



# Prussaka pokker

## Mängu osad

- 64 kaarti (8 eri olevust, 8 eri värvi);
- reegliid.

### Mängu eesmärk

Mängijad üritavad sokutada nii palju kaarte kui võimalik teistele mängijatele. Selleks käiakse teisele mängijale üks kaart, väites samas (kas õigesti või valesti), mis olevus sellel on kujutatud. Mängija, kes teist mängijat valesti hindab, peab kaardi endale võtma.

**Mängu kaotab esimene mängija, kellele on sokutatud neli ühesugust kaarti või kellele ei ole enam käes ühtegi kaarti, kui on tema kord kaart käia.**

### Mängu alustamine

(Kahekesi mängimise juhised on toodud reeglite lõpus.)

64 kaarti segatakse ja jagatakse kõigi mängijate vahel, pildiga allapoole.

### Mängu käik

Esimene mängija (meie näites Martin) valib käest ühe kaardi. Ta asetab selle tagurpidi lauale, lükkab selle vabalt valitud mängijale (antud juhul Annale) ja ütleb näiteks „prussakas“.

Annal on nüüd kaks võimalust:

#### 1. Kaart vastu võtta.

Anna võib otsustada kaardi vastu võtta. Enne selle vaatamist ütleb ta valjusti „õige“ või „vale“, „Õige“ ütleb ta siis, kui ta arvab, et Martini väide, et kaart on prussakas, on õige. „Vale“ ütleb ta siis, kui ta arvab, et Martini väide on vale. Kui Anna arvab õigesti, peab Martin kaardi endale võtma. Kui ta aga arvab valesti, saab Anna kaardi endale.

#### 2. Kaart edasi saata.

Anna võib otsustada kaarti mitte vastu võtta, vaid edasi saata. Sel juhul võib ta kaarti piiluda, enne kui ta lükkab selle järgmisele mängijale (näiteks Evale). Seejärel peab Anna kas kordama Martini väidet „prussakas“ või väitma midagi muud, näiteks „lutikas“.

Nüüd on Eval kaks võimalust ja nii edasi.

Kaarti saab saata ainult mängijale, kes ei ole seda veel näinud. Kaarti saab edasi saata, kuni see on saadetud ühe korra igale mängijale. Viimane mängija, kellele kaart saadetakse, peab kaardi vastu võtma ja püüdma hinnata, kas kaardi saanud mängija väide on õige või vale. Mängija, kellele kaart lõpuks sokutatakse, asetab selle õigetpidi enda ette lauale.

See mängija alustab järgmist vooru, käies enda käest ühe kaardi.

### Mängu lõpp

Mäng saab läbi:

- kui ühele mängijale on sokutatud „nelik“, s.o neli ühesugust kaarti, näiteks neli prussakat. See mängija on kaotanud. Kõik teised mängijad on võitnud; **või**
- kui mängija, kellele ei ole enam käes ühtegi kaarti, peab alustama uut vooru. See mängija ei saa kaarti käia ja on kaotanud. Kõik teised mängijad on taas võitnud.

### Kahekesi mängimine

Kahekesi mängimiseks eemaldatakse segatud kaardipakist enne kaartide jagamist 10 kaarti neid vaatamata. Võimalust kaart edasi edasi saata kahe mängija mängus ei ole.

Mäng saab läbi:

- kui ühele mängijale on sokutatud „viisik“, s.o viis ühesugust kaarti, näiteks viis prussakat. **või**
- kui mängija, kellele ei ole enam käes ühtegi kaarti, peab alustama uut vooru.

Mõlemal juhul on nimetatud mängija kaotanud. Head mängimist!



# Tarakānu pokers

## Spēles komplekts

- 64 kārtis ar 8 tēliem 8 krāsās;
- spēles noteikumi.

### Spēles mērķis

Katram spēlētājam jācenšas „iemānīt“ citiem pēc iespējas vairāk kāršu. Tas paveicams, piedāvājot citam spēlētājam kārti un pareizi vai nepareizi apgalvojot, kas tajā attēlots. Kārts paliek pie tā spēlētāja, kurš nepareizi atšifrē apgalvoto vai kurš pieķerts melos.

