

CRAZY BLUFF

GUT GEBLUFFT IST SCHON GEWONNEN!



blue  range™

HU & friends
HUNCHI!

CRAZY BLUFF

GUT GEBLUFFT IST SCHON GEWONNEN!

FÜR 2 BIS 6 SPIELER AB 7 JAHREN

Wer ohne eine Miene zu verziehen seinen Mitspielern in die Augen schauen kann und mit einem coolen Grinsen seinen besten Bluff abzieht, ist bei den beiden Spielen von Crazy Bluff genau richtig. Denn bei Super Bluff und Mega Bluff geht es nicht darum strikt bei der Wahrheit zu bleiben, sondern durch gekonntes Bluffen möglichst schnell alle Karten loszuwerden.



INHALT

- ◎ 88 Spielkarten
(je 16-mal Herz,
Karo, Pik, Kreuz
und Bluff,
8 Jokerkarten)
- ◎ 1 Buster aus Holz
mit Saugnapf

Papier und Stift
werden ebenfalls benötigt.



MEGA BLUFF

SPIELZIEL

Wer in jeder Runde möglichst schnell seine Karten ablegen kann, ohne Minuspunkte zu kassieren, hat gute Chancen auf den Sieg.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt den Kartenstapel und verteilt an alle Spieler verdeckt **zehn** Karten. Die restlichen Karten werden als Aufnahmestapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Buster wird daneben gestellt.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt, indem er **verdeckt** eine Karte seiner Wahl in die Tischmitte ausspielt und **Farbe und Wert** nennt, z.B. „Kreuz 6“. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer jetzt am Zug ist, spielt ebenfalls **verdeckt** eine Karte aus und gibt Farbe und Wert an. **Dabei muss die Farbe, die genannt wird, mit der zuvor genannten Farbe übereinstimmen, der Wert, der genannt wird, muss höher sein.**

Achtung: Bei **jedem** Ausspielen einer Karte darf geblufft werden. Bluffen heißt, man darf „lügen“ und eine andere Karte ausspielen, als die, die man ansagt.

Wer keine passende Karte hat oder diese nicht spielen möchte, hat zwei Möglichkeiten:

- ⊙ Er legt eine beliebige seiner Karten ab und nimmt eine neue Karte vom Aufnahmestapel. Sein Zug ist damit beendet.
- ⊙ Er blufft und spielt eine beliebige Karte aus, behauptet aber eine Karte gespielt zu haben, deren Farbe mit der zuletzt genannten Farbe übereinstimmt, sie im Wert aber übertrifft.

Beispiel: Die zuletzt gespielte Karte ist eine Pik 2. Da der Spieler am Zug kein Pik höheren Wertes spielen kann oder möchte, spielt er eine beliebige Karte aus, behauptet z.B. „Pik 5“ und hofft, dass er mit seinem Bluff durchkommt.

Sobald die erste Acht gespielt wurde, kann natürlich nicht mehr erhöht werden. Ab jetzt genügt es, eine Acht einer **beliebigen Farbe** auszuspielen und einfach nur „Acht“ zu sagen, oder zu bluffen ...

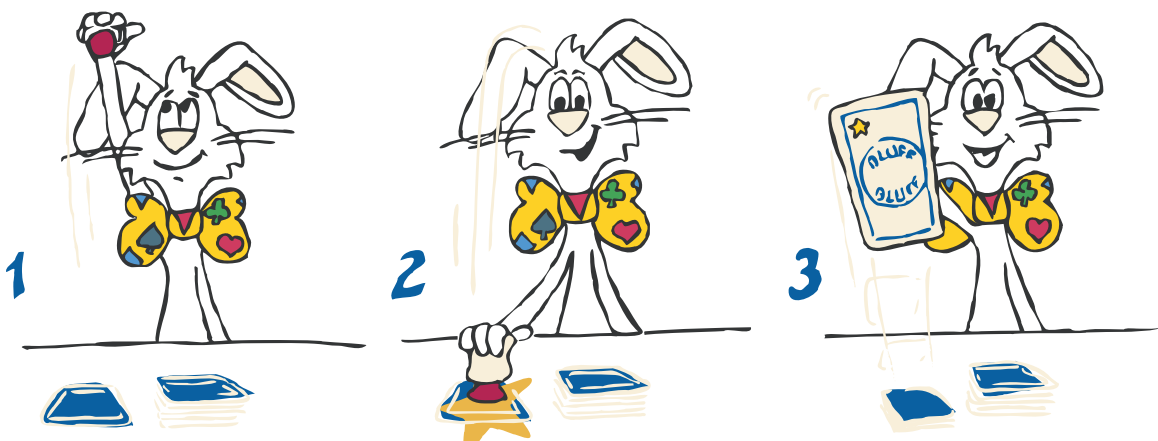
GUT GEBLUFFT ODER NICHT?

