

JACQUES ZEIMET

KAKER LAKEN POKER



DREI
MAG*ER





Copyright:

DREI MAGIER SPIELE

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40829

Autor: **Jacques Zeimet**

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

2-6



Ab 8 Jahre

15-25 min.

D KAKERLAKEN POKER

64 Karten

Ratte



Kakerlake



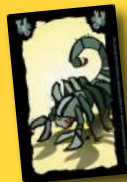
Fledermaus



Fliege



Skorpion



Stinkwanze



Spinne



Kröte



Spielidee und Spielziel

Die Spieler versuchen, sich gegenseitig möglichst viele Karten »anzudrehen«. Das heißt, sie bieten einem beliebigen Mitspieler eine beliebige Tierkarte an und stellen dabei eine Behauptung auf – um welches Tier es sich wohl handelt –, die richtig oder falsch sein kann. Wer seinen Mitspieler falsch einschätzt, erhält die Karte. Wer sich als Erster vier gleiche Karten »andrehen« lässt oder keine Handkarten mehr hat und wieder anbieten muss, verliert das Spiel.

Spielvorbereitung

Für das Spiel zu zweit siehe Seite 8.

Die 64 Karten werden gemischt und verdeckt an alle Mitspieler verteilt. Es spielt dabei keine Rolle, wenn die Karten nicht genau aufgehen.



Spielverlauf

Der Startspieler (Marc) wählt eine seiner Handkarten aus. Er legt sie verdeckt auf den Tisch und schiebt sie einem Spieler oder einer Spielerin seiner Wahl (in diesem Fall – Anna) hin – und behauptet z. B. »Kakerlake«.

Anna hat nun **zwei Möglichkeiten** zu handeln:

1 Die Karte annehmen

Anna will die Karte annehmen. Bevor sie die Karte aufdeckt, sagt sie laut »richtig« oder »falsch«!
»Richtig«, wenn sie Marc's Behauptung (nämlich Kakerlake) glaubt; »falsch«, wenn sie an Marc's Aussage zweifelt. Glaubte oder zweifelte sie zu Recht, muss Mark die Karte nehmen. Glaubte oder zweifelte sie zu Unrecht, muss Anna selbst die Karte nehmen.



2 Die Karte weitergeben

Anna will die Karte nicht annehmen, sondern weitergeben. Sie darf sich in diesem Fall die Karte geheim ansehen und dann zu einem anderen Spieler hinschieben, der die Karte noch nicht gesehen hat (etwa Eva). Dazu muss Anna die Behauptung von Marc (nämlich Kakerlake) entweder bestätigen oder eine neue Behauptung (z. B. Stinkwanze) aufstellen.
... jetzt hat Eva zwei Möglichkeiten, usw.

Das Weitergeben (natürlich immer zu einem Spieler, der die Karte noch nicht gesehen hat) ist so lange möglich, bis alle an der Reihe waren. Dem Letzten bleibt nur Möglichkeit 1 (die Karte annehmen).

Wem eine Karte »angedreht« wurde, nimmt sie und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Wer die Karte nehmen musste, ist automatisch Startspieler der nächsten Runde.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet:

- 1 entweder, wenn sich ein Spieler ein Quartett (also vier Karten mit der gleichen Tierart, z. B. vier Kakerlaken) andrehen ließ. Dieser Spieler hat verloren. Die anderen freuen sich über ihren gemeinsamen Sieg.
- 2 oder in dem Moment, wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss. Auch hier hat dieser Spieler verloren und alle anderen gewonnen.





Regel zu zweit

Spielt man zu zweit, werden vor dem Spiel verdeckt 10 Karten aus dem gut gemischten Stapel genommen. Außerdem fällt beim Spiel zu zweit natürlich die Möglichkeit 2 (die Karte weitergeben) weg!

Das Spiel endet:

- 1 entweder, wenn sich ein Spieler ein Quintett (also fünf Karten mit der gleichen Tierart, z. B. fünf Kakerlaken) andrehen ließ.
- 2 oder in dem Moment, wenn einer der beiden Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss.

In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren.
Viel Spaß!

GB COCKROACH POKER

64 critter cards

Rat



Cockroach



Bat



Fly



Scorpion



Sink bug



Spider



Toad



Object

Players attempt to “palm off” as many cards as possible on other players. This is done by sliding a card to the player of your choice and declaring what it is. The player on the receiving end must decide either to accept the card and declare whether the passing player was bluffing or not, or peek at it and pass it on to another player, declaring it the same critter or a new one. The player who misjudges the other ends up keeping the card face up in front of them.

The first player to have 4 of the same critter type “palmed off” on them, or run out of cards in their hand is the looser and all other players win.

