

LV – Latviešu

DJ08417 Spēle - Pirātu blefs

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-5. **Ilgums:** 35 minūtes.

Komplektā ietilpst: 1 spēles pamatne, 5 kuģu kauliņi, 5 blefa žetoni, 2 dārgumu žetoni, 90 priekšmetu kārtis un 10 pirātu kārtis.

Skrējiens pēc dārgumiem ir sācies, lai izcīnītu slepenos dārgumus, kas paslēpti uz vientuļas salas! Lai tiktu uz priekšu, tev jāprot tēlot un blefot tā, lai neviens nepamana, ka mānies!

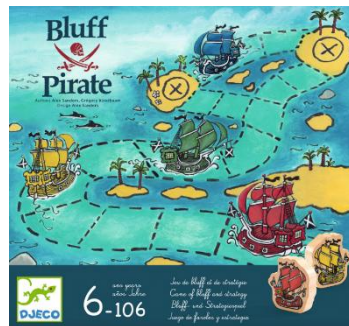
Spēles mērķis: šī ir melošanas jeb blefošanas spēle. Lai tiktu uz priekšu, spēlētājiem jānovieto uz spēles pamatnes vienādas krāsas kāršu komplekti, dažas no kārtīm paturot paslēptas. Tālākais tad ir atkarīgs no pretiniekiem, noskaidrot, vai spēlētājs mānās vai ne.

Sagatavošanās spēlei: spēles pamatni novieto galda vidū, starp visiem spēlētājiem. Vienu no dārgumu žetoniem novieto uz katras dārgumu salas lauciņa, novietojot to ar aizvērtu dārgumu lādi virspusē.

Uzmanies – neviens no spēlētājiem nedrīkst zināt, kāds attēls paslēpies dārgumu žetona otrā pusē.

Katrs spēlētājs izvēlas sev kuģa kauliņu atšķirīgā krāsā un tam atbilstošu blefa žetonu, un novieto abus sev priekšā.

Visas kārtis samaisa un katram spēlētājam izdala pa 5 kārtīm, pārējās kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, spēles pamatnes vidū.



Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, spēle pēc tam turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienā spēlētājs:

- paceļ divas kārtis no kaudzītes un paņem tās rokās, pirms veic vienu vai divas sekojošas darbības:
 - spēlētājs var nolikt nost kāršu komplektu ar kārtīm, uz kurām attēlots vienāds priekšmets (iespēja izvēlēties – blefot vai neblefot).
 - spēlētājs var izņemt 1 kārti no rokās esošajām un nolikt uz spēles laukuma.
- otra alternatīva – doties uz kuģi (skat. sadaļu “Visi uz klāja!”).

Kāršu komplektu novietošana:

Kāršu komplektu veido no 3, 4 vai 5 kārtīm, kas ir vienādā krāsā (priekšmetu vai pirātu kārtis). Kad kāršu komplekts ir nolikts, 1 vai 2 kārtīm no šī komplekta ir jābūt redzamām, pārējās novieto ar attēliem uz leju.

Šis ir tas brīdis spēlē, kad spēlētāji izlemj, vai blefot vai ne, jo, novietojot kārtis ar attēliem uz leju, viņi var mānīties un salikt kārtis, kas neatbilst vajadzīgajam nosacījumam un patiesībā ir ar citiem priekšmetiem.

Balsošana

Kad spēlētājs ir novietojis savu kāršu komplektu, pārējie spēlētāji var izteikt savas domas, vai viņiem liekas, ka spēlētājs melo vai nemelo. Visi spēlētāji drīkst skaidri diskutēt un izteikt savas domas, taču tie nedrīkst atklāt savu plānoto balsojumu.

Lai nobalsotu, spēlētāji paņem savus blefa žetonus, izvēlas, kuru pusi rādīt (blefo vai neblefo), nerādot savu izvēli citiem, un noliek žetonu uz galda. Visiem spēlētājiem ar roku jāaizklāj savi blefa žetoni un jātur roka uz tiem, lai neviens nezinātu, par kuru no izvēlēm viņš balso.

