

JACQUES ZEIMET

# KAKER LAKEN POKER



DREI  
MAG\*ER





Copyright:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 40866

.....  
**Autor: Jacques Zeimet**  
**Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt**

**2-6**



.....  
**Ab 8 Jahre**  
.....

**15-25 min.**

# D KAKERLAKEN POKER ROYAL

56x Tierkarten



Spezialkarte  
„Untertanen“



7x Royalkarten



Spezialkarte  
„Schwarz“





# Spielidee

Die Spieler versuchen sich gegenseitig Karten anzudrehen. Bei diesem Spiel gilt es gut zu bluffen und seine Mitspieler richtig einzuschätzen. Wer am Ende zu viele Karten kassiert, verliert!

## Spielvorbereitung

Alle Karten werden gut gemischt. Sieben Karten werden als verdeckter Strafstapel bereitgelegt und die oberste Karte aufgedeckt. Die übrigen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Anschließend nimmt jeder seine Karten auf die Hand. Bei überzähligen Karten bekommt der Startspieler eine Karte mehr und die restlichen Karten kommen in den Strafstapel.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und schiebt eine seiner Handkarten verdeckt zu einem beliebigen Mitspieler und stellt dabei eine Behauptung auf. Er kann, unabhängig von der Karte, eine der folgenden Behauptungen wählen: „Stinkwanze, Kakerlake, Fledermaus, Fliege, Kröte, Ratte, Skorpion oder Royal“.

Die Behauptung „Royal“ bedeutet, dass es sich um ein beliebiges Tier mit Krone handelt (oder handeln könnte). Ein Beispiel erklärt den weiteren Ablauf.

Beispiel: Henry spielt eine seiner Handkarten aus, indem er sie verdeckt zu Lea schiebt. Dabei stellt er eine Behauptung auf und sagt z.B.: „Kakerlake“. Nun hat Lea zwei Möglichkeiten:

### 1 Karte aufdecken

Lea entscheidet sich, die Karte aufzudecken. Bevor sie die Karte jedoch aufdecken darf, muss sie Henrys Behauptung einschätzen. Sie sagt:

- „richtig“, wenn sie seine Behauptung („Kakerlake“) glaubt;
- „falsch“, wenn sie seine Behauptung anzweifelt.

Dann wird die Karte aufgedeckt. Hat Lea mit ihrer Einschätzung Recht, kassiert Henry die Karte und muss sie offen vor sich auslegen. Ist Lea jedoch im Unrecht, muss sie selbst die Karte offen vor sich auslegen. Derjenige, der die Karte kassiert, ist als nächster an der Reihe und spielt eine neue Handkarte aus.

## 2 Karte weitergeben

Will Leadie Karten nicht aufdecken, sondern weitergeben, muss sie dies zunächst ansagen und darf sich dann die Karte geheim ansehen. Anschließend schiebt sie die Karte verdeckt zu einem beliebigen Mitspieler (z.B. Dirk) weiter, der die Karte noch nicht gesehen hat. Dazu stellt sie auch wieder eine Behauptung auf. Entweder wiederholt sie Henrys Behauptung („Kakerlake“) oder sie stellt eine neue Behauptung (z.B.: „Royal“) auf. Daraufhin hat Dirk auch wieder die Möglichkeit die Karte aufzudecken oder weiterzugeben. Der letzte Spieler muss die Karte aufdecken.



## Royalkarten

Bei den normalen Tierkarten ist immer nur eine Behauptung „richtig“. Bei den Royalkarten sind zwei „richtige“ Behauptungen möglich, nämlich die abgebildete Tierart oder die Behauptung „Royal“. Wenn eine Royalkarte kassiert, muss zusätzlich die oberste Karte vom Strafstapel nehmen und ebenfalls vorsich auslegen. Sollte dies eine Royalkarte sein, muss noch eine Karte vom Strafstapel gezogen werden. Die ausgelegten

Königstiere zählen mit zu ihrer Art. Anschließend wird wieder die oberste Karte des Strafstapels aufgedeckt.

## Sonderkarten

Diese Karte ist ein Joker für alle Tiere ohne Krone. Egal welche Behauptung man aufstellt, sie ist immer richtig, mit einer Ausnahme: „Royal“ ist falsch.



Diese Karte ist leer. Egal welche Behauptung man aufstellt, sie ist immer falsch.

