

Правила настольной игры Bluff (Блеф)

Автор: Ричард Борг (Richard Borg)

Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО Стиль Жизни ©

Игра для 2 -6 игроков старше 12 лет, в которой участники с удовольствием жульничают, блефуют и стараются предугадывать действия соперников.

«Итак, моя ставка: под чашками тринадцать пятёрок!»

«Ммм... он блефует или в игре действительно так много пятёрок? Поднять ставку или открыть кости?» Игроки продолжают делать ставки на количество игральные кости с одинаковым числом скрытых под чашками.

Ставку предыдущего игрока можно поднять или оспорить. В последнем случае игроки поднимают чашки и сравнивают ставку игрока с реальным количеством игральные кости, соответствующих его ставке. Проигравший должен отдать определенное количество своих костей и положить их на середину стола. Если у игрока заканчиваются кости, он выбывает из игры.

Последний игрок, у которого останется хотя бы одна игральная кость становится победителем.

Комплектация настольной игры:

1. Игровое поле;
2. 6 чашек для игральные кубиков;
3. 30 игральные кубиков желтого цвета;
4. 1 кубик красного цвета.

Подготовка к игре

Каждому участнику игры достается 1 чашка и 5 игральные кубиков желтого цвета. Игроки помещают кубики в чашки и трясут их, после чего ставят чашки на стол сверху дном, так, что кубики остаются скрыты под ними. Игрокам разрешается осторожно посмотреть свои кости, но нельзя показывать свои кубики другим участникам.

Ход игры

Начинает игру самый молодой игрок. Он делает начальную ставку и отмечает ее красным кубиком в соответствующем месте игрового поля.

Ставка игрока – отражает его предположение о том, сколько игральные кубиков в игре (учитываются кубики всех участников) содержат одинаковое число. При этом ему хорошо известно как выпали его кубики, а также количество кубиков в игре (в начале игры с 3-мя участниками в игре 15 кубиков), что позволяет ему высчитать **среднюю ставку**.

Определение средней ставки.

Каждый игральный кубик имеет 6 сторон. Пять из них с числами 1, 2, 3, 4 и 5, а шестая сторона имеет изображение звезды. Звезда выполняет роль джокера и считается тем числом, на которое сделана ставка.

Итак, каждое число имеет **два шанса из шести** на то, чтобы выпасть на игральном кубике. Например: «1» может выпасть в виде собственно **единицы и звезды**. Если привести эту пропорцию к простому виду, то каждое число может выпасть на кубике **в одном случае из трех**.

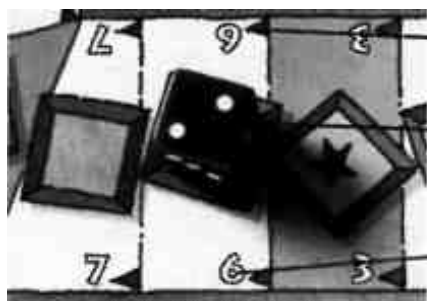
Предположим что в игре 15 кубиков, тогда средняя ставка: $(15 / 3) = 5$ кубиков с одинаковым числом.

Поскольку звезда имеет шанс выпасть только в одном случае из шести, то среднее количество звезд в нашем случае равно 2-м или 3-м кубикам.

При этом игрок может сделать **любую** ставку, даже на то число, которое не выпало на его собственных кубиках. Не забывайте, ведь игра называется – Блеф!!!

Рассмотрим пример.

Игрок делает начальную ставку – «шесть двоек». После чего игрок берет и поворачивает красный кубик так, чтобы сверху отобразилось число «2», на которое он сделал ставку, и размещает его в клетке игрового поля с цифрой «6», которое означает количество кубиков в ставке.



Стрелочки указывают направление, в котором игроки могут изменять ставку.

Число на кубике соответствует числу, на которое сделана ставка.

Цифра на клетке игрового поля соответствует количеству кубиков, на которое сделана ставка.

Далее ход в порядке часовой стрелки переходит к следующему игроку, который может **повысить** ставку или **оспорить** ее.

