

# Bluff Pirate



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



**CONTENIDO**

1 tablero, 5 fichas de barcos, 5 fichas de faroles, 2 fichas de tesoros, 90 cartas de accesorios y 10 cartas de piratas.

*Acaba de comenzar una carrera para ser el primero en hacerse con el tesoro de la isla secreta. ¡Para avanzar, debes ser muy convincente para que no te descubran!*

**Lógica del juego:** Bluff Pirate es un juego de faroles. Para avanzar, los jugadores tendrán que formar series de cartas idénticas, mientras se aseguran de ocultar algunas de ellas. A los oponentes les toca descubrir los faroles.

**Preparación del juego:** colocar el tablero en el centro, entre los jugadores. Añadir las dos fichas de tesoros, con la cara del cofre oculta, en cada casilla de la isla del tesoro. Atención: nadie debe conocer el reverso de las fichas del tesoro.

Cada jugador toma una ficha de un color y la ficha de farol correspondiente. Pone su ficha en la casilla de inicio y se pone delante su ficha de farol.

Se barajan todas las cartas. Se reparten 5 cartas a cada jugador y el resto se coloca en un mazo boca abajo en la casilla central del tablero.

**Desarrollo del juego:**

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

**En su turno, el jugador puede:**

- **Coger dos cartas**, quedárselas y hacer una de estas dos cosas:
  - Presentar una serie de cartas del mismo accesorio, lanzando o no un farol,
  - Descartarse de una carta.

- O realizar un abordaje.

### **Presentar una serie de cartas:**

Una serie debe estar formada por 3, 4 o 5 cartas del mismo color (cartas de accesorios o de piratas). Esta serie **debe presentarse con 1 o 2 cartas boca arriba** y el resto de cartas boca abajo.

**En ese momento de la partida, el jugador puede decidir si lanzar un farol (o no) colocando boca abajo cartas con un objeto diferente al de las cartas colocadas boca arriba**

### **El voto**

Cuando un jugador presenta una serie, sus adversarios deben decidir si es un farol o no.

Todo el mundo tiene derecho a hacer comentarios en voz alta, pero los votos deben ser secretos.

Para votar, los jugadores cogen su ficha de farol, la ponen discretamente por el lado que elijan (**«es un farol»** o **«no es un farol»**) y la colocan sobre la mesa tapándola con la mano.

El jugador que ha presentado la serie elige y designa a uno de los votantes. Este último retira entonces la mano de la ficha y desvela su voto. También se desvelan las cartas ocultas de la serie.

#### **1/ Si ha votado «no es un farol»**

- El jugador que ha presentado la serie (con independencia de que haya lanzado o no un farol) mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de su serie (si ha presentado 3 cartas, avanza 3 casillas, etc.).

- El votante no mueve su ficha.

- Las cartas de la serie se desvelan y se colocan boca arriba en las casillas correspondientes del tablero.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### **2/ Si ha votado «es un farol» pero no lo es**

- El jugador que ha presentado la serie mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de su serie (si ha presentado 3 cartas, avanza 3 casillas, etc.).

- El votante que le haya acusado erróneamente debe hacer retroceder su ficha 2 casillas.

- Las cartas de la serie se desvelan y se colocan boca arriba en las casillas correspondientes del tablero.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### **3/ Si ha votado «es un farol» y lo es**

- El jugador que ha lanzado el farol recoge las cartas presentadas en su turno y no mueve su ficha.

- El votante que ha descubierto el farol mueve su ficha el número de casillas que corresponda en función del número de cartas de la serie presentada.
- Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

#### **Tirar una carta:**

- Si no presenta una serie, el jugador debe echar una de sus cartas y colocarla boca arriba en el lugar correspondiente del tablero.
- Si tiene menos de 5 cartas, el jugador no tira ninguna carta en esa ronda.

Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

**Nota:** si no quedan cartas en el mazo, todas las cartas echadas en el tablero se recogen, se barajan y se vuelven a colocar boca abajo formando un nuevo mazo.

#### **«¡Al abordaje!»:**

Un jugador también puede decidir hacer un «**abordaje**». Entonces, dedica todo su turno a esta acción, por lo que no podrá robar una carta, presentar una serie ni echar una carta en esa ronda.

Para realizar un abordaje es necesario tener una carta de pirata.

El jugador pone la carta de pirata en el tablero y anuncia en voz alta: «**¡Al abordaje!**». Señala entonces a un jugador que debe obligatoriamente estar delante de él en la carrera (por ejemplo, el jugador que vaya a la cabeza), le roba 3 de sus cartas, que elige a ciegas, y se las queda. La carta de pirata utilizada se muestra boca arriba en la casilla correspondiente del tablero. Entonces, el turno pasa al siguiente jugador.

**Atención:** el jugador que se encuentre a la cabeza de la carrera no puede realizar un abordaje.

#### **Fin de la partida:**

Cuando un jugador cae en una de las dos casillas de la «**isla del tesoro**», su ficha se queda en esta casilla y se da la vuelta a la ficha correspondiente: si el tesoro está ahí, el jugador gana la partida.

Si la ficha del tesoro se encuentra en la otra casilla de meta, todos los jugadores intentan llegar los primeros. El que lo consiga **gana la partida**.