

COCK- ROACH POKER

یک بازی سوسکی پُرهیجان،

با موجوداتی که هیچ کس دوستشان ندارد!!!

خالق بازی: ژاک زیمه

مترجم: کیومرث قنبری آذر

محصولی از Schmidt Spiele / Drei Magier

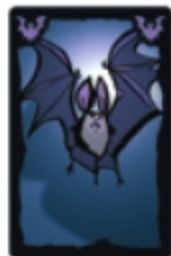
ارائه‌ای از «سرزمین ذهن زیبا»

برای ۲ تا ۶ بازیکن؛ ۸ سال به بالا

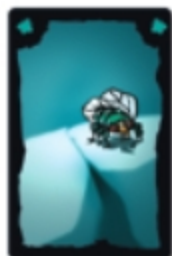
مدت بازی: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه

اجزاء بازی

- ۶۴ کارت با ۸ جانور مختلف در ۸ رنگ مختلف
- کتابچه‌ی قوانین بازی



خفاش



مگس



سوسک



وزغ



موش



عقرب



عنکبوت



بوگندوئک!

هدف بازی

هر کدام از بازیکنان تلاش می‌کند تا بیشترین کارت‌های ممکن را به رقبای خود قالب کند!!
برای این کار، بازیکن، یکی از کارت‌ها را -در حالی که راست یا دروغ، نام جانور روی کارت را
اعلام می‌کند- به یکی دیگر از بازیکنان، پیشنهاد می‌کند. اگر دیگری را اشتباه قضاوت کنید،
باید کارت را از او بگیرید!

بازیکنی که رُقا، ۴ کارت یک‌سان به او قالب کرده باشند یا بازیکنی که در آغاز نوبتش، هیچ
کارتی برای پیشنهاد دادن به دیگران نداشته باشد، بازی را می‌بازد!

آماده‌سازی

* برای بازی ۲ نفره، به انتهای راهنما مراجعه فرمایید.

کارت‌ها را بُر زده و بین بازیکنان تقسیم کنید -هیچ کس نباید کارت‌های دیگران را ببیند!

چگونگی بازی

بازیکن آغازکننده‌ی بازی (مثلاً **مارک**) یکی از کارت‌های دستش را انتخاب می‌کند. سپس
آن کارت را به پشت بر روی میز بازی گذاشته، به سمت یکی دیگر از بازیکنان، به انتخاب
خودش (مثلاً **آنا**) می‌فرستد و می‌گوید (مثلاً) «سوسک»!

حالا **آنا**، ۲ انتخاب دارد:

۱) کارت را قبول کند:

آنا تصمیم می‌گیرد کارت را بپذیرد. او، پیش از برداشتن کارت از روی میز، اگر حرف مارک را باور کرده باشد، می‌گوید «دُرست» و اگر باور نکرده باشد، می‌گوید «نادُرست»!

اگر حدس و قضاوت آنا، دُرست بوده باشد، مارک مجبور می‌شود کارت را پیش خودش نگه دارد اما اگر حدس و قضاوتش، نادرست باشد، مجبور می‌شود کارت را بگیرد!

۲) کارت را رد کند:

آنا تصمیم می‌گیرد کارت را رد کرده و به سمت بازیکن دیگری بفرستد. در این حالت، او اجازه دارد پیش از آن که کارت را به یکی دیگر از بازیکنان (مثلاً ایوا) پیشنهاد کند، نگاهی به آن بیندازد. سپس آنا، یا حرف مارک را تأیید کرده و می‌گوید «سوسک» یا نام جانور جدیدی را اعلام می‌کند: (مثلاً) «بوگندوئک»!

... حالا ایوا، ۲ انتخاب دارد و همین‌طور الی آخر...

کارت‌ها را می‌توان چند بار به سمت این و آن فرستاد ولی یک کارت را نمی‌توان به یک بازیکن، ۲ بار پیشنهاد داد—چون قبلاً آن را دیده‌است! آخرین بازیکنی که کارت به او پیشنهاد می‌شود، مجبور است عمل اول را انجام دهد و قضاوت کند؛ اگر قضاوتش نادرست بود، باید کارت را بگیرد و اگر دُرست بود، کارت، به خود بازیکن پیشنهاددهنده قالب می‌شود!! هر بازیکنی که مجبور شد کارت را بگیرد، آن را به‌رو، پیش‌روی خود می‌گذارد.

سپس همین بازیکن، دور بعدی بازی را با پیشنهاد دادن یک کارت جدید از دست خود، آغاز می‌کند...

بازی به پایان می‌رسد در صورتی که:

- ۱) پیش‌روی یکی از بازیکنان، یک «چهارتایی» (۴ کارت با تصویر یک جانور، مثلاً ۴ «سوسک») تشکیل شود؛ این بازیکن، بازی را باخته و بقیه‌ی بازیکنان، همه باهم پیروز می‌شوند.
- ۲) یا یکی از بازیکنان، هیچ کارتی، برای شروع یک دور جدید، در دست خود نداشته باشد؛ این بازیکن، بازی را باخته و بقیه‌ی بازیکنان، همه باهم پیروز می‌شوند.

بازی دو نفره

- در بازی دو نفره، ۱۰ کارت را - پس از بُر زدن و پیش‌از تقسیم کردن و بدون این‌که به آن‌ها نگاه کنید - از بازی کنار بگذارید! مشخص است که در بازی دو نفره، عمل «رد کردن کارت» نیز نمی‌تواند اتفاق بیفتد!
- بازی به پایان می‌رسد در صورتی که:

- ۱) پیش‌روی یکی از بازیکنان، یک «پنج‌تایی» (۵ کارت با تصویر یک جانور، مثلاً ۵ «سوسک») تشکیل شود.
 - ۲) یا یکی از بازیکنان، هیچ کارتی، برای شروع یک دور جدید، در دست خود نداشته باشد.
- در هر صورت، مشخص است که کدام بازیکن، برنده است! موفق باشید!