ANJA WREDE
CHRISTOPH CAUTZLER

HAI-ALARM!!!

1681

DREI MAGIER SPIELE

BLUFFSPIEL MIT BISS!

ALERTE AUX REQUINS !!!

Pour les mordus de jeux de bluff

Auteurs : Anja Wrede, Christoph Cantzler
Graphisme : Johann Rüttinger
Illustrations : Rolf Vogt
Rédaction : Kathi Kappler
Traduction : Eric Bouret

© 2008 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs / Joueuses : 2-5
Âge : 8-99
Durée de la partie : 10-15 min

Contenu

- 64 cartes
  (32 cartes Requin, 32 cartes Dauphin)
- cette règle

Principe et but du jeu

Avec un peu de chance, il est possible de voir des dauphins de la plage. Mais la tension monte vraiment à l'apparition des requins.

Il est possible de remporter ce jeu :

- soit avec des cartes Requin : « Alerte aux requins ! »
- soit avec des cartes Dauphin :
  Avant l'alerte aux requins : « Dauphins en vue ! »
  Après l'alerte aux requins : « Pas de panique »

Préparation

Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main. Les cartes restantes constituent la pioche.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus âgé commence. Au premier tour, chacun pose une carte face cachée et en pioche une.

À partir du deuxième tour, chaque joueur **a le choix** entre 3 possibilités :

1. Jouer une carte face cachée

Il pose une carte Requin ou Dauphin devant lui, face cachée, en la mémorisant.
Important : Il pioche ensuite une carte de manière à toujours en avoir 3 en main.

2. Retourner une de ses cartes

Le joueur retourne une des cartes posées devant lui.

3. Retourner la carte d'un adversaire

Dès qu'un joueur possède au moins **une carte Requin** retournée devant lui, il peut **retourner** une carte adverse.

- S'il retourne **un requin,** il peut l'ajouter, face visible, à ses cartes retournées sur la table. En échange, il pioche **une carte sans la regarder** et la pose devant cet adversaire, **face cachée.**

Si la pioche est déjà épuisée, il place une des cartes de sa main devant son adversaire, face cachée. Dans ce cas, le joueur continue exceptionnellement avec 2 cartes en main.

- S'il retourne **un dauphin**, il est obligé de l'ajouter à ses cartes retournées, **face visible.** En échange, il pose une de ses cartes Requin retournées devant cet adversaire, **également face visible.**

Fin de la partie et vainqueur

Il y a 3 possibilités de finir et de remporter la partie :

« Dauphins en vue ! »
Dès qu'un joueur possède **7 cartes Dauphin** visibles devant lui, il crie « Dauphins en vue ! » et gagne.

« Alerte aux requins ! »
Dès qu'un joueur possède 3 cartes Requin retournées de plus que n'importe quel joueur, il sonne l'alarme : « Alerte aux requins ! ». Il gagne... à moins que...

« Pas de panique ! »
Si un joueur ne possède aucune carte visible devant lui au moment où un joueur crie « Alerte aux requins ! », il peut essayer de **retourner 5 cartes Dauphin l'une après l'autre, devant lui, mais surtout pas de requin.**
S'il y parvient, il annonce très calmement : « Pas de panique ! » et remporte la partie.

Si deux joueurs ou plus annonce « Pas de panique ! », la partie est nulle.

Amusez vous bien ;-)

D

HAI-ALARM!!!

Bluffspiel mit Biss

Autoren:	Anja Wrede, Christoph Cantzler
Grafik:	Johann Rüttinger
Illustrationen:	Rolf Vogt
Redaktion:	Kathi Kappler

© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Spieler(innen):	**2-5**
Alter:	**8-99 Jahre**
Spieldauer:	**10-15 Minuten**

Material

- 64 Karten
  (32 Haikarten, 32 Delfinkarten)
- Spielanleitung

Spielidee und Spielziel

Mit etwas Glück kann man vom Strand aus Delfine beobachten. Richtig spannend wird es, wenn Haie auftauchen.

Bei diesem Bluffspiel gewinnt man

- entweder mit Haikarten: „Hai-Alarm!!!"
- oder mit Delfinkarten:
  Vor dem Hai-Alarm: „Delfine in Sicht"
  Nach dem Hai-Alarm: „Keine Panik"

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und teilt jedem Spieler **drei** davon verdeckt aus. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel in die Tischmitte.

Spielverlauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. In der ersten Runde spielt jeder Spieler eine Karte verdeckt aus und zieht eine Karte vom Vorratsstapel nach.

Ab der zweiten Runde darfst du jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

1. Eine Karte verdeckt spielen

Du legst entweder eine Hai- oder eine Delfinkarte aus deiner Hand verdeckt vor dir ab und merkst dir, was du gelegt hast.
Wichtig: Anschließend ziehst du eine Karte vom Vorratsstapel nach, sodass du immer wieder drei Karten auf der Hand hast!

2. Eine eigene Karte aufdecken

Oder du deckst eine vor dir liegende Karte auf.

3. Eine fremde Karte aufdecken

Sobald du mindestens **eine Haikarte offen** vor dir liegen hast, kannst du auch eine Karte eines Mitspielers aufdecken.

- Deckst du dabei einen **Hai** auf, darfst du diesen **offen** zu deinen Karten auf dem Tisch legen. „Als Ausgleich" legst du eine Karte vom Vorratsstapel **unbesehen und verdeckt** vor deinem Mitspieler ab.

Sollte der Vorratsstapel bereits aufgebraucht sein, legst du eine deiner eigenen Handkarten verdeckt vor deinem Mitspieler ab. In diesem Ausnahmefall spielst du mit zwei Handkarten weiter.

- Deckst du einen **Delfin** auf, musst du diesen **offen** zu deinen eigenen Karten legen. Dafür legst du eine deiner **offenen** Haikarten **ebenfalls offen** vor diesem Mitspieler ab.

Ende des Spiels und Sieger

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden und zu gewinnen:

„Delfine in Sicht!“
Sobald ein Spieler **sieben Delfinkarten offen** vor sich liegen hat, ruft er „Delfine in Sicht!“ und gewinnt.

„Hai-Alarm!!!“
Sobald ein Spieler **drei aufgedeckte Haikarten mehr** als jeder andere Mitspieler vor sich liegen hat, ruft er: „Hai-Alarm!!!“. Damit hat er gewonnen – außer ein Mitspieler hat ...

„Keine Panik“
Hat ein Spieler **keine einzige Karte aufgedeckt** vor sich liegen, wenn ein anderer Spieler „Hai-Alarm!!!“ ruft, kann er versuchen, **nacheinander fünf eigene Delfinkarten – aber auf keinen Fall eine Haikarte – aufzudecken.**
Schafft er es, sagt er ganz cool: „keine Panik“ und hat das Spiel am Ende noch für sich entschieden.

Haben zwei oder mehr Spieler „keine Panik“,
geht das Spiel unentschieden aus.

Viel Spaß ;-)