# Bluff Pirate

DJECO

6-106

ans years
años Jahre

Jeu de bluff et de stratégie
Game of bluff and strategy
Bluff- und Strategiespiel
Juego de Bluff y de estrategia

**CONTEÚDO**

1 tabuleiro, 5 peças de barco, 5 fichas de bluff, 2 fichas de tesouro, 90 cartas de acessório e 10 cartas de pirata.

*Começou uma corrida desenfreada para ser o primeiro a se apoderar do tesouro da ilha secreta. Para avançar, deverás fazer bluff sem seres desmascarado!*

**Princípio do jogo:** Bluff Pirate é um jogo de bluff. Para avançar, os jogadores deverão colocar séries de cartas idênticas, mas também deverão ter o cuidado de esconderem algumas. Compete aos adversários desmascararem quem fizer bluff.

**Preparação do jogo:** coloca o tabuleiro no centro dos jogadores. Coloca as duas fichas de tesouro, viradas para o lado do cofre fechado, em cada casa da ilha do tesouro. Atenção: ninguém pode ver o verso das fichas de tesouro.

Cada jogador pega numa peça de uma cor e na ficha de bluff correspondente. Coloca a sua peça na casa de partida e guarda a sua ficha de bluff à sua frente.

Todas as cartas são baralhadas. São distribuídas 5 cartas a cada jogador e as restantes são colocadas, viradas para baixo, na casa central do tabuleiro para formar o baralho.

**Decorrer do jogo:**

Começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

**Quando for a sua vez, o jogador pode:**

- **Ir buscar duas cartas ao baralho,** colocá-las no seu jogo e realizar uma das seguintes duas ações:

- pode pousar uma série de cartas do mesmo acessório, fazendo ou não bluff;
- descartar uma carta do seu jogo.

• Ou realizar uma abordagem.

**Pousar uma série de cartas:**

Uma série deve ter 3, 4 ou 5 cartas da mesma cor (cartas de acessório ou pirata). Esta série **deve ser pousada com 1 ou 2 cartas viradas para cima,** enquanto as outras cartas da série são pousadas viradas para baixo.

**É nesta altura do jogo que o jogador pode decidir fazer (ou não) bluff ao pousar cartas, viradas para baixo, com um objeto diferente do das cartas viradas para cima.**

**A votação**

Depois de um jogador pousar uma série, os adversários devem decidir se fez ou não bluff.

Todos podem comentar em voz alta, mas os votos devem ser mantidos em segredo.

Para votar, os jogadores pegam na sua ficha de bluff, colocam-na discretamente na face que quiserem (**"com bluff"** ou **"sem bluff"**) e pousam-na na mesa, escondendo-a com a mão.

O jogador que pousou a série escolhe e designa um dos votantes. Este último tira então a mão de cima da sua ficha e mostra o seu voto. São igualmente reveladas as cartas escondidas da série.

1/ o voto anuncia **"sem bluff"**

- O jogador que pousou a série (com ou sem bluff) avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da sua série (se pousou 3 cartas, avança 3 casas, etc.).
- O votante não desloca a sua peça.
- As cartas da série são colocadas, viradas para cima, nas casas correspondentes do tabuleiro.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

2/ O voto anuncia **"com bluff", mas o jogador não fez bluff**

- O jogador que pousou a série avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da sua série (se pousou 3 cartas, avança 3 casas, etc.).
- O votante que acusou erradamente volta 2 casas para trás.
- As cartas da série são colocadas, viradas para cima, nas casas correspondentes do tabuleiro.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

3/ O voto anuncia **"com bluff" e o jogador fez bluff**

- O jogador que pousou a série volta a pegar nas cartas pousadas e a sua peça fica no sítio.
- O votante que desmascarou o bluff avança a sua peça o número de casas correspondente ao número de cartas da série pousada.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

**Descartar uma carta do seu jogo:**

- Se não pousar uma série, o jogador deve descartar uma das cartas do seu jogo e colocá-la,

virada para cima, no sítio correspondente no tabuleiro.

- Se tiver menos de 5 cartas na mão, o jogador não descarta uma carta durante esta ronda.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

**Atenção:** se já não houver cartas no baralho, todas as cartas descartadas no tabuleiro são recuperadas, baralhadas e empilhadas, viradas para baixo, para constituir um novo baralho.

**"À abordagem!":**

Um jogador também pode decidir realizar uma "abordagem". Dedica então a sua vez a esta ação e não poderá ir ao baralho, pousar uma série ou descartar uma carta durante esta ronda.

Realizar uma abordagem obriga a ter uma carta de pirata na mão.

O jogador pousa uma carta de pirata no tabuleiro, dizendo em voz alta: **"À abordagem!"**. Escolhe então um jogador que está obrigatoriamente à sua frente na corrida (por exemplo, o líder da corrida) e apodera-se de 3 das suas cartas que escolhe à sorte e coloca no seu jogo.

A carta de pirata utilizada é colocada, virada para cima, na casa correspondente do tabuleiro.

A vez passa depois para o jogador seguinte.

**Atenção:** o líder da corrida não pode realizar uma abordagem.

**Fim do jogo:**

Quando um jogador alcança uma das duas casas da **ilha do tesouro**, a sua peça para nesta casa e é virada a ficha que está lá pousada: se o tesouro estiver lá, então o jogador é declarado vencedor do jogo!

Se a ficha com o tesouro estiver na outra casa de chegada, então todos os jogadores tentam alcançá-la primeiro. Quem conseguir é declarado **vencedor do jogo!**

***Um jogo de Grégory Kirszbaum e Alex Sanders***