

## **Bluff**

### **Doel**

Diegene die na meerdere rondes als enige nog één of meer dobbelstenen over heeft, is de winnaar.

### **Vorbereiding**

- \* spelbord in het midden op de tafel leggen
- \* elke speler ontvangt 5 gele dobbelsteen en een beker
- \* diegene die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen

### **Verloop**

Het spel verloopt in rondes die op hun beurt opgedeeld zijn in 3 fasen :

#### **a) Shake it**

- \* alle spelers schudden de dobbelsteen in hun beker, gooien de dobbelsteen op tafel en zetten er hun beker overheen
- \* alleen de speler zelf mag de geworpen dobbelsteen bekijken
- \* eens de dobbelsteen gegooid, mogen ze niet meer veranderd worden
- \* liggen er dobbelsteen op elkaar, dan wordt er met alle vijf opnieuw gegooid

#### **b) Wedden dat**

De eerste weddenschap wordt afgesloten door de speler die de vorige weddenschap heeft gewonnen. Hij zet de rode dobbelsteen op het spelbord.

Hij kan twee mogelijke weddenschappen afsluiten nl. op het aantal ogen of op het aantal sterren.

- \* Ogen : de speler beweert dat er bij alle spelers tezamen minstens x aantal maal een bepaald aantal ogen (1 -> 5) zichtbaar is. Hierbij stelt de ster een joker voor die dan geldt als het aantal ogen waarover gewed werd. De speler die de weddenschap afsluit zet de rode dobbelsteen op het grijze vakje. Het hierop vermelde cijfer komt overeen met het door de speler beweerde aantal maal dat een bepaald aantal ogen zichtbaar is.
- \* Sterren : hiervoor gelden dezelfde regels als voor 'ogen', maar de rode dobbelsteen wordt op een blauw veld gezet met het gewenste aantal maal dat 'ster' voorkomt bij alle spelers tezamen.

Nadat de eerste speler zijn weddenschap heeft uitgebracht, moeten de andere spelers - in uurwijzerzin - één van de volgende dingen doen : of 1) de weddenschap verhogen of 2) de weddenschap in twijfel trekken.

1) Bij het verhogen van de weddenschap kunnen er zich de volgende mogelijkheden voordoen :

- \* hogere ogen : de dobbelsteen blijft op zijn plaats liggen, maar wordt verdraaid naar een hogere ogen ;
- \* hoger aantal : het aantal maal dat een bepaald aantal ogen zichtbaar ligt, wordt verhoogd. De ogen mogen naar keuze verhoogd, verlaagd of gelijk blijven.
- \* hogere sterren : hierbij wordt de dobbelsteen, die niet noodzakelijk op een blauw veld ligt, verplaatst naar een verderop gelegen blauw veld

Er dient rekening mee gehouden te worden, dat de beweging van de dobbelsteen steeds in de richting van de rode pijl verloopt !

## 2) Omhoog die beker

Als een speler een weddenschap betwijfelt, kondigt hij dit aan. Alle spelers heffen tegelijk hun bekers omhoog en schuiven de dobbelsteen waarop gegokt werd, naar voren.

Vervolgens zijn er drie mogelijkheden :

- \* weddenschap < realiteit -> twijfelaar verliest
- \* weddenschap = realiteit -> iedereen verliest, behalve wedder
- \* weddenschap > realiteit -> wedder verliest

De verliezer legt even veel dobbelsteen op het dobbelstenenkerkhof als het verschil tussen de weddenschap en de realiteit. Deze dobbelsteen nemen verder niet meer deel aan het spel. Als de weddenschap gelijk is aan de realiteit, verliest elke speler één dobbelsteen. Heeft een speler geen dobbelsteen meer, dan neemt hij ook niet meer deel aan het spel.

Na deze ronde worden de bovenvermelde drie fasen opnieuw doorlopen.

### **Tip**

Let steeds goed op het aantal nog resterende dobbelstenen. Het gemiddelde aantal dobbelstenen per ogen- of sterrenaantal bedraagt resp. aantal dobbelstenen gedeeld door 3 en door 6.