

# Poker cu gândaci

## Un joc de bluff cu gândăni detestabile

Autor: Jacques Zeimet  
Grafician: Johann Ruettinger  
Ilustrații: Rolf Vogt  
Editor: Kathi Kappler  
© 2004: DREI MAGIER SPIELE

Număr de jucători: 2 - 6  
Vârsta: 8 - 99 ani  
Durata jocului: circa 20 - 30 min

### Conținut

- 64 de cărți cu 8 gândăni în 8 culori →
- Regulamentul

### Scopul jocului

Fiecare dintre jucători încearcă să se descotorosească de cât mai multe cărți pe seama celorlalți jucători. Acest lucru se realizează oferindu-i o carte altui jucător și spunându-i - corect sau eronat - ce gândanie se află pe ea. Jucătorul care judecă greșit se „pricopsește” cu cartea. Primul jucător care s-a pricopsit cu patru exemplare din aceeași carte de la ceilalți jucători sau care nu mai are cărți în mână atunci când îi vine rândul să ofere o carte va pierde jocul.

### Pregătirea jocului

→ pentru pregătirea jocului în 2 jucători, vezi următoarea secțiune  
Cele 64 de cărți sunt amestecate și împărțite cu fața în jos, în număr egal, tuturor jucătorilor.

Se decide prin mijloace alese de jucători cine va fi primul. Primul jucător (să-l numim, de exemplu, Marcu), alege o carte din mână sa. Apoi, așează cartea pe masă cu fața în jos, o „târăște” spre un alt jucător la alegere (în acest caz, spre Ana) și spune un nume de gândanie - de exemplu, „Gândac”.

Ana are acum două opțiuni:



Liliac



Musca



Gandac



Broasca



Sobolan



Scorpion



Paianjen



Plosnita

### → 1. Să accepte cartea

Ana decide să accepte cartea. Înainte să o ia de pe masă, spune cu voce tare „adevărat” sau „fals”. „Adevărat”, dacă crede că afirmația lui Marcu (cum că pe carte este desenat un gândac) și „fals” dacă se îndoiește de afirmația lui Marcu. Dacă Ana a evaluat corect, Marcu trebuie să ia cartea. Însă dacă a evaluat greșit, va trebuie să ia chiar ea cartea.

### → 2. Să dea cartea mai departe

Ana decide să nu accepte cartea, ci să o dea mai departe. În acest caz, are voie să tragă cu ochiul la carte înainte să o „târască” spre alt jucător (probabil spre Eva). În plus, Ana trebuie fie să confirme afirmația lui Marcu („Gândac”), fie să facă o nouă afirmație - de exemplu, „Ploșniță”. ... acum, Eva are două opțiuni, și așa mai departe.

O carte poate fi dată mai departe doar unui jucător care nu a văzut-o (nu a tras cu ochiul) încă. Ultimul jucător la care ajunge cartea nu dispune decât de prima opțiune, adică să accepte cartea și să încerce să ghicească dacă afirmația jucătorului care i-a pasat-o a fost adevărată sau falsă. Jucătorul care se „pricopsește” cu cartea o ia și o așează pe masă în dreptul său. Acest jucător va iniția runda următoare, oferind o carte din mână sa.

### Sfârșitul jocului

Jocul se termină:

- Fie când un jucător se pricopsește cu un **careu**, adică patru exemplare din aceeași gândanie (de ex., patru gândaci). Acel jucător pierde, iar ceilalți împart victoria.
- Fie imediat ce un jucător care nu mai are cărți în mână trebuie să inițieze o rundă. Jucătorul nu are ce carte să ofere, așa că a pierdut. Și în acest caz, toți ceilalți sunt declarați învingători.

### Jocul în 2 jucători

Pentru a juca Poker cu gândaci în 2, din teancul de cărți amestecate se scot 10 (fără să se uite nimeni la ele), înainte de a fi împărțite. În plus, în varianta de joc pentru 2 jucători opțiunea 2 este bineînțelez indisponibilă (cărțile nu se pot da mai departe).

Jocul se termină:

- Fie când un jucător se pricopsește cu **cinci cărți cu aceeași gândanie** (de exemplu, 5 gândaci) de la adversar.
- Fie imediat ce un jucător care nu mai are cărți în mână trebuie să inițieze o rundă.

În ambele cazuri, jucătorul descris mai sus pierde. Distracție plăcută!