Spēli zaudē tas spēlētājs, kurš pirmais savāc četras vienādas kārtis, kuras viņam tiek „iemānītas“, vai tas, kuram rokās vairs nav palikusi neviena kārts, kad pienācis viņa gājiens.

### Sagatavošanās spēlei

Ja spēlē 2 spēlētāji, skatīt „Divu spēlētāju spēles“ noteikumus.

Samasiet 64 kārtis un ar attēlu uz leju izdaliel vienādu skaitu kāršu visiem spēlētājiem (var gadīties, ka kāršu skaits spēlētājiem mazliet atšķiras).

### Spēles gaita

Spēlētājs, kurš sāk spēli (Māris) izvēlas vienu kārti no savējām. Ar attēlu uz leju Mārim jānoliek kārts uz galda, pēc izvēles tā jāpiedāvā citam spēlētājam (Annai) un jāsaka, piemēram, „prusaks“.

Annai tagad ir divas iespējas:

#### 1. Pieņemt kārti

Anna izlemj pieņemt kārti. Pirms kārts pacelšanas Annai skaļi jāpasaka „taisnība“ vai „meli“, „Taisnība“, ja viņa tic Māra apgalvojumam, ka uz kārts attēlots prusaks, vai „meli“, ja viņa apšauba Māra apgalvojumu.

**Ja Anna uzminējusi pareizi (noticejusi vai nenoticējusi), Mārim kārts jāņem un jānovieto sev priekšā ar attēlu uz augšu. Ja Anna tomēr uzminējusi nepareizi (noticejusi vai nenoticējusi), kārts jāņem viņai pašai un jānovieto ar attēlu uz augšu savā priekšā.**

#### 2. Nodot kārti tālāk

Anna nolemj kārti nepieņemt, bet padot to tālāk. Šādā gadījumā pirms kārts piedāvāšanas citam spēlētājam (piemēram, Evai) viņai ir atļauts **apskatīt kārti**. Turklāt Annai vai nu jāapstiprina Māra apgalvojums „prusaks“ vai arī jāizsaka jauns apgalvojums par kārti attēloto, piemēram „meslu vabole“. Tagad Eva var izvēlēties kādu no divām iespējām utt.

Protams, ka kārti katru reizi var **padot tālāk** tikai tādām spēlētājam, kurš to vēl nav redzējis, līdz tā tikusi nodota visiem spēlētājiem vienu reizi. Pēdējam spēlētājam, pie kura nonāk kārts, atliek tikai pirmā iespēja – pieņemt kārti un mēģināt uzminēt vai spēlētājs, kurš to nodevis, par tajā attēloto teicis taisnību vai mānījies. Spēlētājam, kuram pēc spēles noteikumiem kārts tikusi „iemānīta“, tā jāņem un jānoliek uz galda sev priekšā ar attēlu uz augšu. Šis spēlētājs sāk nākamo raundu, piedāvājot kādu no savām kārtīm, kas viņam ir rokās.

### Spēles beigas

Spēle beidzas:

- vai nu tad, kad kādam no spēlētājiem „iemānītas“ četras vienādas kārtis uz kurām attēlots viens un tas pats, piemēram, četri prusaki; **vai**
- tiklīdz kādam no spēlētājiem, kuram jāšak gājiens, rokās vairs nav palikusi neviena kārts. Šis spēlētājs nevar piedāvāt kārti un ir zaudējis. Uzvarētāji arī šajā gadījumā ir visi pārējie spēlētāji.

### Divu spēlētāju spēle

Divu spēlētāju spēlē pirms kāršu dališanas **no sajauktās kāršu kavās neskatoties jāizņem 10 kārtis**. Turklāt divu spēlētāju spēlē, protams, nav spēkā 2. iespēja, kura ietver kāršu padošanu tālāk.

