



Gyártó:

**DREI MAGIER SPIELE**

by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21 D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 88826**

Szerző: **Jacques Zeimet**

Grafika: Rolf (ARVi) Vogt



Importálja:

**GÉMKER-GÉMKLUB KFT.**

1143 Budapest, Stefánia út 45.

[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)



Illustration & Grafik: Rolf Vogt **ARVi**

HU - 22042938

JACQUES ZEIMET

# CSÖTÁNY- PÓKER



DREI  
MAGIER





# CSÓTÁNY- PÓKER

64 kártya

Patkány



Csótány



Denevér



Légy



Skorpió



Poloska



Pók



Béka



## 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.

Az első olyan játékos, akire sikerül négy egyforma bogarat ábrázoló kártyát „rásózni”, vagy akinek már nincs a kezében kártya, amikor ki kellene játszania egyet, elveszíti a játékot.

## A játék előkészítése

A kétszemélyes változat előkészítésére és játékmenetére vonatkozó szabályokat lásd később!

Megkeverjük a 64 kártyát, és képpel lefelé kiosztjuk őket a játékosoknak. Nem baj, ha esetleg (5 játékos esetén) 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 áttolhatja egy másik játékos elé (pl. Évához). Ekkor Anna megerősítheti Márk állítását (vagyis, hogy csótány), vagy egy új állítást kell tennie (például: „poloska”)... Most Éva is két lehetőség közül választhat stb.

A kártyát addig lehet továbbadni, amíg egyszer minden játékoshoz el nem jutott. Ezért az utolsó játékos, akinek továbbadták a kártyát, már csak az első lehetőséget választhatja.

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

A következő kört mindig az kezdi, akinek utolsóként marad a nyakán kártya.



## A játék vége

A játék véget ér:

- 1 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.
- 2 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 nyertések.



## Játékszabályok két játékos esetén

Ha csak két játékos van, akkor a megkevert pakliból 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:

- 1 Ha valakire sikerül egy kvintettet (vagyis öt ugyanolyan állatot ábrázoló kártyát, pl. öt csótányt) rásózni.
- 2 Ha a sorra kerülő játékosnak már nincs a kezében kártya.

**Mindkét esetben az említett játékos a vesztes.  
Jó szórakozást!**