Setup

Shuffle and deal out all 64 cards face down to players.

Gameplay

The player going first (Marc, for our example) picks a card from his hand. He lays it face down on the table, slides it over to another player of his choice (in this case, Anna), and states e.g. “Cockroach”.

Anna now has **two options**:

1 Accept the card

Anna decides to accept the card. Before picking it up, she says loudly “true” or “false”. “True” when she believes Marc’s statement that the card is a cockroach, “false” when she doubts Marc’s claim.

If Anna believes or doubts correctly, Marc has to take the card back and keep it faceup in front of him. However if she guesses wrongly she must keep the card in front of her.

2 Pass the card on

Anna decides not to accept the card, but to pass it on.

In this case, she is allowed to peek at the card before sliding it on to another player (in this case Eva).

In addition, Anna must either confirm Marc's statement "Cockroach" or make a new claim, e.g. "Stink Bug".

Eva is now presented with the same options as Anna.

A card must be passed to a player who has yet to see it making sure each card never gets seen by the same player twice. If you cannot pass the card to anyone you **MUST** choose option 1 and accept the card.

The player who gets a card "palmed off" on them begins the next round by sliding a card from their hand to another player and declaring what critter is pictured on it. This player starts the next round by offering a card from his hand.



End of the Game



The game is over:

- 1 either, when a player gets 'four of a kind', (e.g. four cockroaches), palmed off on them they are the loser and all other players share the victory.
- 2 or, as soon as a player with no more cards in his hand has to start a round. This player cannot offer a card and has lost. All other players share the victory here as well.



Two-Player-Game

For a two-player-game, 10 cards are removed from the shuffled deck of cards without being looked at, before the cards are dealt. In addition, in a two-player-game Option 2, passing cards on, is of course left out.

The game is over:

- 1 either, when a player gets 'five of a kind' (e.g. 5 Cockroaches) palmed off on them.
- 2 or, as soon as a player with no more cards in his hand has to start a round.

In both cases the player described has lost.
Have fun!

F POKER DES CAFARDS 64 cartes

Rat



Coquerelle



Chauve-souris



Mouche



Scorpion



Punaise



Araignée



Crapaud



Principe et but du jeu

Les cartes représentent différentes bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un joueur pose une carte devant lui, face cachée, et annonce un animal à l'adversaire de son choix. Celui-ci va alors devoir décider s'il pense que le joueur lui ment ou pas. S'il est perspicace, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui ; mais s'il se trompe, c'est lui qui la prend ! Il est aussi possible de repasser le dilemme à un autre joueur... Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Les clefs du jeu: observation, stratégie et... bluff !

Préparation

Mélanger les 64 cartes et les distribuer entre les joueurs. Quand on joue à 3, 5 ou 6, tout le monde n'a pas le même nombre de cartes : c'est normal.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et choisit une carte de sa main. Il la pose face cachée sur la table et la propose au joueur de son choix en lui annonçant le nom d'une bestiole, par exemple : « Cafard ! ».

Le joueur à qui la carte est proposée a alors **2 options** :

1 Soit accepter la carte

Il annonce alors « vrai » s'il pense que la carte représente vraiment la bestiole annoncée, ou bien il dit « faux » s'il pense que le joueur qui lui propose la carte lui ment ; puis il retourne la carte. S'il a raison, le joueur qui a proposé la carte doit la poser et la garder, face visible, devant lui. S'il s'est trompé, c'est lui qui doit la garder de la même façon.

2 Soit repasser la carte

Le joueur à qui la carte est proposée peut décider de la repasser à un tiers. Dans ce cas, il regarde secrètement la carte avant de la lui proposer, soit en confirmant l'annonce du premier joueur (exemple : « oui c'est bien un cafard »), soit en faisant une nouvelle affirmation (exemple : « mais non voyons c'est une punaise ! »).

Le joueur à qui la carte est proposée choisit à son tour entre l'accepter ou la repasser à un quatrième joueur, etc... Il est possible de se repasser une carte jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un l'aient vue : le dernier est alors obligé de l'accepter. Le joueur qui se retrouve avec la carte et qui la pose devant lui entame le tour suivant.



Fin de la partie

La partie est terminée :

- 1 dès qu'un joueur a accumulé 4 cartes représentant le même animal ;
- 2 ou lorsqu'un joueur doit entamer le tour suivant mais n'a plus aucune carte en main.

Dans les 2 cas, le joueur concerné perd la partie et tous les autres gagnent !



Partie à 2 joueurs

Avant de commencer, mélanger les cartes puis en retirer 10 du paquet et les mettre à l'écart sans les regarder.
A 2 joueurs, il n'est évidemment plus possible de repasser les cartes ; il faut donc toujours accepter la carte proposée en annonçant « vrai » ou « faux ».

