

JACQUES ZEIMET

CSÖTÁNY PÓKER



DREI
MAGIER
SPIELE

ROYAL

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán



ARVI

JÁTÉKSZABÁLY

Szerző: Jacques Zeimet
Illusztráció és grafika: Rolf Vogt
2-6 játékos részére
8 éves kortól
Játékidő: 15-25 perc

A doboz tartalma

56 állatkártya (8-8 a következő állatok képeivel: denevér, légy, csótány, varangy, patkány, skorpió és bűdös bogár)
7 király kártya
2 speciális kártya

A játék lényege és célja

A játékosok megpróbálnak minél több kártyát „rásózni” a többiekre: a soron lévő játékos saját lapjai közül felajánl egyet valamelyik társának, hangosan bemondva hogy a felajánlott kártya milyen állatot ábrázol – ez az állítás azonban lehet igaz vagy hamis is. Aki rosszul ítéli meg a helyzetet, megkapja a kártyát.

Aki túl sok kártyát gyűjt össze, elveszti a játékot.

Előkészületek

Az összes kártyát keverjük össze. 7 kártyát fordítsunk képpel lefelé, tegyük félre, ez lesz a játék folyamán a „büntető pakli”. A maradék kártyát egyenlő arányban osszuk szét a játékosok között. Az elosztást követően az esetlegesen megmaradt lapokat tegyük a büntető halom tetejére. Minden játékos felveszi a kezébe a kapott lapokat, és már kezdődhet is a játék.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, a kezében lévő kártyák közül kiválaszt egyet, melyet átnyújt egy általa választott játékos társának, majd hangosan tesz egy állítást. Függetlenül attól, hogy mi szerepel a kártyán, a következők közül választhat: bűdös bogár, csótány, denevér, légy, varangy, patkány, skorpió vagy király. A „király” állítás esetében bármelyik állat képe megfelel, amelynek korona van a fején.

Példajáték:

Dani kijátssza az első kártyáját és képpel lefelé fordítva leteszi Lea elé. Ezzel egy időben hangosan azt állítja „Csótány”. Lea két lehetőség közül választhat:

1; megnézi a kártyát

Lea dönthet úgy, hogy megnézi a kártyát, de mielőtt megnézné, hangosan ki kell jelentenie, hogy Dani állítása

Igaz elhiszi Daninak, hogy csótány kártyát adott át

VAGY

Hamis nem hiszi el, hogy csótány kártyát adott Dani.

Ezután a kártyát felfedheti. Ha Lea-nak van igaza, (az állítás valóban igaznak vagy hamisnak bizonyult) Dani visszakapja a kártyáját. Amennyiben Lea téved, neki kell elvenni a kártyát.

2; Továbbadja a kártyát

Lea nem szeretné elfogadni a kártyát, ezért dönthet úgy, hogy inkább továbbadja. Ebben az esetben megnézheti a kártyát, úgy hogy a többiek ne lássák, majd áttolhatja egy olyan játékoshoz, akinél még nem járt a kártya (pl. Robinak). Ekkor Lea megerősítheti Dani állítását (vagyis, hogy Csótány), de tehet egy újabb állítást is (pl." ez igazából egy király). Most Robi is két lehetőség közül választhat.

A kártyát addig lehet továbbadni (természetesen csak olyan játékosnak, akinél eddig még nem járt), amíg egyszer minden játékoshoz el nem jut. Ezért az utolsó játékos, akinek továbbadták a kártyát, már csak az első lehetőséget választhatja-, tehát el kell fogadnia a kártyát, és meg kell próbálnia kitalálnia, hogy igaz vagy hamis annak a játékosnak az állítása, akitől a kártyát kapta.

Az a játékos, akire sikerül „rásózni” a kártyát, felfordítva maga elé teszi. A következő kört mindig az a játékos kezdi, akinek az utolsó kártya a nyakán maradt.

Király kártya

Míg a bogarakat ábrázoló kártyát állításánál csak egy lehetőség van az állítás helyességére, a király kártya esetében kettő: az állat fajtája vagy a király állítás.

Minden esetben, mikor egy játékos király kártyát vesz magához, felfordítva maga elé teszi azt, és a játék elején kirakott „büntető pakliból” húz egy kártyát, melyet képpel felfelé fordítva letesz maga elé.

Speciális kártyák

Bogár áthúzott koronával a fején

Dzsóker kártya- minden korona nélküli állat állításához, amelyen nincs korona. Nem számít, hogy milyen fajta állat lett megnevezve „Igaz”-nak bizonyul minden állításnál, kivéve ha az éppen a

„Király”.

Üres kártya

Nem számít milyen állítás hangzott el, minden esetben „Hamis”.

Amennyiben valamelyik játékos speciális kártyát vesz magához, azt nem az előtte lévő paklira helyezi, hanem felveszi a kezében tartott lapokhoz, és két lehetőség közül választhat:

- 1; a kezében lévő lapok közül az előző állítással megegyező bogár képével ellátott kártyát leteszi maga elé vagy,
- 2; amennyiben nincs ilyen kártyája, vagy nem szeretné a megnevezett kártyát letenni, két általa választott kártyát kell maga elé letennie.

A játék vége

A játék véget ér:

- 1; ha valamelyik játékosnak összegyűlik egyféle állatból (koronával vagy korona nélkül) egy kvartett (vagyis négy ugyanolyan állatot ábrázoló kártya). Ez a játékos lesz a vesztes, a többi játékos osztozik a győzelemben.
- 2; ha a sorra kerülő játékosnak már nincs több kártya a kezében, amit kijátszhat. Ebben az esetben elveszti a játékot, a többiek itt is mind nyertések.

Játékszabály két játékos esetén

A játék elején 16 kártyából álló „büntetés paklit” kell kivenni a kártyákból. A maradék kártyákat alaposan keverjük meg, és osszuk szét egyenlő arányban a két játékos között.

A kezdő játékos 1 lappal többet kapjon. Ebben az esetben természetesen a játékosok nem élhetnek a 2. lehetőséggel (a kártyát nem lehet továbbadni senkinek).

A játék véget ér:

- 1; ha valamelyik játékosnak öt ugyanolyan állatot ábrázoló kártyája gyűlik össze
 - 2; ha a sorra kerülő játékosnak már nincs a kezében kártya.
- Mindkét esetben az említett játékos a vesztes