

Pirate Bluff, cod DJ08417

Vârsta recomandată: 6-106 ani. Pentru 2-5 jucători. Durata: 35 minute.

Conține: 1 planșă de joc, 5 tokenuri corabie, 5 piese de bluf, 2 piese comoră, 90 de cărți cu accesorii, 10 cărți cu pirați.

Începe bătălia pentru a cuceri insula comorilor. Pentru a putea înainta, trebuie să blufezi, păcălindu-i pe ceilalți jucători sau să fii cel mai corect. Pentru a se deplasa pe planșa de joc, jucătorii trebuie să dea jos seturi de cărți, încercând să nu se dea de gol pentru a-și păstra secretă strategia.

Reguli de joc: Se pune planșa între jucători. Tokenurile comori se așază pe insule (marcate cu X), lăsând partea cu cufărul închis în sus; atenție însă, niciun jucător nu trebuie să știe ce este pe partea cealaltă a acestor tokenuri! Fiecare jucător își alege o culoare (își pune pionul la start) și ia cartea bluf corespunzătoare. Se amestecă toate cărțile și fiecare jucător primește câte 5, restul rămânând în teanc.

Începe cel mai tânăr jucător și jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Atunci când îi vine rândul, fiecare jucător poate să facă următoarele acțiuni:

- Să ia de jos 2 cărți, după care poate să dea jos un set de cărți (real sau poate blufa), sau poate să dea jos doar o carte.
- Alternativ, pot să mute o barcă (Toți la bord).

Când jucătorul dă jos un set de cărți, acesta trebuie să aibă 3, 4 sau 5 cărți de aceeași culoare (cărți accesorii și/sau pirați).

Când decartează setul, jucătorul pune prima carte vizibilă, iar restul le lasă cu fața în jos. Jucătorul decide atunci când dă jos setul, dacă pune cărți în mod corect sau blufază, punând printre cărțile decartate și cărți nepotrivite în mod normal.

Votul jucătorilor: După ce se pune jos un set de cărți, ceilalți jucători votează. Jucătorii pot discuta, dar votul fiecăruia este secret în final. Pentru a vota, fiecare jucător își pune jos cartea cu bluf pe partea pe care dorește să o aleagă, acoperind-o cu mâna. După ce toți jucătorii au votat, jucătorul care a decartat setul de cărți alege la care carte bluf să se uite. Doar în acest moment se arată cartea cu bluf a jucătorului numit și setul de cărți, pentru a verifica corectitudinea cărților și a votului.

1. Dacă jucătorul a cărui carte bluf a fost arătată a votat "set real" (adică a decis că jucătorul care a decartat setul nu a mințit):
 - Jucătorul care a dat jos setul înaintea cu pionul său tot atâtea spații pe planșa de joc, câte cărți a avut în set, indiferent dacă votul a fost bun sau nu;
 - Jucătorul al cărui vot a fost dezvăluit nu poate să își mute pionul;
 - Cărțile din setul decartat se pun pe planșa de joc, pe locurile corespunzătoare de pe planșă, cu fața în sus.
2. Dacă jucătorul a cărui carte bluf a fost arătată a votat "bluf" (adică a decis că jucătorul care a decartat setul a mințit) și totuși setul dat jos este real, corect:
 - Jucătorul care a dat jos setul înaintea cu pionul său tot atâtea spații pe planșa de joc, câte cărți a avut în set;
 - Jucătorul al cărui vot a fost dezvăluit și nu a ghicit corect ce este în set, mută înapoi pionul cu 2 spații;
 - Cărțile din setul decartat se pun pe planșa de joc, la locurile corespunzătoare de pe planșă, cu fața în sus.
3. Dacă jucătorul a cărui carte bluf a fost arătată a votat "bluf" (adică a decis că jucătorul care a decartat setul a mințit) și a ghicit corect:
 - Jucătorul care a pus jos setul, ia înapoi cărțile date și nu face nicio mutare pe planșa de joc;
 - Jucătorul al cărui vot a fost dezvăluit și a ghicit corect că a fost păcălit, înaintea cu pionul său tot atâtea spații pe planșa de joc, câte cărți au fost în set.

Dacă atunci când îi este rândul, un jucător nu dă jos un set ci o carte, o pune cu fața în sus, la locul potrivit pe planșa de joc.

Dacă are mai puțin de 5 cărți în mână, nu trebuie să dea jos nicio carte.

Dacă în teancul de rezerve nu mai sunt cărți, se iau toate cele puse de jucători pe planșa de joc, se amestecă și se formează cu ele un nou teanc de rezerve.

Toți la bord: Atunci când îi este rândul, jucătorul poate alege ca în loc să dea jos un set de cărți sau o carte conform celor de mai sus, să mute o corabie. Condiția este să aibă în mână o carte pirat! Jucătorul pune piratul jos pe corabie și strigă "Toți la bord"! Alege apoi un alt jucător care este mai avansat, de la care ia aleatoriu 3 cărți pe care le păstrează în mână. După ce piratul și-a finalizat captura, este scos din joc, cartea fiind pusă pe planșă la locul corespunzător. Notă: primul jucător nu poate face această acțiune.

Jocul se termină atunci când unul din jucători ajunge pe o insulă. Când corabia sa ajunge pe acest loc, are dreptul să întoarcă tokenul; dacă jucătorul descoperă o comoară, câștigă jocul. Dacă însă comoara nu este pe această insulă, toți jucătorii trebuie să încerce să ajungă la locul sigur al comorii de această dată, câștigând cel care ajunge primul!

Un joc de Gregory Kirszbaum și Alex Sanders.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani. Se recomandă supravegherea copilului de către un adult în timpul jocului.

Păstrați eticheta pentru referințe ulterioare.

Producător: Djeco, Franța.

Importator: SC Boribon Com SRL, str. Viitorului nr. 21, București, tel. 0212111063