Wer eine dieser beiden Sonderkarten kassiert, legt sie nicht vor sich ab, sondern nimmt sie mit zu seinen Handkarten. Außerdem muss er als Strafe entweder:

- 1 eine seiner Handkarten entsprechend der letzten Behauptung (z.B.: „Fliege“) vor sich auslegen oder
- 2 wenn er die genannte Karte nicht legen kann oder will, zwei beliebige andere Handkarten vor sich auslegen.

Achtung: Legt man eine Royalkarte vor sich ab, muss man immer zusätzlich die oberste Karte vom Strafstapel nehmen und auslegen.

## Spielende



Das Spiel endet, entweder wenn ein Spieler 4 Tiere einer Art (z.B.: 4 Kakerlaken mit oder ohne Krone) vor sich ausliegen hat oder wenn ein Spieler ohne Handkarten wiederausspielen muss. In beiden Fällen hat der Spieler verloren und alle anderen gewonnen!

## Spiel zu zweit

Spielt man zu zweit werden vor dem Spiel 16 Karten in den Strafstapel gelegt. Die übrigen Karten werden gleichmäßig verteilt. Der Startspieler bekommt eine Karte mehr. Die Möglichkeit, die Karte weiterzugeben, entfällt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 Tiere einer Art vor sich liegen hat oder wenn ein Spieler ohne Handkarten wiederausspielen muss. In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren und der andere gewonnen.

# SR BUBAŠVABA POKER KRALJEVSKI

56 x karata životinja



Specijalna karta  
"Predmet"



7 x kraljevskih karata



Specijalna karta  
"Crna"



# Ideja igre

Igrači pokušavaju da dodaju karte jedni drugima što je više moguće. U ovoj igri je važno da dobro blefirate i da znate pravilno da odmerite Vaše protivnike. Igrač koji skupi previše karata, gubi!

## Pripremanje za igru

Sve karte treba dobro promešati. Sedam karata se postavlja licem nadole kao špil kaznenih karata sa gornjom kartom okrenutom nagore. Ostale karte se podele igračima podjednako. Zatim svaki igrač uzima svoje karte. Ako ima preostalih karata, prvi igrač dobija jednu dodatnu kartu, a ostale se dodaju na špil kaznenih karata.

## Kako se igra

Najmlađi igrač počinje prosleđujući jednu kartu iz svoje ruke licem nadole drugom igraču iznoseći tvrdnju. Bez obzira na kartu koju odigra, on može da izabere jednu od ovih tvrdnji: **„smrdibuba, bubašvaba, slepi miš, muva, žaba, pacov, škorpija ili kraljevski“**. Tvrdnja „kraljevski“ znači da je (ili može da bude) bilo koja životinja sa krunom. Dalji tok igre objašnjen je primerom.

**Primer:** Miroslav odigrava kartu iz svoje ruke i prosleđuje je licem nadole Dušanu. U isto vreme iznosi tvrdnju i kaže, na primer: „Bubašvaba“. Sada Dušan ima **dve mogućnosti**:

## 1 Pokaže kartu

Dušan odlučuje da pogleda kartu. Ali pre nego što pogleda kartu on mora da presudi tvrdnji Miroslava. On kaže:

- „**ispravno**“, ako veruje Miroslavljevoj tvrdnji („Bubašvaba“);
- „**pogrešno**“, ako ne veruje njegovoj tvrdnji.



Zatim se karta otkriva. Ako je Dušan tačno pogodio, Miroslav uzima kartu i stavlja je ispred sebe, licem nagore. Ali ako je Dušan pogrešio, mora da uzme kartu i stavi je ispred sebe licem nagore. Ko god dobije kartu počinje sledeću rundu igranjem karte iz ruke i iznošenjem tvrdnje.

## 2 Prosleđivanje karte dalje

Ako Dušan ne želi da pokaže kartu nego želi da je prosledi, on to mora da kaže pre nego što tajno pogleda kartu. Zatim prosleđuje kartu licem nadole bilo kome od preostalih igrača (Vitomiru recimo), koji još nije video koja je to karta.

Zatim Dušan mora da iznese tvrdnju koja je to karta. Ili će da ponovi tvrdnju Miroslava („Bubašvaba“) ili iznosi novu tvrdnju (npr. „Kraljevski“). Vitomir sada takođe ima izbor da pokaže kartu ili da je prosledi dalje. Poslednji igrač, međutim, ostavljen je bez izbora i jedino mu preostaje da pokaže kartu.



