

Csótány-
leves



DREI
MAGYER
SPIELE



Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán

JÁTÉKSZABÁLY

Ki lesz az, aki a kezében tartott zöldség-kártyáktól megszabadulva a leggyorsabban főz finom levest? Ehhez jó szakácsként gondolkodás nélkül tudnunk kell, mikor milyen zöldséget használtunk fel, de néha nem árt füllentenünk...

Ne meg kóstolgatni a levest. És persze csótány semmiképp nem kerülhet a salátába! Aki szerette a Csótánysalátát, ezt imádni fogja, aki pedig nem, annak itt az ideje, hogy megismerje!

A doboz tartalma

- 112 zöldségkártya

(gomba, póréhagyma, pepperoni, répa)

- 16 csótánykorty-kártya

(4-4 kártya minden zöldségtípusra, csótányokkal)

A játék lényege

A játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban ízletes levest főzni a zöldségekből. Amikor rajtuk van a sor, kirakják a kártyájukat, és azonnal meg kell nevezniük a zöldséget gyorsan és helyesen – vagy pedig szüröcsölni a megfelelő pillanatokban. Az első, akinek elfogynak a kártyák a kezéből, nyer.

Előkészületek

Jól megkeverjük mind a 128 kártyát, és szétosztjuk egyenlően a játékosok között. A maradék lapokat (3 játékos esetén 2-t, 5 játékos esetén 3-at, 6 játékos esetén 2-t) félretesszük, ezek most nem játszanak. Minden játékos a tenyerébe veszi a lapjait, és lefelé fordított pakliként tartja azokat, vagyis nem nézi meg, és nem is láthatja, hogy milyen lapok vannak nála. Kezdődhet a játék!

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. A kezében tartott pakli legfelső lapját felfordítva lerakja az asztalra, és villámgyorsan, hezitálás nélkül megnevezi az azon látható zöldséget: gomba, póréhagyma, pepperoni, répa. A játék az óramutató járásának megfelelő irányban zajlik. Mindenki sorra kijátssza a legfelső kártyáját az első játékos lapja által létrehozott dobópaklira, és megnevezi a lerakott zöldséget a következő szabályok betartásával:

Az igazság

Általában mindenkinek kötelező igazat mondania, vagyis a kijátszott lapon

látható zöldség nevét kell kimondania! **De vigyázat!** Sem annak a zöldségnek a nevét, amely a paklin éppen látható, vagyis a legfelsőt, sem azt, amit éppen az előző játékos nevezett meg, nem mondhatjuk ki! Ebben az esetben a játékosnak mindig valamelyik másik zöldséget kell mondania (de nem szürcsölhet – lásd 2. csótánykörtycártya). Vagyis előfordul például, hogy egy játékos gombakártyát dob, és póréhagymát mond – ha a dobópakli tetején gomba látható, vagy ha az előző játékos gombát mondott.

2. Csótánykörtycártya

Minden zöldségtípusra négy olyan kártya jut, amelyek a zöldségen kívül egy kortyolgató csótányasszonyt is mutat. Amelyik játékos eldob egy csótánykörtycártyát, utánoznia kell a szürcsölés hangját (a zöldséget ilyenkor nem szabad megnevezni!). Innentől kezdve, amikor azt a zöldséget játssza ki valaki, amelyik ezen a lapon látható, szürcsölni kell! Mostantól ezt a zöldséget nem nevezhetjük nevén.

De vigyázat! A játékos nem ismételheti meg a szürcsölést, ha az adott zöldség, vagy egy új csótánykörtycártya kerül

elő. Valahányszor valamelyik előző játékos szürcsölt, az aktuális játékosnak szürcsölés helyett a finom ételnek jár, elégedett „mmm” hangot kell kiadnia magából. Azonban ez a hang sem ismételhető. Tehát a szürcsölést „mmm” követi, a „mmm”-t pedig ismét szürcsölés...

Amikor kijátszunk egy csótánykörtycártyát, az egy időre lezárja a dobópaklit, így ez a körtycártya látható marad. Ezt követően az újabb lapokat egy második pakliba rakosgatjuk, egészen addig, amíg egy újabb csótánykörtycártya nem kerül most ennek a paklinak a tetejére. Ekkor újra az első paklira kezdünk pakolni. Természetesen mindig csak a legutóbbi (tehát a látható) csótánykörtycártyán látható zöldségfajta kijátszásakor kell szürcsölnünk...

Figyelem! Amikor paklit váltunk, a következő lap lerakásáig (tehát csak a soros játékos lépéséig) egyszerre két csótánykörtycártya látható, ezért ennek a játékosnak szürcsölnie (vagy „mmm”-znie) kell, bármelyik olyan zöldséget fedi fel, amelyik valamelyik csótányasszony fölött látható!

Hibák

Minden rossz szó, hibás hang, hebegés, ööö, ümm, minden három másodpercnél hosszabb gondolkodás hibának számít! Ha egy játékos hibázik, fel kell vennie az összes kijátszott kártyát a saját paklijába. Ezt követően ő kezdi az új kört.

A játék vége

Aki először megszabadul az összes kártyájától, befejezi és megnyeri a játékot! Példajáték

1. Nagyapó kirak egy gombát, és azt mondja, „gomba”.
2. Marci rátesz erre egy másik gombát, és azt mondja, „pepperoni” (mert nem ismételheti meg az előző játékos által mondott nevet).
3. Alexa lerak egy pepperonit, és azt mondja, „póréhagyma” (mert a pepperonit éppen előtte mondták).
4. Anya lerak egy sárgarépás csótánykört-kártyát, és szürcsöl egyet.
5. Nagyapó új dobópaklit kezd: az asztalra a másik pakli mellé kirak egy sárgarépát, és azt mondja, „mmm” (mert a csótánykört-kártyán látható zöldségről van szó, és éppen előtte szürcsöltek).
6. Marci kijátszik egy gombás csótánykört-kártyát, és szürcsöl (mert a „mmm” után szürcsölés következik).
7. Alexa ismét dobópaklit cserél: kirak egy sár-

garépat az első pakli tetejére, és azt mondja, „mmm” (mert ebben a körben még éppen látható volt a sárgarépás csótánykört-kártya, és éppen előtte szürcsöltek).

8. Anya ismét kirak egy sárgarépat, és azt mondja, „póréhagyma” (mert előtte dobta sárgarépat, és a gombás csótánykört-kártya látható; még a pepperonit mondhatta volna).

9. Nagyapó letesz egy póréhagymát, és azt mondja, „pepperoni” (mert éppen előtte mondták a póréhagymát).

10. Marci kirak egy gombát, és azt mondja, „gomba”. Ez hiba (mert a gombás csótánykört-kártya látható!). Szürcsölnie kellett volna, de így most el kell vinnie mindkét kupac kártyát az asztalról... A saját lapjai alá teszi, ha akarja, megkeveri őket, majd ő kezdi a következő kört.

Kombinálás a Csótányalátával

Használjatok kétféle saláta kártyát és kétféle leves kártyát a hozzájuk tartozó tabu és csótánykört kártyákkal együtt. A saláta lapokra és a tabu lapokra a Csótányaláta, míg a leves lapokra és a csótánykört lapokra a Csótányleves szabályai vonatkoznak.

**Jó étvágyat a csótányleveshez!
Az ebéd tálalva!**