

JACQUES ZEIMET

KAKER-LAKEN-SALAT



DREI
MAG / ER
SPIELE

»VER-
SPRECHEN«
SIE SICH NICHT
ZU VIEL
IN DIESEM SPIEL!

ARVIO



(GR)

CockRoach SALAD

Author:

Graphics:

Illustrations:

Editing:

© 2007:

Μετάφραση:

Παίκτες:

Ηλικίες:

Διάρκεια:

Jaques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER
SPIELE GmbH
Νίκος Χριστάκης

2 - 6
από 6 και άνω
10 - 20 λεπτά

Περιεχόμενα

- 112 κάρτες λαχανικών (ντομάτα, μαρούλι, πιπεριά και κουουπίδι)
- 16 κάρτες λαχανικών ταμπού (με κατσαρίδες, δύο για κάθε είδος)
- Κανόνες

DON'T TWIST
YOUR TONGUE
TOO MUCH IN THIS
CARD GAME!

κάρτες λαχανικών:



ταμπού κάρτες λαχανικών:



Σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες προσπαθούν να δημιουργήσουν μια πολύχρωμη σαλάτα όσο πιο γρήγορα μπορούν, κατεβάζοντας στο γύρο τους κάρτες λαχανικών. Τότε, αμέσως μόλις παιχθούν οι κάρτες, οι παίκτες πρέπει να κατονομάσουν “σωστά” το λαχανικό. Αλλά, προσοχή, μόνο ο παίκτης που θα ισορροπήσει γρήγορα και σωστά ανάμεσα στην αλήθεια και τα (ενδεχόμενα) ψέματα κερδίζει!

Πραγματικός γλωσσοδέτης!

Στήσιμο

Οι 128 κάρτες ανακατεύονται και μοιράζονται ίσα στους παίκτες. Αν κάποιες περισσέψουν αφήνονται στην άκρη. Κάθε παίκτης κρατάει τις κάρτες του σε μια **κλειστή** στοίβα μπροστά του και το παιχνίδι ξεκινάει!

Τρόπος παιχνιδιού

Ο νεαρότερος παίκτης ξεκινάει. Ανοίγει γρήγορα την πρώτη κάρτα της στοίβας του στο κέντρο του τραπεζιού και χωρίς δισταγμό κατονομάζει το λαχανικό που απεικονίζει:

Ντομάτα, μαρούλι, κουνουπίδι ή πιπεριά.

Το παιχνίδι συνεχίζεται αριστερόστροφα. Κάθε παίκτης ανοίγει την πρώτη κάρτα της στοίβας του και κατονομάζει “το λαχανικό του” ακολουθώντας τους παρακάτω κανόνες:

1. Ο παίκτης πρέπει πάντοτε να λέει την αλήθεια!

Εκτός:

- αν το λαχανικό στην κάρτα του είναι ίδιο με το τελευταίο που είχε παιχτεί πρέπει να πει ψέματα!
 - αν το λαχανικό στην κάρτα του ταιριάζει με την τελευταία περιγραφή (που είχε κάνει ο προηγούμενος παίκτης) πρέπει επίσης να πει ψέματα!
- 2. αν ο παίκτης παίξει ταμπού κάρτα, πρέπει να φωνάξει “κατσαρίδα”!**
- 3. αν το λαχανικό της κάρτας του είναι ίδιο με την ορατή κάρτα ταμπού, ο παίκτης πρέπει να πει ψέματα!**

Ταμπού κάρτες λαχανικών

Μεταξύ των καρτών, υπάρχουν δύο κάρτες σε κάθε είδος, που απεικονίζουν μια **παχιά κατσαρίδα**. Αν ένας παίκτης ανοίξει τέτοια κάρτα, πρέπει πάντα να φωνάξει δυνατά **“κατσαρίδα”!**

Το λαχανικό αυτό γίνεται αμέσως ταμπού και δεν μπορεί να κατονομαστεί για όσο διάστημα η κάρτα ταμπού είναι ανοιχτή. Η πρώτη στοίβα μένει προσωρινά στην άκρη. Οι υπόλοιπες κάρτες ανοίγουν δημιουργώντας μια δεύτερη στοίβα δίπλα στην πρώτη, μέχρι να εμφανιστεί η επόμενη κάρτα ταμπού εκεί. Τότε ο παίκτης φωνάζει **“κατσαρίδα”** πάλι και οι επόμενες κάρτες ανοίγουν και πάλι στην πρώτη στοίβα κ.ο.κ. Από εδώ και στο εξής δεν μπορεί να κατονομαστεί το **νέο ταμπού λαχανικό**.

