

Figyelem! Amikor paklit váltunk, a következő lap lerakásáig (tehát csak a soros játékos lépéséig) egyszerre két csótánykartya-kártya látható, ezért ennek a játékosnak szűrőcsölnie (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 **sárgarépas csótánykartya-kártyát**, és **szűrőcsöl** egyet.
5. Nagyapó új dobópaklit kezd: az asztalra a másik pakli mellé kirak egy **sárgarépat**, és azt mondja, „**mmm**” (mert a csótánykartyán látható zöldségről van szó, és éppen előtte szűrőcsöltek).

Figyelem! Amikor paklit váltunk, a következő lap lerakásáig (tehát csak a soros játékos lépéséig) egyszerre két csótánykartya-kártya látható, ezért ennek a játékosnak szűrőcsölnie (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 **sárgarépas csótánykartya-kártyát**, és **szűrőcsöl** egyet.
5. Nagyapó új dobópaklit kezd: az asztalra a másik pakli mellé kirak egy **sárgarépat**, és azt mondja, „**mmm**” (mert a csótánykartyán látható zöldségről van szó, és éppen előtte szűrőcsöltek).

6. Marci kijátszik egy **gombás csótánykartya-kártyát**, és **szűrőcsöl** (mert a „mmm” után szűrőcsölés következik).
7. Alexa ismét dobópaklit cserél: kirak egy **sárgarépat** az első pakli tetejére, és azt mondja, „**mmm**” (mert ebben a körben még éppen látható volt a sárgarépas csótánykartya-kártya, és éppen előtte szűrőcsöltek).
8. Anya ismét kirak egy **sárgarépat**, és azt mondja, „**póréhagyma**” (mert előtte dobtak sárgarépat, és a gombás csótánykartya-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 csótánykartya-kártya látható!). Szűrőcsölnie 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.

Játékvariáció a kihívást keresők számára

A fenti szabályok szerint játsszuk a játékot; azonban a változatosság kedvéért, ha kedvünk van, máshogy is nevezhetjük a zöldségeket: gomba helyett mondhatunk csiperkét, póréhagyma helyett újhagymát, pepperoni helyett chilipaprikát, csak a sárgarépa maradjon mindig sárgarépa!

Jó étvágyat a csótányleveshez! Az ebéd tálalva!

6. Marci kijátszik egy **gombás csótánykartya-kártyát**, és **szűrőcsöl** (mert a „mmm” után szűrőcsölés következik).
7. Alexa ismét dobópaklit cserél: kirak egy **sárgarépat** az első pakli tetejére, és azt mondja, „**mmm**” (mert ebben a körben még éppen látható volt a sárgarépas csótánykartya-kártya, és éppen előtte szűrőcsöltek).
8. Anya ismét kirak egy **sárgarépat**, és azt mondja, „**póréhagyma**” (mert előtte dobtak sárgarépat, és a gombás csótánykartya-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 csótánykartya-kártya látható!). Szűrőcsölnie 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.

Játékvariáció a kihívást keresők számára

A fenti szabályok szerint játsszuk a játékot; azonban a változatosság kedvéért, ha kedvünk van, máshogy is nevezhetjük a zöldségeket: gomba helyett mondhatunk csiperkét, póréhagyma helyett újhagymát, pepperoni helyett chilipaprikát, csak a sárgarépa maradjon mindig sárgarépa!

Jó étvágyat a csótányleveshez! Az ebéd tálalva!

CSÓTÁNY-LEVES

Ki lesz az, aki a kezében tartott zöldségkártyáktól megszabadulva a leggyorsabban főz finom leves? Ehhez jó szakácsként gondolkodás nélkül tudnunk kell, mikor milyen zöldséget használtunk fel, de néha nem árt füllentenünk... No meg kóstolgatni a levest. És persze csótány semmiképp nem kerülhet a salátába! Aki szerette a Csótány-salátát, ezt imádni fogja, aki pedig nem, annak itt az ideje, hogy megismerje!

