

# 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 **valamelyik** 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 négy egyforma 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, hango-  
san 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 megtar-  
tania a kártyát.**

### 2. Továbbadja a kártyát

Anna nem szeretné elfogadni a kártyát, inkább továbbadja.  
Ebben az esetben megnézheti úgy, hogy **a többiek ne lás-  
sák**, majd ezután átolthatja 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 to-  
vábbadták a kártyát, már csak az első lehetőséget választhatja  
(vagyis el kell fogadnia a kártyát, és meg kell próbálnia kitalál-  
ni, 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 játé-  
kos 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 le-  
fordítva 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 tovább-  
adni 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 kezé-  
ben kártya.

Mindkét esetben az említett játékos a vesztes.

*Jó szórakozást!*

Tervező: Jacques Zeimet

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