La partie prend fin :

- 1 dès qu'un joueur se retrouve avec 5 cartes représentant la même bestiole ;
- 2 ou quand un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main.

**Dans les deux cas, le joueur a perdu.
Amusez-vous bien !**



I IL POKER DEGLI SCARAFAGGI

64 carte

Ratto



Scarafaggio



Pipistrello



Mosca



Scorpione



Cimice
puzzolente



Ragno



Rospo



Obiettivo del gioco

I giocatori cercano di „scaricarsi“ a vicenda più carte possibili: si offre ad un giocatore a scelta una carta qualsiasi e nel farlo si afferma, a ragione o bluffando, che si tratta di tal animale. Chi sbaglia nel giudicare l'altro giocatore si tiene la carta. Chi si è fatto scaricare per primo quattro carte uguali ha perso il gioco, così come colui che non ha più carte in mano e si trova nella situazione di doverne offrire una.

Preparazione del gioco

Le 64 carte vengono mescolate e distribuite, coperte, a tutti i giocatori. Non importa se non si riesce a distribuire a tutti i giocatori lo stesso numero di carte.



Come si procede

Chi cominica (Marco) prende una qualsiasi delle carte che ha in mano e la posa, coperta, sul tavolo; spostandola verso un giocatore a scelta (Anna) afferma: “Scarafaggio”.

Anna ha **due possibilità**:

1 Decide di prendere la carta

Prima di girarla dovrà allora dire “vero” o “falso”, a seconda della fiducia che ha nel fatto che quello che Marco le offre sia davvero una scarafaggio.

Se Anna nel suo giudizio ha ragione, Marco si dovrà tenere la carta. Se Anna invece ha torto sarà lei a doverse la tenere.



2 Decide di non prendere la carta,

bensi di passarla ad un altro giocatore.

In questo caso può dare, in segreto, un'occhiata alla carta e girarla ad un altro giocatore che non abbia ancora visto quella carta (Eva). Nel farlo Anno può riprendere l'affermazione die Marco (Scarafaggio) o farne una nuova (ad es.: ragno);
...ora è Eva ad avere le due possibilità, ecc.

Il passare la carta (sempre e solo ad un giocatore che non ha ancora visto la carta in questione) è possibile fintanto che la scelta non sia toccata a tutti. L'ultimo a cui tocca non ha scelta: deve prendere la carta. Il giocatore al quale viene "scaricata" una carta la posa, scoperta, sul tavolo davanti a sé.

A chi si deve tenere la carte spetta il compito di iniziare il giro successivo.

Quando finisce il gioco e chi vince:

Il gioco finisce:

- 1 Quando ad un giocatore è stato scaricato un quartetto di carte con lo stesso motive, ad es, quattro scarafaggi. Lui avrà perso e gli altri saranno, a parità, i vincitori;
- 2 Quando un giocatore a cui toccherebbe proporre una carta si ritrova senza carte in mano. Anche in questo caso lui è il perdente e tutti gli altri i vincitori.



Se si gioca in due:

In questo caso andranno estratte dal mazzo ben mescolato e messe da parte, senza venir scoperte dai giocatori, 10 carte. Inoltre viene a mancare la possibilità di passare la carta a qualcun altro.

Il gioco finisce:

- 1 quando ad un giocatore è stato scaricato un quintetto di carte con lo stesso motivo, ad es. cinque scarafaggi.
- 2 quando il giocatore a cui toccherebbe proporre una carta si ritrova senza carte in mano.

In entrambi questi casi il giocatore in questione ha perso.
Buon divertimento!



Noch mehr verrückte Kartenspiele von **DREI MAGIER**



Art.-Nr. 40863



Art.-Nr. 40866



Art.-Nr. 40839



Art.-Nr. 40862

www.dreimagier.de



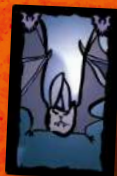
Ratte

Rat
Rat
Ratto



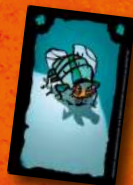
Kakerlake

Cockroach
Coquerelle
Scarafaggio



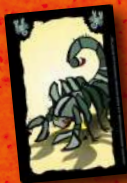
Fledermaus

Bat
Chauve-souris
Pipistrello



Fliege

Fly
Mouche
Mosca



Skorpion

Scorpion
Scorpion
Scorpione



Stinkwanze

Stink bug
Punaise
Cimice puzzolente



Spinne

Spider
Araignée
Ragno



Kröte

Toad
Crapaud
Rospo