Προσοχή: Οταν αλλάζει η στοίβα, υπάρχουν δύο κάρτες ταμπού ανοιχτές (για ένα μόνο γύρο), κι έτσι δύο είδη λαχανικών είναι ταμπού!

Λάθη:

Κάθε λάθος λέξη, ακόμη και τραύλισμα, κάθε ααααα! και εεεεε! και κάθε καθυστέρηση πάνω από τρία δευτερόλεπτα μετράει για λάθος!

Αν ένας παίκτης κάνει λάθος, πρέπει να πάρει όλες τις κάρτες που έχουν ήδη παιχθεί και να ξεκινήσει ένα νέο γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού και νικητής

Ο παίκτης που θα καταφέρει να δώσει πρώτος όλες του τις κάρτες είναι και ο νικητής!

Παράδειγμα:

1. Η Σαμπρίνα ανοίγει ένα μαρούλι και λέει **“Μαρούλι”!**
2. Ο Γιώργος ανοίγει μια ταμπού πιπεριά και φωνάζει **“Κατσαρίδα”!**
3. Ο Θωμάς, αλλάζοντας στοίβα, ανοίγει μια ντομάτα και λέει **“Ντομάτα”!**
4. Η Μαρία επίσης ανοίγει μια ντομάτα και λέει **“Κουνουπίδι”!**

(Επειδή η πιπεριά είναι ταμπού και η ντομάτα ήδη υπάρχει, η Μαρία θα μπορούσε να πεί μόνο Κουνουπίδι ή Μαρούλι).

5. Η Σαμπρίνα επίσης ανοίγει μια ντομάτα και λέει **“Μαρούλι”!**
(Η πιπεριά είναι ταμπού, το Κουνουπίδι μόλις ειπώθηκε και η Ντομάτα υπάρχει ανοιχτή).
6. Ο Γιώργος ανοίγει ταμπού **κουνουπίδι** και φωνάζει **“Κατσαρίδα”!**

7. Ο Θωμάς αλλάζοντας και πάλι στοίβα, ανοίγει μια πιπεριά και λέει “**Μαρούλι!**”!
(Επειδή το κουνουπίδι και η πιπεριά είναι ταμπού γί' αυτό τον γύρο. Η ντομάτα θα ήταν επίσης σωστή).
8. Η Μαρία ανοίγει ένα **μαρούλι** και λέει “**Ντομάτα!**”!
(Το κουνουπίδι είναι ταμπού, το μαρούλι ήταν το τελευταίο που ειπώθηκε και η πιπεριά υπάρχει ανοιχτή στην πρώτη στοίβα).
9. Η Σαμπρίνα ανοίγει μια **πιπεριά** και λέει “**Μαρούλι!**”!
Κάνει λάθος και αναγκάζεται να πάρει όλες τις κάρτες που έχουν παιχθεί και στις δύο στοίβες.
(Η Σαμπρίνα έπρεπε να πει την αλήθεια, μιας και η ταμπού πιπεριά δεν είναι πλέον ορατή και η πιπεριά ούτε είχε ειπωθεί τελευταία, ούτε ήταν ανοιχτή).

Συνδυασμός με το Cockroach soup

Κρατήστε δύο τύπους λαχανικών και δύο τύπους καρτών σούπας και τις αντίστοιχες κάρτες ταμπού και κατσαριδορουφήγματος!

Παίξτε τις κάρτες σαλάτας με τους κανόνες του cockroach salad και τις κάρτες σούπας με τους κανόνες του cockroach soup.

Παραλλαγή για παιδιά

Παίξτε το παιχνίδι όπως περιγράφηκε παραπάνω, αλλά αφήστε έξω τις κάρτες ταμπού.

