

Richard Borg

BLUFF



Gut geblufft ist halb gewonnen!

Das LügeBetrügerSchätzmal-Spiel



Ravensburger

BLUFF

Das heiÙe Spiel für 2 – 6 coole Zocker von 12 – 99 Jahren

Autor: Richard Borg · Illustration: Martin Lodewijk/Art Connection

Design: DE Ravensburger · Fotos: H.P. Hoff, Becker Studios · Redaktion: Stefan Brück

„Top, die Wette gilt: Unter allen Würfelbechern liegen mindestens 13 Fünfer!“ „Sind wirklich so viele Fünfer im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Soll ich die Wette anzweifeln – oder soll ich erhöhen?“

Immer wieder wetten die Spieler darauf, wie viele Würfel, die unter den Bechern verborgen sind, eine bestimmte Zahl zeigen. Reihum muss entweder die Wette des Vorgängers erhöht werden – oder man zweifelt sie an. Dann werden alle Becher hochgehoben und die Wette mit der tatsächlichen Anzahl an passenden Würfeln verglichen. Der Verlierer der Wette muss anschließend Würfel abgeben. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus.

Gewinner ist, wer nach mehreren Durchgängen als Einziger noch Würfel besitzt.

Spielzubehör

1 Spielplan, 6 Würfelbecher, 24 gelbe Würfel,
6 orangefarbene Superwürfel, 1 roter Anzeigewürfel

Gleich geht's los!

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 4 gelbe und 1 orangefarbenen Würfel sowie einen Becher. Bei weniger als sechs Spielern werden die restlichen Becher und Würfel nicht benötigt.

Die orangefarbenen „Superwürfel“ zählen doppelt, d.h. ihre angezeigte Zahl bzw. der Stern wird zweifach gezählt.



Das Spiel verläuft in mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang wiederum teilt sich in drei aufeinanderfolgende Phasen:

- Shake it! (würfeln)
- Make it! (wetten)
- Take it! (Becher heben)

Shake it!

Zu Beginn eines Durchgangs schütteln alle Spieler ihre Würfel im Becher und setzen ihn dann vor sich ab. Dies geschieht so, dass der Becher über den Würfeln steht und diese verdeckt.



Die eigenen Würfel darf sich ein Spieler, so oft er möchte, anschauen – möglichst hinter vorgehaltener Hand, damit die neugierigen Mitspieler nicht spicken können.

Veränderungen sind nicht erlaubt! Die Würfel müssen bis zum Ende des Durchgangs so liegen bleiben. Sollten sie nach dem Absetzen verkantet oder aufeinander liegen, zeigt man dies durch Hochheben des Bechers und würfelt anschließend noch einmal neu.

Pro Spieler:
1 Becher, 4 gelbe und 1 orangefarbene Würfel

Jeder Durchgang besteht aus drei Phasen

Würfel unter Becher verdeckt halten

Eigene Würfel können jederzeit angeschaut werden

Würfel dürfen nicht verändert werden

Einen neuen Durchgang beginnt immer der Gewinner des vorherigen

Die erste Wette eines Durchgangs platziert immer der Spieler, der bei der letzten Wette des vorherigen Durchgangs erfolgreich war. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel auf den Spielplan. Den allerersten Durchgang beginnt der jüngste Spieler.

Make it!

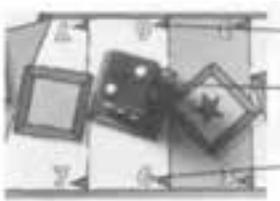
Zwei Wettmöglichkeiten stehen zur Verfügung; sie können jederzeit von Spieler zu Spieler wechseln:

Zahlenwette

Mit dieser Wette behauptet ein Spieler, dass eine beliebige Augenzahl zwischen 1 und 5 mindestens so oft auf den Würfeln aller Spieler oben liegt, wie er angibt. Der Stern gilt in diesem Fall als Joker. Er nimmt immer den Wert der Zahl an, auf die gerade gewettet wird.

