

Das Schwierigste dieser Sammelmappe ist und wird es sein, „à jour“ zu bleiben. Denn was gerade noch gültig war, ist in ein paar Jahren schon überholt. Im Falle von „Bluff“ hat sich seit seinem Aufstieg in unsere „Hall of Game“ der Markenname geändert. Es ist jetzt (aber für wie lange?) bei Ravensburger erhältlich.....

4



Eine verrauchte Zockerhöhle, an einem Mittwochabend. Es ist gerade Mitternacht vorbei, und noch immer sitzen einige zwielichtige Gestalten um einen Tisch. Ein markerschütterndes Geräusch, das Rütteln von Würfeln in den Bechern, erfüllt den ansonsten schon leeren Raum. Mit einem lauten Knall werden die Würfelbecher auf den Tisch gehauen. Nach einem prüfenden Blick unter seinen Becher setzt Reini mit Pokderface einen roten Würfel auf den Spielplan. "10 Vierer" behauptet er mit bestimmter Miene. Andy zieht die Augenbrauen hoch. Soll er das glauben? Sollen sich wirklich zehn Vierer unter allen Würfelbechern befinden? Nervös schnippt er mit seinen Fingern. Die Entscheidung ist nicht leicht: er könnte einerseits die Wette erhöhen, also entweder auf eld oder mehr Vierer tippen, oder auf zehn Fünfer umsteigen. Andererseits könnte er die Wette anzweifeln und seinen Becher aufdecken. In seinem Kopf schwirren die Gedanken.

"Rein mathematisch kann's schon stimmen, besonders, wenn ich meine Würfel betrachte... Meine 2 Sterne sind eine Art Joker und zählen ja auch noch dazu... Ach, sei's drum, ich riskier's einfach!" und Andy schiebt den Anzeigewürfel auf das Elferfeld weiter. Doris atmet tief durch. "Warum schon wieder ich?" ruft sie verzweifelt auf. Doch ein Kontrollblick unter ihren Becher läßt sie an der Richtigkeit der Wette zweifeln: Kein einziger Vierer! Triumphierend deckt sie ihren Becher auf, die anderen machen es ihr nach. "Zwei und drei und einer und noch einer, dazu noch deine 2 Sterne, das sind

nur 9! Ha, du hast verloren!" Zähneknirschend muß Andy die Differenz zu seiner Wette, nämlich 2 Würfel abgeben. Und erneut werden die Becher geschüttelt und auf den Tisch geknallt....

Doch verlassen wir für einen kurzen Moment die Zocker, um dem unkundigen Leser die Bedeutung dieses Rituals näherzubringen.

"Bluff" ist ein Würfelspiel für zwei bis sechs (am besten mindestens vier) Spieler, welches seinen Ursprung in den Vereinigten Staaten hat. "Liar's Dice" - wie es dort heißt - war bereits in Österreich in Insiderkreisen bestens bekannt, ehe es bei F.X. Schmid erschien. Im Wesentlichen besteht es nur aus 6 Würfelbechern (die amerikanischen Becher sind noch etwas lauter!), 30 gelben und einem roten Würfel (alle mit den Würfelseiten 1 - 5 und einem Stern) und einem kleinen Spielplan, der lediglich dazu dient, die jeweiligen Werten anzuzeigen. Zu Beginn erhält jeder einen Becher und fünf Würfel (bei weniger als sechs Spielern teilen wir in der Regel jedem sechs Würfel zu, so dauert ein Spiel etwas länger). Die Becher werden geschüttelt und so vor sich umgedreht, daß die Würfel verdeckt drunter liegen bleiben.



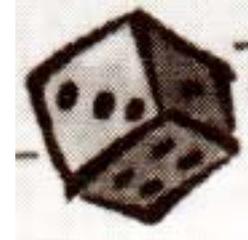
Die eigenen Würfel darf man sich jederzeit anschauen, wenn man will. Und dann beginnt ein Spieler mit einer Wette. Dabei geht es darum, anzunehmen, wieviele Würfel mindestens von allen Spielern eine bestimmte Augenzahl zeigen. Jeder Stern zählt hierbei für die jeweilige Wette mit. Der nächste Spieler kann dies anzweifeln oder die Wette erhöhen. Man erhöht die Wette, indem die Augenzahl der Wette erhöht wird oder der rote Würfel um ein Feld weiter geschoben wird, was zumeist einer Erhöhung der Anzahl der Würfel gleichkommt. Jedes dritte Feld auf dem Wettplan ist allerdings ein sogenanntes Sternfeld, bei dem nur



die erwürfelten "Sterne" zählen. Eine Zusatzregel, die in unseren Spielrunden immer Anwendung fand, erlaubt es zudem, noch nachzuwürfeln, wenn zumindest ein Würfel offen herausgelegt wird und die Wette gesteigert wird.

Als Information für das Wetten stehen einem Spieler also die Anzahl der insgesamt vorhandenen Würfel, der eigene Würfelwurf und bereits offen liegende Würfel zur Verfügung. Zudem ist es noch wichtig, welche Wetten die vorherigen Spieler machten, aber diese Information ist mit Vorsicht zu genießen. Schließlich ist der Name des Spiels "Bluff" und einige Spieler bedienen sich mehr oder weniger dieses Elements. Nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit, denen in diesem Spiel eine große Bedeutung zukommt, wird es so mit der Zeit immer unglaublicher und wenn man eine Wette nicht mehr glaubt, kann man sie anzweifeln. Alsdann werden alle Würfelbecher aufgedeckt. Je nachdem, ob nun der Zweifler oder der Wetter recht hat, gibt der Unterlegene die Differenz zur tatsächlichen Zahl an Würfeln ab. Auch Unbetei-

ligte können zum Handkuß kommen, wenn nämlich die Anzahl genau übereinstimmt, müssen alle außer dem erfolgreichen Wetter einen Würfel abgeben.



Es wird solange gespielt, bis nur mehr einer noch Würfel hat, der dann selbstverständlich das Spiel gewonnen hat. Zumeist bleibt es nicht bei einer Runde, denn erstens ist dieses Spiel wirklich absolut reizvoll und bekam 1993 verdient die Auszeichnung "Spiel des Jahres" verliehen; und zweitens eignet sich "Bluff" mit einer Spieldauer von nur rund 20 bis 30 Minuten ideal zum Spiel zwischendurch oder zum Abrunden eines Spieleabends. Und damit wären wir wieder bei unserer Zockerrunde, die gerade ihr 17. Spiel anfängt:

Eine verrauchte Zockerhöhle, an einem Mittwochabend. Es ist bereits 4 Uhr früh und noch immer sitzen einige zwielichtige Gestalten um einen Tisch.....

Info-Box

Titel: Bluff
Art: Würfel-Bluffspiel
Autor: Richard Borg
Spieler: für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Verlag: F.X.Schmid Spiele
Jahr: 1993
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: jetzt bei Ravensburger erhältlich
 ca. Euro 20,--

GameNews-
Wertung

