

# BLUFF

Met de in deze doos aanwezige onderdelen kunnen een groot aantal spelletjes worden gespeeld. Wij laten, bij wijze van illustratie, hieronder enkele volgen.

## **BAMZAAIEN** - 2 tot 6 spelers, 3 stokjes per speler

Zonder dat de andere spelers dit zien, verbergt elke speler 0, 1, 2 of 3 stokjes in één hand en legt die op tafel. De spelers moeten vervolgens raden, hoeveel stokjes er gezamenlijk op tafel liggen. Bij 4 deelnemers bedraagt dat aantal ten minste 0 en ten hoogste 12. Elke speler moet een ander getal noemen. Daarna worden de handen geopend en telt men alle stokjes. Wie goed geraden heeft, mag een stokje weggelassen. Daarna verstoppen de spelers weer een zeker aantal stokjes in hun hand en leggen die op tafel. Nu mag de linkerbuurman van de speler, die in het eerste rondje met raden begon, het eerst een getal noemen. Denk er om dat het nu bij 4 spelers om een getal van ten minste 0 en ten hoogste 11 gaat! Wie het eerst zijn 3 stokjes kwijt is, is de winnaar van dit spel. Men kan doorspelen totdat er nog maar één speler is, die over stokjes beschikt. Die is dan de grote verliezer.

**STOKJES SPEL** - 2 spelers, 17 stokjes  
De 17 stokjes worden tussen beide spelers neergelegd en om beurten mogen beide spelers 1, 2 of 3 stokjes van de stapel nemen. Het spel wordt gewonnen door de speler, die het laatste stokje oppakt.  
Om van de overwinning zeker te zijn, moet men er voor zorgen, dat er 4 stokjes op tafel komen te liggen. Neemt de tegenspeler 1, 2 of 3 stokjes weg, dan kan de eerste speler steeds het of de laatste stokje(s) oppakken. De tactiek bestaat er dus uit, dat men zorgt dat er achtereenvolgens 12, 8 en 4 stokjes blijven liggen. Begint men zelf te spelen, dan neemt men één stokje weg, zodat er 16 blijven liggen, om daarna via 12 en 8 stokjes tot de gewenste 4 stokjes te komen.

**MARIENBAD SPEL** - 2 spelers, 16 stokjes  
Dit spelletje is bekend uit de beroemde Franse film 'Het vorig jaar in Marienbad'. De 16 stokjes worden als volgt neergelegd: 1 rij van 7, 1 rij van 5, 1 rij van 3 stokjes en 1 afzonderlijk stokje. Om beurten nemen de spelers 1, 2 of 3 stokjes weg. Ze mogen dit maar uit één rij tegelijk doen. Wie het laatste stokje moet wegpakken, verliest het spel. Probeer zelf maar eens een tactiek te verzinnen, waardoor de overwinning gewaarborgd wordt.

**BUCK DICE** - 2 of meer spelers, 3 dobbelstenen  
Iedere speler begint met éénmaal met 1 dobbelsteen te gooien. Wie het hoogste heeft gegooid, mag beginnen, wie het laagste

heeft gegooid, speelt als laatste, maar hij mag, voordat met spelen wordt begonnen, nogmaals met 1 dobbelsteen gooien om het 'spelcijfer', de 'troef', vast te stellen.  
De speler die mag beginnen, gooit nu de 3 dobbelstenen. Elke keer dat hij het 'spelcijfer' gooit, mag hij doorgaan. Doet hij een worp zonder dit cijfer te gooien, is zijn beurt voorbij en gaat zijn linkerbuurman verder.  
Een speler die 15 punten heeft gegooid, houdt op met spelen. Hij is de winnaar en men kan afspreken, dat hij een van te voren bepaalde inzet van de andere spelers ontvangt. Men kan ook doorspelen totdat er nog maar één speler overblijft, die dan de verliezer is.

**ZANZIBAR** - 2 of meer spelers, 3 dobbelstenen  
Door middel van het gooien met 1 dobbelsteen wordt bepaald, wie mag beginnen. Doel van het spel is, een combinatie te gooien die hoger is dan die van de andere spelers. Van te voren wordt afgesproken of men speelt om een winnaar of een verliezer vast te stellen en of men de onder a en/of b te noemen variaties zal spelen.  
De hoogste worp is altijd de combinatie 4, 5 en 6 (grote zanzibar), de op één na hoogste steeds de combinatie 1, 2 en 3 (kleine zanzibar). Daarna volgen combinaties van 3 gelijken en wel van hoog naar laag:  
 $3 \times 1 = 1.000$  punten;  $3 \times 6 = 600$  punten;  
 $3 \times 5 = 500$  punten;  $3 \times 4 = 400$  punten;  
 $3 \times 3 = 300$  punten en  $3 \times 2 = 200$  punten.  
Worden ook deze combinaties niet gegooid: dan gelden per dobbelsteen de volgende waarden:  
1 (aas) = 100 punten; 6 = 60 punten;  
5, 4, 3 of 2 zijn 5, 4, 3 en 2 punten waard.

## **Variaties**

a. De eerste speler mag tot tweemaal toe trachten, het resultaat van zijn eerste worp te verbeteren, door met 1 of 2 dobbelstenen opnieuw te gooien (er blijft dus ten minste één dobbelsteen liggen). De andere spelers mogen ten hoogste even vaak overgooien als de eerste speler, maar ze zijn dit niet verplicht.  
b. Naar gelang van het aantal door hem gegooid punten kan de eerste speler van de andere spelers 'hoog' of 'laag' verlangen. Bij 'hoog' moeten de andere spelers zijn puntenaantal overtreffen om te winnen. Bij 'laag' moeten zij onder zijn puntenaantal blijven om hem te verslaan. Het zal duidelijk zijn dat de eerste speler om 'laag' zal vragen wanneer hijzelf een bijzonder laag aantal punten heeft behaald. Bij 'laag' blijven de grote en kleine zanzibar de beste worpen, maar 3 enen is nu de slechtste worp geworden (1.000 punten!).

Wanneer meer dan één speler hetzelfde aantal punten behaalt (dit geldt ook voor 'laag' in variatie b), maken zij in één enkele worp uit, wie de winnaar is. Als men speelt om de verliezer vast te stellen, wat bij een groot aantal spelers erg spannend kan zijn, dan valt na elk rondje de winnaar uit totdat er nog maar één speler over is, de grote verliezer.