

BLUFFI

Een geheel nieuw soort dobbelspel zonder dobbelsteen!

Ravensburger Spelen Nr. **604 5 108 1**

Voor twee tot zes spelers vanaf 6 jaar.

Inhoud: 1 speelbord,
24 weg-kaartjes,
8 puntkaartjes en
6 speelfiguren.

Spelidee: De speelfiguren moeten een lange weg vol hindernissen naar het doel afleggen. Als men een beetje geluk heeft, komt men sneller vooruit. Heeft men geluk niet mee, dan mag men het forceren door te bluffen! Daarbij moet men echter niet betrappt worden. Wie als eerste in het doel aankomt, heeft gewonnen.

Vorbereiding: Het speelveld voor de puntkaartjes wordt midden op de tafel gelegd. De weg-kaartjes worden geschud en blind dwz. met de beeldzijde naar onderen zo uitgelegd dat er een vierkante weg van 7x7 kaartjes ontstaat. Ook de punt-kaartjes worden geschud en blind op de 8 **lichte** velden van het speelbord gelegd. De spelers spreken met elkaar af, welk van de kaartjes op een van de vier hoeken als start en doel zal gelden en zetten hun figuren op dit kaartje. Van daar uit doorlopen alle figuren in de richting van de wijzers van de klok de weg af. Nu kan het spel beginnen.

Hoe gespeeld wordt: De jongste speler begint; vervolgens komt iedere speler aan de beurt. Wie aan de beurt is, moet eerst vaststellen hoever hij voorwaarts mag; hij neemt daarvoor een

willekeurig punt-kaartje op, laat het aantal punten op voorzijde aan alle spelers zien en legt het kaartje dan weer **blind** op een willekeurig donkerveld op het speelbord af. Als het kaartje 3 punten vertoont mag hij met zijn pion 3 velden verder. Ieder weg-kaartje is een veld.

Het beste is dat de speler zijn pion naast het bereikte kaartje zet, want hij moet dat kaartje nu opnemen en nakijken, wat hem op de voorzijde bevolen wordt te doen. Voorlopig gaat het alleen de betreffende speler wat aan – hij moet er dus op letten dat geen van de andere spelers de voorkant te zien krijgt. Er staan aanwijzingen op als: „nog 4 velden vooruit“ of „weer 3 velden terug“, die de speler nu eigenlijk zou moeten uitvoeren. Hij legt het kaartje weer blind op zijn plaats terug en zegt **hardop en duidelijk, wat het kaartje bevolen heeft**. Omdat hij alleen de voorkant gezien heeft, kan hij kiezen tussen de waarheid of bluffen.

Bijvoorbeeld: de aanwijzing „3 velden terug“ bevalt de speler niet. Hij zegt met volle overtuiging 3 velden vooruit en zet zijn pion 3 velden verder. Moet men hem nu geloven of zijn zet in twijfel trekken? Voordat de volgende speler aan de beurt is, heeft iedere speler het recht „Bluf“ te roepen, als hij denkt dat er heel wat anders op het kaartje staat. Wie als eerste „Bluf“ geroepen heeft, mag het betreffende kaartje omdraaien, zodat alle spelers zien of er inderdaad gebluft werd. Als de speler die aan de beurt was de waarheid heeft gezegd, dan moet de speler die „Bluf“ geroepen heeft, direct met zijn eigen pion 5 velden terug. Als er werkelijk sprake was van „Bluf“, dan moet de bluffer met zijn pion 5 velden terruggaan, gerekend vanaf het omgedraaide kaartje. Minder plaatsen voorwaarts bluffen dan het kaartje aangeeft geldt niet als bluf, maar brengt de speler die „Bluf“ roept wel 5 plaatsen achteruit.

Als een speler 5 velden terug moet, maar hij is nog niet zover van de start verwijderd, dan blijft hij op het startkaartje staan.

Nu komt de volgende speler aan de beurt. Hij neemt een punt-kaartje van de lichte zijde van het speelbord, laat het alle spelers zien en legt het op een donker veld. Hij zet zijn pion het aangegeven aantal velden vooruit en bekijkt het weg-kaartje, kondigt zijn tweede zet aan en wacht af of er iemand „Bluf“ zal roepen.

Naarmate het spel zich ontwikkelt, kan iedere speler door scherp op te letten het toeval uit-schakelen. Iedereen probeert te onthouden waar de kaartjes met een hoog aantal punten zijn afgelegd. Zodra namelijk alle 8 punkt-kaartjes op de donkere helft van het speelbord terecht gekomen zijn, worden ze een voor een in omgekeerde volgorde weer naar de lichte zijde van het speelbord gespeeld. Bovendien

probeert men ook te onthouden welke kaartjes men zelf heeft omgedraaid en welke door een „Bluf“ roeper omgedraaid zijn. Als men die kaarten kent, dan weet men als er weer een speler opkomt, of hij bluft of niet. Als men weet dat alle spelers een bepaalde kaart kennen dan zal men niet zo dom zijn om te bluffen. Maar het is niet zo eenvoudig alles wat men gezien heeft te onthouden. Bovendien is het leuk om met halve waarheden de spelers in de war te brengen. Men kan bijvoorbeeld zeggen „2 velden vooruit“, hoewel men er 3 vooruit mocht. Bij zo'n dubbele bluf heeft de speler geen direkt voordeel. Wordt de zet echter door een andere speler in twijfel getrokken, en zegt deze „Bluf“, dan moet deze speler 5 velden terug!

Wie als eerste de hele weg afgelegd heeft, en het startkaartje weer bezit of overschrijdt, heeft gewonnen.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg