

Bluff

Az 1993-as esztendő Év játéka egy rendkívül egyszerű, mégis szórakoztató partijáték, amit egyáltalán nem degradálóan, de tulajdonképpen kocsmajátéknak is nevezhetünk. A kellékek könnyen szállíthatóak, és igazi hangulatot teremthetünk vele egy baráti társaságban, hiszen józanul és spiccesen is más-más szintű kihívást nyújt a tippelés. Több kiadást, és ezáltal több szabályváltozatot is megélt már a játék, de a lényege a fejenként 5 db hatoldalú dobókocka és dobásaink megtippelése.

Mennyi az anyyi?

Mindenki dob a kockáival, és titokban tartja a dobott értékeket. A dobópohár segít ebben, de ha nem cipeltük el magunkkal, akkor kezünkkel takarva is ugyanaz az eredmény; a lényeg, hogy a többiek ne lássák, mit dobtunk, és pókerarcunkról se lehessen semmit leolvasni. A feladat annyi lesz csak, hogy megtippeljük, közösen mennyi egyforma kockát dobtunk, azzal a kiegészítéssel, hogy az 1-es dobás dzsókernek számít. A kezdőjátékos bemondását a többi játékosnak az óramutató járása szerint folyamatosan emelni kell (vagy a dobott érték, vagy az előfordulás száma tekintetében), míg nem valaki már nem hiszi el az előtte szóló gyanús tippjét. Nézzük meg egy példán keresztül, hogyan is néz ki ez a gyakorlatban.



Hazudósak előnyben

Öten játszanak, tehát összesen 25 kocka van játékban. Alíz óvatos kezdésként 4 db hármast mond. Ez azt jelenti, hogy úgy gondolja, összesen a 25 kockából dobtak 4 db hármast és/vagy egyest. Bori elhiszi, hisz ennyi szinte biztosan van, ezért most neki nagyobbbat kell mondani. Mondhat 4 db négyest, ötöst vagy hatost, vagy mondhat 5 vagy még több bármilyen értéket. Mivel neki ötösei és egyesei vannak, 4 db ötöst mond. Cili 6 db kettesre emel, Dóri 6 db hatosra. Emma visszatér az ötösökre, 7 db ötöst tippel. Újra Alíz következik, aki nem mer többet emelni, de van még egy lehetősége: megtippelheti a dzsóker, vagyis az egyes kockák darabszámát, ehhez az előző tipp darabszámát kell (felfelé kerekítve) megfelelnie: 4 db egyest mond. 25 kockánál ez simán lehet, de semmi sem biztos, főleg, ha nála egy sincs. Vagy van? Bori 5 db egyest mond. Cili tanácstalan. Az egyest emelhetné, de nála nincs egy sem, vajon mennyire blöffölnek a többiek? Ha nem akarja tovább növelni az egyeseket, ami már elég rizikós, kétszerezve a darabszámot, plusz még egyet hozzáadva mondhat bármilyen értéket. Vagyis 11 db kettest mondjon? Igaz, hogy nála van 3 db, de vajon elég lesz? 11 db kettes. Dóri nem hiszi el. Ekkor mindenki felfedi a kockáit. Alíznál **2 db egyes, 1 db kettes**, 2 db hármast van, Borinál **2 db egyes**, 3 db ötös, Cilinél **3 db kettes**, 1 db négyes, 1 db hatos, Dórinál csak 1 db hármast, 1 db négyes és 3 db hatos, Emmánál **1 db egyes**, 1 db négyes, 3 db ötös. Ez összesen 9 db egyes és kettes, tehát kevés. Dóri okosan nem hitte el, Cili veszít egy kockát, amit betesz középre. A következő kört a győztes, vagyis Dóri kezdi.



Egy kocka is kocka

Ha valakinek csak egy kockája marad, ún. védett köre van, amelyben az egyes kocka nem számít dzsókernek, és csak ő változtathat a tippelt értéken, a többiek csak a darabszámot növelhetik – amíg tudják és merik.

Ha valakinek elfogynak a kockái, kiesik a játékból. A következő játékig kicsit pihenhet, illetve elballaghat a bárpulthoz „fizetni egy kört”. Az elsőnek kieső mindig akar visszavágot.

Az utolsó kettő versenyző közt dől el a győzelem, ilyenkor már nincs védett kör. Akinek több kockája maradt még, határozottan előnyben van, de csak egy maradhat. Ha megvan a győztes, arra (is) inni kell. (Gyerekekkel málnaszörpöt.)

„Látóknak”

Egy játékváltozatban, ha **nem** rajtad van a sor, és kevesebb, mint 5 kockád van, és úgy gondolod, az éppen bement tipp pontos, bekiálthatod, hogy igaz. Ekkor megnézzük a kockákat, és ha valóban annyi van, visszakaphatod egy már elvesztett kockádat. De ha a tipp rossz, újabb kockát veszítesz.

Perudo, én így szeretlek

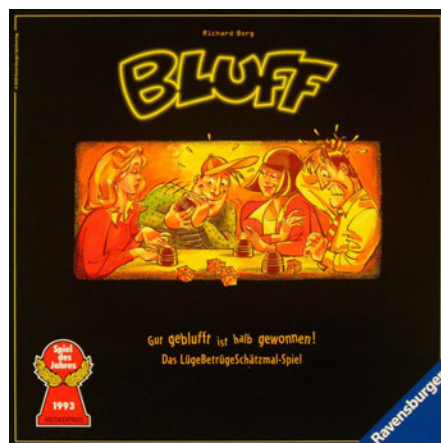
Mivel mindenki csak a saját kockáit látja, természetesen nagyrészt tippelni kell. Persze vannak valószínűségeket, meg realitások, de nem mindig jönnek be. Ha magabiztosak vagyunk, mint a pókerasztalnál, könnyen elbizonytalaníthatjuk a többieket. A saját kockáink irányt mutathatnak, de egyáltalán nem kell olyat mondanunk, ami van nekünk. Attól is nagyban függ a játék, hogy hányan ülünk az asztalnál. Ha elég bátran emelünk, talán már nem jön vissza a kör.

A játék nagyon népszerű, a BoardGameGeek több mint 50 fajta kiadást tüntet fel. A különböző kiadások nevei is sokfélék: BLÖFF, CALL MY BLUFF, LIAR'S DICE, PERUDO, ROODO stb. De a lényeg a fejenkénti 5 dobókocka és a jó hangulat. A világ egyik legkönnyebb és legszórakoztatóbb partijátékát játszom, és rajtam kívül még több ezren értik, hogy mire gondolok, amikor azt mondom 7 db hatosra, hogy 4 db egyes.

Magyarországon a PIATNIK adta ki PERUDO néven, nem is megfizethetetlen áron, de bárki könnyedén összeállíthatja magának házilag, hiszen csak 6x5 kocka kell hozzá. Ezek lehetnek akár azonos, de különböző színűek is; ennek az az előnye, hogy könnyen lehet látni, melyik játékos veszített már el kockát, amit középre berakott.

Hatalmas nevetések, tévedések, szerencse és balszerencse jellemzi a rövid, pörgős játékmenetet. A 30 dobókocka egy nagyobb zsebben is elfér, és a sörpádon sem foglal sok helyet.

mandala



Bluff

Tervező: *Richard Borg*

Megjelenés: *1987*

Kiadók: *F.X. Schmid, Piatnik*

Kategória: *Blöffölős kockajáték*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-6*

Játékidő: *15 perc*

