

BLUFF



BLUFF

Een verbluffend spel voor 2 tot 6 coole gokkers van 12 - 99 jaar

"Nu dan, de weddenschap: onder alle dobbelbekers liggen tenminste 13 vijven!" "Zijn er werkelijk zoveel vijven in het spel? Of is dat pure bluff? Twijfel ik of zal ik verhogen?" De spelers weden altijd opnieuw hoeveel ogen de dobbelstenen onder de bekers laten zien.

Om de beurt moeten de spelers de weddenschap van hun voorganger ofwel verhogen of in twijfel trekken. Vervolgens worden alle bekers opgetild en het gegokte getal met het werkelijke getal vergeleken. De verliezer moet een dobbelsteen afgeven. Wie geen dobbelstenen meer heeft, doet niet meer mee.

Wie na enkele ronden als enige nog tenminste één dobbelsteen heeft, is winnaar.

INHOUD

1 speelbord, 6 dobbelbekers, 30 gele dobbelstenen, 1 rode scoredobbelsteen

LATEN WE METEEN BEGINNEN!

Het speelbord wordt in het midden op tafel geplaatst.

Elke speler krijgt 5 gele dobbelstenen en een beker. Doen er minder dan 6 spelers mee, dan zijn de resterende bekers en gele dobbelstenen niet nodig.

**Per speler:
1 beker en
5 gele dobbel-
stenen**

LET'S ZOCK!

De speler die met zijn 5 dobbelstenen het hoogste aantal ogen gooit, begint. Deze speler krijgt als eerste de rode scoredobbelsteen.



Het spel verloopt over meer ronden. Elke ronde is verdeeld in drie op elkaar volgende stappen:

- Shake it!
- Wedden dat...
- Bekers omhoog!

SHAKE IT!

Aan het begin van een ronde schudden de spelers hun dobbelstenen in de beker en zetten de beker dan omgekeerd neer. De beker staat dus over de dobbelstenen heen.



De speler mag z'n eigen dobbelstenen zo vaak bekijken als hij maar wil - het liefst beschermd tegen nieuwsgierige blikken van de andere spelers.

Veranderen mag niet! De dobbelstenen moeten blijven liggen tot aan het einde van de ronde. Indien bij het neerzetten van de beker dobbelstenen op een schuine kant of op elkaar komen te liggen, til je de beker op en laat dat de andere spelers zien. Vervolgens worden de dobbelstenen opnieuw geschud en de beker omgekeerd neergezet.

De speler die begint krijgt de rode scoredobbelsteen

Elke beurt bestaat uit drie stappen

Dobbelstenen onder de beker houden

De eigen dobbelstenen moet je steeds in het oog houden

De stand van de dobbelstenen mag niet worden gewijzigd

WEDDEN DAT...

Bij de allereerste ronde begint de speler die de rode scoredobbelsteen heeft gekregen. De eerste weddenschap van een nieuwe ronde wordt ingezet door de speler die de laatste keer goed had gegokt. Hij plaatst de rode scoredobbelsteen op het speelbord.

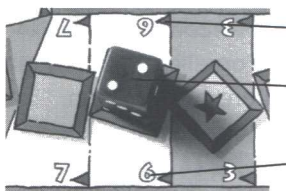
Er kan op **twee manieren** worden gewed;

Met getallen gokken:

Bij deze manier van wedden beweert de speler dat een bepaald aantal ogen tussen 1 en 5 tenminste zo vaak op de dobbelstenen van alle spelers naar boven wijst als hij aangeeft. De ster is in dit geval de joker: de joker krijgt altijd de waarde van het getal waarop net werd gewed.

Heeft een speler bijvoorbeeld op de 3 gewed, dan telt elke ster voor een 3. Gokt de volgende speler op een 5, dan heeft elke ster de waarde 5, enz.

Om een gok met getallen weer te geven, zet een speler de rode scoredobbelsteen met het bewuste getal naar boven op het gele cijferveld.



De pijl toont de schuifrichting van de scoredobbelsteen.

De naar boven liggende zijde van de dobbelsteen laat zien om welk aantal ogen het gaat.

Het getal op het veld geeft de gegokte hoeveelheid aan.

