

D

# KAKERLAKEN POKER

**Bluffspiel mit Tieren, die keiner mag ...**

Autor: Jacques Zeimet  
Grafik: Johann Rüttinger  
Illustrationen: Rolf Vogt  
Redaktion: Kathi Kappler  
© 2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH

**Spieler(innen):** 2 - 6  
**Alter:** 8 - 99 Jahre  
**Spieldauer:** ca. 20 - 30 Minuten

## Material

- 64 Karten mit 8 Motiven in 8 Farben →
- Spielanleitung



Fledermaus



Fliege



Kakerlake



Kröte



Ratte



Skorpion



Spinne



Stinkwanze

## Spielidee und Spielziel

Die Spieler versuchen, sich gegenseitig möglichst viele Karten »anzudrehen«. Das heißt, sie bieten einem **beliebigen** Mitspieler eine beliebige Tierkarte an und stellen dabei eine Behauptung auf – um welches Tier es sich wohl handelt –, die richtig oder falsch sein kann. Wer seinen Mitspieler falsch einschätzt, erhält die Karte. **Wer sich als Erster vier gleiche Karten »andrehen« lässt oder keine Handkarten mehr hat und wieder anbieten muss, verliert das Spiel.**

## Vorbereitung

→ für das Spiel zu zweit siehe Seite 7.

Die 64 Karten werden gemischt und **verdeckt** an alle Mitspieler verteilt. Es spielt dabei keine Rolle, wenn die Karten nicht genau aufgehen.

## Spielverlauf

Der Startspieler (Marc) wählt eine seiner Handkarten aus. Er legt sie verdeckt auf den Tisch und schiebt sie einem Spieler oder einer Spielerin **seiner Wahl** (in diesem Fall: Anna) hin – und behauptet z. B. »Kakerlake«. Anna hat nun zwei Möglichkeiten zu handeln:

## → 1. Die Karte annehmen

Anna will die Karte annehmen. Bevor sie die Karte aufdeckt, sagt sie laut »richtig« oder »falsch«!

»Richtig«, wenn sie Marc's Behauptung (nämlich Kakerlake) glaubt; »falsch«, wenn sie an Marc's Aussage zweifelt. **Glaubt oder zweifelt sie zu Recht, muss Marc die Karte nehmen. Glaubte oder zweifelte sie zu Unrecht, muss Anna selbst die Karte nehmen.**

## → 2. Die Karte weitergeben

Anna will die Karte nicht annehmen, sondern weitergeben. Sie darf sich in diesem Fall die Karte **geheim** ansehen und dann zu einem anderen Spieler hinschieben, der die Karte noch nicht gesehen hat (etwa Eva). **Dazu muss Anna die Behauptung von Marc (nämlich Kakerlake) entweder bestätigen oder eine neue Behauptung (z. B. Stinkwanze) aufstellen.**

... jetzt hat Eva zwei Möglichkeiten, usw.

Das **Weitergeben** (natürlich immer zu einem Spieler, der die Karte noch nicht gesehen hat) ist so lange möglich, bis alle an der Reihe waren. Dem Letzten bleibt nur Möglichkeit 1 (die Karte annehmen). **Wem eine Karte »angedreht« wurde, nimmt sie und legt sie offen vor sich auf den Tisch.**

Wer die Karte nehmen musste, ist automatisch Startspieler der nächsten Runde.

## Spielende und Sieger

Das Spiel endet:

- entweder, wenn sich ein Spieler **ein Quartett** (also vier Karten mit der gleichen Tierart, z. B. vier Kakerlaken) andrehen ließ. Dieser Spieler hat leider verloren. Die anderen freuen sich über ihren gemeinsamen Sieg.
- oder in dem Moment, **wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss**. Auch hier hat dieser Spieler verloren und alle anderen gewonnen.

## Regel zu zweit

Spielt man zu zweit, werden **vor dem Spiel verdeckt 10 Karten aus dem gut gemischten Stapel genommen**. Außerdem fällt beim Spiel zu zweit natürlich die Möglichkeit 2 (die Karte weitergeben) weg!

Das Spiel endet:

- entweder, wenn sich ein Spieler **ein Quintett** (also fünf Karten mit der gleichen Tierart, z. B. fünf Kakerlaken) andrehen ließ.
- oder in dem Moment, **wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss**.

In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren. **Viel Spaß!**