



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Bluff – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält einen **Becher** und **fünf Würfel**.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge:

- Alle Spieler **würfeln ihre fünf Würfel** und **sehen** sich diese **geheim an**.
- Der **Startspieler** des Durchgangs **setzt** den **Wettwürfel** ein.
- **Reihum** müssen die Mitspieler entweder **Erhöhen** oder **Anzweifeln**.
- **Erhöhen:**
 - **Entweder** den **Wettwürfel** auf der Leiste **weiter nach vorne setzen** (und dabei ggfs. auch auf eine beliebige andere Zahl oder Stern drehen)
 - **Oder** den **Wettwürfel** stehen lassen, aber die **Augenzahl erhöhen**.
- **Anzweifeln:** Alle Spieler heben ihre Becher.
 - Entsprechen **mehr Würfel** der Wette **als behauptet**, muss der **Zweifler** Würfel entsprechend der Differenz **abgeben**.
 - Entsprechen **genauso viele Würfel** der Wette **wie behauptet**, muss **jeder außer dem Wetter** einen **Würfel abgeben**.
 - Entsprechen **weniger Würfel** der Wette **als behauptet**, muss der **Wetter** Würfel entsprechend der Differenz **abgeben**.
- Nach dem Anzweifeln beginnt ein **neuer Durchgang** der **Gewinner der Wette** (Wetter oder Zweifler) wird **neuer Startspieler**.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn nur noch ein Spieler Würfel hat, dieser Spieler ist der Sieger.

Variante:

- Die Spieler können auch einen oder mehrere **Würfel herauslegen** und die **übrigen Würfel neu Würfeln**. **Danach** müssen sie aber **erhöhen**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Bluff – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 1 Becher und 5 Würfel

Spielablauf:

Spiel verläuft über mehrere Durchgänge:

- Alle Spieler würfen ihre fünf Würfel und sehen diese geheim an
- Startspieler des Durchgangs setzt Wettwürfel ein
- Reihum entweder Erhöhen oder Anzweifeln
- Erhöhen:
 - Wettwürfel auf der Leiste vor setzen (dabei ggfs. auf andere Augenzahl drehen)
 - oder nur Augenzahl erhöhen
- Anzweifeln: Alle Spieler heben ihre Becher.
 - mehr Würfel als behauptet: Zweifler gibt entsprechend Differenz ab
 - genauso viele Würfel wie behauptet: Jeder außer Wetter gibt 1 Würfel ab
 - weniger Würfel als behauptet: Wetter gibt entsprechend Differenz ab
 - Neuer Durchgang mit Wettsieger als Startspieler

Spielende:

- Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Würfel hat, dieser ist der Sieger

Variante:

- Spieler können auch 1 oder mehrere Würfel herauslegen und übrige Würfel neu Würfeln. Danach müssen sie erhöhen.