

Bluff



Pirate

Blafuj ako pirát



6 rokov
6-106

Blafovacia hra



Pravidlá hry



Vek: 6 – 106 rokov



Počet hráčov: 2 – 5



Trvanie hry: 35 min.

Blafuj ako pirát

OBSAH

hracia doska, 5x drevená loď, 5x žetón „blafák“, 2x žetón „poklad“, 90x karta „príslušenstvo“, 10x karta „pirát“.

Kto bude prvý a získa poklad z tajného ostrova? Kto chce napredovať, musí šikovne blafovať, aby ho druhí neodhalili.

Cieľ hry: Bluff Pirate je blafovacia hra. Aby hráči napredovali, vyložia sadu rovnakých kariet, do ktorej môžu pridať aj falošné. Súperi sa snažia odhaliť, či hráč blafuje alebo nie.

Príprava hry: Hraciu dosku položte doprostred stola. Na oba ostrovy pokladov označené krížikom položte po 1 žetón „poklad“. Pozor, žetóny musia byť otočené zatvorenou truhlicou nahor, nik nesmie vidieť rubovú stranu žetónov. Každý hráč si vyberie loď a žetón „blafák“ rovnakej farby. Lode si umiestnia na štartovacie políčko a „blafáky“ položia pred seba. Karty zamiešajte. Každý hráč dostane 5 kariet a kôpku zvyšných kariet otočených lícom nadol položte na príslušné miesto na hracej doske.



Priebeh hry:

Začne najmladší hráč. Hrá sa v smere ručičkových hodínok.

Hráč ktorý je na rade má 2 možnosti:

- Potiahne si 2 karty z kôpky a následne:
 - vyloží sadu kariet s rovnakým príslušenstvom (pričom bude alebo nebude blafovať)
 - zbaví sa 1 karty
- Obsadí súperovu loď.

Blafuj ako pirát

Vyložiť sadu kariet

Sada pozostáva z 3, 4 alebo 5 kariet rovnakej farby (príslušenstvo alebo piráti). Hráč vyloží sadu tak, že otočí 1 alebo 2 karty lícom nahor, ale ostatné lícom nadol. Toto je pointa hry – hráč sa rozhodne, či bude alebo nebude blafovať, či do sady zamieša karty s iným príslušenstvom než je na kartách otočených lícom nahor.

Hlasovanie

Keď hráč vyloží sadu kariet, jeho súper odhlasujú, či blafoje alebo nie. Môžu sa poradiť, ale rozhodnúť sa musí každý sám. Každý súper si vezme do rúk „blafák“, rozhodne sa pre jednu stranu („blafoje“ alebo „neblafoje“) a položí ho na stôl, pričom ho naďalej zakrýva rukou. Hráč si vyberie jedného zo súperov, ktorý odkryje svoj „blafák“ aby ukázal, ako hlasoval. Hráč otočí svoje karty.

1/ Súper hlasoval „neblafoje“

- Či hráč blafoval alebo nie, posunie svoju loď o toľko políčok, koľko kariet vyložil (napr. keď vyložil sadu 3 kariet, posunie sa o 3 políčka).
- Súper neposunie svoju loď.
- Karty, ktoré hráč vyložil, uloží lícom nahor na príslušné políčka na okrajoch hracej dosky. Nasleduje ďalší hráč.

2/ Súper hlasoval „blafoje“, ale hráč neblafoval

- Hráč posunie svoju loď o toľko políčok, koľko kariet vyložil (napr. keď vyložil sadu 3 kariet, posunie sa o 3 políčka).
- Súper, ktorý hlasoval „blafoje“, posunie svoju loď o 2 políčka späť.
- Karty, ktoré hráč vyložil, uloží lícom nahor na príslušné políčka na okrajoch hracej dosky. Nasleduje ďalší hráč.

3/ Súper hlasoval „blafoje“ a hráč blafoval

- Hráč si zoberie späť vyložené karty a loď neposunie.
- Súper, ktorý hlasoval „blafoje“, posunie svoju loď o toľko políčok, koľko kariet vyložil hráč. Nasleduje ďalší hráč.

Zbaviť sa 1 karty

- keď hráč nevyloží sadu kariet, musí sa zbaviť 1 karty a položiť ju na príslušné miesto na okraji hracej dosky.
- ak má hráč menej než 5 kariet a je na rade, nezbaví sa žiadnej svojej karty. Nasleduje ďalší hráč.

Poznámka: Keď sa minula kôpka kariet, zozbierajte karty na okrajoch hracej dosky, zamiešajte ich a uložte na kôpku.

Blafuj ako pirát

Na palubu!

Hráč sa rozhodne obsadiť súperovu loď. Obsadzovanie lode sa ráta ako ťah, t. j. hráč vtedy nesmie zobrať z kôpky karty, vyložiť sadu kariet alebo sa zbaviť karty. Hráč musí mať pirátsku kartu, aby mohol obsadiť inú loď. Hráč vyloží pirátsku kartu a zvolá „Na palubu!“ Potom si vyberie hráča, ktorého loď chce obsadiť – z takých, ktorí sú pred ním – a potiahne si od neho 3 karty. Karty si ťahá naslepo, nesmie si vyberať. Pirátsku kartu, ktorú hráč použil, položí na príslušné miesto na okraji hracej dosky. Nasleduje ďalší hráč.

Poznámka: Hráč vo vedúcej pozícii nesmie obsadiť loď (za ním).

Koniec hry:

Keď hráč dosiahne jeden z ostrovov pokladov, otočí žetón „poklad“: keď je v truhlici poklad, zvíťazil! Keď je ale poklad v truhlici na druhom ostrove, majú ešte aj ostatní hráči šancu poklad získať. Komu sa to podarí prvému, je víťaz!

Autori hry: Grégory Kirszbaum a Alex Sanders