Einem Pokerface ist man geneigt alles zu glauben. Was geschieht aber, wenn man eine Karte anzweifeln möchte? Wer glaubt, dass eben eine falsche Karte gespielt wurde, greift nach dem Buster, haut damit auf die zuletzt gespielte Karte und zeigt sie allen Mitspielern. Jeder Spieler kann jederzeit die zuletzt gespielte Karte anzweifeln. Wer als Erster nach dem Buster greift, muss anzweifeln.

Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt, d.h. die Farbe stimmt nicht oder der Kartenwert ist nicht höher als der vom Vorgänger genannte Wert, darf der Herausforderer eine seiner Handkarten austauschen. Dazu deckt er die bisher in die Tischmitte ausgespielten Karten auf, wählt davon eine Karte und nimmt sie auf die Hand. Anschließend gibt er eine Handkarte seiner Wahl ab. Sie wird allen Mitspielern gezeigt und aus dem Spiel genommen. Bluffkarten dürfen nicht getauscht werden.

Der Spieler, der die falsche Karte gespielt hat, muss aus den bereits gespielten Karten **eine** Bluffkarte auf die Hand nehmen. Befindet sich keine Bluffkarte darunter, muss er stattdessen die oberste Karte vom Aufnahmestapel ziehen und auf die Hand nehmen. Alle anderen bisher ausgespielten Karten werden aus dem Spiel genommen. Der linke Nachbar des Spielers, der angezweifelt wurde, führt das Spiel fort, indem er eine Karte seiner Wahl spielt.

Wurde die Karte zu Unrecht angezweifelt, d.h. die Farbe passt und ihr Wert ist höher, muss der Herausforderer eine der bereits ausgespielten Bluffkarten auf die Hand nehmen bzw. eine Karte vom Aufnahmestapel nehmen. Alle bisher ausgespielten Karten werden aus dem Spiel genommen. Der linke Nachbar des Spielers, der angezweifelt wurde, führt das Spiel fort, indem er eine Karte seiner Wahl spielt.



JOKERKARTEN

Eine Jokerkarte darf stellvertretend für alle anderen Karten gespielt werden. Sie ist immer „richtig“, d.h. wird eine Jokerkarte angezweifelt, hat der Herausforderer Pech gehabt. Mit einer Jokerkarte darf der Spieler am Zug aber auch eine **neue Farbe** bestimmen, mit der das Spiel weitergeführt werden soll. Er muss den Wert der zuletzt gespielten Karte aber dennoch erhöhen. Beim Farbwechsel muss die Jokerkarte angesagt werden. Natürlich darf auch hierbei wieder geblufft werden.



Beispiel: Es wurde Pik 5 gespielt. Die Karte wurde von keinem Spieler angezweifelt. Der Spieler, der nun an der Reihe ist, möchte die Farbe wechseln. Er spielt einen Joker (oder er blufft mit einer beliebigen Karte) und sagt „Joker - Herz 7“.

BLUFFKARTEN

Bluffkarten möchte man so schnell wie möglich loswerden, da sie 10 Minuspunkte bringen. Wer eine Bluffkarte spielt, gibt vor eine „richtige“ Karte oder einen Joker zu spielen und hofft, dass er mit seinem Bluff durchkommt. Der Spieler nennt also die Farbe der zuletzt gespielten Karte und gibt einen höheren Wert an, oder er gibt an, mit einer Jokerkarte die Farbe zu ändern.



SPIELLENDE UND WERTUNG

Eine Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte erfolgreich ausgespielt hat. Dieser Spieler erhält sofort **5 Siegpunkte**. Dann werden die Karten seiner Mitspieler gewertet:

- ⊙ Herz, Karo, Pik und Kreuz: Kartenwert = Minuspunkte
- ⊙ Bluffkarten: 10 Minuspunkte
- ⊙ Jokerkarten: 10 Minuspunkte

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten erhält **3 Siegpunkte**. Alle anderen Spieler gehen leer aus. Die Siegpunkte werden notiert. Die nächste Runde beginnt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 oder mehr Siegpunkte erreicht hat. Er ist Gesamtsieger.