Játékosok száma: 2-6. Életkor: 6+.

A játék időtartama: 10-20 perc.



Forgalmazza: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./b
www.gemklub.hu
Származási hely: EU



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!

Tervező: Jacques Zeimet
Fordítás: Molnár László (Lacxox)

CSÓTÁNY-LEVES

Ki lesz az, aki a kezében tartott zöldségkártyáktól megszabadulva a leggyorsabban főz finom leves? Ehhez jó szakácsként gondolkodás nélkül tudnunk kell, mikor milyen zöldséget használtunk fel, de néha nem árt füllentenünk... No meg kóstolgatni a levest. És persze csótány semmiképp nem kerülhet a salátába! Aki szerette a Csótány-salátát, ezt imádni fogja, aki pedig nem, annak itt az ideje, hogy megismerje!

Játékosok száma: 2-6. Életkor: 6+.

A játék időtartama: 10-20 perc.



Forgalmazza: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./b
www.gemklub.hu
Származási hely: EU



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!

Tervező: Jacques Zeimet
Fordítás: Molnár László (Lacxox)

A doboz tartalma

- 112 zöldségkártya (gomba, póréhagyma, pepperoni, répa)
- 16 csótánykörtő-kártya (4-4 kártya minden zöldségtípusra, csótányokkal)
- Szabályok

Zöldségkártyák



Csótánykörtő-kártyák



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 szürcsölni a megfelelő pillanatokban. Az első, akinek elfognak 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 doboz tartalma

- 112 zöldségkártya (gomba, póréhagyma, pepperoni, répa)
- 16 csótánykörtő-kártya (4-4 kártya minden zöldségtípusra, csótányokkal)
- Szabályok

Zöldségkártyák



Csótánykörtő-kártyák



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 szürcsölni a megfelelő pillanatokban. Az első, akinek elfognak 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 pakl 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:

1. 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.: csótánykörtő-kártya).

Vagyis előfordul például, hogy egy játékos gombakártyát dob, és póréhagymát mond – ha a dobópakli tetején gomba látható, vagy ha az előző játékos gombát mondott.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. A kezében tartott pakl 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:

1. 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.: csótánykörtő-kártya).

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. Csótánykörtő-kártya

Minden zöldségtípusra négy olyan kártya jut, amelyek a zöldségen kívül egy kortyolható csótányasszonyt is mutat. Amelyik játékos eldob egy csótánykörtő-kártyát, 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 csótánykörtő-kártya 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 kijátsszunk egy csótánykörtő-kártyát, az egy időre lezárja a dobópaklit, így ez a kortykártya látható marad. Ezt követően az újabb lapokat egy második pakliba rakosgatjuk, egész addig, amíg egy újabb csótánykörtő-kártya nem kerül most ennek a paklinak a tetejére. Ekkor újra az első paklira kezdünk pakolni. **Természetesen mindig csak a legutóbbi (tehát a látható) csótánykörtő-kártyán látható zöldségfajta kijátszásakor kell szürcsölnünk...**

2. Csótánykörtő-kártya

Minden zöldségtípusra négy olyan kártya jut, amelyek a zöldségen kívül egy kortyolható csótányasszonyt is mutat. Amelyik játékos eldob egy csótánykörtő-kártyát, 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 csótánykörtő-kártya 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 kijátsszunk egy csótánykörtő-kártyát, az egy időre lezárja a dobópaklit, így ez a kortykártya látható marad. Ezt követően az újabb lapokat egy második pakliba rakosgatjuk, egész addig, amíg egy újabb csótánykörtő-kártya nem kerül most ennek a paklinak a tetejére. Ekkor újra az első paklira kezdünk pakolni. **Természetesen mindig csak a legutóbbi (tehát a látható) csótánykörtő-kártyán látható zöldségfajta kijátszásakor kell szürcsölnünk...**