## Kraljevske karte

Dok je za obične karte životinja samo jedna tvrdnja „ispravna“, kraljevske karte dozvoljavaju dve „ispravne“ tvrdnje: Nacrtana životinja ili tvrdnja „kraljevski“. Svaki put kada igrač dobije kraljevsku kartu i postavi je ispred sebe licem nagore, on takođe mora da uzme kartu sa vrha kaznenog špila i takođe mora da je postavi licem nagore ispred sebe. Ako je i ova karta kraljevska, potrebno je povući još jednu kartu iz kaznenog špila. Postavljene karte kraljevskih životinja se računaju kao jedna tog tipa. Nakon toga nova karta sa vrha kaznenog špila se otkriva.

## Specijalne karte

Ova karta je džoker za sve životinje bez krune. Bez obzira na tvrdnju koju neko iznese, ova karta je **uvek ispravna**, sa jednim izuzetkom: „Kraljevski“ je pogrešna.



Na ovoj karti nema ništa da se vidi. Bez obzira na tvrdnju koju neko iznese, ona je **uvek pogrešna**.

Ko god da dobije jednu od specijalnih karata ne stavlja je ispred sebe, nego je dodaje u svoju ruku. Ovaj igrač takođe mora ili da:

- 1 postavi jednu od karata iz svoje ruke ispred sebe, u skladu sa poslednjom tvrdnjom (npr. „Muva“) ili,
- 2 ako ne može ili ne želi da stavi imenovanu kartu ispred sebe, on mora da postavi bilo koje druge dve karte iz svoje ruke.

**Pažnja:** Kada god postavite kraljevsku kartu ispred sebe, takođe morate da uzmete i kartu sa vrha kaznenog špila i postavite i nju.

# Kraj igre

Igra se završava ili kada igrač ima 4 životinje jednog tipa (npr. 4 bubašvabe sa ili bez krune) postavljene ispred sebe ili kada je njegov potez, a on nema više karata u svojoj ruci. U oba slučaja ovaj igrač je izgubio, a svi ostali igrači su pobjednici!

## Igra za dva igrača

Pre početka partije u dva igrača, 16 karata se stavlja na kazneni špil. Preostale karte se podele jednako između dva igrača. Prvi igrač dobija jednu kartu više. Prosleđivanje karte nije moguće u verziji igre za dva igrača. Partija se završava ili kada je igrač postavio 5 životinja istog tipa ispred sebe, ili kada je njegov potez, a on nema više karata u svojoj ruci. U oba slučaja ovaj igrač je izgubio, a drugi igrač je pobedio.



# F POKER DES CAFARDS ROYAL

56 x cartes  
animaux



Carte spéciale  
« Sujet »



7 x cartes royales



Carte spéciale  
« Noir »



## Idée du jeu

Les joueurs essaient de se refiler mutuellement les cartes. Deux choses sont primordiales pour ce jeu : savoir bien bluffer et bien juger les autres joueurs. Qui a encaissé trop de cartes à la fin du jeu, perd la partie !

## Préparatifs

Bien mélanger toutes les cartes. Sept cartes, faces cachées, constituent la pile de pénalisation. Celle du haut de la pile est retournée. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable aux joueurs. Chacun prend alors ses cartes en main. S'il reste des cartes en trop, le joueur qui démarre en prend une et les autres sont placées dans la pile de pénalisation.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et glisse, face cachée, une des cartes qu'il a en main à un joueur quelconque en émettant une hypothèse. Indépendamment de la carte, il peut prétendre qu'il s'agit « d'une punaise, d'un cafard, d'une chauve-souris, d'une mouche, d'un crapaud, d'un rat, d'un scorpion ou d'un royal ».

« Royal » signifie qu'il s'agit (ou qu'il pourrait s'agir) d'un animal quelconque portant une couronne. La suite du jeu est expliquée à l'aide d'un exemple.

Exemple : Henri glisse, face cachée, une de ses cartes à Lea, en prétendant à voix haute qu'il s'agit, par exemple, d'un « Cafard ». Lea a maintenant deux possibilités.

## 1 Retourner la carte

Lea décide de retourner la carte, mais avant qu'elle ne le fasse, elle doit estimer si elle croit ou non ce que dit Henri. Elle dit :

- « vrai », si elle pense qu'il dit la vérité (et qu'il s'agit bien d'un cafard) ou bien
- « faux », si elle doute de son affirmation.



