

# CSÓTÁNY- LEVES



Ki lesz az, aki a kezében tartott zöldségkártyáktól megszabadulva a leggyorsabban főz finom leves? Ehhez jó szakácsként gondolkodás nélkül tudnunk kell, mikor milyen zöldséget használtunk fel, de néha nem árt füllentenünk... No meg kóstolgatni a levest. És persze csótány semmiképp nem kerülhet a salátába! Aki szerette a Csótánysalátát, ezt imádni fogja, aki pedig nem, annak itt az ideje, hogy megismerje!

Játékosok száma: 2-6. Életkor: 6+.  
A játék időtartama: 10-20 perc.



Forgalmazza: Gém Klub Kft.  
1092 Bp., Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

CE

Származási hely: Európai Unió



3 éven aluli gyermekeknek nem adható, mert az apró részeket beszippanthatják vagy lenyelhetik!

## A doboz tartalma

- 112 zöldségkártya (gomba, póréhagyma, pepperoni, répa)
- 16 csótánykorty-kártya (4-4 kártya minden zöldségtípusra, csótányokkal)
- Szabályok



Zöldségkártyák



Csótánykorty-kártyák

## A játék lényege

A játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban ízletes levest főzni a zöldségekből. Amikor rajtuk van a sor, kirakják a kártyájukat, és azonnal meg kell nevezniük a zöldséget gyorsan és „helyesen – vagy pedig szűrcsölni a megfelelő pillanatokban. Az első, akinek elfogynak a kártyák a kezéből, nyer.

## Előkészületek

Jól megkeverjük mind a 128 kártyát, és szétosztjuk egyenlően a játékosok között. A maradék lapokat (3 játékos esetén 2-t, 5 játékos esetén 3-at, 6 játékos esetén 2-t) félretesszük, ezek most nem játszanak. Minden játékos a tenyerébe veszi a lapjait, és **lefelé fordított pakliként** tartja azokat, vagyis nem nézi meg, és nem is láthatja, hogy milyen lapok vannak nála. Kezdődhet a játék!

## A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. A kezében tartott pakli legfelső lapját felfordítva lerakja az asztalra, és villámgyorsan, hezitálás nélkül megnevezi az azon látható zöldséget:

**gomba, póréhagyma, pepperoni, répa.**

A játék az óramutató járásának megfelelő irányban zajlik. Mindenki sorra kijátssza a legfelső kártyáját az első játékos lapja által létrehozott dobópaklira, és megnevezi a lerakott zöldséget a következő szabályok betartásával:

### 1. Az igazság

Általában mindenkinek kötelező igazat mondania, vagyis a kijátszott lapon látható zöldség nevét kell kimondania!

### **De vigyázat!**

Sem annak a zöldségnek a nevét, amely a paklin éppen **látható**, vagyis a legfelsőt, sem azt, amit éppen az előző játékos **nevezett meg**, nem mondhatjuk ki! Ebben az esetben a játékosnak **mindig** valamelyik másik zöldséget kell mondania (de nem szürcsölhet – lásd 2.: csótánykorty-kártya).

**Vagyis** előfordul például, hogy egy játékos gombakártyát dob, és póréhagymát mond – ha a dobópakli tetején gomba látható, vagy ha az előző játékos gombát mondott.

## **2. Csótánykorty-kártya**

Minden zöldségtípusra négy olyan kártya jut, amelyek a zöldségen kívül egy kortyolható csótányasszonyt is mutat. Amelyik játékos eldob egy csótánykorty-kártyát, utánoznia kell a szürcsölés hangját (a zöldséget ilyenkor nem szabad megnevezni!). Innentől kezdve, amikor azt a zöldséget játssza ki valaki, amelyik ezen a lapon látható, szürcsölni kell! Mostantól ezt a zöldséget nem nevezhetjük nevének.

### **De vigyázat!**

A játékos nem ismételheti meg a szürcsölést, ha az adott zöldség, vagy egy új csótánykorty-kártya kerül elő.

