

# Boer'n Bluf

een  
beestachtig  
bedriegelijk  
kaartspel

## Spelregels

spelers  
2-10

leeftijd  
6+

speelduur  
15 min.

### INHOUD VAN HET SPEL:

55 speelkaarten. Op iedere speelkaart staat een boerderijdier. Van ieder dier zijn er vijf kaarten en ieder dier heeft een eigen waarde. Hoe groter het dier, hoe hoger de waarde. De honden zijn speciale kaarten; er staat geen waarde op.

### SPEL IN 'T KORT:

Alle kaarten worden uitgedeeld aan de spelers. De spelers leggen om beurten één of meer kaarten met dezelfde waarde dicht op de aflegstapel en roepen welke kaarten het zijn. Als eerste wordt de '1' gespeeld. Daarna moet de '2' volgen, dan de '3' en zo verder. Die volgorde is verplicht. Als je de juiste kaarten niet hebt, moet je andere kaarten uitspelen, maar je zegt dat je de juiste kaarten neerlegt. Dat heet bluffen. Als je betrapt wordt met bluffen, moet je alle kaarten van de aflegstapel nemen. Wie het eerste zijn kaarten kwijt is, wint het spel.

### VOORBEREIDING:

Alle kaarten worden uitgedeeld aan de spelers. Het kan zijn dat spelers een kaart meer krijgen dan anderen; dat is geen nadeel. Het spel is het leukste met 3 tot 6 spelers, maar je kunt het met 2 tot 10 spelers spelen.

### HET SPEL BEGINT:

De speler met de hond met het gouden bot begint en gooit alleen deze kaart op. Die kaart vormt het begin van een aflegstapel.

Een beurt bestaat uit het gooien van een of meer kaarten met de afbeelding naar beneden (dicht) op de aflegstapel, waarbij je de waarde en het aantal daarvan roept.

De eerste speler begint met de hond met het gouden bot, de tweede speler gooit enen, de volgende speler tweeën, en ga zo maar door. De tweede speler legt bijvoorbeeld drie kaarten neer en roept: 'drie enen'! Als je eenmaal bij de tien bent, gooit de volgende speler weer enen, dan weer tweeën enz. enz.



Omdat de kaarten 'dicht' worden afgelegd, hoef je niet te doen wat je roept. Als het jouw beurt is om vieren weg te gooien, kun je eigenlijk elke kaart of combinatie van kaarten afleggen. Bijvoorbeeld je roept: "2 vieren" en legt 1 drie en 1 twee af. Dat heet 'bluffen' en dat moet je natuurlijk met een stalen gezicht doen.

### VIJFTAL:

Als je een complete set van één nummer hebt (5 exact dezelfde kaarten), mag je die open in een stapel op tafel afleggen. Je hoeft dan niet het gevraagde nummer te spelen maar hierna is wel je beurt voorbij en moet de volgende speler het gevraagde nummer spelen. Je mag één vijftal per beurt spelen. Leg de vijftallen zo op tafel dat je de nummers goed kunt zien en ze in hoogte oplopen.

### BLUF!:

Iedere speler die vermoedt dat de kaart (en) die door een speler weggegooid zijn, niet overeenkomen met de geroepen waarde, kan diegene uitdagen door te roepen "Bluf!". Dan worden de kaarten, die gespeeld zijn door de uitgedaagde speler opengedraaid en kan er een van twee volgende dingen gebeuren:

### HET BOD KLOPT of ER IS GEBLUFT

Als de kaarten allemaal de waarde hebben die werd geroepen, is de uitdaging vals: Het bod klopt! De uitgedaagde speler hinnikt vrolijk als een paard "hihihi" en de uitdager moet de hele aflegstapel pakken.

Als een of meer van de gespeelde kaarten afwijkt van de geroepen waarde, heeft de uitdager gelijk: Er is gebluft! De speler die blufte, loeit klagelijk als een koe "boehoe" en moet de hele aflegstapel pakken.