Spēle beidzas:

- vai nu tad, kad vienam no spēlētājiem „iemānītas“ **piecas vienādas kārtis**, uz kurām attēlots viens un tas pats (piemēram, 5 prusaki); **vai**
- vai tiklīdz vienam vai otram **spēlētājam, kuram jāšak gājiens, rokās vairs nav palikusi neviena kārts**.

Abos gadījumos aprakstītais spēlētājs ir spēli zaudējis. Jautru spēlēšanu!



# Tarakonų Pokeris

## Žaidimo rinkinys

- 64 kortos (8 skirtingų spalvų su 8 gyviais);
- žaidimo taisyklės.

### Žaidimo tikslas

Kiekvienas žaidėjas stengiasi kuo greičiau atsikratyti turimomis kortomis, išdalinant jas kitiems žaidėjams. Paduodamas kortą priešininkui, žaidėjas taip pat turi pasakyti (tiesą ar meluotį), koks gyvis pavaizduotas ant duodamos kortos. Neteisingai nusprendęs žaidėjas lieka su korta rankose.

### Pasiruošimas žaidimui

Diviejų žaidėjų žaidimo pasiruošimą žiūrėkite kitoje pusėje.

Sumaišykite visas 64 kortas ir užverstas po lygiai išdalinkite visiems žaidėjams.

## Žaidimo eiga

Burtų keliu nusprendžiamas žaidėjas, kuris pradės žaidimą (Pavyzdžiui, Markas). Jis padeda ant stalo pasirinktą užverstą kortą ir pastumia ją kitam **pasirinktam žaidėjui** (šiuo atveju Anai), sakydamas "Tarakonas". Ana tuomet turi dvi pasirinkimo galimybes:

### 1. Priimti pasiūlytą kortą

Jei Ana nusprendžia priimti kortą, prieš ją atversdama, garsiai paskelbia "Tiesa", jei mano, kad Marko korta iš tiesų yra tarakono korta, ir "Melas", jei mano, kad Markas meluoja. Jei Ana nusprendžia teisingai, Markas turi susigrąžinti padėtą kortą. Jei ji suklysta vertindama, pati turi paimti kortą.

### 2. Perleisti kortą

Ana gali nuspręsti perleisti kortą kitam žaidėjui. Tokiu atveju, ji **gali žvilgtelėti** į užverstą kortą, prieš perleisdama spėjimą kitam, savo pasirinktam žaidėjui (šiuo atveju, Evai). Taip pat, ji turi arba patvirtinti, jog Marko padėta korta yra "Tarakono" korta, arba pakeisti nuomonę, pavyzdžiui pasakyti "Mėšlavabalis". Tuomet sprendimo teisė pereina Evai, ir taip toliau. Kortą galima perleisti neribotą skaičių kartų, iki tol, kol žaidėjas, kuriam perleidžiama, dar nėra matęs padėtos kortos, taigi daugiausiai po kortą kiekvienam žaidėjui. Paskutinis žaidėjas nebeturi pasirinkimo perleisti kortą kam nors kitam, todėl turi spėti. Tuomet korta atverčiama ir, pagal spėjimo rezultatus atitenka vienam iš žaidėjų. Gautą kortą žaidėjas turi padėti atverstą priešais save. Tuomet tas pats kortą gavęs žaidėjas, pradeda naują etapą su viena iš rankose turimų kortų.

## Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi kai:

- Arba, kai kuris nors iš žaidėjų surenka **4 vienos rūšies** kortas (su tuo pačiu gyviu); pavyzdžiui 4 tarakonus į savo surinktą kolekciją. Žaidėjas laikomas pralaimėtoju, o visi kiti žaidėjai dalinasi pergalę;
- Arba, kai tik žaidėjas, **nebeturintis rankose nė vienos kortos turi pradėti naują etapą**. Šis žaidėjas nebeturi kortų, kurias gali pasiūlyti, todėl pralaimi. Visi kiti žaidėjai dalinasi pergalę.

