

KAKER LAKEN PÓKER

CSÓTÁNYPÓKER

Tervező: Jacques Zeimet
Grafikus: Johann Ruettinger
Illusztrátor: Rolf Vogt
Szerkesztő: Kathi Kappler
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)
© 2008: SCHMIDT SPIELE GmbH

Játékoszám: 2-6
Ajánlott életkor: 8-99
Játékidő: kb. 20-30 perc

Tartalom

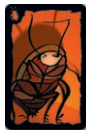
- 64 kártya (8-8 kártya minden állattal) →
- szabályfüzet



denevér



légy



csótány



varangy



patkány



skorpió



pók



poloska

Játékötlet

Mind igyekeztek minél több kártyátokat a többiekre "rászónotok". Ezt úgy csináljátok, hogy felajánlotok egy ellenfeleteknek egy lapot, közben megmondva, milyen állat van a kártyán - azonban hazudhattok is. Ő pedig megpróbálja kitalálni, igazat mondtok-e vagy hazudtok. Ha elrontja, övő a lap, ha eltalálja, a tiétek.

Az első játékos, aki előtt négy ugyanolyan állat van az asztalon, vagy akinek nincs már a kezében lap, amikor kártyát kellene kiját-szania, veszít.

Előkészületek

→ Két játékos esetén l. a 7. oldalon.

Keverjétek meg mind a 64 kártyát, és az összes lapot osszátok ki magatok között, képpel lefelé.

Játékmenet

A kezdőjátékos (a példában Márk) a kezében lévő lapok közül választ egyet, és azt lerakja képpel lefelé az asztalra, majd áttolja egy **általa választott játékos elé** (a példában Anita az), és utána "megmondja", milyen állat van a lapon ("Csótány!").

Anitának két lehetősége van:

→ 1) Elfogadja a kártyát

Anita úgy dönt, elfogadja a kártyát. Mielőtt megnézné, hangosan azt kell mondania, hogy "igaz" vagy "hamis". Ha azt mondja, "igaz", elhivisz Márk állítását, hogy a lapon egy csótány van; ha azt mondja, "hamis", kételkedik Márkban.

Ha helyesen hisz vagy kételkedik, Márk kapja a kártyát, de ha tévesen hisz vagy kételkedik, úgy ő kapja meg a lapot.

→ 2) Továbbpasszolja a kártyát

Anita úgy dönt, nem fogadja el a lapot, hanem továbbpasszolja. Ekkor **megnézheti** a kártyát, mielőtt továbbcsúsztatná másvalaki (például Éva) elé. Emellett vagy megerősíti Márk állítását ("Igen, ez csótány."), vagy másik állatnevet mond ("De hát ez egy poloska!"), és most Évának van két lehetősége...

Egy kártya mindig **továbbpasszolható** olyan játékosnak, akinél még nem járt. Az utolsó játékosnak, aki megkapja, nincs választása, el kell fogadnia, és eldönteni, hogy igaz-e vagy hamis annak a játékosnak az állítása, akitől ő kapta a kártyát.

Ha valaki megkapja a kártyát, azt képpel felfelé kirakja maga elé az asztalra.

A következő kört ő kezdi úgy, hogy a kezében lévő lapok közül egyet fejajánl egy ellenfelének.

A játék vége

A játék véget ér:

- Ha valaki összegyűjt **négy ugyanolyan** állatot (például négy csótányt) maga előtt. Ez a játékos veszített, mindenki más győzött.
- Ha valakinek **nincs már a kezében kártya, és neki kellene kártyát felajánlania** valakinek. Ez a játékos veszített, mindenki más győzött.

2 játékos

Két játékos esetén az **előkészületek során a megkevert pakliból 10 kártyát vissza kell tenni a dobozba anélkül, hogy megnéznének azokat.**

Emellett természetesen nincs lehetőség a felajánlott lap továbbpaszszolására (2. opció).

- A játék véget ér, ha az egyik játékos összegyűjt **öt ugyanolyan** állatot (például öt csótányt) maga előtt, az illető veszített.
- A játék akkor is véget ér, ha az egyik játékosnak **már nincs kártya a kezében, és neki kellene kártyát felajánlania ellenfelének.** Ez a játékos veszített.