

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

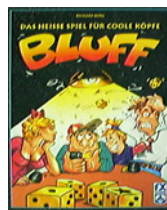
BLUFF

Würfelzocker gesucht!

Liebe Leserin, lieber Leser! Das wahrscheinlich beste Bluff-Würfelspiel der Geschichte wurde 1993 von der Jury Spiel des Jahres vielleicht etwas überraschend, doch letztlich ganz zu Recht, zum Spiel des Jahres ausgezeichnet. Mit minimalem Materialaufwand bietet jedes Match ein maximales Erlebnis an Spannung, Täuschung und – nomen est omen – Bluff. Der Titel wurde vom Autor Richard Borg gewählt, der sich vermutlich seinerseits von ähnlichen Spielformen in Lateinamerika zu diesem Meisterwerk inspirieren ließ. Das 1986 im Eigenverlag unter „Doubter's Dice“ erschienene Original sowie „Liar's Dice“ (1988 Milton Bradley) sowie das „bunte“, „Perudo“ stellen praktisch identische Spiele dar. Selbst wenn der besonders für Neulinge hilfreiche Originalspielplan nicht greifbar ist, lässt sich das Spielgefühl perfekt nacherleben. Sie benötigen jedenfalls ein paar Würfel, einige Becher und vielleicht auch noch einige Bierdeckel, schon sind Sie mitten drin im verzehrenden Zocker-Geschehen. Was zählt, ist allein Ihre Fähigkeit selbst mit völlig schwachen Augenwerten eine gute Wurfkombination vorzutauschen. Was für ein Gefühl, wenn Ihnen dabei die anderen auf den Leim gehen! [Text: leicht verändert aus „Mit Spielen lernen“ von Hugo Kastner] Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf werden Ihnen jederzeit zockerfreudige Spielpartner zur Verfügung stehen. Doch Achtung: Auch hier wird schamlos geblufft! Website: www.spielen.at

Mein Lichtkegel soll Ihnen ausnahmsweise das komplette Regelwerk ausleuchten. Jede Runde folgt exakt dem gleichen Spielablauf: (1) Alle Spieler schütteln mit einem Becher gleichzeitig 5 (oder weniger) Würfel auf einem Bierdeckel. Geheim – durch die Hand abgedeckt – sehen sie sich zunächst ihr Wurfresultat an. (2) Stehen einzelne Würfel übereinander, muss der Becher vorsichtig (und für alle einsichtig) gehoben und der Wurf wiederholt werden. (3) Ein beliebiger Spieler eröffnet mit seiner Ansage. (4) Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) muss erhöhen,

falls er die Korrektheit der Ansage glaubt, oder er darf ein Aufdecken verlangen, falls er an der Höhe der Ansage zweifelt. So geht es reihum weiter. (5) Wer immer den Showdown (die „Wette“) nach der Anzweiflung gewinnt – also Ansager oder Aufdecker – darf in der nächsten Runde beginnen. Und alle Ansagen beziehen sich auf sämtliche Würfel, die zum gegebenen Zeitpunkt noch im Spiel sind. Das heißt, dass Ihr eigener Wurf genauso in die Schätzung hineinkommt, wie der Wurf aller Ihrer Mitspieler. Was nun kann angesagt werden? (A) Augenwerte, also etwa 2 Zweier. Nach oben gibt es kein Limit. (B) „Sternansagen“, etwa 2 Sechser (hier: Stern). Die Sechser sind Joker, können also jeden Wert annehmen, aber auch für sich alleine stehen. (C) Jede Ansage muss die vorherige überbieten: (C1) Höhere Anzahl gleicher Augen. Beispiel: auf 3 Fünfer folgen 4 oder 5 Fünfer, etc. (C2) Gleiche Anzahl höherer Augen: Beispiel: auf 4 Dreier folgen 4 Vierer oder 4 Fünfer. (C3) Höhere Anzahl höherer Augen: Beispiel: auf 4 Zweier folgen 6 Vierer. (C4) Halbe Anzahl (aufgerundet) in einer Sternansage: Beispiel: auf 6 Vierer folgen 4 Stern; Achtung: auf 7 Vierer können ebenfalls 4 Stern angesagt werden. (C5) Doppelte Augenzahl auf eine Sternansage: Beispiel: auf 3 Stern folgen (mindestens) 6 Einsen, Zweier etc. Letzte Phase ist der Showdown: Glaubt ein Spieler, der als nächster erhöhen müsste, eine Ansage nicht, darf er „aufdecken“ („Becher hoch“) verlangen. Nun sind drei Ergebnisse möglich: (S1) Gleich viele oder mehr Würfel als angesagt liegen auf dem Tisch: Der Aufdecker verliert von seinen eigenen Würfeln die Differenz zur von ihm bezweifelt Ansage. (S2) Weniger als die angesagten Würfel sind vorhanden: Der letzte Ansager verliert an Würfeln die Differenz zu seiner falschen Ansage. (S3) Absolut korrekte Ansage: Alle Spieler außer dem Ansager verlieren 1 Würfel. Spielende: Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus und legt seinen Becher mit der Öffnung nach



EMPFEHLUNG #48

Autor: Richard Borg

Preis: ab 15,00 Euro

Jahr: 1993

Verlag: F X Schmid/Ravensburger

www.ravensburger.de

SPIELER

2-6

ALTER

8+

DAUER

10+



Taktik

Info+

Glück

Alles sieht auf den ersten Blick sehr glücksbetont aus. Doch der Schein trügt. Denn viele „Bluffer“ eröffnen nicht immer am statistischen Limit, sondern variieren eher stark bei Ihren Ansagen. Jedenfalls kennen Sie Ihre eigenen Augenwerte und müssen versuchen, diesen Infovorsprung optimal zu nutzen.

Hugos EXPERTENTIPP

Empfehlenswert ist die Option des Zockens. Vor einer eigenen Ansage, darf der betreffende Spieler einen oder mehrere Würfel einer beliebigen Augenzahl für alle Mitspieler sichtbar herauslegen und seine restlichen Würfel nochmals werfen. Die Sechser behalten ihre Joker-Funktion, sind also nach dem Aufdecken für jede beliebige Augenzahl zu werten.

Hugos BLITZLICHT

„Bluff“ bringt auch eine gewaltige psychologische Komponente ins Spiel, denn nicht jeder der „Zocker“ zeigt die gleiche Bereitschaft, eine Ansage anzuzweifeln. Sie müssen also zu allen statistischen Erwartungen auch noch den Gemütszustand und die Risikofreude ihrer Spielpartner mit einberechnen. Psycho-Zocken vom Feinsten erwartet Sie ... bitte zum Becher greifen!

VORANKÜNDIGUNG:

HOSEN RUNTER

Ohne Schamesröte!

oben auf den Tisch, den Bierdeckel darüber. Der letzte Spieler, der einen Würfel übrig hat, ist Sieger beim Bluffen. ... Das sind auch bereits die kompletten Regeln. Diese „Perle der Spielkunst“ dürfen Sie also ganz direkt und unmittelbar erleben, vorausgesetzt, Würfel und Becher stehen Ihnen zur Verfügung, ... und ein paar bluff-

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



8+ Mindestalter