

IS

KAKKA LAKKA PÖKER

Blekingarleikur með skepnum sem enginn þolir...

Höfundur: Jacques Zeimet
Hönnun: Johann Ruettinger
Myndskreyting: Rolf Vogt
Ritstjóri: Kathi Kappler

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

Innihald

- 64 spil með 8 dýrum í 8 litum →
- Leiðbeiningar



Leðurblaka



Fluga



Kakkalakki



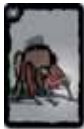
Karta



Rotta



Sporðdreki



Kónguló



Padda

Markmið

Leikmenn reyna að pranga spilum hver inn á annan. Það þýðir að leikmaður býður **einhverjum** leikmanni eitthvert dýraspil án þess að viðkomandi sjái spilið. Það er ekki spilað í neinni ákveðinni röð (t.d. réttisælis). Leikmaður 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.

Sá sem er fyrstur til að láta pranga upp á sig fjórum eins spilum, eða sá sem á engin spil eftir á hendi þegar kemur að honum, tapar.

Gert klárt fyrir spilið

→ Sjá sérreglur um tveggja manna spil á bls. 7

Stokkið öll 64 spilin og gefið þannig að myndirnar af dýrunum snúi niður. Það skiptir ekki öllu máli að spilunum sé skipt nákvæmlega jafnt.

Spilið sjálf

Sá leikmaður, sem byrjar (Maggi í okkar tilviki), velur spil af hendi. Hann leggur það á borðið á hvolf og rennir því til **annars leikmanns**, 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. Ef hún hefur rangt fyrir sér tekur hún sjálf upp spilið.

→ 2. Láta spilið ganga áfram

Anna ákveður að taka ekki spilið og lætur það ganga áfram. Í því tilvikum má hún **kíkja á spilið** áður en hún rennir því áfram til annars leikmanns (sem hefur ekki séð spilið), t.d. Evu.

Auk þess verður hún að staðfesta fullyrðingu Magga „kakkalakki“ eða halda öðru fram t.d. „padda“.

... nú hefur Eva 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). Leikmaðurinn, sem endar á að taka upp spilið, snýr spilinu við og **leggur það niður fyrir framan sig** þannig að allir sjái það.

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

Leikslök

Spilinu er lokið:

- annaðhvort þegar leikmaður hefur **fjarka** (fjögur spil sem sýna sömu skepnuna, t.d. fjóra kakkalakka) fyrir framan sig. Sá leikmaður hefur tapað. Hinir deila glaðir saman sigrinum.
- eða-, þegar 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 stokkuðum bunkanum, án þess að kíkja á hvaða spil það eru**, áður en spilin eru gefin. Þar að auki er seinni valmöguleikinn, að láta spilið ganga áfram, auðvitað ekki í boði.

Spilinu er lokið:

- annaðhvort-, þegar leikmaður hefur **fimmu** (fimm spil sem sýna sömu skepnuna t.d. fimm kakkalakka) fyrir framan sig.
- eða-, þegar og **leikmaður hefur engin spil á hendi til að byrja nýja umferð**.

Í báðum tilvikunum hefur viðkomandi leikmaður tapað.

Góða skemmtun!

Leðurblaka
Bat
Fledermaus
Chauve-souris



Kakkalakki
Cockroach
Kakerlake
Cafard



Rotta
Rat
Ratte
Rat



Kónguló
Spider
Spinne
Araignée



Fluga
Fly
Fliege
Mouche



Karta
Toad
Kröte
Crapaud



Sporðdreki
Scorpion
Skorpion
Scorpion



Padda
Stink bug
Stinkwanze
Punaise