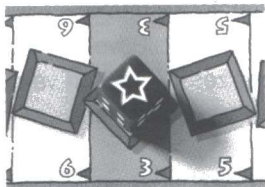
Met getallen gokken:

**De scoredobbelsteen met het
gewenste aantal
ogen naar boven
op het cijferveld
plaatsen**

Met sterren gokken:

De speler kan ook alleen maar met sterren gokken. Hij beweert dus dat de dobbelstenen van alle spelers tenminste zoveel

sterren tonen als hij vastlegt. Hij plaatst hiervoor de rode scoredobbelsteen met de sterzijde naar boven wijzend op het gewenste oranje sterrenveld.



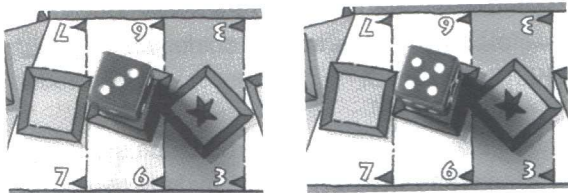
Een nieuwe ronde wordt altijd door de winnaar van de vorige ronde gestart.

Na de eerste gok gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Elke speler die aan de beurt is, moet gebruik maken van één van de hierna volgende spelmogelijkheden A of B; passen is niet toegestaan.

A. De weddenschap verhogen

Dit kan op drie manieren gebeuren:

Het aantal ogen verhogen. De rode scoredobbelsteen blijft daarbij op hetzelfde cijferveld liggen, wordt echter naar een hoger aantal ogen gedraaid. Bijvoorbeeld van 3 naar 4 of maximaal 5.



Met sterren gokken:

De scoredobbelsteen met de ster naar boven op het sterrenveld plaatsen

Om de beurt moet iedereen verhogen of in twijfel trekken

Verhogen:

Scoredobbelsteen op een hoger getal draaien

Scoredobbelsteen naar hoger cijferveld schuiven

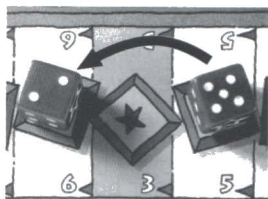
Scoredobbelsteen naar hoger sterrenveld schuiven

In twijfel trekken: De weddenschap van de voorganger wordt in twijfel getrokken

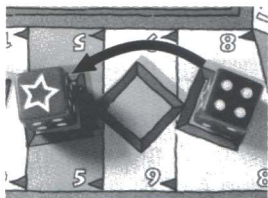
Alle dobbelstenen laten zien en de passende tellen

Resultaat

Het aantal dobbelstenen verhogen. De rode scoredobbelsteen wordt naar een willekeurig hoger cijferveld in de richting van de pijl verschoven. Het aantal ogen kan vrij worden gekozen; het kan dus ook kleiner zijn dan daarvoor. Bijvoorbeeld van vijf vijven naar zes tweeën of van twee sterren naar vijf vieren, enz.



Een hoger sterrenveld kiezen. De rode scoredobbelsteen wordt met de ster naar boven op een willekeurig sterrenveld in de richting van de pijl geschoven. Bijvoorbeeld van drie sterren naar vier sterren of van acht vieren naar vijf sterren, enz.



B. De weddenschap in twijfel trekken



Als een speler denkt dat de weddenschap van zijn voorganger boven de werkelijke hoeveelheid passende dobbelstenen ligt, dan trekt hij de weddenschap in twijfel. Hij zegt dan luid en duidelijk:
BEKERS OMHOOG!

Alle spelers tillen hun beker op en schuiven de dobbelstenen die met de weddenschap overeenkomen naar het midden van de tafel. Dan wordt er geteld.

Bij de vergelijking van het gegokte getal met de werkelijke hoeveelheid passende dobbelstenen zijn er drie mogelijkheden:

☒ Het gegokte getal ligt lager dan de werkelijke hoeveelheid: de speler die de weddenschap in twijfel heeft getrokken, verliest.

☒ Het gegokte getal is gelijk aan de werkelijke hoeveelheid: alle spelers verliezen behalve de speler die gegokt heeft.

☒ Het gegokte getal ligt hoger dan de werkelijke hoeveelheid: de speler die gegokt heeft, verliest.

De verliezer van de weddenschap moet vervolgens zoveel dobbelstenen afgeven als er verschil is tussen de werkelijke en de gegokte hoeveelheid. Is die hoeveelheid gelijk, dan moeten alle spelers - behalve de speler die gegokt heeft - elk één dobbelsteen afgeven.