La carte est alors retournée. Si Lea a raison, Henri doit s'emparer de la carte et la placer, face visible, devant lui. Si, cependant, Lea a tort, c'est à elle de s'emparer de la carte et de la poser, face visible, devant elle. C'est alors au tour de celui qui a encaissé la carte de jouer et de sortir une des cartes qu'il a en main.

## 2 Faire suivre la carte

Si Lea ne veut pas retourner la carte, mais la faire suivre, elle doit le dire à voix haute et a le droit de regarder la carte en cachette. Après quoi, elle fait suivre la carte, face cachée, à un autre joueur quelconque (par ex. Martin), qui n'a pas encore vu la carte. À son tour de prétendre de quoi il s'agit. Soit elle répète ce qu'a précédemment prétendu Henri (« Cafard »), soit elle lance une nouvelle affirmation (par ex. : « Royal »). C'est maintenant à Martin qu'il appartient de décider s'il veut retourner la carte ou la faire suivre. Le dernier joueur est obligé de retourner la carte.

## Cartes royales

Si, dans le cas des cartes d'animaux normales, une seule affirmation est toujours « vraie », deux affirmations le sont toujours par contre dans le cas des cartes royales, à savoir : celle concernant l'animal représenté ou bien l'affirmation « Royal ». Qui encaisse une carte royale, doit prendre en plus la carte se trouvant tout en haut de la pile de pénalisation et la poser devant soi.

S'il s'agit d'une carte royale, il faut alors tirer une carte de la pile

de pénalisation. Les animaux royaux posés font partie de leur espèce. Ensuite, la carte suivante du haut de la pile pénalisation est de nouveau retournée.

## Cartes spéciales

Cette carte constitue un joker pour tous les animaux sans couronne. Peu importe l'affirmation lancée, elle est toujours vraie, à une seule exception : il ne faut pas dire « Royal ».



Cette carte est vide. Peu importe l'affirmation faite, c'est toujours fausse.



Qui encaisse l'une des deux cartes spéciales ne la pose pas devant soi, mais l'ajoute aux cartes qu'il a en main. À titre de pénalité, il faut en outre poser devant soi, soit :

- 1 une de ses cartes correspondant à la dernière affirmation (par ex. : « Mouche »), soit

- 2** deux autres cartes quelconques que l'on a en main, s'il ne veut pas ou s'il n'est pas possible de poser la carte indiquée.

Attention: En posant une carte royale devant soi, on est obligé de prendre en plus la carte du haut de la pile de pénalisation et de la poser devant soi.

## Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 4 animaux d'une même espèce (par ex. : 4 cafards avec ou sans couronne) devant lui ou bien lorsqu'un joueur n'ayant plus de carte en main doit rejouer. Dans les deux cas, le joueur a perdu et tous les autres ont gagné !

## Jeu à deux

Dans le cas d'une partie à deux, 16 cartes sont mises dans la pile de pénalisation. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable. Le joueur qui démarre prend une carte en plus.

Ce n'est pas possible de faire suivre une carte. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 5 animaux d'une même espèce devant lui ou lorsqu'un joueur n'ayant plus de carte en main doit rejouer.

Dans les deux cas, ce joueur a perdu et l'autre a gagné.

# I IL POKER DEGLI SCARAFAGGI ROYAL

56 x carte animali



Carta speciale  
„Suddito”



7 x carte Royal



Carta speciale  
„Nero”



## Principio di gioco



I giocatori devono cercare di appiopparsi le carte a vicenda. In questo gioco bisogna essere bravi nei bluff e valutare bene gli avversari. Alla fine, perde chi incassa troppo carte!

## Preparativi



Si mischiano bene tutte le carte. Sette carte vanno a formare il mazzo di carte punizione coperto, del quale si scopre soltanto la prima carta in alto. Le restanti carte vengono distribuite in numero uguale tra i giocatori. Al termine, ciascun giocatore prende in mano le proprie carte. Se avanzano delle carte, il giocatore che inizia la mano riceverà una carta in più, mentre le altre vanno nel mazzo delle carte punizione.

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane che posa una delle sue carte davanti ad un avversario a piacere, dichiarando che cosa dovrebbe raffigurare. Può dichiarare, indipendentemente dalla carta, una delle seguenti raffigurazioni: „cimice, scarafaggio, pipistrello, mosca,

rospo, ratto, scorpione o Royal". Dichiarare „Royal" significa che si tratta (o che si potrebbe trattare) di un animale qualsiasi con la corona. Per spiegare meglio come funziona, ecco un esempio. Esempio: Enrico gioca una delle carte che tiene in mano, posandola coperta davanti a Lea. Poi dichiara che cosa dovrebbe raffigurare, ad es. chiama: „Scarafaggio". A questo punto Lea ha due possibilità.