**Valahányszor** valamelyik előző játékos szürcsölt, az aktuális játékosnak szürcsölés helyett a finom ételnek járó, elégedett „mmm” hangot kell kiadnia magából. Azonban ez a hang sem ismételhető. Tehát a szürcsölést „mmm” követi, a „mmm”-t pedig ismét szürcsölés...

Amikor kijátszunk egy csótánykorty-kártyát, az egy időre lezárja a dobópaklit, így ez a kortykártya látható marad. Ezt követően az újabb lapokat egy második pakliba rakosgatjuk, egész addig, amíg egy újabb csótánykorty-kártya nem kerül most ennek a paklinak a tetejére. Ekkor újra az első paklira kezdünk pakolni. **Természetesen mindig csak a legutóbbi (tehát a látható) csótánykorty-kártyán látható zöldségfajta kijátszásakor kell szürcsölnünk...**

**Figyelem!** Amikor paklit váltunk, a következő lap lerakásáig (tehát csak a soros játékos lépéséig) egyszerre két csótánykorty-kártya látható, ezért ennek a játékosnak szürcsölnie (vagy „mmm”-znie) kell, bármelyik olyan zöldséget fedi fel, amelyik valamelyik csótányasszony fölött látható!

### Hibák

Minden rossz szó, hibás hang, hebegés, ööö, ümm, minden három másodpercnél hosszabb gondolkodás hibának számít! Ha egy játékos hibázik, fel kell vennie az összes kijátszott kártyát a saját paklijába. Ezt követően ő kezdi az új kört.

## A játék vége

Aki először megszabadul az összes kártyájától, befejezi és megnyeri a játékot!

### Példajáték

1. Nagyapó kirak egy **gombát**, és azt mondja, „**gomba**”.
2. Marci rátesz erre egy másik **gombát**, és azt mondja, „**pepperoni**” (mert nem ismételheti meg az előző játékos által mondott nevet).
3. Alexa lerak egy **pepperonit**, és azt mondja, „**póréhagyma**” (mert a pepperonit éppen előtte mondták).
4. Anya lerak egy **sárgarépas csótánykorty-kártyát**, és **szürcsöl** egyet.
5. Nagyapó új dobópaklit kezd: az asztalra a másik pakli mellé kirak egy **sárgarépát**, és azt mondja, „**mmm**” (mert a csótánykorty-kártyán látható zöldségről van szó, és éppen előtte szürcsöltek).
6. Marci kijátszik egy **gombás csótánykorty-kártyát**, és **szürcsöl** (mert a „mmm” után szürcsölés következik).

7. Alexa ismét dobópaklit cserél: kirak egy **sárgarépát** az első pakli tetejére, és azt mondja, „**mmm**” (mert ebben a körben még éppen látható volt a sárgarépás csótánykorty-kártya, és éppen előtte szürccsöltek).
8. Anya ismét kirak egy **sárgarépát**, és azt mondja, „**póréhagyma**” (mert előtte dobtak sárgarépát, és a gombás csótánykorty-kártya látható; még a pepperonit mondhatta volna).
9. Nagyapó letesz egy **póréhagymát**, és azt mondja, „**pepperoni**” (mert éppen előtte mondták a póréhagymát).
10. Marci kirak egy **gombát**, és azt mondja, „**gomba**”. Ez hiba (mert a gombás csótánykorty-kártya látható!). Szürcsólnie kellett volna, de így most el kell vinnie mindkét kupac kártyát az asztalról... A saját lapjai alá teszi, ha akarja, megkeveri őket, majd ő kezdi a következő kört.

## **Játékvariáció a kihívást keresők számára**

A fenti szabályok szerint játszunk a játékot; azonban a változatosság kedvéért, ha kedvünk van, máshogy is nevezhetjük a zöldségeket: gomba helyett mondhatunk csiperkét, póréhagyma helyett újhagymát, pepperoni helyett chilipaprikát, csak a sárgarépa maradjon mindig sárgarépa!

### **Jó étvágyat a csótányleveshez!**

Az ebéd tálalva!

Tervező: Jacques Zeimet

Fordítás: Molnár László (Lacxox)