

Kakkalakkapóker

Blekkingarleikur með skepnum sem enginn þolir...

Höfundur: Jacques Zeimet
 Hönnun: Johann Ruettinger
 Myndskreyting: Rolf Vogt
 Ritstjóri: Kathi Kappler
 © 2004: DREI MAGIER SPIELE

Leikmenn: 2 - 6
 Aldur: 8 - 99
 Leiktími: u.þ.b. 20 - 30 mín.



Leðurblaka Fluga Kakkalakki Karta



Rotta Sporðdreki Kónguló Padda

Innihald:

- 64 spil með 8 dýrum í 8 litum → leðurblaka, fluga, kakkalakki, rotta, karta, sporðdreki, kónguló og padda.
- Leiðbeiningar

Markmið:

Leikmenn reyna að pranga spilum inn á hvorn annan. Það þýðir að leikmaður býður **einhverjum** öðrum leikmanni eitthvað dýraspil (með því að renna því til hans) án þess að viðkomandi sjái spilið. Það er ekki spilað í neinni ákveðinni röð (t.d. réttisælis). Leikmaðurinn segir hvaða spil hann býður, þ.e. hvaða dýrategund spilið er, og það getur ýmist verið rétt eða rangt. Sá sem lætur blöffast af leikmanninum verður að taka upp spilið og leggja það fyrir framan sig, þannig að allir sjái.

Sá sem er fyrstur til að láta pranga upp á sig fjórum eins spilum tapar. Það eru einungis spilin á borðinu sem telja (ekki þau sem leikmenn hafa á hendi).

Gert klárt fyrir spilið:

→ *Sjá sérreglur um tveggja manna spil hér að neðan.*

Stokkið öll 64 spilin og gefið þannig að myndirnar af dýrunum snúi niður.

Spilið sjálft:

Sá leikmaður sem byrjar (Maggi í okkar tilviki) velur spil af hendi. Hann leggur það niður á hvolf og býður **einhverjum öðrum leikmanni það, sem hann ákveður sjálfur** (Önnu í þessu tilviki) og segir t.d. „kakkalakki“.

Anna hefur nú tvo möguleika:

1. Taka spilið

Anna ákveður að taka spilið. Áður en hún tekur það upp, segir hún hátt og skýrt „rétt“ eða „rangt“. „Rétt“, ef hún heldur að Maggi hafi verið að segja rétt og að spilið sé kakkalakki, en „rangt“ ef hún heldur að Maggi sé að blöffa.

Ef hún hefur rétt fyrir sér fær Maggi spilið og setur það fyrir framan sig svo að allir sjái. Ef hún hefur rangt fyrir sér tekur hún sjálf upp spilið og setur það fyrir framan sig þannig að allir sjái.

2. Lætur spilið ganga áfram

Anna ákveður að taka ekki spilið og lætur það ganga áfram. Í því tilviki má hún **kíkja á spilið** áður en hún býður öðrum leikmanni það (t.d. Evu). Auk þess verður hún að staðfesta fullyrðingu Magga „kakkalakki“ eða halda öðru fram t.d. „padda“.

... nú hefur Eva (eins og Anna áðan) tvo valmöguleika, o.s.frv.

Það má láta spil **ganga áfram** til allra leikmanna einu sinni. Síðasti leikmaðurinn sem fær spilið hefur aðeins fyrri valmöguleikann, að taka spilið og segja til hvort hann haldi að sá sem bauð honum það sé að segja satt eða blöffa. Leikmaðurinn sem situr uppi með spjalðið snýr svo spjaldinu við og leggur það fyrir framan sig þannig að allir sjái það.

Sá leikmaður sem á endanum fær spilið byrjar nýja umferð með því að velja spil af hendi og bjóða það einhverjum öðrum.

Leikslök:

Spilinu er lokið:

- annað hvort þegar leikmaður hefur **fjarka** (fjögur spil sem sýna sömu skepnuna, t.d. fjóra kakkalakka) **fyrir framan sig** (munið að spilin á hendi telja ekki). Sá leikmaður hefur tapað og hinir deila sigrinum.
- eða, um leið og **leikmaður hefur engin spil á hendi til að byrja nýja umferð. Sá leikmaður getur ekki boðið neitt spil og hefur því tapað.** Aðrir leikmenn deila sigrinum sín á milli.

Tveggja manna spil:

Í tveggja manna spili **eru 10 spil tekin úr bunkanum (það má ekki kíkja á hvaða spil það eru)**, áður en spilunum er skipt á milli leikmannanna. Þar að auki er valmöguleikinn **að láta spilið ganga áfram** auðvitað ekki í boði.

Spilinu lýkur þegar:

- annað hvort, leikmaður hefur **fimmu** (fimm spil sem sýna sömu skepnuna, t.d. fimm kakkalakka) **fyrir framan sig** (munið að spilin á hendi telja ekki).
- eða, um leið og **leikmaður hefur engin spil á hendi til að byrja nýja umferð. Sá leikmaður getur ekki boðið neitt spil og hefur því tapað.**

Í báðum tilvikunum hefur viðkomandi leikmaður tapað.