

# Blafuj, piráte!

(DJ08417)



6–106 let



2–5 hráčů



35 minut



1 hrací deska, 5 žetonů s lodí, 5 žetonů s piráty, 90 karet s vybavením a 10 karet s piráty.



Budete hrát blafovací hru. Abyste se mohli posouvat s lodí dopředu, musí vyložit sadu stejných karet a některé z nich nechat skryté. Pak je na protihráčích, aby zjistili, jestli soupeř blafovuje nebo ne!

Právě začíná závod o získání pokladu na tajném ostrově.

Abyste se mohli posouvat se svou lodí dopředu, musíte blafovat, aniž by o tom vaši soupeři věděli!



## Příprava na hru

Položte hrací desku doprostřed stolu. Na každé políčko na ostrově položte jeden ze dvou žetonů s pokladem, s obrázkem zavřené truhly směřujícím nahoru. Opatrně – nikdo z hráčů nesmí vědět, co je na zadní straně žetonu s pokladem. Každý hráč si vybere loď jedné barvy a blafovací žeton této barvy.



Hráči položí své lodě na startovní políčko a nechají si blafovací žeton před sebou. Všechny karty se zamíchají. Každý hráč dostane 5 karet a ze zbylých karet se vytvoří balíček a položí se obrázky dolů na políčko doprostřed hrací desky.



## Průběh hry

Začíná hrát nejmladší hráč, hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, si vezme dvě karty z balíčku a nechá si je v ruce. Může se rozhodnout, zda:

- vyloží sadu stejných karet (zvolí si, zda bude nebo nebude blafovat),
- nebo odloží jednu kartu, kterou má v ruce,
- případně může nastoupit na soupeřovu loď.

## Vyložení karet

Sada vyložených karet se musí skládat ze 3, 4 nebo 5 stejných karet (s vybavením nebo s pirátem). Jakmile hráč odloží karty, 1 nebo 2 karty musí být otočené obrázkem nahoru, ostatní karty mají obrázky směřující dolů. Toto je chvíle, kdy se hráč může rozhodnout, zda bude blafovat (nebo ne), protože vedle karet s viditelnými obrázky může položit otočené karty, na kterých je jiný obrázek.

## Hlasování

Jakmile hráč vyložil své karty, jeho protihráči hlasují, jestli blafoval nebo ne. Hráči mohou mluvit nahlas, ale hlasování musí být tajné. Hráči si vezmou své blafovací žetony, zvolí si, jakou stranou nahoru ho položí, a aniž by se ostatní hráči dívali, položí žetony na stůl a přikryjí je rukou, aby je nikdo neviděl. Hráč, který vykládal karty, si zvolí jednoho z hlasujících, ten odkryje svůj žeton a ukáže, jak hlasoval. Také všechny karty, které hráč vyložil, se otočí obrázky nahoru.

### **1. Hlasováním se rozhodlo, že hráč neblafoval.**

Ať už blafoval nebo ne, hráč, který vykládal karty, posune svoji loď na hrací desce dopředu o tolik políček, kolik karet vyložil (např. pokud vyložil 3 karty, posune se o 3 políčka). Hráč, který hlasoval, nemůže posunout svůj žeton. Vyložené karty se odstraní ze hry a položí se obrázkem nahoru na odpovídající políčka na hrací desce. Nyní je na řadě další hráč.

### **2. Hlasováním se rozhodlo, že hráč blafoval, ale ve skutečnosti neblafoval.**

Hráč, který vyložil karty posune svoji loď dopředu o tolik políček, kolik karet vyložil (např. pokud vyložil 3 karty, posune se o 3 políčka). Hráč, který nesprávně obvinil spoluhráče z blafování, musí posunout svoji loď o dvě políčka zpět. Vyložené karty se odstraní ze hry a položí se obrázkem nahoru na odpovídající políčka na hrací desce. Nyní je na řadě další hráč.

### **3. Hlasováním se rozhodlo, že hráč blafoval, a je to pravda.**

Hráč, který vyložil karty si vezme karty zpět do ruky a neposunuje svoji loď. Hlasující hráč může posunout svoji loď dopředu o tolik políček, kolik karet spoluhráč vyložil. Nyní je na řadě další hráč.

### **Odložení karty**

- Pokud hráč nevyložil žádné karty, musí odložit jednu kartu a položit ji obrázkem nahoru na odpovídající políčko na hrací desce.
- Pokud má hráč méně než 5 karet a je na řadě, neodkládá žádnou kartu. Poté je na tahu další hráč.

*Poznámka: Pokud již v balíčku nejsou žádné karty, všechny karty na hrací desce, které se ze hry odstranily, se zamíchají a vytvoří se nový balíček karet.*

## „Všichni na palubu!“

Hráč se může také rozhodnout, že nastoupí na soupeřovu loď. Toto se počítá jako jedno kolo hry, takže hráč si během tohoto tahu nebude brát karty, vykládat ani odkládat karty.

Hráč musí mít u sebe kartu s pirátem, aby mohl nastoupit na loď.

Hráč položí kartu s pirátem na hrací desku a řekne „Všichni na palubu!“.  
Pak si zvolí hráče, který je v závodě před ním (např. toho, který je ve vedení), a vezme si 3 jeho karty, které přidá ke svým kartám v ruce. Nesmí se dopředu dívat, jaké karty si bere.

Karta s pirátem, kterou hráč použil, se odstraní ze hry a položí se obrázkem nahoru na odpovídající políčko na hrací desce. Poté je na řadě další hráč.

*Poznámka: Hráč, který je ve vedení hry, nesmí nastoupit na loď.*

## Závěr hry

Jakmile některý z hráčů dojde k políčku ostrova s pokladem, posune na něj svoji loď a otočí žeton, který je zde položený: pokud je na něm poklad, stává se vítězem hry!

Pokud je žeton s pokladem na jiném cílovém políčku, musí se ostatní hráči snažit, aby se jako první dostali na toto políčko. Vítězem se stává hráč, který se k tomuto políčku s pokladem dostane jako první.

Autoři hry: Grégory Kirszbaum a Alex Sanders