Изменение ставки может происходить следующим образом:

1. **Назвать более крупное число и:**
 - оставить при этом кубик на той же клетке;
 - передвинуть кубик на другую клетку с более крупным числом.
2. **Назвать любое другое число ставки или оставить его без изменения и:**
 - передвинуть кубик на другую клетку с более крупным числом.

В данном случае повышение ставки может принять следующие значения:

- шесть троек;
- шесть пятёрок;
- семь двоек;
- восемь единичек;
- восемь троек;
- четыре звезды...

После того как игрок **повысил** ставку, ход переходит к следующим игрокам до тех пор, пока один из них не решит **оспорить** ставку.

Чтобы разрешить спор все игроки поднимают свои чашки и подсчитывают количество кубиков соответствующих ставке + количество кубиков с изображением звезды.

Предположим, что ставка для данного раунда - «шесть двоек» и рассмотрим три возможных варианта развития событий:

Количество выпавших кубиков по отношению к ставке	Возможные варианты	Комментарий
<	Оказалось 3 кубика «2» и 1 «звезда», что соответствует ставке - «четыре двойки».	Ставка «шесть двоек» не верна.
=	5 кубиков «2» и 1 «звезда», что соответствует ставке - «шесть двоек».	Ставка «шесть двоек» верна.
>	7 кубиков «2» и 2 «звезда», что соответствует ставке - «девять двоек».	Ставка «шесть двоек» верна.

Игрок, проигравший в споре, теряет один или несколько своих кубиков. Если игрок, **оспаривавший** ставку, оказался прав, то игрок, **делавший** ставку, теряет количество кубиков, и наоборот. Количество кубиков, которых игрок лишается, определяется как **разница** между количеством кубиков в ставке и реальным количеством кубиков выпавших в игре.

В рассматриваемом примере возможны следующие варианты:

Количество выпавших кубиков по отношению к ставке	Возможные варианты	Комментарий
<	Игрок, сделавший неверную ставку, теряет 2 кубика.	«шесть двоек» - «четыре двойки» = 2
=	В данном случае, все участники кроме игрока, сделавшего ставку, теряют по 1 кубика.	Т.к. ставка полностью совпала с реальным количеством кубиков.
>	Игрок, оспоривший верную ставку, теряет 3 кубика.	«девять двоек» - «шесть двоек» = 3 . Т.к. ставка «шесть двоек» считается верной.

Игроки **должны** положить проигранные кубики в центр игрового поля, чтобы все участники могли знать количество кубиков находящихся в игре.

После того как спор был разрешен, начинается новый раунд. Все участники снова трясут свои кубики в чашках, затем переворачивают их на стол и игрок, **победивший** в споре, в предыдущем раунде **делает** начальную ставку.

Дополнительное правило (для профессионалов).

Сразу после объявления ставки, игрок может сохранить один или несколько своих кубиков, достав их из под своей чашки и выставив перед собой так, чтобы все участники могли их видеть. Затем он обычным манером снова перемешивает оставшиеся кубики в чашке. Игрок может сохранить любые кубики независимо от их значения. Сохраненные кубики остаются перед игроком до конца раунда.

В определенных ситуациях такой ход может значительно увеличить шансы игрока на победу в споре по ставке.

Конец игры.

Игра заканчивается, когда только у одного игрока остаются игральные кубики. Этот игрок объявляется победителем.

Таблица расчета среднего значения ставки.

Количество кубиков в игре	Среднее количество кубиков с одинаковым значением	Среднее количество кубиков со значением «Звезда»
2	< 1	< 1
3	1	< 1
4	> 1	< 1
5	1 – 2	< 1
6	2	1
7	> 2	> 1
8	2 – 3	> 1
9	3	1 – 2
10	> 3	1 – 2
11	3 – 4	1 – 2
12	4	2
13	> 4	> 2
14	4 – 5	> 2
15	5	2 – 3
16	> 5	2 – 3
17	5 – 6	2 – 3
18	6	3
19	> 6	> 3
20	6 – 7	> 3
21	7	3 – 4
22	> 7	3 – 4
23	7 – 8	3 – 4
24	8	4
25	> 8	> 4
26	8 – 9	> 4
27	9	4 – 5
28	> 9	4 – 5
29	9 – 10	4 – 5
30	10	5