

Ciorba de gândaci de bucătărie

Mmmmh! Cu patru legume noi! În combinație cu „Salata de gândaci de bucătărie” - o adevărată savoare!!

Ciorba de gândaci de bucătărie este un joc de sine stătător, poate fi însă combinat și cu predecesorul lui, „Salata de gândaci de bucătărie“! Puteți de exemplu să înlocuiți unele legume, că doar cui îi place să mănânce mai tot timpul aceeași salată sau aceeași ciorbă?

Autor: Jacques Zeimet
Grafică: Rolf Vogt
Ilustrator: Rolf Vogt
Redacție: Thorsten Gimmler
© 2008: SCHMIDT SPIELE GmbH

Jucători: 2-6
Vârsta: de peste 6 ani
Durata jocului: 10-20 minute

Piese de joc

112 cărți cu legume (ciuperci, praz, peperoni, morcovi)
16 cărți de sorbit cu gândac (cu gândac de bucătărie, câte două pentru fiecare legumă)
Regulament de joc

Cărți cu legume:
Cărți de sorbit cu gândac:

Cu sorbitul potrivit - aproape că ai și câștigat!

Esența și scopul jocului

Jucătorii găsesc cât se poate de repede o ciorbă, depunând rând pe rând cărțile lor cu legume. Însă la fel de repede, cum reușesc să-și joace cărțile din mână, trebuie să și denumească în mod „corect” legumele reprezentate pe cărți - sau să soarbă în locurile potrivite.

Câștigă, cine rămâne primul fără nicio carte în mână.

Pregătirea jocului

Amestecați toate cele 128 de cărți și împărțiți-le în număr egal între jucători. Puneți deoparte cărțile rămase în plus. Fiecare jucător își ia în mână cărțile sub formă de **teanc acoperit**, apoi începe jocul.

Desfășurarea jocului

Începe cel mai tânăr jucător. Acesta depune rapid cartea superioară de pe teancul lui pe masă cu fața întoarsă în sus - și denumește fără a șovăi leguma reprezentată pe carte.

Ciuperci; praz; peperoni; morcovi.

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător își așează rând pe rând cartea superioară pe teancul de depunere și denumește „leguma lui” conform regulilor de mai jos:

1. Adevărul

Din principiu fiecare jucător trebuie să spună întotdeauna adevărul, trebuie deci să denumească în mod corect leguma reprezentată pe cartea depusă.

Dar atenție!

Este interzis să roștiți numele legumei care încă mai este **vizibilă** pe teanc, respectiv al cărei **nume a fost rostit** anterior. În acest caz jucătorul trebuie să spună **întotdeauna** un alt nume de legumă (nu are însă voie să soarbă - vezi: 2. Cărți de sorbit cu gândac). **Exemplu:** Se poate întâmpla, ca unul dintre jucători să depună o ciupercă, dar să spună „praz” (fie fiindcă pe teancul de depunere de poate vedea o ciupercă, fie fiindcă adversarul dinaintea lui a spus „ciupercă”).

2. Cărți de sorbit cu gândac (CSG).

Între cărțile cu legume există câte două cărți pentru fiecare legumă pe care este reprezentat și un **gândac de bucătărie**. Dacă jucătorul depune o carte de sorbit cu gândac, trebuie să și soarbă (să emită sunetul

specific). Din acest moment fiecare jucător care depune o carte cu leguma reprezentată pe cartea de sorbit, trebuie să soarbă și el. De acum încolo este deci interzis să se pronunțe numele acestei legume.

Dar atenție!

Este interzis ca jucătorul să repete sorbitul, dacă depune și el această legumă. Dacă jucătorul anterior a sorbit deja, jucătorul care este la rând trebuie să se eschiveze, emițând sunetul plăcerii: „hmmm“. Dar nici acest sunet nu poate fi repetat. După sorbit urmează deci: „hmmm“, iar după „hmmm“ - sorbitul.

Când cineva depune o CSG, teancul de depunere respectiv **se închide temporar**, de aceea cartea de sorbit depusă rămâne vizibilă. Următoarele cărți vor fi depuse pe un al doilea teanc, alăturat, până când apare din nou o CSG. Atunci se schimbă iar teancurile. **Desigur, din acest moment trebuie să sorbiți sau să spuneți „hmmm“ numai pentru leguma nouă.**

Atenție: La schimbarea teancurilor timp de un sigur tur vor fi vizibile două CSG. În acest timp regula sorbitului este valabilă pentru ambele legume!

Greșeală:

Orice cuvânt greșit, orice bâlbă, orice Țăăăă sau ȚȚȚȚ, orice ezitare de peste trei secunde este considerată greșeală! Dacă unul dintre jucători comite o greșeală, trebuie să ia în mână **toate cărțile jucate** de pe masă și începe o nouă rundă.

Sfârșitul jocului și învingătorul

Cine și-a consumat primul toate cărțile din mână, câștigă jocul.

Exemplu:

1. Bunicul depune o ciupercă și spune: „ciuperci“.
2. Marin depune o ciupercă și spune „peperoni“ (- ciupercile au fost depuse/denumite anterior)
3. Alex depune peperoni și spune: „praz“, (- s-a spus anterior „peperoni“)
4. Mama depune o CSG cu morcovi și soarbe.
5. Bunicul schimbă teancul de depunere, depune un morcov și spune „hmmm“ (- anterior s-a sorbit).
6. Marin depune o CSG cu ciuperci și soarbe, (- după „hmmm“ urmează sorbitul)
7. Alex schimbă iar teancul de depunere, depune un morcov și spune „hmmm“ (CSG cu morcovi mai este vizibilă în acest tur, iar jucătorul anterior a sorbit).
8. Mama depune un morcov și spune „praz“ (- mai înainte s-a spus morcov, este vizibilă CSG pentru ciuperci. Și „peperoni“ ar fi fost o variantă corectă).
9. Bunicul depune un praz și spune „peperoni“ (- adineauri s-a spus „praz“).
10. Marin depune o ciupercă și spune: „ciuperci“. Cu asta comite o greșeală (fiindcă este vizibilă CSG cu ciuperci!) Marin ar fi trebuit să soarbă. De aceea acum trebuie să-și ia toate cărțile din ambele teancuri de depunere ...

Varinată pentru nesățioși

Jucați conform regulilor de mai sus, dar în fiecare tur aveți voie să alegeți să spuneți **burete** în loc de **ciupercă**, **poroi** în loc de **praz**, **chilli** în loc de **peperoni** și **carotă** în loc de **morcov**.

Poftă bună la ciorba de gândaci de bucătărie! Masa este servită!