

**Spielerweiterung**  
**Beliebig viele**  
**Würfel heraus-**  
**legen, restliche**  
**Würfel neu**  
**würfeln**

## Spielerweiterung für ultracoole Zocker!

Das Hauptelement dieser Zusatzregel ist die Möglichkeit, auch während eines Durchgangs neu zu würfeln. So erhöht sich die Chance, die eigene Wette zu verbessern.

Unmittelbar nach seiner Wette kann ein Spieler jedesmal folgende Zusatzaktionen ausführen:

### 1. Würfel herauslegen

Er legt beliebig viele seiner Würfel offen heraus; mindestens einer muss aber zum Neuwürfeln im Becher bleiben. Die herausgelegten Würfel dürfen nicht verändert werden und können beliebige Zahlen oder den Stern zeigen.

So kann z.B. ein Spieler seine Wette mit passenden Würfeln unterstützen. Hat er keinen passenden, kann er irgendeinen Würfel herauslegen, um so durch das anschließende Neuwürfeln seine Chancen zu verbessern.

### 2. Neu würfeln

Dies muss geschehen, wenn zuvor mindestens ein Würfel herausgelegt wurde. Die restlichen Würfel im Becher werden sofort neu gewürfelt und wie gewohnt unter dem Becher verdeckt gehalten.

Herausgelegte Würfel zählen beim Auswerten einer Wette normal mit und kommen dann beim nächsten Durchgang wieder in den Becher.

#### Wetten über 20?

In diesem Fall wird einfach in Pfeilrichtung weitergezählt; so wird z.B. aus dem Zahlenfeld 1 das Feld 21 usw.

Autor: Richard Borg  
© 1998/2001/2009 Ravensburger Spieleverlag  
www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

222967

Ravensburger

Richard Borg

# BLUFF



Gut geblufft ist halb gewonnen!

Das LügeBetrügeSchätzmal-Spiel



Ravensburger

# BLUFF

## Das heiße Spiel für 2-6 coole Zocker von 12-99 Jahren

„Top, die Wette gilt: Unter allen Würfelbechern liegen mindestens 13 Fünfer!“ „Sind wirklich so viele Fünfer im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Soll ich die Wette anzweifeln – oder soll ich erhöhen?“ Immer wieder wetten die Spieler darauf, wie viele Würfel, die unter den Bechern verborgen sind, eine bestimmte Zahl zeigen.

Reihum muss entweder die Wette des Vorgängers erhöht werden – oder man zweifelt sie an. Dann werden alle Becher hochgehoben und die Wette mit der tatsächlichen Anzahl an passenden Würfeln verglichen. Der Verlierer der Wette muss anschließend Würfel abgeben. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus.

Gewinner ist, wer nach mehreren Durchgängen als Einziger noch mindestens einen Würfel besitzt.

## Spielzubehör

1 Spielplan, 6 Würfelbecher, 30 gelbe Würfel,  
1 roter Anzeigewürfel

## Gleich geht's los!

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 5 gelbe Würfel und einen Becher. Bei weniger als sechs Spielern werden die restlichen Becher und gelben Würfel nicht benötigt.

Ein Spieler ohne Würfel scheidet aus. Er stellt seinen Würfelbecher offen vor sich ab und schaut für den Rest des Spiels zu.

## Neuer Durchgang, neues Glück!

Nach der Auswertung und dem damit verbundenen Würfel-abgeben beginnt ein neuer Durchgang: die Spieler würfeln ihre noch verbliebenen Würfel, der Gewinner der vorhergegangenen Wette nimmt den Anzeigewürfel und macht die erste Wette des neuen Durchgangs ... das Bluffen nimmt wieder seinen Lauf!

## Wettschluss!

Sieger ist, wer schließlich, nach vielen heißen Durchgängen und noch mehr coolen Wetten, als Einziger mit mindestens einem Würfel übrigbleibt.

## Wetten mit Köpfchen!

Achten Sie auf die jeweilige Menge der Würfel, die noch im Spiel sind. Die durchschnittliche Würfelmenge pro Augenzahl bzw. Stern können Sie ganz einfach überschlagen:

Bei einer Zahlenwette – Würfelmenge durch 3

Bei einer Sternwette – Würfelmenge durch 6

Hinzu kommt noch das Wissen um die eigenen Würfel. So kann jeder sein Risiko immer wieder neu kalkulieren, ob er erhöht oder anzweifelt.

