

**INHOUD**

1 spelbord, 5 botenpionnen, 5 bluffiches, 2 schatfiches, 90 voorwerpkaarten en 10 piratenkaarten.

De spelers gaan de strijd met elkaar aan en proberen als eerste de schat op het eiland buit te maken. Ze moeten bluffen om vooruit te komen, maar zonder door de mand te vallen!

Spelprincipe: Bluff Pirate is een bluffspel. Om vooruit te mogen gaan, moeten de spelers series maken met dezelfde kaarten en daarbij enkele kaarten verborgen houden. Het is aan de tegenstanders om te bepalen of er wordt gebluft of niet.

Vorbereiding van het spel: Leg het spelbord midden tussen de spelers. Leg de twee schatfiches met de gesloten schatkist naar boven op de vakjes op beide schateilanden. Let op: niemand mag zien wat er op de achterkant van de schatfiches staat.

De spelers nemen een pion naar keuze en de bijbehorende bluffiche. Ze zetten de pionnen op het startvakje en leggen de bluffiche voor zich neer.

De kaarten worden geschud. Elke speler krijgt 5 kaarten. De rest van de kaarten wordt op een stapeltje op het centrale vak van het spelbord gelegd, met de zichtbare kant naar beneden en vormt de pot.

**Spelverloop:**

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is kan:

- Ofwel twee kaarten uit de pot nemen, deze aan zijn handkaarten voegen en een van de volgende twee acties uitvoeren:
 - Een serie kaarten met hetzelfde voorwerp neerleggen en hierbij al dan niet bluffen,
 - Een van zijn handkaarten wegdoen.

- Ofwel overgaan tot enteren.

Een serie kaarten neerleggen:

Een serie moet uit 3, 4 of 5 kaarten van dezelfde kleur bestaan (voorwerp- of piratenkaarten). Deze serie wordt als volgt neergelegd: 1 of 2 kaarten moeten met de zichtbare kant naar boven neergelegd worden en de overige kaarten met de zichtbare kant naar beneden..

Op dit moment in het spel kan de speler besluiten om te bluffen door kaarten met de zichtbare kant naar beneden te leggen en waar een ander voorwerp op staat dan op de kaarten die met de zichtbare kant naar boven liggen..

De stemming

Nadat een serie is neergelegd, beslissen de tegenstanders of de speler heeft gebluft of niet. Iedereen mag hardop zijn mening geven, maar de stemming moet geheim blijven.

Bij het stemmen nemen de spelers hun bluffiche in hun hand en leggen ze deze op de gewenste zijde («bluf» of «geen bluf») op tafel; ze houden hun hand erop, zodat niet te zien is wat ze hebben gestemd.

De speler die de serie heeft neergelegd, kiest een van de stemmers. Deze trekt daarop zijn hand weg, zodat zijn keuze zichtbaar wordt. De verborgen kaarten van de serie worden nu ook omgedraaid.

1/ De stemkeuze is «geen bluf»

- De speler die de serie heeft gelegd, zet zijn pion eenzelfde aantal vakjes vooruit als het aantal kaarten van zijn serie, ongeacht of hij heeft gebluft of niet. Dus als hij 3 kaarten heeft neergelegd, gaat hij 3 vakjes vooruit, etc.
- De stemmer mag zijn pion niet verplaatsen.
- De kaarten uit de serie worden met de zichtbare kant naar boven op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

2/ De stemkeuze is «bluf», terwijl de speler niet heeft gebluft

- De speler die de serie heeft neergelegd, zet zijn pion eenzelfde aantal vakjes vooruit als het aantal kaarten van zijn serie. Dus als hij 3 kaarten heeft neergelegd, gaat hij 3 vakjes vooruit, etc.
- De stemmer die de speler onterecht van bluf heeft beschuldigd, moet zijn pion 2 vakjes terugzetten.
- De kaarten uit de serie worden met de zichtbare kant naar boven op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

3/ De stemkeuze is «bluf» en dat klopt

- De speler die de serie heeft neergelegd, neemt zijn kaarten weer terug en mag zijn pion niet verplaatsen.
- De stemmer die de bluffpoging heeft doorzien, mag zijn pion eenzelfde aantal vakjes

verplaatsen als het aantal neergelegde kaarten.
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een handkaart wegleggen:

- Als de speler geen serie neerlegt, moet hij een van zijn handkaarten wegdoen en met de zichtbare kant naar boven op het daarvoor bestemde vakje op het spelbord neerleggen.
- Als de speler die aan de beurt is minder dan 5 handkaarten heeft, hoeft hij geen kaart weg te leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

NB: als er geen kaarten meer in de pot zitten, worden alle op het spelbord neergelegde kaarten verzameld, geschud en vormen deze weer een nieuwe pot.

Enteren!:

Een speler kan ook besluiten om te **enteren**. Tijdens zijn beurt mag hij alleen maar enteren en dus geen kaart uit de pot halen, geen serie neerleggen en geen kaart wegleggen.

Om te kunnen enteren moet de speler een piratenkaart in zijn hand hebben.

De speler legt een piratenkaart op het spelbord en zegt hardop: Enteren! Hij wijst een andere speler aan die voorligt (degene die aan kop ligt bijvoorbeeld) en mag blindelings 3 van diens kaarten kiezen en aan zijn eigen kaarten voegen.

De gebruikte piratenkaart wordt met de zichtbare kant naar boven op het daarvoor bestemde vakje op het spelbord gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

NB: de speler die aan kop ligt in het spel mag niet enteren.

Einde van het spel:

Als een speler met zijn pion een van de twee vakjes op de **schateilanden** heeft bereikt, stopt hij hier en wordt de fiche op het vakje omgedraaid: als dit de schat is, wordt deze speler tot winnaar van het spel uitgeroepen!

Als de schatfiche op het andere finishvakje ligt, proberen alle spelers deze als eerste te bereiken. Degene die daarin slaagt **wint het spel!**