SUPER BLUFF

SPIELZIEL

Auch bei Super Bluff geht es darum, möglichst schnell seine Karten loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt den Kartenstapel und verteilt an alle Spieler verdeckt **sieben** Karten. Die restlichen Karten werden als Aufnahmestapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Buster wird daneben gestellt.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt, indem er **verdeckt** eine beliebige Karte in die Tischmitte ausspielt und Farbe und Wert nennt, z.B. Karo 7. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer jetzt am Zug ist, spielt ebenfalls **verdeckt** eine Karte in die Tischmitte und nennt Farbe und Wert. Dabei „muss“ entweder Farbe **oder** Wert mit der gerade gespielten Karte übereinstimmen. Auf die Karo 7 kann also z.B. Karo 9, Herz 7 oder die zweite Karo 7, die sich im Spiel befindet, gelegt werden.

Wer keine passende Karte hat, hat zwei Möglichkeiten:

- ⊙ Er zieht eine Karte vom Aufnahmestapel. Sein Zug ist damit beendet.
- ⊙ Er blufft und spielt eine beliebige Karte aus, behauptet aber eine Karte gespielt zu haben, die in Farbe oder Wert mit der zuletzt gespielten Karte übereinstimmt.

Beispiel: Die zuletzt gespielte Karte ist eine Herz 3. Der Spieler am Zug hat weder ein Herz noch eine 3 auf der Hand oder möchte diese Karten nicht spielen. Er legt eine beliebige Karte ab, und sagt z.B. „Herz 5“ (passende Farbe) oder „Karo 3“ (passende Zahl).



GUT GEBLUFFT ODER NICHT?

Alle Mitspieler dürfen die zuletzt gespielte Karte anzweifeln und sie mit dem Buster aufdecken.

Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt, liegt also eine andere als die angesagte Karte aus, muss der Spieler, der die falsche Karte gespielt hat, blind zwei Karten vom Herausforderer ziehen. Er spielt nun mit zwei Karten mehr. Die angezweifelte Karte wird aus dem Spiel genommen. Der linke Nachbar des Spielers, der angezweifelt wurde, führt das Spiel fort, indem er eine beliebige Karte spielt, ihren Wert und ihre Farbe angibt oder blufft.

Wurde die Karte zu Unrecht angezweifelt, d.h. Farbe oder Zahl passt, muss der Herausforderer zwei Karten vom Aufnahmestapel nehmen. Die angezweifelte Karte wird aus dem Spiel genommen. Der linke Nachbar des Spielers, der angezweifelt wurde, führt das Spiel fort, indem er eine Karte seiner Wahl spielt, den richtigen Wert oder die richtige Farbe angibt oder blufft.

JOKERKARTEN

Mit einer Jokerkarte darf der Spieler am Zug eine neue Farbe und einen neuen Wert bestimmen, mit denen das Spiel weitergeführt werden muss. Die Jokerkarte muss als Jokerkarte angesagt werden. Natürlich darf auch hier wieder geblufft werden.

Beispiel: Es wurde Herz 5 gespielt. Die Karte wurde von keinem Spieler angezweifelt. Der Spieler, der nun an der Reihe ist, möchte Farbe und Wert wechseln. Er spielt einen Joker (oder er blufft mit einer beliebigen Karte) und sagt „Joker - Karo 3“.

BLUFFKARTEN

Wer eine Bluffkarte spielt, nennt Farbe oder Wert der zuletzt gespielten Karte oder er gibt vor, einen Joker zu spielen und hofft, dass er mit seinem Bluff durchkommt.

DIE LETZTE KARTE AUF DER HAND

Seine letzte Karte auf der Hand muss ein Spieler ankündigen, indem er „Crazy Bluff“ sagt. Vergisst er dies, muss er zwei Karten vom Aufnahmestapel nehmen.

SPIELEND E UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Die Karten werden wie folgt als Minuspunkte notiert:

- ◎ Herz, Karo, Pik und Kreuz: Kartenwert
- ◎ Bluffkarten: 10 Minuspunkte
- ◎ Jokerkarten: 20 Minuspunkte

Wer möchte kann auch über 3 Runden spielen und einen Gesamtsieger ermitteln.



© 2005 HUCH & friends
www.huchandfriends.de
© 2004 Thierry Denoual

Les Editions Blue Orange, Paris, France
contact@blueorangegames.com
www.blueorangegames.com
Crazy Bluff is a trademark
of Blue Orange™ Games
All rights reserved for all countries

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



& friends
HUCH!
HUCH!

blue  **range™**

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNETMAGAZIN RUND UMS SPIEL