Spēlētājs, kurš novietoja kāršu komplektu, izvēlas vienu no balsotājiem. Izvēlētais balsotājs paceļ roku no žetona un atklāj savu balsojumu. Atklātas tiek arī spēlētāja noliktās, paslēptās kārtis, lai redzētu, vai spēlētājs blefoja.

1. Ja izvēlētais balsotājs balsoja ar blefa žetonu “neblefo”

- Neatkarīgi no tā, vai kāršu nolīcējs blefoja vai ne, viņš drīkst pārvietot savu kuģa kauliņu uz priekšu tik lauciņus, cik kāršu bija nolikts kāršu komplektā (piemēram, ja spēlētājs bija nolīcis komplektu ar 3 kārtīm, viņš drīkst ar savu kuģa kauliņu paiet trīs lauciņus uz priekšu).
- Pats balsotājs savu kuģa kauliņu nedrīkst pārvietot.
- Kāršu komplekta kārtis tiek izņemtas no spēles un novietotas ar attēliem uz augšu uz atbilstošajiem lauciņiem spēles laukumā.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

2. Ja balsotājs balsoja ar blefa žetonu “blefo”, bet spēlētājs nebija blefojis

- Kāršu nolicejs drīkst pārvietot savu kuģa kauliņu uz priekšu tik lauciņus, cik kāršu bija nolikts kāršu komplektā (piemēram, ja spēlētājs bija noliceis komplektu ar 3 kārtīm, viņš drīkst ar savu kuģa kauliņu paiet trīs lauciņus uz priekšu).
- Balsotājs, kurš kļūdains apvainoja kāršu liceju par blefošanu, pārvieto savu kuģa kauliņu divus lauciņus atpakaļ.
- Kāršu komplekta kārtis tiek izņemtas no spēles un novietotas ar attēliem uz augšu, uz atbilstošajiem lauciņiem spēles laukumā.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

3. Ja balsotājs balsoja ar blefa žetonu “blefo” un spēlētājs arī bija blefojis

- Spēlētājs, kurš nolika kārtis, kārtis paņem atpakaļ rokās, un nedrīkst pārvietot savu kuģa kauliņu.
- Balsotājs, kurš pieķēra kāršu liceju melos, pārvieto savu kuģa kauliņu uz priekšu tik lauciņus, cik kāršu bija nolikts kāršu komplektā (piemēram, ja spēlētājs bija noliceis komplektu ar 3 kārtīm, balsotājs drīkst ar savu kuģa kauliņu paiet trīs lauciņus uz priekšu).

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Kārts paņemšana no spēlētāja rokām:

- Ja spēlētājs nenoliek komplektu ar kārtīm, viņam jāizņem no rokām viena kārts un ar attēlu uz augšu jānovieto uz spēles laukuma, atbilstošajā lauciņā.
- Ja spēlētājam šajā gājienā ir mazāk par 5 kārtīm, tad viņam nav jāizņem neviena kārts.

Gājiens tad pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzmanību: ja kāršu kavā vairs nav kāršu, tad visas kārtis, kas atrodas uz spēles laukuma un ir izņemtas no spēles, tiek savāktas viena kaudzītē, samaisītas un novietotas jaunā kaudzītē ar attēliem uz leju.

“Visi uz klāja!”

Spēlētājs var izlemt arī “doties uz kuģa klāja”. Tas skaitās kā viens gājiens, tādēļ, izvēloties šo iespēju, spēlētājam netiks dota iespēja pacelt un nolikt kārtis vai izņemt kārtis no rokām šajā gājienā.

Lai spēlētājs varētu “doties uz kuģa klāja”, viņa rokās jābūt pirāta kārtij. Spēlētājs novieto pirāta kārti uz spēles laukuma un iesaucas “Visi uz klāja!”. Tad spēlētājs izvēlas kādu no dalībniekiem, kas spēlē ir ticis tālāk par viņu, un

izņem no šī spēlētāja rokām 3 kārtis un ieliek sev rokās. Spēlētājs, kurš ņem kārtis, nedrīkst redzēt, kādas kārtis ir otra spēlētāja rokās, lai nezinātu, ko izvēlas.