D

**Spieler ohne  
Würfel scheidet  
aus**

**Alle weiteren  
Durchgänge ver-  
laufen in der-  
selben Weise**

**Letzter Spieler  
mit Würfel  
gewinnt**

**Pro Spieler:  
1 Becher und  
5 gelbe Würfel**

**Alle Würfel aufdecken und passende zählen**

**Ergebnis:**

☒ **Wette niedriger:**  
„Anzweifler“ verliert

☒ **Wette gleich:**  
Alle außer „Wetter“ verlieren

☒ **Wette höher:**  
„Wetter“ verliert

**Verlierer muss entsprechend der Differenz Würfel abgeben**

**Bei Übereinstimmung:**  
Alle – außer „Wetter“ – geben 1 Würfel ab

**Verlorene Würfel kommen auf den Würfelfriedhof**

Alle Spieler heben ihren Becher hoch und schieben die der Wette entsprechenden Würfel ein wenig vor in Richtung Tischmitte. Anschließend werden sie gezählt.

Drei Ergebnisse sind möglich, wenn man die Wette mit der tatsächlichen Menge an passenden Würfeln vergleicht:

☒ Die Wette ist niedriger als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der angezweifelt hat.

☒ Die Wette ist gleich der tatsächlichen Menge: es verlieren alle außer dem Spieler, der gewettet hat.

☒ Die Wette ist höher als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der gewettet hat.

Der Verlierer einer Wette muss anschließend so viele eigene Würfel abgeben, wie die Differenz zwischen tatsächlicher Menge und der Wette ergibt. Ist die Menge gleich, müssen alle Spieler – bis auf den der gewettet hat – je einen Würfel abgeben.

Beispiel 1: eine Wette von zehn 2ern wurde angezweifelt; tatsächlich aber sind acht 2er und vier Sterne auf allen gelben Würfeln zu finden, also insgesamt zwölf: der „Anzweifler“ verliert und muss 2 (12 minus 10) eigene Würfel abgeben.  
Beispiel 2: Eine Wette von acht Sternen wurde angezweifelt; tatsächlich sind auch genau acht Sterne im Spiel: alle bis auf den „Wetter“ müssen 1 Würfel abgeben.

Die verlorenen Würfel kommen auf den „Würfelfriedhof“ in der Mitte des Spielplans. Sie sind damit aus dem Spiel und werden für die weiteren Wetten nicht mehr berücksichtigt.

**Startspieler erhält roten Anzeigewürfel**

**Jeder Durchgang besteht aus drei Schritten**

**Würfel unter Becher verdeckt halten**

**Eigene Würfel können jederzeit angeschaut werden**

**Würfel dürfen nicht verändert werden**

**Einen neuen Durchgang beginnt immer der Gewinner des vorherigen**

Es beginnt, wer mit seinen 5 Würfeln die höchste Augenzahl erreicht. Dieser Spieler erhält als Erster den roten Anzeigewürfel.



Das Spiel verläuft in mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang wiederum teilt sich in drei aufeinander folgende Schritte:

- Shake it!
- Wetten, dass ...
- Hoch die Becher!

Zu Beginn eines Durchgangs schütteln alle Spieler ihre Würfel im Becher und setzen ihn dann vor sich ab. Dies geschieht so, dass der Becher über den Würfeln stehenbleibt und diese verdeckt.



Die eigenen Würfel darf sich ein Spieler, sooft er möchte, anschauen – möglichst hinter vorgehaltener Hand, damit die neugierigen Mitspieler nicht spicken können.

Veränderungen sind nicht erlaubt! Die Würfel müssen bis zum Ende des Durchgangs so liegen bleiben. Sollten sie nach dem Absetzen verkantet oder aufeinander liegen, zeigt man dieses durch Hochheben des Bechers und würfelt anschließend noch einmal neu.

Die erste Wette eines Durchgangs platziert immer der Spieler, der bei der letzten Wette des vorherigen Durchgangs erfolgreich war. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel auf den Spielplan. Beim allerersten Durchgang beginnt der Spieler, der zu Beginn den roten Anzeigewürfel erhalten hat.

