

CAPTAIN BLUFF

Autor: **TORSTEN LANDSVOGT**
Design: **ODILE SAGEAT**

8-99
2-5
20'

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL

71 Karten:



6 Gepäckförderband-Karten



51 Gepäck-Karten, nummeriert von 1 bis 17, von 3 unterschiedlichen Abflugorten



14 Flughafen-Spezialkarten



1 Spielanleitung

IDEE DES SPIELS

Willkommen am Flughafen ... Du bist Gepäckträger am chaotischsten Flughafen der Welt: 3 Flugzeuge sind gerade gelandet und du musst den Frachtraum im Schnellgang leeren. Dein Ziel? Deine Arbeit so rasch wie möglich erledigen und als Erster nach Hause gehen. Es ist dir egal, ob das Gepäck auf dem falschen Förderband landet oder verloren geht, solange es nicht mehr in deinen Händen ist!

Dafür sind alle faulen Tricks erlaubt: neue Förderbänder eröffnen, Abflugorte tauschen oder das Gepäck den Mitspielern unterjubeln, um sie auszubremsen ... Wer wird der neue Captain Bluff sein?



ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, dem es gelingt, als Erster all seine Gepäck-Karten und Flughafen-Spezialkarten loszuwerden, gewinnt das Spiel und wird der neue Captain Bluff!

SPIELAUFBAU

- 1 Legt die 6 Gepäckförderband-Karten nebeneinander.
- 2 Mischt die Gepäck-Karten und verteilt sie (die Anzahl Karten hängt von der Anzahl Spieler ab, siehe Tabelle unten).

Anzahl Spieler	2	3	4	5
Anzahl Gepäck-Karten	12	10	9	8

- 3 Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel neben die Gepäckförderband-Karten. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und formt einen neuen Nachziehstapel.

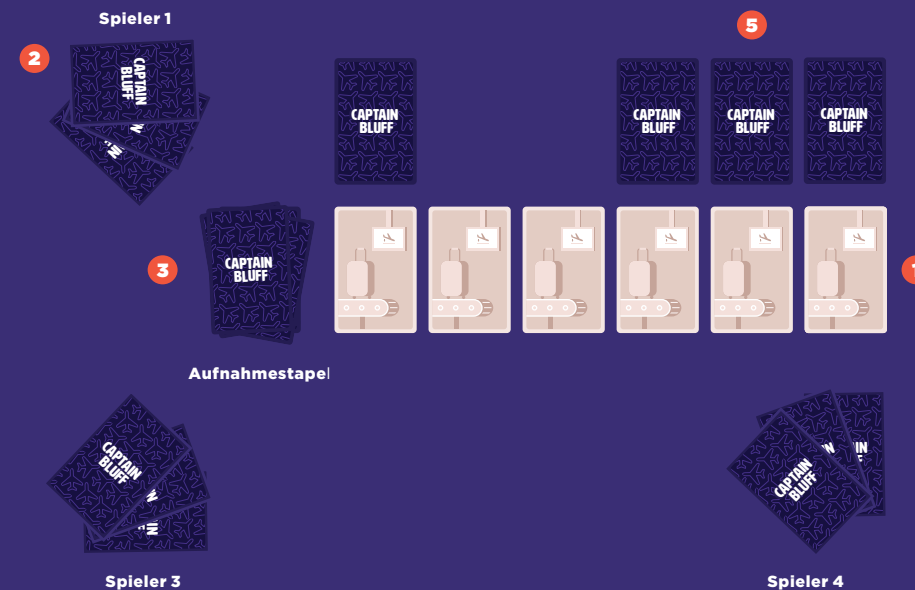


- 4 Jeder Spieler erhält zudem 2 Flughafen-Spezialkarten (bei nur zwei Spielern erhalten beide je 3 Karten). Legt die restlichen Flughafen-Spezialkarten beiseite; ihr werdet sie nicht benötigen.

- 5 Bevor das Spiel beginnt, legt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl verdeckt über eines der Gepäckförderbänder. Das ist der Abflugort dieses Gepäckförderbands. Bei nur zwei Spielern legen beide je 2 Karten verdeckt ab.



