

DJ08417 Blefiraj, pirat!

Starost: 6–106 let | Število igralcev: 2–5 | Dolžina igre: 35 minut

Vsebina:

1 igralna deska, 5 žetonov z ladjo, 5 žetonov za blefiranje, 2 žetona z zakldom, 90 kart z opremo in 10 kart s piratom.

Pravkar se je začela dirka, kdo bo prvi zasegel zaklad na skrivnem otoku. Če se želite z ladjo pomakniti naprej, morate blefirati, ne da bi to nasprotniki vedeli!

Cilj igre: Igrali boste igro blefiranja. Da bi lahko napredovali z ladjo, morajo igralci predložiti komplet enakih kart in nekatere od njih pustiti skrite. Nato morajo nasprotniki ugotoviti, ali njihov nasprotnik blefira ali ne!

Priprava igre:

Igralno desko postavite na sredino mize. Na vsako polje na otoku položite enega od dveh žetonov z zakladom, pri čemer je slika zaprte skrinje obrnjena navzgor. Pozor – nihče od igralcev ne sme vedeti, kaj je na hrbtni strani žetona skrinje z zakladom.

Vsak igralec si izbere ladjo ene barve in žeton za blefiranje v enaki barvi.

Igralci postavijo svoje ladje na startno polje in pred seboj pustijo žeton za blefiranje. Vse karte se premešajo. Vsak igralec prejme 5 kart, iz preostalih kart pa se naredi kupček in se s slikami navzdol položijo na polje na sredini igralne deske.



Potek igre:

Igrati začne najmlajši igralec v smeri urinega kazalca.

Igralec, ki je na vrsti, ima dve možnosti:

- **Potegne 2 karti** iz kupčka in nato
 - predloži komplet kart z enako opremo (odloči se, ali bo blefiral ali ne),
 - se znebi ene karte,
- **ali pa se vrca na nasprotnikovo ladjo.**

Predložitev kart:

V kompletu predloženih kart morajo biti 3, 4 ali 5 istih kart (z opremo ali s piratom). Ko igralec predloži karte, **morata biti 1 ali 2 karti obrnjeni s sliko navzgor, ostale karte so obrnjene s sliko navzdol.**

Na tej točki se lahko igralec odloči, ali bo blefiral (ali ne), saj lahko poleg kart z vidnimi slikami postavi tudi obrnjene karte z drugačno sliko.



Glasovanje

Ko igralec predloži svoje karte, njegovi nasprotniki glasujejo o tem, ali je blefiral ali ne.

Igralci lahko govorijo naglas, vendar mora biti glasovanje tajno. Igralci vzamejo svoje žetone za blefiranje in se odločijo, s katero stranjo navzgor („blefira“ ali „ne blefira“) jih bodo diskretno položili na mizo, pri čemer jih morajo zakrivati z roko. Igralec, ki je predložil karte, izbere enega od glasovalcev, ta pa razkrije svoj žeton za blefiranje, da pokaže, kako je glasoval. Skrite karte v kompletu mora igralec tudi razkriti.

1/ Na glasovanju je bilo odločeno, da igralec ni blefiral.

- Ne glede na to, ali je blefiral ali ne, igralec, ki je predložil karte, premakne svojo ladjo naprej po igralni plošči za toliko polj, kolikor kart je predložil (npr. če je predložil 3 karte, se premakne za 3 polj).
- Igralec, ki je glasoval, ne more premakniti svojega žetona.
- Predložene karte se odstranijo iz igre in se položijo s sliko navzgor na ustrezna polja na igralni deski.

Zdaj je na vrsti naslednji igralec.

2/ Na glasovanju je bilo odločeno, da je igralec blefiral, vendar dejansko ni blefiral.

- Igralec, ki je predložil karte, premakne svojo ladjo naprej za toliko polj, kolikor je predložil kart (npr. če je predložil 3 karte, se premakne za 3 polja).
- Igralec, ki je soigralca napačno obtožil blefiranja, mora svojo ladjo premakniti za dve polji nazaj. - - Predložene karte se odstranijo iz igre in položijo na ustrezna polja na igralni deski.

Zdaj je na vrsti naslednji igralec.

3/ Na glasovanju je bilo odločeno, da je igralec blefiral, in se je izkazalo, da je to res.

- Igralec, ki je predložil svoje karte, vzame karte nazaj v roko in ne premakne svoje ladje.
- Igralec, ki glasuje, lahko premakne svojo ladjo naprej za toliko polj, kolikor kart je predložil njegov soigralec.

Zdaj je na vrsti naslednji igralec.

Odlaganje karte:

- Če igralec ni predložil kompleta kart, mora odložiti eno karto in jo položiti s sliko navzgor na ustrezno polje na igralni deski.
- Če ima igralec manj kot 5 kart in je na vrsti, ne odloži nobene karte.

Nato je na vrsti naslednji igralec.

Opomba: Če na kupu ni več kart, se vse karte na igralni plošči, ki so bile odstranjene iz igre, premešajo in iz njih se oblikuje nov kup.

"Vsi na palubo!":

Igralec se lahko tudi odloči, da se bo vkrca **na nasprotnikovo ladjo**. To se šteje kot en krog igre, zato igralec v tej potezi ne bo vzel kart, jih predložil niti odvrge.

Igralec mora imeti pri sebi karto s piratom, da se lahko vkrca na ladjo.

Igralec predloži karto s piratom na igralno desko in reče "**Vsi na palubo!**". Nato izbere igralca, ki je na tekmi v prednosti (npr. tistega, ki vodi), in vzame 3 njegove karte ter jih doda k svojim kartam, ki jih drži v roki. Ne sme vnaprej gledati, katere karte bo vzel.

Karta s piratom, ki jo je uporabil igralec, se odstrani iz igre in se položi s sliko obrnjeno navzgor na ustrezno polje na igralni deski. Nato je na vrsti naslednji igralec.

Opomba: Igralec, ki vodi igro, se ne sme vkrcati na ladjo.

Konec igre:

Ko igralec pride do enega od dveh polj z **otokom zakladov**, potisne nanj svojo ladjo in obrne žeton, ki je tu položen: če je na njem zaklad, je zmagovalec igre!

Če je žeton z zakladom na drugem ciljnim polju, se morajo drugi igralci potruditi, da prvi pridejo na to polje. **Zmagovalec je igralec, ki prvi prispe na to polje z zakladom!**

Opozorilo: vsebuje majhne delce.

Avtorja igre: Grégory Kirszbaum in Alex Sanders

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.