## 1 Scoprire la carta

Lea decide di scoprire la carta. Però, prima di scoprire la carta deve dire se pensa che quello che ha dichiarato Enrico è davvero quello raffigurato sulla carta. Lea dice:

- „giusto", se crede a quello che ha dichiarato Enrico („Scarafaggio");
- „sbagliato", se dubita della sua dichiarazione.

Quindi si scopre la carta. Se Lea ha indovinato, Enrico si deve riprendere la carta e la posa scoperta davanti a sé. Se però Lea ha sbagliato, sarà lei a doversi prendere la carta e a posarla scoperta davanti a sé. Il giocatore che incassa la carta diventa il giocatore di turno che dovrà giocare una nuova carta tra quelle che ha in mano.

## 2 Passare la carta



Se Lea non vuole scoprire la carta deve prima dichiarare que preferisce passarla ad un altro giocatore e poi può guardare la carta di nascosto. Infine passa la carta, tenendola coperta, ad un altro giocatore a piacere (ad es. Dino), che non ha ancora visto che cosa vi è raffigurato. Anche a Lea toccherà fare una dichiarazione. E cioè potrà ripeterla dichiarazione di Enrico („Scarafaggio“) oppure farne una nuova (ad es.: „Cimice“). Ma anche Dino ha la possibilità di scoprire o di passare la carta. L'ultimo giocatore deve scoprire la carta.

## Carte Royal

Per le normali carte raffiguranti gli animali, c'è sempre una sola soluzione „giusta“. Per le carte Royal sono possibili due soluzioni „giuste“, cioè quella relativa all'animale raffigurato o la dichiarazione „Royal“. Il giocatore che incassa una carta Royal, deve prendere e mettere davanti a sé la prima carta in alto del mazzo di carte punizione. Se dovesse essere una carta Royal, si deve pescare ancora una volta dal mazzo di punizione. Gli animali reali vanno messi e vengono conteggiati insieme quelli della loro specie. Infine, si scopre la successiva carta in alto del mazzo di carte punizione.

## Carte speciali

Questa carta è un Jolly per tutti gli animali senza corona. Non importa quale dichiarazione venga fatta, questa carta è sempre giusta, con una sola eccezione: „Royal“ è sbagliato.

Questa carta è vuota. Non importa quale dichiarazione venga fatta, questa carta è sempre sbagliata.



Il giocatore che incassa una di queste due carte speciali non la posa davanti a sé, bensì la mette tra le altre carte che tiene in mano. Inoltre, come punizione dovrà:

- 1 calare e posare davanti a sé una delle carte che tiene in mano, corrispondente all'ultima dichiarazione che è stata fatta (ad es.: „Mosca“), oppure
- 2 se non può o non vuole deporre la carta nominata, dovrà deporre davanti a sé due carte a scelta tra le altre che ha in mano.

Attenzione: Se un giocatore depone davanti a sé una carta Royal, dovrà prendere e deporre davanti a sé anche la prima carta in alto del mazzo di carte punizione.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha davanti a sé 4 animali dello stesso tipo (ades.: 4 scarafaggi con o senza corona) oppure se un giocatore deve fare una giocata ma non ha più carte in mano. In entrambi i casi, quel giocatore è il perdente, mentre tutti gli altri sono vincitori!

## Gioco a due

Se si gioca in due, prima di iniziare la partita si forma un mazzo di carte punizione da 16 carte. Le restanti carte vengono ripartite tra i due giocatori in numero uguale. Il giocatore che inizia avrà una carta in più. In questa variante di gioco non è possibile passare le carte. Il gioco termina non appena un giocatore avrà davanti a sé 5 animali dello stesso tipo oppure, nel momento in cui un giocatore deve fare una giocata ma non ha più carte in mano. In entrambi i casi, questo giocatore è il perdente, mentre il suo avversario è il vincitore.

# Noch mehr verrückte Kartenspiele von DREI MAGIER



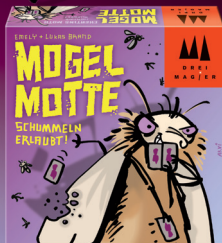
Art.-Nr. 40843



Art.-Nr. 40829



Art.-Nr. 40839



Art.-Nr. 40862



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



Kröte  
Toad  
Crapaud  
Rospo