## HET SPEL GAAT VERDER:

Na het afhandelen van het bluffen gaat het spel verder: de speler die de aflegstapel op moest nemen, krijgt de beurt. Hij noemt de volgende waarde en het aantal (als er "Bluf" werd geroepen bij het bod 3 zessen, gaat de volgende speler verder met zevens) en speelt kaarten uit.

## DE HONDEN:

De honden zijn speciale kaarten. Ze hebben geen waarde. Er zijn twee soorten van, namelijk brave honden en valse honden.



2 x BRAVE HOND



1 x BRAAFSTE HOND

## BRAVE HONDEN:

Er is één braafste hond (met het gouden bot) en dat is de startkaart. De brave honden gelden als joker en kun je voor elke waarde gebruiken. Dus als je 3 achten roept en je speelt 2 achten en een brave hond, dan bluff je niet. De startkaart geldt gedurende de rest van het spel ook als joker.



2 x VALSE HOND

## VALSE HONDEN:

Valse honden wil niemand hebben. Je moet er vanaf zien te komen. Maar als je een valse hond speelt, bluff je altijd. Als een speler roept dat je blufft en je hebt een valse

hond gespeeld, dan ben je betrapt en moet je de aflegstapel nemen.

## EINDE VAN HET SPEL EN DE WINNAAR:

De speler die het eerste al zijn kaarten kwijt is, is de winnaar.

# Veel speelplezier!

## SPEELTIPS:

- Bluffen is een belangrijk onderdeel van Boer'n Bluf®. Wie dit het beste doet, wint het spel. Bluffen doe je met een stalen gezicht. Maar als je niet blufft, kijk je juist heel schuldig in de hoop dat een speler roept dat je blufft. Als je blufft, biedt dan niet veel kaarten. Als jij een waarde helemaal niet hebt, is de kans groot dat een andere speler er veel heeft. Als jij er '3' biedt, weet die speler zeker dat je blufft.
- Je hoeft niet te laten zien hoeveel kaarten je nog hebt. Dat is vooral belangrijk als je niet veel kaarten meer hebt.
- Probeer zo onopvallend mogelijk je kaarten te spelen als je aan de beurt bent. Hoe opvallender je dit doet, hoe sneller een speler 'Bluf' zal roepen.
- Als je de aflegstapel een keer moet pakken, ben je nog niet verloren! Je hebt nu veel verschillende kaarten, dus je kunt veel kaarten tegelijk spelen of er flink op los bluffen.
- Een speler die blufft, moet worden afgestraft. Maar het is niet zo logisch dat jij dat moet doen.
- Laat andere spelers de kastanjes zo veel mogelijk uit het vuur halen.
- Als een speler zijn laatste kaart speelt, roep je natuurlijk altijd Bluf. Bij het spelen van de laatste kaart wordt er vaak gebluft. En als er niet gebluft wordt, zou je toch verloren hebben.
- Heel soms kan het juist handig zijn als je kaarten moet pakken omdat je dan een vijftal kunt maken met deze kaarten.

## SPELVARIANT VOOR ERVAREN BLUFFERS:

In plaats van de getallen te noemen op de kaarten moet je als speler nu de dieren bij naam noemen of het geluid van het dier maken waarbij je wel het aantal moet zeggen. Je zegt dus bijvoorbeeld: Ik heb drie hanen (of ik heb drie kukkeleku's). Als een speler dit verzuimt te doen, moet hij de hele stapel pakken. Daarnaast kunnen de andere spelers nog steeds iemand uitdagen voor de Bluf.

Spelidee: Arthur Tebbe

Vormgeving: Just Works

© 2014, Just Formats

### Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Formats speelt. We hopen dat je veel speelplezier beleeft met dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar [info@just2play.nl](mailto:info@just2play.nl).

De spellenmakers van Just2play.

Voor meer leuke spellen kijk je op: [www.just2play.nl](http://www.just2play.nl)