Pirāta kārts, kas tikusi izmantota, tiek izņemta no spēles un novietota ar attēlu uz augšu uz attiecīgā lauciņa spēles laukumā.

Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzmanību: spēlētājs, kurš ir spēles līderis, nedrīkst izmantot iespēju “Visi uz klāja”.

Spēles beigas: kad spēlētājs sasniedz vienu no “dārgumu salām”, viņš novieto savu kuģa kauliņu uz tā un pagriež otrādi uz salas novietoto dārgumu žetonu: ja zem tā atrod dārgumus, spēle ir uzvarēta!

Ja žetons ar dārgumiem ir uz otras salas, tad visiem spēlētājiem jācenšas nonākt uz tās. **Spēlētājs, kurš pirmais sasniedz dārgumu salu un tur esošos dārgumus, uzvar spēli!**

Spēles autori: Grégory Kirszbaum un Alex Sanders

LT – Lietuvių*

DJ08417 Žaidimas - Blefuojantis piratas

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2-5

Žaidimo trukmė: 35 minučių

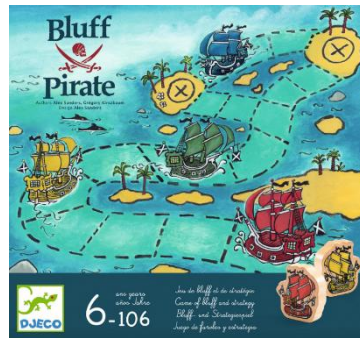
Žaidimo sudėtis: 1 lenta, 5 laivų žetonai, 5 blefo žetonai, 2 lobio žetonai, 90 reikmenų kortų ir 10 piratų kortų.

Lenktynės ką tik prasidėjo – kas pirmas pasieks slaptą salos lobį. Kad judėtumėte į priekį, turėsite blefuoti, kad nebūtumėte sučiupti!

Žaidimo tikslas: Blefuojantis Piratas yra blefo žaidimas. Norėdami judėti į priekį, žaidėjai turi dėti vienodas kortų kombinacijas, paslėpdami dalį jų. Tuomet priešininkai turi nuspręsti, ar jie blefuoja, ar ne!

Pasiruošimas žaidimui: Padėkite lentą žaidėjų viduryje. Ant kiekvieno lobio salos langelio padėkite po vieną iš dviejų lobio žetonų, užversta skrynia į viršų. Atsargiai – nė vienas žaidėjas neturi žinoti, kas yra lobio žetonų kitoje pusėje. Kiekvienas žaidėjas pasirenka skirtingos spalvos žetoną ir atitinkamą blefo žetoną. Jie pastato savo žetonus ant starto langelio ir pasideda blefo žetoną prieš save.

Visos kortos sumaišomos. Kiekvienam žaidėjui išdalijama po 5 kortas, o likusios kortos padedamos užverstomis krūvelėje ant kvadrato lentos viduryje.



Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas pradeda, tada žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas gali:

- Paimti dvi kortas iš kaladės ir įsidėti jas į savo ranką, prieš atlikdamas vieną iš dviejų veiksmų:
 - jis gali padėti kortų rinkinį, kuriame visos rodo tą patį reikmenį (pasirinkdamas blefuoti arba neblefuoti),
 - arba jis gali išmesti vieną kortą iš savo rankos.
- Arba, kitaip, jis gali įlipti į laivą.

Kortų rinkinio padėjimas:

Rinkinį turi sudaryti 3, 4 arba 5 vienos spalvos kortos (reikmenų arba piratų kortos). Padėjus rinkinį, 1 arba 2 kortos turi būti atverstos, o kitos – užverstos. Šiuo žaidimo momentu žaidėjas gali nuspręsti blefuoti (arba neblefuoti), padėdamas užverstai kortas, kurios rodo kitą daiktą nei atverstosios kortos.

