

DJ08417 Gra "zabawa i blef" Bluff Pirate

Wiek graczy 6-106 lat

Liczba graczy 2-5

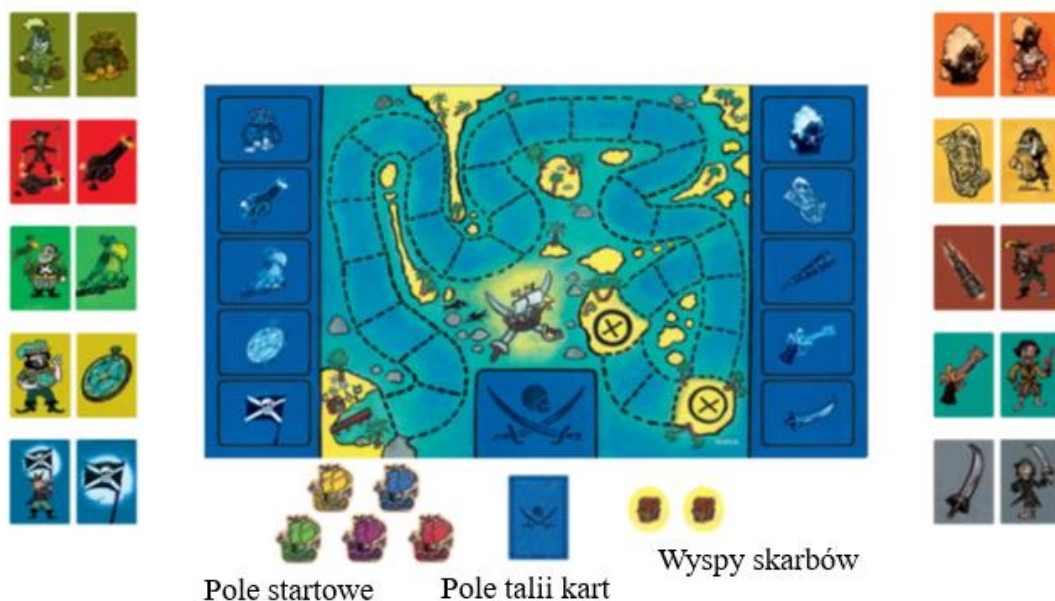
Czas rozgrywki 35 min

Zawartość: 1 plansza, 5 pionków w kształcie statków, 5 żetonów „blef lub prawda”, 2 żetony skarb, 90 kart z akcesoriami i 10 kart pirackich

Właśnie rozpoczął się wyścig, bądź pierwszym, który zdobędzie skarb tajemniczej wyspy. Będziesz musiał blefować, aby się poruszać. Nie daj się przejrzeć!

Cel gry: Piracki blef to gra polegająca na oszukiwaniu. Gracze będą musieli wykladać zestawy identycznych kart, aby się poruszyć. Część z nich będą trzymać w ukryciu. Następnie zadaniem innych graczy będzie odgadnięcie, czy przeciwnicy blefują, czy mówią prawdę!

Przygotowanie: Umieść planszę na środku stołu. Ułóż dwa żetony skarb na zaznaczonych polach tajemniczej wyspy (znak X), symbolem zamkniętej skrzyni do góry. Uważaj – żaden z graczy nie może zauważyć, co znajduje się na drugiej stronie żetonów. Każdy z graczy wybiera pionek innego koloru i pasujący żeton „blef lub prawda”. Pionki należy umieścić na polu start, a żetony naprzeciwko siebie. Przetasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu uczestnikowi gry po 5 sztuk. Resztę odłóż zakrytą na pole zaznaczone na planszy.



Rozgrywka: Zaczyna najmłodszy z graczy, następni rozgrywają rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej rundzie każdy z graczy może:

- - **Wziąć dwie karty** z kupki na rękę przed wykonaniem jednej z podanych niżej czynności:
 1. Położyć karty, pokazujące te same akcesoria (blefując lub nie).

2. Pozbyć się karty z ręki.
 - **Alternatywnie może wsiąść na pokład swojego statku.**

Umieszczanie kart na planszy:

Zestaw kart, który gracz chce wyłożyć w swojej rundzie, musi się składać z 3, 4 lub 5 kart tego samego koloru (akcesoria lub pirackie karty). Kiedy karty zostaną położone, **1 lub 2 muszą zostać odkryte, reszta pozostaje zakryta.**

W tym miejscu gracz decyduje czy będzie blefował (czy mówił prawdę), kładąc zakryte te karty, które są inne od odkrytych.

Głosowanie:

Kiedy gracz położy swój zestaw kart, reszta zawodników musi zdecydować czy blefuje czy mówi prawdę.

Każdy może się wypowiedzieć na głos, natomiast głosowanie jest tajne.

Gracze biorą żetony „blef lub prawda”, aby wziąć udział w głosowaniu. Decydują którą stronę wybrać (blef lub prawda), tak aby nikt nie widział. Następnie kładą żetony na stole. Każdy gracz zasłania swój żeton dłonią.

Gracz, który położył zestaw kart, wybiera innego gracza, który ujawnia za którą opcją głosował. Ujawnione zostają również zakryte karty w zestawie.

1. Głosujący wybrał „prawdę”

- Nieważne czy gracz wykładający karty blefował czy nie, może przesunąć swój pionek o tyle miejsc, ile kart znajdowało się w zestawie (np. gdy wyłożył 3 karty, może się przesunąć o 3 miejsca).
- Głosujący nie może poruszyć się swoim pionkiem.
- Wyłożone karty należy usunąć z gry i położyć je odkryte w odpowiednim miejscu na planszy.

Następnie kolejny gracz rozgrywa rundę.

2. Głosujący wybrał „blef”, a gracz wykładający karty nie kłamał.

- Gracz wykładający karty może przesunąć swój pionek o tyle miejsc, ile kart znajdowało się w zestawie (np. gdy wyłożył 3 karty, może się przesunąć o 3 miejsca).
- Głosujący, który niesłusznie oskarżył gracza o blef, musi cofnąć swój pionek o dwa miejsca.
- Wyłożone karty należy usunąć z gry i położyć je odkryte w odpowiednim miejscu na planszy.

Następnie kolejny gracz rozgrywa rundę.

3. Głosujący wybrał „blef”, a gracz wykładający karty rzeczywiście kłamał.

- Gracz wykładający karty, zabiera je z powrotem na rękę i nie porusza się swoim pionkiem.
- Głosujący, który wykrył blef, może przesunąć pionek o tyle miejsc, ile kart znajdowało się w zestawie.

Następnie kolejny gracz rozgrywa rundę.

Pozbywanie się karty z ręki:

- Jeśli gracz nie wyłożył zestawu kart, musi pozbyć się karty z ręki i położyć ją odkrytą na wyznaczonym miejscu na planszy.
- Jeśli gracz posiada mniej niż 5 kart i nadeszła jego kolej gry, nie pozbywa się żadnej z kart.

Następnie kolejny gracz rozgrywa rundę.

UWAGA

Jeśli w talii zabraknie kart, należy przetasować wszystkie odrzucone karty i z powrotem ułożyć na kupce jako zakryte.

„Wszyscy na pokład!”

Gracz w swojej rundzie może zdecydować o wejściu na pokład swojego statku. Liczy się to jako cała jedna runda, dlatego gracz nie będzie już mógł w tej kolejce pobierać lub pozbywać się kart oraz prezentować zestawu.

Gracz musi posiadać piracką kartę na ręce, aby móc wejść na pokład.

Gracz umieszcza piracką kartę na planszy i wykrzykuje „**Wszyscy na pokład!**”. Następnie wybiera gracza, który jest przed nim (np. tego, który prowadzi) i zabiera mu 3 losowe karty, które zatrzymuje dla siebie.

Piracka karta, którą gracz użył, zostaje usunięta z gry i odłożona odkryta na odpowiednim stosie.

Następny gracz rozgrywa swoją rundę.

UWAGA Gracz, który znajduje się na prowadzeniu, nie może wejść na pokład w swojej rundzie.

Koniec gry: Kiedy gracz dojdzie do jednego z pól tajemniczej wyspy, umieszcza tam swój pionek i odkrywa żeton skarbu: jeśli na odwrocie znajduje się skarb, wygrywa grę! Jeśli skarb znajduje się na drugim polu, wyścig trwa dalej. **Pierwszy z graczy, który dopłyne do drugiego pola wygrywa grę!**

Autorzy gry: Grégory Kirschbaum i Alex Sanders