D

KAKER LAKEN POKER

Bluffspiel mit Tieren, die keiner mag…

Autor: Jacques Zeimet
Grafik: Johann Rüttinger
Illustrationen: Rolf Vogt
Redaktion: Kathi Kappler

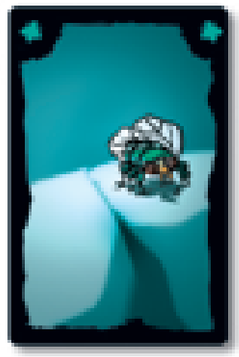
©2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Spieler(innen): 2 - 6
Alter: 8 - 99 Jahre
Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Material

- 64 Karten mit 8 Motiven in 8 Farben →
- Spielanleitung

Fledermaus


Fliege

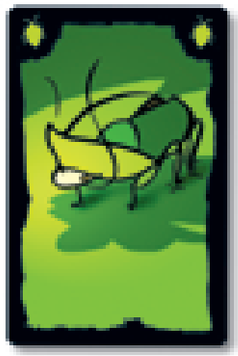
Kakerlake

Kröte

Ratte

Skorpion

Spinne


Stinkwanze

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.**

Vorbereitung

→ für das Spiel zu zweit siehe Seite 7.

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. **Glaubt oder zweifelt sie zu Recht, muss Marc die Karte nehmen. Glaubt oder zweifelt 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:

- entweder, wenn sich ein Spieler **ein Quartett** (also vier Karten mit der gleichen Tierart, z. B. vier Kakerlaken) andrehen ließ.
  Dieser Spieler hat leider verloren.
  Die anderen freuen sich über ihren gemeinsamen Sieg.
- 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:

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

In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren. **Viel Spaß!**

GB
USA

COCK-ROACH POKER

A bluffing game with creatures no one likes.

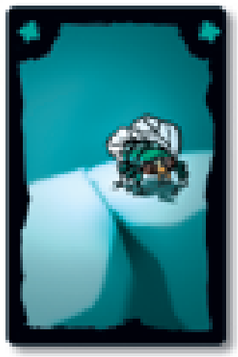
Author:	Jacques Zeimet
Graphics:	Johann Ruettinger
Illustrations:	Rolf Vogt
Editing:	Kathi Kappler
Translation:	Dana Jill Doil
© 2004:	DREI MAGIER SPIELE

Players:	2 - 6
Ages:	8 - 99
Play Time:	ca. 20 - 30 min.

Contents

- 64 cards with 8 motives in 8 colors →
- Rule Book

Bat


Fly

Cockroach

Toad

Rat

Scorpion

Spider

Stink bug

Object

The players each attempt to 'palm off' as many cards as possible on the other players. This is done by offering a card to another player stating at the same time, correctly or incorrectly, what creature is pictured on it. The player who misjudges the other ends up with the card.

The first player who gets four of the same card 'palmed off' on him, or who doesn't have any cards left in his hand when it's his turn to offer a card, loses.

Setup

→ with 2 players look on side 11.

The 64 cards are shuffled and dealt out face down to all players.

Game Play

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. If she believes or doubts wrongly however, she has to take the card herself.

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

...now Eva has two options, and so on.

A card can be **passed on**, each time to a player who hasn't seen it yet of course, until it has been passed to every player once. The last player who the card is passed on to only has Option 1, accept the card and must try to judge if the claim of the player who passed it to him was true or false. The player who the card is 'palmed off' on, takes it and places it face up on the table in front of himself.

This player starts the next round by offering a card from his hand.

End of the Game

The game is over:

- either, when a player gets **'four-of-a-kind',** four cards with the same creature, e.g. four cockroaches, palmed off on him. This player has lost. The other players share in the victory.
- 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:

- either, when a player gets **'five-of-a-kind',** five cards with the same creature (e.g. 5 cockroaches), palmed off on him.
- 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

Le jeu de bluff plein de sales bestioles !

Auteur :	Jacques Zeimet
Graphisme :	Johann Rüttinger
Illustrations :	Rolf Vogt
Rédaction :	Kathi Kappler
Traduction :	Éric Bouret

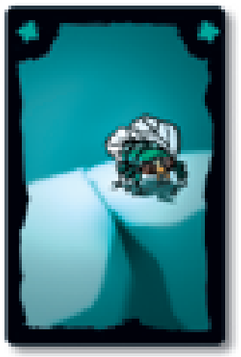
© 2004 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs :	2 à 6
Âge :	8 à 99 ans
Durée :	environ 20 à 30 min

Contenu

- 64 cartes avec 8 dessins de 8 couleurs →
- règle du jeu

Chauve-souris


Mouche

Cafard

Crapaud

Rat

Scorpion

Araignée

Punaise

Principe et but du jeu

Les joueurs essayent de se « refiler » le maximum de cartes. Quand vient son tour, il s'agit de proposer une de ses bestioles, face cachée, à un adversaire de son choix, tout en faisant une affirmation qui peut être vraie ou fausse. Celui qui juge mal son adversaire devra garder la carte. **Le premier à se retrouver avec 4 cartes identiques ou à ne plus avoir de cartes en main, alors que c'est à lui d'en proposer une, perd la partie.**

Préparation

→ à 2 joueurs, voir page 15.

Mélanger les 64 cartes et toutes les distribuer. (À 3, 5 ou 6 joueurs, tous n'en ont pas le même nombre).

Déroulement de la partie

Le premier joueur (Marc) choisit une des cartes de sa main.
Il la pose sur la table, face cachée, et la propose au joueur **de son choix** (ici, à Anna) en lui annonçant, par exemple « Cafard ! ».

Anna a alors deux options :

→ 1. Accepter la carte

Anna décide d'accepter la carte. Avant de la retourner, elle crie « Vrai ! », si elle croit l'affirmation de Marc (c'est un cafard), ou « Faux ! », si elle ne le croit pas.

Si elle a bien deviné, Marc est obligé de garder la carte. Si elle s'est trompée, c'est elle qui doit la garder.

→ 2. Repasser la carte

Anna refuse la carte et décide de la repasser. Dans ce cas, elle regarde **secrètement** la carte et la propose à un autre joueur, qui ne l'a pas encore vue (disons, Éva).

En même temps, Anna doit confirmer l'annonce de Marc (cafard) ou faire une nouvelle affirmation (ex. : punaise)

… À son tour, Éva a 2 options, etc.

Il est possible de se **repasser** ainsi une carte jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient eue une fois. Le dernier n'a plus que l'option 1 (accepter la carte).

Le joueur qui se retrouve avec la carte, la prend et la pose, face visible, devant lui.

Il entame automatiquement le tour suivant.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **un carré** devant lui (4 cartes avec la même bestiole : 4 cafards, par exemple).
  Il a malheureusement perdu.
  Les autres se réjouissent d'avoir gagné ensemble ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main.** Là encore, le joueur perd et tous les autres gagnent.

Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, mélanger les cartes et **en retirer 10 du paquet, sans les regarder, avant le début de la partie**. De plus, la deuxième option (repasser la carte) disparaît !

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **5 cartes de la même bestiole** devant lui : 5 cafards, par exemple ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main**.

Dans les deux cas, le joueur a perdu.

Amusez-vous bien !