Spieler 2



BLUFFEN

Die Karten oberhalb der Gepäckförderbänder legen den Abflugort der Gepäck-Karten unterhalb dieses Förderbands fest. Die Spieler können unter diesem Förderband Gepäck-Karten für den entsprechenden Abflugort spielen oder Gepäck-Karten für einen anderen Abflugort: Im zweiten Fall bluffen sie. Achtung: Manchmal kennen die Spieler nicht alle verdeckten Abflugorte, dann müssen sie das Risiko eingehen und könnten bluffen, ohne es zu wissen.

Wenn ein Spieler Gepäck-Karten spielt, d. h. sie aufgedeckt unter ein Förderband legt, **können die anderen Spieler ihn eines Bluffs bezichtigen**. Der Abflugort dieses Förderbands wird dann aufgedeckt (also die verdeckte Karte darüber): Wenn der Abflugort nicht dem darunterliegenden Gepäck entspricht, erhält der Spieler, der die letzten Karten dort abgelegt hat, alle Gepäck-Karten und die Abflugort-Karte auf seine Hand. Wenn aber der Abflugort des Förderbands mit dem darunterliegenden Gepäck übereinstimmt, erhält der Spieler, der ihn des Bluffs bezichtigt hat, alle Karten.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein Flugzeug bestiegen hat, beginnt. Wer an der Reihe ist, wählt eine von fünf möglichen Aktionen aus und kann, wenn er mag, zusätzlich eine Flughafen-Spezialkarte ausspielen.

DIE AKTIONEN

1. Gepäck-Karten auf ein Gepäckförderband legen

- Die Spieler können eine oder auch mehrere Gepäck-Karten ablegen, sofern es sich um eine Kartenfolge handelt (die Gepäckstücknummern folgen direkt aufeinander).
- Gepäck-Karten müssen in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge abgelegt werden; die zweite Karte bestimmt also die Reihenfolge dieses Förderbands.
- Alle Gepäck-Karten unter einem Förderband müssen denselben Abflugort haben.
- Ein neues Förderband kann nur eröffnet werden, wenn darüber eine verdeckte Abflugort-Karte liegt.
- Es kann pro Abflugort nur ein Förderband

offen sein (es können also maximal drei Förderbänder gleichzeitig in Betrieb sein).

2. Einen Abflugort bestimmen

Lege eine Karte verdeckt über ein Förderband. Es kann sich um eine Gepäck-Karte oder um eine Flughafen-Spezialkarte handeln. Danach musst du eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen!

3. Überprüfe den Abflugort

Schau dir heimlich eine der verdeckten Karten über den Gepäckförderbändern an.

4. Ändere einen Abflugort

Tausche eine verdeckte Karte über einem Förderband mit einer Karte aus deiner Hand aus (ebenfalls verdeckt). Die Abflugort-Karte kannst du erst anschauen, nachdem du sie gegen eine deiner Karten eingetauscht hast.

Achtung: Diese Aktion ist nur möglich, wenn mindestens eine Gepäck-Karte unter dem Förderband liegt.

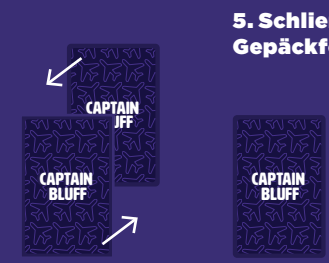
5. Schließe ein Gepäckförderband

Entferne alle Karten von einem Förderband, d. h. alle Gepäck-Karten sowie die verdeckte Abflugort-Karte über dem Förderband. Diese Karten werden abgelegt, die Abflugort-Karte wird nicht aufgedeckt. **Achtung:** Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich mindestens eine Gepäck-Karte unter dem Förderband befindet.