## Dviejų žaidėjų partija

Kai yra tik du žaidėjai, prieš pradėdant žaidimą, **pirmiausiai atidedama 10 atsitiktinių kortų**, kurios nebus naudojamos žaidimo metu. Taip pat, dviejų žaidėjų žaidime negalima pasirinkti perleisti kortos kitam žaidėjui.

Žaidimas baigiasi, kai:

- Arba, kai kuris nors žaidėjas surenka **5 vienos rūšies** kortas (su tuo pačiu gyviu); pavyzdžiui 5 tarakonus į savo surinktą kolekciją;
- arba, kai tik kuris nors žaidėjas, **nebeturi rankose nė vienos kortos naujam etapui pradėti**.

Bet kuriuo atveju, šis žaidėjas pralaimi. Smagaus žaidimo!



# Тараканий покер

## Комплект игры

- 64 карты (8 созданий 8 разных цветов);
- правила.

## Цель игры

Игроки стараются "подсунуть" как можно больше карт своим соперникам. Делается это таким образом: предлагая карту другому, игрок говорит, что на ней нарисовано, при этом он может сказать правду или обмануть. Тот, кто неверно укажет, что на самом деле изображено на карте, оставляет ее себе.

Первый игрок, у которого окажется четыре "подсунутые" карты с одинаковыми иллюстрациями, или не останется карт на руках в момент, когда настает его очередь делать предложение, проигрывает.

## Подготовка к игре

(правила игры для двоих игроков указаны в конце правил)

Перетасуйте 64 карты и раздайте их поровну всем игрокам лицевой стороной вниз.

## Игровой процесс

Первый игрок (в нашем примере это Миша) выбирает карту с руки. Он кладет эту карту лицевой стороной вниз на стол, двигает в сторону **другого игрока по своему выбору** (в нашем случае это Анна) и говорит, например, "Таракан". Теперь у Анны есть две возможности:

### 1. Принять эту карту.

Анна решает взять карту. Прежде чем это сделать, она говорит "правда" или "неправда". "Правда" — если она считает, что на карте Миши действительно таракан, и "неправда" — если она сомневается в том, что сказал Миша.

**Если предположение Анны ("правда" или "неправда") оказалось верным, то карту забирает обратно Миша. Если предположение Анны оказалось**

**неверным, то карту берет она сама.**

### 2. Передать карту дальше.

Анна решает не принимать эту карту, а передать ее дальше. В таком случае, она может ее **подсмотреть**, прежде чем "перенаправить" другому игроку (например, Еве). В дополнение, Анна должна либо подтвердить сказанное Мишей ("Таракан"), либо высказать свое утверждение, например, "Клоп".

... теперь у Евы есть две возможности, и так далее.

Карту можно **передавать только тем игрокам, которые ее еще не видели**, то есть каждому из игроков она может быть передана только один раз. У последнего игрока, которому была передана карта, есть только одна возможность - "Принять карту", и он должен попытаться "раскусить" игрока, который ему ее перенаправил. Тот, кому в итоге достается карта, кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.

Этот же игрок начинает следующий раунд, предлагая карту с руки.

## Конец игры

Игра завершается:

- либо, когда игрок собирает перед собой **"каре"**, то есть четыре карты с одним и тем же созданием, например, четыре таракана, которые были ему "подсунуты". В таком случае этот игрок проигрывает, а все остальные делят победу между собой.;
- либо, когда **раунд начинает игрок, у которого не осталось на руках карт**. Таким образом, **игрок не может сделать предложение** и проигрывает. Все остальные делят победу между собой..

## Правила для двух игроков

При игре вдвоем перед тем, как раздать карты, **уберите из перемешанной колоды случайным образом, не глядя, 10 штук**. Также при игре вдвоем у игроков, разумеется, нет возможности "Передать карту дальше".

Игра завершается:

- либо, когда игрок собирает перед собой **"каре из пяти карт"**, то есть пять карт с одним и тем же созданием, например, пять тараканов, которые были ему "подсунуты";
- либо, когда **у одного из игроков не осталось на руках карт, и он не может начать раунд**.

В обоих случаях этот игрок проигрывает. Веселой игры!