

# BLÖFF BLUFF BRANIE

## Blöff

Ein lustiges Familienspiel für 2–4 Personen ab 8 Jahren. Als Erster durch geschicktes und mutiges Bluffen der anderen Spieler das Zielfeld erreicht zu haben, ist das Ziel dieses spannenden Wettlaufs.

### Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spezialwürfelbecher
- 4 Spielfiguren
- 4 Würfel
- 1 Spielanleitung

### Spielaufbau und -beginn

Die Spieler stellen ihre Spielfigur auf den farblich dazu passenden Kreis im Startfeld. Das Startfeld ist mit einem »Karo« markiert. Jeder nimmt jetzt einen Würfelbecher und füllt ihn mit einem Würfel.

T.Nr. 76384

## Spielregeln

Die Spieler würfeln der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der gerade am Zug ist, würfelt, schaut in seinen Würfelbecher hinein und gibt ein Würfelergebnis an. Es muß **nicht** mit dem tatsächlichen Ergebnis übereinstimmen; der Spieler darf auch bluffen, indem er ein niedrigeres oder höheres Ergebnis angibt. Jetzt können die Mitspieler mißtrauisch werden und den Würfelwurf kontrollieren, indem sie ebenfalls in den Würfelbecher des gerade ziehenden Spielers hineinschauen. Traf ihre Vermutung zu und hat der Spieler wirklich geblufft, muß er seine Spielfigur um die doppelte Anzahl der tatsächlich gewürfelten Punkte zurückbewegen (in Richtung Startfeld). Überschüssige Punkte verfallen, wenn die Spielfigur das Startfeld erreicht.

War das Mißtrauen der anderen Spieler aber nicht begründet und hat der Spieler das richtige Würfelergebnis angesagt, darf er um die doppelte Anzahl der Würfelpunkte vorwärts gehen. Er kann auch auf die Verdoppelung verzichten und stattdessen die normale Anzahl an Feldern vorrücken.

Wird ein Würfelwurf nicht von den anderen Spielern kontrolliert, darf der Spieler seine Figur um die angesagte Punktzahl an Feldern vorwärts bewegen.

## Symbolfelder

Auf dem Spielplan sind einige Felder mit insgesamt sechs verschiedenen Symbolen zu erkennen. Sie haben die folgenden Bedeutungen:



Erreicht die Spielfigur nach beendeter Bewegung dieses Feld, muß der Spieler in der nächsten Runde einmal aussetzen.



Erreicht die Spielfigur am Ende ihrer Bewegung dieses Feld, darf sie noch in dieser Runde bis auf das Feld »Punkt mit Kreisbogen« vorrücken.



Dieses Symbol deutet nur das Ende der Rutschpartie an. Ansonsten hat es keine Bedeutung.



Erreicht eine Spielfigur am Ende ihrer Bewegung dieses Feld, darf sie noch einmal um die gleiche Anzahl an Feldern vorrücken, die sie in dieser Runde bewegt wurde.



Erreicht eine Spielfigur am Ende ihrer Bewegung dieses Feld, darf sie noch einmal um die **doppelte** Anzahl an Feldern vorrücken, die sie in dieser Runde bewegt wurde.



Erreicht eine Spielfigur am Ende ihrer Bewegung dieses Feld, muß sie zurück ins Startfeld gesetzt werden und beginnt das Spiel aufs Neue.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn eine Spielfigur das Zielfeld erreicht hat. Der Spieler dieser Spielfigur hat gewonnen.