2. Einen Abflugort bestimmen



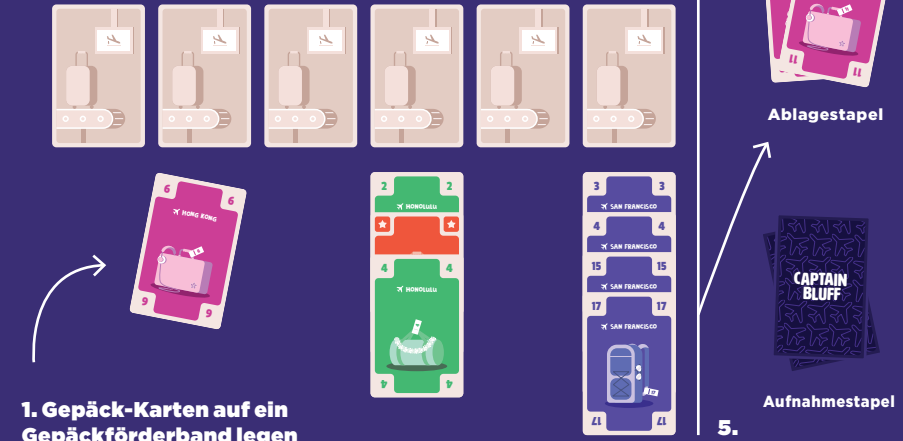
3. Überprüfe den Abflugort



4. Ändere einen Abflugort



5. Schließe ein Gepäckförderband



FLUGHAFEN-SPEZIALKARTEN

Jeder Spieler kann, zusätzlich zu seiner Aktion, eine Flughafen-Spezialkarte ausspielen.

Falls eine dieser Spezialkarten über einem Förderband liegt und während eines Bluffs aufgedeckt wird, verliert die Person, die blufft, und muss alle Gepäck-Karten und diese Spezialkarte auf seine Hand nehmen.



Weltumrundung: Dieses Gepäck hat bereits die ganze Welt bereist! Es kann jedes andere Gepäckstück ersetzen, unabhängig vom Abflugort und von der Gepäcknummer. Es ist daher sehr nützlich, um Kartenfolgen zu machen. Diese Spezialkarte wird unter das Förderband gelegt, zusammen mit den anderen Gepäck-Karten.

Achtung: Diese Karte kann nicht einen niedrigeren Wert als 1 oder einen höheren Wert als 17 haben; sie muss den Wert einer anderen Karte ersetzen. Folgende Kartenfolge wäre demnach nicht erlaubt: 3, Weltumrundung, 4, 5.

Richtungswechsel: Das Gepäckförderband wechselt die Richtung! Du kannst jetzt Gepäck-Karten in der umgekehrten Reihenfolge unter dieses Förderband legen. Diese Spezialkarte wird unter das Förderband gelegt, zusammen mit den anderen Gepäck-Karten.



Ankunftstafel: Wirf einen Blick auf die Ankunftstafel! Du darfst heimlich 2 der verdeckten Abflugort-Karten anschauen und musst sie dann wieder verdeckt hinlegen. Diese Spezialkarte wird gespielt und danach abgelegt.

Verspätung: Der Flug hat Verspätung und hat Zusatzgepäck geladen! Alle Spieler mit weniger als 5 Karten in ihrer Hand müssen eine zusätzliche Gepäck-Karte aufnehmen. Der Spieler, der diese Spezialkarte gespielt hat, ist davon ausgenommen. Diese Spezialkarte wird gespielt und danach abgelegt.

GEPÄCKAUSGABE

Die Spieler können jederzeit, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, eine oder mehrere Gepäck-Karten vom Tisch einsammeln. Sie können nur die letzte(n) Gepäck-Karte(n) unter einem Förderband einsammeln und müssen mindestens eine Gepäck-Karte unter dem Förderband lassen. Sie dürfen keine Flughafen-Spezialkarten einsammeln: Wenn sich eine Flughafen-Spezialkarte unter einem Förderband befindet, dürfen sie nur die Karten bis zur Spezialkarte einsammeln, aber weder die Spezialkarte noch eine der Karten, die über der Spezialkarte liegen.

Die eingesammelten Gepäck-Karten gehen auf die Hand des Spielers, der diese, wenn er an der Reihe ist, wieder ausspielen kann.

SPIELLENDE

Der Spieler, dem es gelingt, als Erster all seine Gepäck-Karten und Flughafen-Spezialkarten loszuwerden, gewinnt das Spiel.