Balsavimas

Kai žaidėjas padeda savo rinkinį, jo priešininkai turi nuspręsti, ar jis blefuoja. Visi gali garsiai diskutuoti, bet balsuoti reikia slapta.

Balsavimui žaidėjai paima savo blefo žetonus, pasirenka, kurią pusę parodyti („blefuoja“ arba „neblefuoja“), ir padeda žetonus ant stalo. Kiekvienas žaidėjas turi laikyti savo žetoną paslėptą po ranka.

Kortas padėjęs žaidėjas pasirenka vieną balsuotoją, kuris turi patraukti ranką ir parodyti savo balsą. Tada atverčiamos ir užverstos kortos rinkinyje.

1/ Balsuotojas pasirenko „neblefuoja“

- Nesvarbu, ar žaidėjas blefavo, ar ne, kortas padėjęs žaidėjas gali pajudinti savo žetoną į priekį tiek langelių, kiek kortų buvo rinkinyje (pvz., jei buvo 3 kortos, jis juda 3 langelius).
- Balsuotojas savo žetono nejudina.
- Kortos iš rinkinio pašalinamos iš žaidimo ir atverstos padedamos ant atitinkamų lentos langelių.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

2/ Balsuotojas pasirenko „blefuoja“, bet žaidėjas neblefavo

- Kortas padėjęs žaidėjas gali pajudinti savo žetoną į priekį tiek langelių, kiek kortų buvo rinkinyje (pvz., jei buvo 3 kortos, jis juda 3 langelius).
- Balsuotojas, kuris neteisingai apkaltino žaidėją blefuojančią, turi atsitraukti 2 langelius atgal.

- Kortos iš rinkinio pašalinamos iš žaidimo ir atverstos padedamos ant atitinkamų lentos langelių.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

3/ Balsuotojas pasirinko „blefuoja“, ir žaidėjas iš tiesų blefavo

- Kortas padėjęs žaidėjas susigražina kortas į ranką ir nejuda savo žetonu.
- Balsuotojas, kuris teisingai pastebėjo blefą, gali pajudinti savo žetoną į priekį tiek langelių, kiek kortų buvo rinkinyje.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Kortos pašalinimas iš žaidėjo rankos:

- Jei žaidėjas nepadeda kortų rinkinio, jis privalo pašalinti vieną kortą iš savo rankos ir padėti ją atverstą ant atitinkamos vietos lentoje.
- Jei žaidėjas turi mažiau nei 5 kortas ir ateina jo ėjimas, jis nepašalina jokios kortos iš savo rankos.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Pastaba: jei kaladėje nebelieka kortų, visos kortos iš lentos, kurios buvo pašalintos iš žaidimo, surenkamos, sumaišomos ir užverstos padedamos į naują kaladę.

„Visi į laivą!“:

Žaidėjas taip pat gali nuspręsti įlipti į laivą. Tai laikoma vienu ėjimu, todėl šio ėjimo metu jis negali imti kortų, dėti rinkinio ar šalinti kortų iš rankos.

Kad galėtų įlipti į laivą, žaidėjas savo rankoje turi turėti pirato kortą.

Žaidėjas padeda pirato kortą ant lentos ir sušunka: „Visi į laivą!“. Tada jis pasirenka žaidėją, kuris yra priekyje (pavyzdžiui, pirmaujantį) ir paima 3 jo kortas, kurias įsideda į savo ranką. Paėmęs jis negali pamatyti, kokias kortas išsirenka.

Naudota pirato korta pašalinama iš žaidimo ir atversta padedama ant atitinkamos lentos vietos.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Pastaba: pirmaujantis žaidėjas negali įlipti į laivą.

Žaidimo pabaiga:

Kai žaidėjas pasiekia vieną iš dviejų „lobio salos“ langelių, jis perkelia savo laivo žetoną ant jo ir apverčia ten padėtą žetoną: jei jis randa lobį – laimi žaidimą!

