

CSÓTANY PÓKER

Blöffölős kártyajáték, utálatos állatokkal...



A kártyalapokon irtózatos állatok képe látható – csoda, hogy mindenki meg akar szabadulni tőlük? A kérdés csak annyi, elhisszük-e, hogy játékosársunk valóban varangyot szeretne adni nekünk – nem lehet, hogy inkább denevér lesz az? Ha valakire sikerül egy állatfajtából négyet is rásózni, akkor ő a vesztes, de akkor is, ha sikerült megszabadítani az összes lapjától!

Játékosok száma: 2–6. Életkor: 8–99. A játék időtartama: kb. 20–30 perc



Forgalmazza: Gém Klub Kft.
1092 Bp., Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Származási hely: Európai Unió



3 éven aluli gyermekeknek nem adható, mert az apró részeket beszippanthatják vagy lenyelhetik!

CSÓTÁNY POKER

Blöffölős kártyajáték, utálatos állatokkal...

A DOBOZ TARTALMA

- Játékszabály
- 64 kártya 8 különböző állatfajta motívumával 8 különböző színben

denevér



légy



patkány



skorpió



csótány



varangy



pók



poloska



A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A játékosok megpróbálnak minél több kártyát „rásózni” a többiekre: a soron lévő játékos saját lapjai közül felajánl egyet **valamilyik** társának, hangosan bemondva, hogy a felajánlott kártya milyen állatot ábrázol – ez az állítás azonban lehet igaz vagy hamis. Akit sikerül megtéveszteni, megkapja a kártyát.

Az első olyan játékos, akire sikerül négyforma bogarat ábrázoló kártyát „rásózni”, vagy akinek már nincs a kezében kártya, amikor sorra kerül, elveszíti a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

*A kétszemélyes változat előkészítésére és játékmene-
tére vonatkozó szabályokat lásd a következő oldalon.*

Megkeverjük a 64 kártyát, és **képpel lefelé** kiosztjuk őket a játékosoknak. Nem baj, ha esetleg nem jut mindenkinek ugyanannyi kártya.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos (nevezzük Márknak) kiválaszt egyet a kezében lévő kártyák közül. Lefordítva leteszi az asztalra, odatolja egy **általa választott** játékosársra (jelen esetben Anna) elé, majd azt állítja például, hogy „csótány”. Anna két lehetőség közül választhat:

1. Elfogadja a kártyát

Anna úgy dönt, elfogadja a kártyát. Mielőtt felfordítaná, hangosan tippelnie kell, hogy Márk állítása „igaz” vagy „hamis”.

„Igaz”-at mond Anna, ha elhiszi, hogy a kártya valóban azt az állatot ábrázolja (ebben az esetben egy csótányt), amelyet Márk mondott.

„Hamis”-at mond, ha kétségbe vonja Márk állítását.

Ha Annának igaza van (az állítás valóban igaz, ill. hamis), Márk kapja meg a kártyát. Ha Anna téved, neki kell megtartania a kártyát.

2. Továbbadja a kártyát

Anna nem szeretné elfogadni a kártyát, inkább továbbadja. Ebben az esetben megnézheti úgy, hogy **a többiek ne lássák**, majd ezután áttolhatja egy másik játékos elé, akinél még nem járt (pl. Évához). **Ekkor Anna megerősíti Márk állítását (vagyis, hogy csótány), vagy egy új állítást kell tennie (például hogy „nem is, ez igazából poloska”).**

... most Éva is két lehetőség közül választhat stb.

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

Az a játékos, akire sikerült „rásózni” a kártyát, felfordítva maga elé teszi.

A következő kört mindig az kezdi, akinek az utolsó kártya a nyakán maradt: kiválaszt és lefordítva letesz egy kártyát a kezében lévők közül.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér:

- ha valakire sikerül egy **kvartettet** (vagyis négy ugyanolyan állatot ábrázoló kártyát, pl. négy csótányt) rásózni. Ez a játékos a vesztes. A többi játékos osztozik a győzelemben.
- vagy akkor, ha a **sorra kerülő játékosnak már nincs több kártya a kezében. Ez a játékos ebben az esetben nem tud kártyát kijátszani, és elveszti a játékot.** A többiek itt is mind nyertesek.

JÁTÉKSZABÁLYOK KÉT JÁTÉKOS ESETÉN

Ha csak két játékos van, **az alaposan megkevert pakliból lefordítva ki kell venni 10 kártyát anélkül, hogy megnéznénk őket.** Figyelem! Ebben az esetben természetesen a játékosok nem élhetnek a 2. lehetőséggel (a kártyát nem tudnák továbbadni senkinek).

A játék véget ér:

- ha valakire sikerül egy **kvintettet** (vagyis öt ugyanolyan állatot ábrázoló kártyát, pl. öt csótányt) rásózni.
- vagy akkor, ha a sorra kerülő játékosnak már nincs a kezében kártya.

Mindkét esetben az említett játékos a vesztes.

Jó szórakozást!

Tervező: Jacques Zeimet

Fordítás: Mohácsi-Gorove Anna és Molnár László (Lacxox)