Voorbeeld 1: Een weddenschap van tien tweeën werd in twijfel getrokken; in werkelijkheid echter zijn er acht tweeën en vier sterren op alle gele dobbelstenen te vinden, dus in totaal twaalf: de "twijfelaar" verliest en moet 2 (12 min 10) eigen dobbelstenen afgeven.

Voorbeeld 2: Een weddenschap van acht sterren wordt in twijfel getrokken; in werkelijkheid zijn er ook precies acht sterren in het spel. Alle spelers met uitzondering van de "gokker" moeten 1 dobbelsteen afgeven.

De verloren dobbelstenen komen op het "doppelstenenkerkhof". Ze worden dus uit het spel genomen en hebben met de verdere weddenschappen niets meer te maken.

Een speler die geen dobbelstenen meer heeft, kan niet meer meespelen. Hij zet de beker voor zich neer en is voor de rest van het spel toeschouwer.

☒ **Weddenschap lager: "twijfelaar" verliest**

☒ **Weddenschap gelijk: Allen behalve de "gokker" verliezen**

☒ **Weddenschap hoger: "gokker" verliest**

Verliezer moet het verschil in dobbelstenen afgeven.

Bij overeenstemming: Allen - behalve de "gokker" geven 1 dobbelsteen af.

De afgegeven dobbelstenen komen op het dobbelstenenkerkhof

Spelers zonder dobbelstenen doen niet meer mee

**Alle verdere
ronden verlopen
op dezelfde wijze**

**De laatste
speler met
dobbelsteen
wint**

NIEUW RONDE, NIEUWE KANSEN!

Na de telling en het daarmee verbonden afgeven van dobbelstenen begint een nieuwe ronde: de spelers dobbelen nu met de overgebleven dobbelstenen, de winnaar van de vorige ronde neemt de rode scoredobbelsteen en doet de eerste weddenschap van de nieuwe ronde... het bluffen gaat weer verder.

EINDE VAN HET SPEL

Wie na tal van spannende ronden en met coole bluff alleen overblijft met tenminste nog één dobbelsteen in de beker, is de winnaar.

BLUFFEN MET VERSTAND!

Let steeds op het aantal dobbelstenen dat nog in het spel is. Het gemiddelde aantal dobbelstenen per aantal ogen of sterren kun u makkelijk nagaan:

Bij het wedden met getallen - aantal dobbelstenen delen door 3

Bij het wedden met sterren - aantal dobbelstenen delen door 6

Bovendien moet u weten hoeveel dobbelstenen u zelf nog heeft. Iedereen kan dus het eigen risico altijd opnieuw berekenen en bepalen of hij de weddenschap verhoogt of in twijfel trekt.

Een extra spelvariant speciaal voor ultracoole gokkers!

Het belangrijkste element van deze extra regel is de mogelijkheid om ook tijdens een ronde opnieuw te dobbelen. Op die manier kan men de eigen weddenschap verbeteren. Meteen nadat een speler heeft gegokt, kan hij de volgende extra handeling uitvoeren:

1. Dobbelstenen uit de beker schudden

De speler schudt een willekeurig aantal dobbelstenen uit zijn beker; om te dobbelen moet er echter tenminste eentje in de beker blijven. De stand van de uit de beker geschudde dobbelstenen mag niet worden gewijzigd. Er komen willekeurige getallen of sterren naar boven te liggen.

Op die manier kan een speler bijvoorbeeld zijn weddenschap met passende dobbelstenen ondersteunen. Heeft hij geen passende dobbelstenen, dan kan hij dobbelstenen uitschudden om dan door opnieuw te dobbelen zijn kansen te verbeteren.

2. Opnieuw dobbelen

Dat moet gebeuren wanneer daarvoor tenminste één dobbelsteen werd uitgeschud. Met de overige dobbelstenen in de beker wordt er meteen opnieuw gedobbeld en worden de dobbelstenen zoals steeds onder de beker verstopt gehouden.

Uitgeschudde dobbelstenen tellen bij de berekening van de weddenschap normaal mee en komen dan bij de volgende ronde opnieuw in de beker terecht.

Speluitbreiding
Een willekeurig aantal dobbelstenen uitschudden; met de overige opnieuw dobbelen

Wedden boven 20?

In dat geval wordt er eenvoudig in de richting van de pijl verder geteld; zo wordt b.v. uit het cijferveld 1 het veld 21 enz.