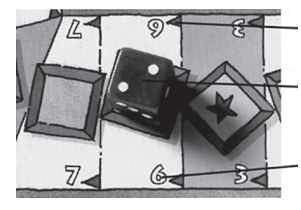
Zwei Wettmöglichkeiten stehen generell zur Verfügung; sie können jederzeit von Spieler zu Spieler wechseln:

**Die Zahlenwette:**  
Anzeigewürfel mit gewünschter Augenzahl nach oben auf Zahlenfeld setzen

### Zahlenwette

Mit dieser Wette behauptet ein Spieler, dass eine beliebige Augenzahl zwischen 1 und 5 mindestens sooft auf den Würfeln aller Spieler oben liegt, wie er angibt. Der Stern gilt in diesem Fall als Joker. Er nimmt immer den Wert der Zahl an, auf die gerade gewettet wird. Ein Beispiel: Hat ein Spieler auf 3er gewettet, zählt jeder Stern ebenfalls als 3. Wettet der nächste Spieler auf 5er, entspricht nun jeder Stern einer 5 usw.

Um eine Zahlenwette anzuzeigen, setzt ein Spieler den roten Anzeigewürfel mit der entsprechenden Zahl nach oben auf das gewünschte gelbe Zahlenfeld.

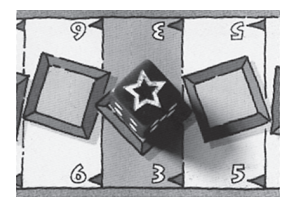


Der Pfeil zeigt die Zugrichtung des Anzeigewürfels an.  
Die obenliegende Seite des Würfels zeigt an, um welche Augenzahl es geht.  
Die Zahl auf dem Feld zeigt die gewettete Menge an.

**Die Sternwette:**  
Anzeigewürfel mit Stern nach oben auf Sternfeld setzen

### Sternwette

Ein Spieler kann auch nur auf Sterne wetten. Er behauptet also, dass die Würfel aller Spieler mindestens so viele Sterne zeigen, wie er tippt. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel mit der Sternseite nach oben auf das gewünschte orange-farbene Sternfeld.

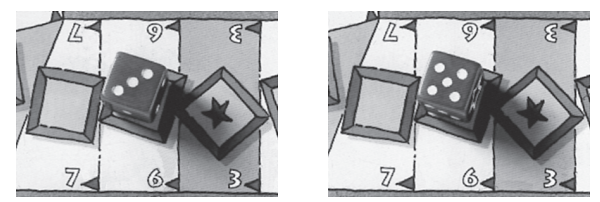


Reihum muß jeder erhöhen oder anzweifeln

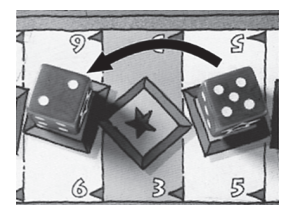
Nach der ersten Wette geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum weiter. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muss eine der beiden folgenden Spielmöglichkeiten A oder B nutzen; passen ist nicht erlaubt.

### A. Die Wette erhöhen

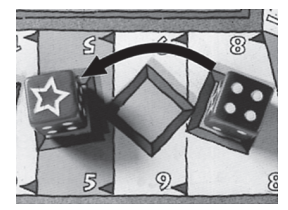
Dies kann auf drei verschiedene Arten erfolgen:  
**Die Augenzahl erhöhen.** Der rote Anzeigewürfel bleibt dabei auf demselben Zahlenfeld liegen, wird aber auf eine höhere Augenzahl gedreht. Z.B. von 3 auf 4 oder maximal 5.



**Die Würfelmenge erhöhen.** Der rote Anzeigewürfel wird dabei auf ein beliebiges höheres Zahlenfeld in Pfeilrichtung versetzt. Die Augenzahl ist dabei frei wählbar; sie kann also auch kleiner als zuvor sein. Z.B. von fünf 5ern auf sechs 2er oder von zwei Sternen auf fünf 4er.



**Ein höheres Sternfeld wählen.** Der rote Anzeigewürfel wird mit dem Stern nach oben auf ein beliebiges Sternfeld in Pfeilrichtung versetzt. Z.B. von drei Sterne auf vier Sterne oder von acht 4ern auf fünf Sterne usw.



### B. Die Wette anzweifeln

Glaubt ein Spieler, dass die Wette seines Vorgängers über der tatsächlichen Menge an passenden Würfel liegt, zweifelt er diese an. Er sagt laut und deutlich: Hoch die Becher!

**Erhöhen:**  
• Anzeigewürfel auf höhere Zahl drehen

• Anzeigewürfel auf höheres Zahlenfeld versetzen

• Anzeigewürfel auf höheres Sternfeld versetzen

**Anzweifeln:**  
• Wette des Vorgängers wird angezweifelt