***Beispiel:** Hat ein Spieler auf Dreier gewettet, zählt jeder gelbe Stern als Drei bzw. jeder orangefarbene Stern als 2 Dreier. Wettet der nächste Spieler auf Fünfer, entspricht nun jeder Stern einer Fünf bzw. Doppelfünf usw.*

Um eine Zahlenwette anzuzeigen, setzt ein Spieler den roten Anzeigewürfel mit der entsprechenden Zahl nach oben auf das gewünschte gelbe Zahlenfeld.



Der Pfeil zeigt die Zugrichtung des Anzeigewürfels an.

Die obenliegende Seite des Würfels zeigt an, um welche Augenzahl es geht.

Die Zahl auf dem Feld zeigt die gewettete Menge an.

Hier also „6 Zweier“.

Sternwette

Ein Spieler kann auch nur auf Sterne wetten. Er behauptet also, dass die Würfel aller Spieler mindestens so viele Sterne zeigen, wie er tippt. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel mit der Sternseite nach oben auf das gewünschte orangefarbene Sternfeld.



Hier: „3 Sterne“

Nach der ersten Wette geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum weiter. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muss eine der beiden folgenden Spielmöglichkeiten A oder B nutzen. Passen ist nicht erlaubt.

A. Die Wette erhöhen

Dies kann auf drei verschiedene Arten erfolgen:

Die Augenzahl erhöhen: Der rote Anzeigewürfel bleibt dabei auf demselben Zahlenfeld liegen, wird aber auf eine höhere Augenzahl gedreht. *Z.B. von 3 auf 4 oder maximal 5.*



Hier: Aus „6 Dreier“ wird „6 Fünfer“

Die Würfelmenge erhöhen: Der rote Anzeigewürfel wird dabei auf ein beliebiges höheres Zahlenfeld in Pfeilrichtung versetzt. Die Augenzahl ist dabei frei wählbar; sie kann also auch kleiner als zuvor sein. *Z.B. von 5 Fünfer auf 6 Zweier oder von 2 Sternen auf 5 Vierer.*



Hier: Aus „5 Fünfer“ wird „6 Zweier“

Die Sternwette:
Anzeigewürfel mit Stern nach oben auf Sternfeld setzen

Reihum muss jeder erhöhen oder anzweifeln

A. Erhöhen:

- Anzeigewürfel auf höhere Zahl drehen

- Anzeigewürfel auf höheres Zahlenfeld versetzen

- **Anzeigewürfel auf höheres Sternfeld versetzen**

Ein höheres Sternfeld wählen: Der rote Anzeigewürfel wird mit dem Stern nach oben auf ein beliebiges Sternfeld in Pfeilrichtung versetzt. *Z.B. von 3 Sterne auf 4 Sterne oder von 8 Vierer auf 5 Sterne usw.*



Hier: Aus „8 Vierer“ wird „5 Sterne“

B. Anzweifeln:

B. Die Wette anzweifeln (= Take it!)

- **Wette des Vorgängers wird angezweifelt**

Glaubt ein Spieler, dass die Wette seines Vorgängers über der tatsächlichen Menge an passenden Würfeln liegt, zweifelt er diese an. Er sagt laut und deutlich: „Hoch die Becher!“

- **Alle Wüfel aufdecken und passende zählen**

Alle Spieler heben nun ihren Becher hoch und schieben die der letzten Wette entsprechenden Würfel ein wenig vor in Richtung Tischmitte. Anschließend werden diese gezählt.

Drei Ergebnisse sind möglich beim Vergleich der Wette mit der tatsächlichen Menge an passenden Würfeln:

- ❏ **Wette niedriger: „Anzweifler“ verliert**

❏ Die Wette ist niedriger als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der angezweifelt hat.

- ☐ **Wette gleich: Alle außer „Wetter“ verlieren**

☐ Die Wette ist gleich der tatsächlichen Menge: es verlieren alle außer dem Spieler, der gewettet hat.

- ❏ **Wette höher: „Wetter“ verliert**

❏ Die Wette ist höher als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der gewettet hat.