Jei lobio žetonas yra kitame finišo langelyje, visi žaidėjai turi bandyti pirmi jį pasiekti. Laimi tas, kuris ten atkeliauja pirmas!

Žaidimo autoriai: Grégory Kirschbaum ir Alex Sanders

EE – Eesti*

DJ08417 Mäng - Bluffiv piraat

Vanus alates: 6+

Mängijate arv: 2 - 5

Mängu kestus: 35 minutit

Komplekti kuuluvad: 1 mängulauda, 5 laevanuppu, 5 blufimärki, 2 aardemärki, 90 lisakaarti ja 10 piraadikaarti.

Võidujooks on just alanud, et esimesena nõuda salasaare aaret. Edasi liikumiseks pead bluffima nii, et sind ei tabataks!

Mängu eesmärk: Bluff Piraat on bluffimismäng. Edasi liikumiseks peavad mängijad asetama lauale samasuguste kaartide komplekte, hoides osa neist peidetuna. Seejärel on vastaste ülesanne aru saada, kas nad bluffivad või mitte!

Mängu ettevalmistamine: Asetage mängulaud mängijate keskele. Pange üks kahest aardemärgist igale aarde saare ruudule, kinnise kirstu poolega ülespoole. Tähelepanu – ükski mängija ei tohi teada, mis on aardemärgi tagaküljel.

Iga mängija valib erinevat värvi nuppu ja vastava blufimärgi. Nad asetavad oma nupud stardiruudule ja hoiavad blufimärgi enda ees.

Kõik kaardid segatakse. Iga mängija saab 5 kaarti ja ülejäänud asetatakse lauale keskel oleva ruudu peale tagurpidi pakina.



Mängu käik:

Noorim mängija alustab, seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu ajal võib iga mängija:

- Võtta pakist kaks kaarti ja panna need oma kätte, enne kui teeb ühe kahest asjast:
 - ta võib lauale panna komplekti kaarte, mis kõik näitavad sama eset (otsustades bluffida või mitte bluffida),
 - või ta võib oma käest ühe kaardi ära visata.
- Teise võimalusena võib ta laevale minna.

Kaartide komplekti maha panemine:

Komplekt peab koosnema 3, 4 või 5 samavärvilisest kaardist (esemekaardid või piraadikaardid). Kui see komplekt maha pannakse, peab 1 või 2 kaarti olema nähtaval, ülejäänud aga tagurpidi. Selles mängu etapis saab mängija otsustada bluffida (või mitte bluffida), pannes tagurpidi kaardid, mis näitavad erinevat eset kui need, mis on lauale pandud näoga ülespoole.

Hääletamine

Kui mängija on komplekti maha pannud, peavad vastased otsustama, kas ta bluffib või mitte. Kõik võivad arutada valjusti, kuid hääletamine toimub salaja. Hääletamiseks võtavad mängijad oma blufimärgid, valivad poole ("blufib" või "ei bluffi"), ilma et teised näeksid, ja asetavad märgid lauale. Iga mängija peab oma märgi peitma käe alla.

Mängija, kes komplekti maha pani, valib ühe hääletajatest, kes peab oma käe ära tõstma ja hääle avaldama. Samal ajal paljastatakse ka komplekti peidetud kaardid.

1/ Hääletaja valis "ei bluffi"

- Olenemata sellest, kas ta bluffis või mitte, saab mängija, kes komplekti maha pani, liigutada oma nuppu nii mitu ruutu edasi, kui palju kaarte oli komplektis (nt kui ta mängis 3 kaarti, liigub ta 3 ruutu edasi).
- Hääletaja oma nuppu liigutada ei saa.
- Komplekti kaardid eemaldatakse mängust ja asetatakse lauale vastavatele ruutudele näoga ülespoole.

Seejärel on järgmise mängija kord.

2/ Hääletaja valis “blufib” ja mängija ei blufinud

- Mängija, kes komplekti maha pani, saab liigutada oma nuppu nii mitu ruutu edasi, kui palju kaarte oli komplektis (nt kui ta mängis 3 kaarti, liigub ta 3 ruutu edasi).
- Hääletaja, kes ekslikult arvas, et ta blufis, peab oma nuppu liigutama 2 ruutu tagasi.
- Komplekti kaardid eemaldatakse mängust ja asetatakse lauale vastavatele ruutudele näoga ülespoole.

Seejärel on järgmise mängija kord.

3/ Hääletaja valis “blufib” ja mängija blufis

- Mängija, kes komplekti maha pani, peab kaardid tagasi oma kätte võtma ega saa oma nuppu liigutada.
- Hääletaja, kes õigesti bluffi ära tundis, saab liigutada oma nuppu nii mitu ruutu edasi, kui palju kaarte oli komplektis.

Seejärel on järgmise mängija kord.

Kaardi eemaldamine mängija käest:

- Kui mängija ei pane maha kaartide komplekti, peab ta eemaldama ühe kaardi oma käest ja asetama selle näoga ülespoole laual vastavale kohale.
- Kui mängijal on vähem kui 5 kaarti ja on tema käik, ei eemalda ta oma käest ühtegi kaarti.

Seejärel on järgmise mängija kord.

Märkus: kui pakis pole enam kaarte, kogutakse kõik laual olevad ära visatud kaardid kokku, segatakse ja asetatakse uue pakina tagurpidi lauale.

“Kõik pardale!”

Mängija võib ka otsustada minna laevale. See loeb ühe käiguna ja mängija ei saa sellel käigul võtta kaarte, panna maha komplekti ega eemaldada kaarte oma käest.

Et laevale minna, peab mängijal olema käes piraadikaart. Mängija paneb piraadikaardi lauale ja hüüab: “Kõik pardale!”. Seejärel valib ta ühe mängija, kes on temast eespool võidujooksus (näiteks liider), ja võtab sellelt 3 kaarti, lisades need oma kätte. Ta ei tohi enne valimist vaadata, millised kaardid need on. Kasutatud piraadikaart eemaldatakse mängust ja asetatakse näoga ülespoole laual vastavale kohale. Seejärel on järgmise mängija kord.

Märkus: liidriks olev mängija ei tohi laevale minna.

Mängu lõpp:

Kui mängija jõuab ühele kahest “aaretsaare” ruudust, liigutab ta oma laevanupu sellele ja pöörab seal oleva märgi ümber: kui ta leiab aarde, võidab ta mängu!

Kui aardemärk on teisel finiširuutul, peavad kõik mängijad püüdma esimesena sinna jõuda. Võidab see, kes sinna esimesena jõuab!

Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders



CONTENTS

1 board, 5 ship counters, 5 bluff tokens, 2 treasure tokens, 90 accessory cards and 10 pirate cards.

A race has just begun to be the first to claim the secret island treasure. To move forward, you'll have to bluff without being found out!

Aim of the game: Bluff Pirate is a bluffing game. To move forward, players will have to place down sets of identical cards, keeping some of them hidden. Then it's down to their opponents to work out whether they're bluffing or not!

Getting the game ready: Place the board in the middle of the players. Put one of the two treasure tokens on each of the treasure island squares, with the closed chest facing up. Careful - none of the players must know what's on the back of the treasure tokens. Each player chooses a counter in a different colour, and the matching bluff token. They place their counters on the start square and keep their bluff token in front of them. All the cards are shuffled. Each player is dealt 5 cards, and the rest are placed face down in a pile on the square in the middle of the board.



Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

When it's their turn, each player can:

- **Pick up two cards** from the pile and place them in their hand, before doing one of two things:
 - they can place down a set of cards all showing the same accessory (choosing to bluff, or not to bluff),
 - or they can remove a card from their hand.

- Alternatively, they can board a ship.

Placing down a set of cards:

A set must be made up of 3, 4 or 5 cards of the same colour (accessory or pirate cards). When this set is placed down, **1 or 2 cards must be visible, and the others face down.**

This is the point in the game where the player can decide to bluff (or not to bluff), by placing cards face down that show a different item to the cards that are placed face up.

The vote

Once a player has placed down their set, their opponents must decide whether or not they are bluffing.

Everyone can talk out loud, but votes must be kept secret.

To vote, the players pick up their bluff tokens, choose which side to show without anyone else seeing (“**bluffing**” or “**not bluffing**”) and place the tokens on the table. Each player has to keep their token hidden under their hand.

The player who has placed the set of cards down picks one of the voters, who then has to take their hand away and show their vote. The hidden cards in the set are also revealed.

1/ The voter voted for “not bluffing”

- Whether they were bluffing or not, the player who placed down the set gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set (e.g. if they played 3 cards, they can move 3 squares).
- The voter cannot move their counter.
- The cards in the set are removed from play and placed face up on the corresponding squares on the board.

Then it is the next player’s turn.

2/ The voter voted for “bluffing” and the player was not bluffing

- The player who placed down the set gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set (e.g. if they played 3 cards, they can move 3 squares).
- The voter who wrongly accused the player of bluffing must move their counter back 2 squares.
- The cards in the set are removed from play and placed face up on the corresponding squares on the board.

Then it is the next player’s turn.

3/ The voter voted for “bluffing” and the player was bluffing

- The player who placed down the set returns the cards to their hand, and does not move their counter.
- The voter who called their bluff gets to move their counter forwards as many squares as there were cards in the set.

Then it is the next player’s turn.

Removing a card from a player's hand:

- If a player does not place down a set of cards, they must remove a card from their hand and lay it face up on the corresponding place on the board.
- If the player has less than 5 cards and it is their turn to play, they do not remove any cards from their hand.

Then it is the next player's turn.

NB: if there are no more cards left in the pile, all the cards on the board that have been removed from play are gathered up, shuffled, and placed face down in a new pile.

“All aboard!”:

A player can also decide to board a ship. This counts as one turn, and so the player will not be able to pick up cards, place down a set, or remove cards from their hand during this turn. A player needs to have a pirate card in their hand to be able to board a ship.

The player places the pirate card down on the board, and calls out: **“All aboard!”**. Then they pick a player who is ahead of them in the race (the one in the lead, for example) and take 3 of their cards, which they add to their own hand. They are not allowed to see which cards they are choosing before they take them.

The pirate card that the player used is removed from play and placed face up on the corresponding square on the board.

Then it is the next player's turn.

NB: the player who is in the lead is not allowed to board a ship.

End of the game:

When a player reaches one of the two **“treasure island”** squares, they move their ship counter onto it and turn over the counter placed there: if they find the treasure, they win the game! If the token with the treasure is on the other finish square, then all the players have to try and be the first one to reach it. **The one who gets there first wins the game!**

В КОМПЛЕКТЕ

1 игровое поле, 5 фишек «корабль», 5 жетонов «блеф», 2 жетона «сокровище», 90 карточек «предмет» и 10 карточек «пират».

Гонка начата. Кто первым доберется до сокровища на секретном острове? Блеф поможет вам продвинуться вперед, но его не должны раскрыть!

Принцип игры. Bluff Pirate — игра по принципу «верю-не-верю». Чтобы продвинуться вперед, игрокам нужно выкладывать серии из одинаковых карточек, скрыв некоторые из них. А соперники должны определить, когда игрок блефует.

Подготовка к игре. Положите игровое поле в центре между игроками. На каждую клетку «остров сокровищ» положите по жетону «сокровище» — стороной «закрытый сундук» вверх. Никто не должен знать, что изображено на обратной стороне жетонов «сокровище»! Каждый игрок берет фишку любого цвета и соответствующий жетон «блеф». Он ставит свою фишку на клетку «старт» и кладет свой жетон «блеф» перед собой.

Перемешайте все карточки. Раздайте по 5 карточек каждому игроку, а остальные положите стопкой лицевой стороной вниз в центральный сектор поля.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок:

- Либо берет из стопки две карточки в дополнение к своим и выполняет одно из следующих действий:

- Выкладывает серию карточек с одинаковым предметом, блефуя при этом или нет.
- Сбрасывает одну из своих карточек.

• Либо идет на абордаж.

Как выложить серию карточек

Серия состоит из 3, 4 или 5 карточек одного цвета (карточек «предмет» или «пират»). В серии следует выложить 1 или 2 карточки лицевой стороной вверх, а остальные — лицевой стороной вниз.

Именно в этот момент игрок решает, будет ли он блефовать, то есть выложит ли он закрытые карточки, не совпадающие с открытыми.

Голосование

Как только игрок выложил серию, соперники должны решить, блефует он или нет.

Каждый может комментировать вслух, но голосование проводится тайно.

Чтобы проголосовать, игроки берут свой жетон «блеф» в руку, незаметно поворачивают его нужной стороной («блеф» или «не блеф») и кладут его на стол, закрыв рукой.

Игрок, который выложил серию, выбирает одного из голосовавших. Тот убирает руку со своего жетона и показывает, как он проголосовал. Игроки открывают закрытые карточки серии.

1. Соперник проголосовал «не блеф».

— Игрок, который выложил серию (блефуя при этом или нет), перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек в его серии (выложив 3 карточки, он перемещается на 3 клетки и т. д.).

— Голосовавший не перемещает свою фишку.

— Карточки серии выходят из игры: их кладут в соответствующие секторы поля лицевой стороной вверх.

Затем ход переходит к следующему игроку.

2. Соперник проголосовал «блеф», но игрок не блефовал.

— Игрок, который выложил серию, перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек в его серии (выложив 3 карточки, он перемещается на 3 клетки и т. д.).

— Голосовавший, который незаслуженно обвинил его, перемещает свою фишку на 2 клетки назад.

— Карточки серии выходят из игры: их кладут в соответствующие секторы поля лицевой стороной вверх.

Затем ход переходит к следующему игроку.

3. Соперник проголосовал «блеф», и игрок действительно блефовал.

— Игрок, который выложил серию, забирает выложенные карточки. Его фишка не перемещается.

— Голосовавший, который раскрыл блеф, перемещает свою фишку вперед на число клеток, равное количеству карточек выложенной серии.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Как сбросить одну из своих карточек

Если игрок не выкладывает серию, он должен сбросить одну из своих карточек, положив ее лицевой стороной вверх в соответствующий сектор поля.

Если на руках у игрока меньше 5 карточек, он не сбрасывает карточку во время этого хода.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание. Если в стопке закончились карточки, соберите с поля все сброшенные карточки, перемешайте их и вновь выложите стопкой лицевой стороной вниз.

На абордаж!

Кроме того, игрок может пойти **на абордаж**. Во время этого хода игрок не сможет взять карточки из стопки, выложить серию или сбросить карточку.

Чтобы пойти на абордаж, нужно иметь на руках карточку «пират».

Игрок кладет карточку «пират» на игровое поле и говорит: «**Иду на абордаж!**» Затем он выбирает игрока, идущего впереди него в гонке (например, игрока, возглавляющего гонку), и вслепую берет себе 3 его карточки.

Использованная карточка «пират» выходит из игры: положите ее лицевой стороной вверх в соответствующий сектор поля.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Примечание. Игрок, возглавляющий гонку, не может идти на абордаж.

Конец игры

Если один из игроков дошел до одной из клеток «**остров сокровищ**», его фишка останавливается на этой клетке и он открывает лежащий на ней жетон. Если на нём изображено сокровище, этот игрок побеждает в партии!

Если жетон с сокровищем находится на другом острове, каждый игрок старается первым добраться до него. Тот, кто смог это сделать, **побеждает в партии**.