- **Verlierer muss entsprechend der Differenz Wüfel abgeben**

Der Verlierer einer Wette muss anschließend so viele eigene Wüfel abgeben, wie die Differenz zwischen tatsächlicher Menge und der Wette ergibt. Ist die Menge gleich, müssen alle Spieler – bis auf den, der gewettet hat – je einen Würfel abgeben.

Beispiel 1: Eine Wette von 10 Zweiern wurde angezweifelt; tatsächlich aber sind 8 Zweier und 4 Sterne auf allen Würfeln zu finden, also insgesamt 12: der „Anzweifler“ verliert und muss 2 (= 12 minus 10) eigene Würfel abgeben.

Beispiel 2: Eine Wette von 8 Sternen wurde angezweifelt; tatsächlich sind insgesamt genau 8 Sterne im Spiel: Alle bis auf den „Wetter“ müssen 1 Würfel abgeben.

Die verlorenen Würfel kommen auf den „Würfelfriedhof“ in der Mitte des Spielplans. Sie sind damit aus dem Spiel und werden für die weiteren Wetten nicht mehr berücksichtigt.

Achtung: Beim Abgeben zählt ein orangefarbener Würfel ebenfalls doppelt, also als 2 Würfel.

Hinweis: Müsste ein Spieler 1 Würfel abgeben und hat nur noch seinen orangefarbenen übrig, muss er diesen abgeben, er erhält nichts zurück.

Ein Spieler ohne Würfel scheidet aus. Er stellt seinen Würfelbecher offen vor sich ab und schaut für den Rest des Spiels zu.

Neuer Durchgang, neues Glück!

Nach der Auswertung und dem damit verbundenen Würfelabgeben beginnt ein neuer Durchgang: Die Spieler würfeln ihre noch verbliebenen Würfel, der Gewinner der vorherigen Wette nimmt den Anzeigewürfel und macht die erste Wette des neuen Durchgangs ... Das Bluffen nimmt wieder seinen Lauf!

Wettschluss!

Sieger ist, wer schließlich, nach vielen heißen Durchgängen und noch mehr coolen Wetten, als Einziger mit mindestens einem Würfel übrigbleibt.

Bei Übereinstimmung: Alle – außer „Wetter“ – geben 1 Würfel ab

Verlorene Würfel kommen auf den „Würfelfriedhof“

Spieler ohne Würfel scheidet aus

Alle weiteren Durchgänge verlaufen in derselben Weise

Letzter Spieler mit Würfeln gewinnt

**Beliebig viele
Würfel heraus-
legen, restliche
Würfel neu
würfeln**

Variante für ultracoole Zocker!

Das Hauptelement dieser Zusatzregel ist die Möglichkeit, auch während eines Durchgangs neu zu würfeln. So erhöht sich die Chance, die eigene Wette zu verbessern.

Unmittelbar nach seiner Wette *kann* ein Spieler folgende Zusatzaktionen ausführen, er muss aber nicht:

1. Würfel herauslegen

Er legt beliebig viele seiner Würfel offen heraus; mindestens einer muss aber zum Neuwürfeln im Becher bleiben. Die herausgelegten Würfel dürfen nicht verändert werden und können *beliebige* Zahlen oder den Stern zeigen.

So kann z.B. ein Spieler seine Wette mit passenden Würfeln unterstützen. Hat er keinen passenden, kann er *irgendeinen* Würfel herauslegen, um so durch das anschließende Neuwürfeln seine Chancen zu verbessern.

2. Neu würfeln

Dies *muss* geschehen, wenn zuvor mindestens ein Würfel herausgelegt wurde. Die restlichen Würfel im Becher werden sofort neu gewürfelt und wie gewohnt unter dem Becher verdeckt gehalten.

Herausgelegte Würfel zählen beim Auswerten einer Wette normal mit und kommen dann beim nächsten Durchgang wieder in den Becher.

Wer will, kann natürlich auch nach den gewohnten Regeln spielen: Hier werden die orangefarbenen Würfel einfach immer wie gelbe Würfel gezählt.

© 1993/2018 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos