

Jacques  
Zeimet

# Heuschrecken Poker



DREI  
MAG\*  
ER



## Inhalt / Content / Contenu / Contenuto

**Pokerkarten** / Poker cards / Cartes de poker / Carte da poker



**4 Farbige Sets á 8 Karten**  
4 Colour sets á 8 cards  
4 Jeux de couleur á 8 cartes  
4 Set colorati á 8 carte



**Gartenkarten** / Garden cards / Cartes de jardin / Carte giardino



<b>14</b> <b>Heuschrecken</b> Grasshoppers Criqueus Cavallette	<b>13</b> <b>Mais</b> Corn Maïs Mais	<b>13</b> <b>Erdbeeren</b> Strawberries Fraises Fragole	<b>13</b> <b>Brokkoli</b> Broccoli Broccoli	<b>13</b> <b>Brombeeren</b> Blackberries Mûres More
--	--	---	--	---

**24 Gewinnchips** / Win chips / Jetons gagnants / Gettoni premio



**D**

# Heuschrecken Poker

## Spielidee

Die Spieler pokern um die Gartenauslage, damit sie möglichst viele gewinnbringende Pflanzensets erhalten. Wären da nur nicht immer diese gefräßigen Heuschrecken!

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt ein **Pokerkartenset** **A** einer Farbe und nimmt sich alle 8 Karten auf die Hand. Spielt ihr mit weniger als 4 Spieler, legt ihr die übrigen Kartensets zurück in die Schachtel. Legt alle **Gewinnchips** **B** bereit.

Mischt die Gartenkarten gut durch und bildet damit den **Nachziehstapel** **C**. Deckt 3 Gartenkarten auf und legt diese in die allgemeine **Auslage** **D**.

**Wichtig:** Deckt ihr dabei **gleiche Sorten** auf, legt ihr diese gestaffelt aufeinander **E**.



## Spielübersicht

In jedem Durchgang bieten die Spieler, mit einer ihrer Pokerkarten, um die Gartenkarten, die in der Auslage liegen. Nach 8 Durchgängen wurde die letzte Handkarte ausgespielt und die Runde endet mit einer Zwischenwertung. Sind alle Gartenkarten aufgebraucht, endet das Spiel und der Sieger wird ermittelt.

## So läuft ein Durchgang ab:

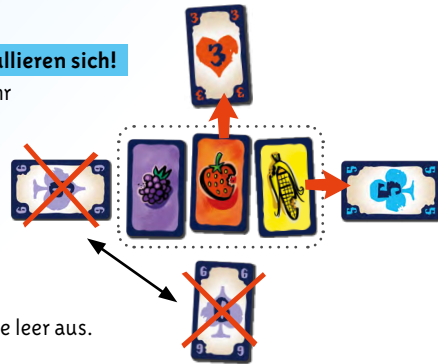
- 1 Jeder Spieler wählt **eine seiner Pokerkarten** aus der Hand und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Hat jeder Spieler eine Karte vor sich liegen, decken alle **gleichzeitig** auf.
- 2 Der Spieler mit der **höchsten Zahl**, wählt zuerst **eine Sorte in der allgemeinen Auslage** und nimmt sich **alle** Karten dieser Sorte. Danach der Spieler mit dem zweithöchsten Wert usw...
  - Die Spieler dürfen nicht auf das Auswählen verzichten.
  - Jeder Spieler darf sich nur einmal bedienen.  
**Überzählige Sorten bleiben in der Auslage liegen.**
  - Gibt es nicht genügend Sorten, gehen manche Spieler leer aus.

- 3 Die gewonnenen Gartenkarten bauen die Spieler dann in ihrem Privatgarten an (siehe *Gartenanbau*).
- 4 Die ausgespielte Pokerkarte legt jeder Spieler verdeckt bei sich zur Seite. In dieser Runde kann diese Karte nicht mehr gespielt werden.
- 5 Die allgemeine Auslage wird mit Karten vom Nachziehstapel auf **3 Karten** ergänzt. Auch hier gilt wieder: Deckt ihr dabei gleiche Sorten auf, legt ihr diese gestaffelt aufeinander.

## Das Pokern:

### Gleiche Karten annullieren sich!

Haben zwei oder mehr Spieler Pokerkarten mit dem **gleichen Wert** gespielt, werden diese, für die Auswahl aus der Auslage, **nicht berücksichtigt**. Sie gehen diese Runde leer aus.





### Ass

Legt ein Spieler sein Ass, bekommt er **alle Karten** aus der allgemeinen Auslage.



### X-Karte

Legt ein Spieler seine X-Karte, **nimmt er sich nichts** aus der Auslage.

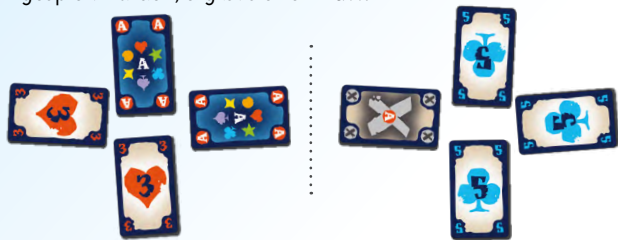
**ABER:** Wurden gleichzeitig **eine** X-Karte und **ein** Ass gelegt, **übernimmt die X-Karte** die **Fähigkeit des Asses** und die X-Karte bekommt die gesamte Gartenauslage.



**Nicht vergessen:** Gleiche Karten annullieren sich, gilt auch für das Ass und die X-Karte.

### Patt

Durfte sich **kein Spieler** eine Sorte aus der Gartenauslage nehmen, weil nur gleiche Karten und / oder X-Karten gespielt wurden, ergibt sich ein **Patt**:



In diesem Fall wird **eine zusätzliche** Gartenkarte vom Stapel in die allgemeine Auslage gelegt (ggf. zu einer bereits bestehenden Sorte dazu) und die Spieler wählen eine neue Pokerkarte, um auf die neue Auslage zu bieten.

Kommt es zu **zwei Patts in Folge**, werden alle 4 Karten der Auslage auf den Ablagestapel gelegt. Es werden 3 neue Gartenkarten vom Nachziehstapel in die Auslage gelegt und ein neuer Durchgang beginnt.

## Gartenanbau

Die gewonnenen Gartenkarten werden, nach Sorten sortiert, im eigenen Privatgarten angebaut. Pflanzen werden hierbei in senkrechten Reihen gelegt, Heuschrecken horizontal oben darüber:



## Ernten = 1 Gewinnchip

Sobald ein Spieler ein Set mit **3 Pflanzen**

**der gleichen Sorte** in seinem Privatgarten angebaut hat, erntet er diese und tauscht die 3 Karten gegen **1 Gewinnchip** ein. Die 3 Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Überberzähligte Pflanzen bleiben im Privatgarten liegen.



## Heuschreckenplage

Landen **drei oder mehr** Heuschrecken in einem Privatgarten fressen die Heuschrecken den **kompletten Garten leer**.

**Alle Gartenkarten**, inklusive aller Heuschrecken, werden auf den Ablagestapel gelegt.

**Wichtig:** Erhält ein Spieler gleichzeitig Pflanzen und Heuschrecken, die eine Plage auslösen, darf er die Pflanzen nicht mehr anbauen.



## Rundenende und Zwischenwertung

Haben die Spieler alle ihre 8 Pokerkarten ausgespielt, endet eine Runde. Ggf. übrige Karten in der allgemeine Auslage bleiben in der Mitte liegen. Der Spieler mit den **meisten Pflanzen in seinem Privatgarten** (Heuschrecken zählen nicht dazu) bekommt **1 Gewinnchip**. Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Spieler 1 Gewinnchip.

Die Spieler nehmen ihre zur Seite gelegten 8 Pokerkarten wieder auf die Hand und ergänzen die allgemeine Auslage auf 3 Karten. Eine neue Runde beginnt.

## Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn alle Gartenkarten aufgebraucht sind. Es wird noch eine letzte Zwischenwertung durchgeführt und der Sieger mit den meisten Gewinnchips ermittelt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer weniger Heuschrecken in seinem Privatgarten hat. Bei erneutem Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

## Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit wird nach den gleichen Regeln gespielt, mit folgender Änderung: Gibt es in einem Durchgang nur einen Gewinner, muss der Spieler die ganze Auslage nehmen.

## Einsteiger Variante

Für ein einfacheres Spiel, kann die Sonderfunktion der X-Karte weggelassen werden. Die Karte ist dann einfach eine Pass-Karte und übernimmt nicht die Funktion des Asses.



GB

# Grasshopper Poker

## Idea of the game

The players bid for garden cards, to achieve gainful sets of plants. But, always beware of the greedy grasshoppers!

## Preparation for the game

Each player chooses a **poker card set** **A** of one colour and picks up all 8 cards in his hand. If you are playing with less than 4 players, put the other sets back into the box.

Place the **win chips** **B** at the ready.

Shuffle the garden cards well and place them face down on the table in a **draw pile** **C**.

Reveal 3 garden cards from the draw pile and place these in the **common display** **D**.

**Important:** If you reveal cards of the **same category**, place them on top of each other **E**.



## Game overview

In every turn, the players bid with their poker cards for the garden cards in the display. After 8 rounds, the last card in the hand has been played and the round ends with an intermediate score. When all the garden cards have been used up, the game ends and the winner is determined.

### This is how a turn is played:

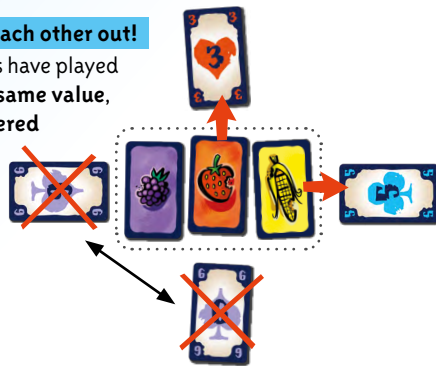
- 1 Each player chooses **one of his poker cards** from his hand and places it **face-down** in front of them. When every player has a card in front of them, they all reveal their selected card **at the same** time and compare the result.
- 2 The player with the **highest number** first selects a **category in the common display** and takes **all** cards of that category. Then the player with the second highest card and so on.
  - The players may **not** pass up selecting a category.
  - Each player may only pick once. **Left-over categories stay in the display.**
  - If there are not enough categories to pick, last players get out empty-handed.

- 3 The players then cultivate their own private garden with the cards they have won (see *Garden cultivation*).
- 4 Every player places the played poker card face-down to the side. This card can no longer be played in this round.
- 5 The common display is then **made up to 3** cards with cards from the draw pile. Here again: if you reveal over cards of the same category, place them on top of each other.

### The Bidding:

#### Same cards cancel each other out!

If two or more players have played poker cards with the **same value**, these are **not considered** for choosing from the common display. They come away empty-handed from this turn.







### Ace

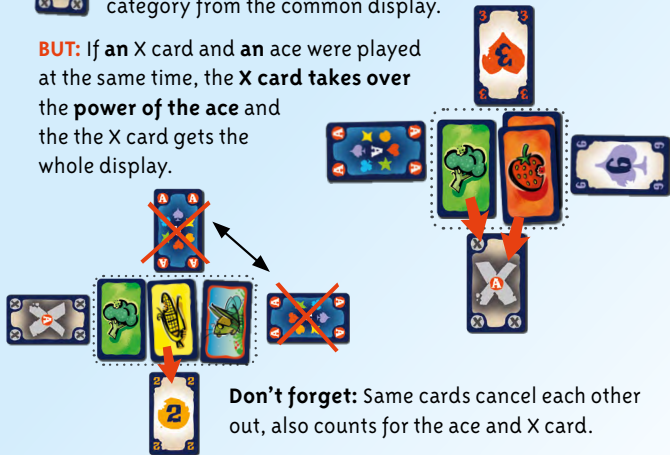
If a player plays his ace, he gets **all cards** in the common display.



### X Card

If a player plays his X card, **he gets nothing** and takes no category from the common display.

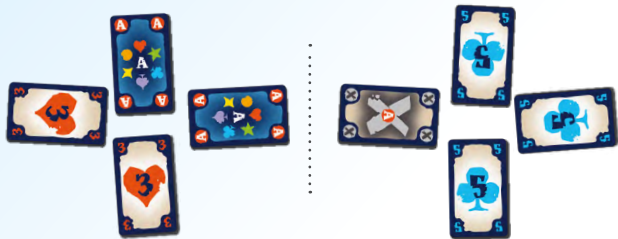
**BUT:** If an X card and an ace were played at the same time, the **X card takes over the power of the ace** and the X card gets the whole display.



**Don't forget:** Same cards cancel each other out, also counts for the ace and X card.

### Stalemate

If **no player** could choose a category from the display, because only same cards and/or X cards were played, there is a **stalemate** situation:



In this case, **an extra** garden card is placed in the common display from the draw pile (on top of an existing category if applicable) and the players all choose a new poker card to bid for the new display.

If there are **two stalemates in succession**, all 4 cards of the common display are placed on the discard pile. Three new garden cards from the draw pile are played in the display and a new turn begins.



## Garden cultivation

The won garden cards are laid out in your own private garden, sorted into categories. Plants are placed in vertical rows and grasshoppers horizontally at the top:

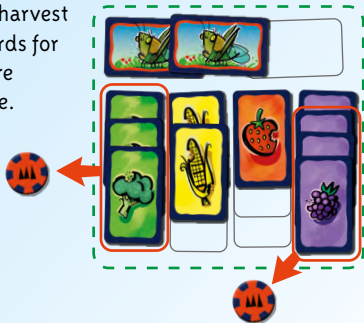


## Harvesting = 1 win chip

As soon as a player has cultivated a set of **3 plants of the same category**

in his private garden, he harvest these and swaps the 3 cards for **1 win chip**. The 3 cards are placed on the discard pile.

Note: left-over plants remain in the private garden.



## Plague of grasshoppers

If **three or more** grasshoppers land in a private garden, they eat up the **entire garden**.

**All garden cards**, including all grasshoppers, are placed on the discard pile.

**Important:** if a player gets plants and grasshoppers, which cause a plague, at the same time, he may not cultivate the plants anymore.

## End of the round and intermediate score

A round ends, when all players have played all 8 of their poker cards. Any cards left over in the common display are left there. The player with the **most plants** in his private garden (grasshoppers are not counted) gets **1 win chip**. In case of a draw, all winners get 1 win chip.

The players pick up the 8 poker cards, which they have placed to one side and the common display is filled up to 3 cards again. A new round begins.



## End of the game and the winner

The game ends, when all of the garden cards have been used up. A final intermediate score is made and the winner with the most chips is determined. If there is a draw, the player with fewer grasshoppers in his private garden wins. If there is still a draw, then there are several winners.

## Game for two players

The game for two players is played by the same rules except that: if there is only one winner in a turn, the player must take the whole display.

## Beginners' variation

For an easier game, the special function of the X card can be left out. The X card is then just a pass card and does not take over the function of the ace.



F

# Poker des Criquets

## Idée du jeu

Les joueurs jouent au poker pour l'offre de plantes afin d'obtenir le plus grand nombre de jeux de cartes gagnants. Si seulement il n'y avait pas toujours ces criquets voraces !

## Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un jeu de **cartes de poker** **A** d'une couleur et tient la totalité des 8 cartes dans les mains. Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, vous remplacez les jeux de cartes restants dans la boîte. Préparez les **jetons gagnants** **B**. Mélangez bien les cartes de jardin et formez la **pioche avec** **C**.

Découvrez 3 cartes de jardin de la pioche et placez-les dans l'**offre de plantes** **D**.

**Important :** si vous découvrez alors des **sortes identiques**, empilez-les les unes sur les autres **E**.



## Déroulement du jeu

Lors de chaque manche, les joueurs misent avec l'une de leurs cartes de poker sur les cartes de jardin placées dans l'offre de plantes. Après 8 manches, la dernière carte placée dans la main a été jouée et le tour se termine avec une évaluation intermédiaire. Lorsque toutes les cartes de jardin ont été utilisées, la partie se termine et le gagnant est déterminé.

## Déroulement d'une manche :

- 1 Chaque joueur choisit **une de ses cartes** placées dans sa main et la dépose devant lui **face cachée**. Lorsque chaque joueur a une carte devant lui, tous les joueurs découvrent en **même temps** leur carte choisie.
- 2 Le joueur avec le **nombre le plus élevé** choisit d'abord **une sorte** et prend **toutes** les cartes de cette même sorte. Ensuite, le joueur avec le deuxième valeur la plus élevée, etc.
  - Les joueurs ne peuvent pas renoncer à faire le choix.
  - Chaque joueur ne peut se servir qu'une seule fois.  
**Les sortes en trop restent dans l'offre de plantes.**
  - S'il n'y a pas assez de sortes, les derniers joueurs

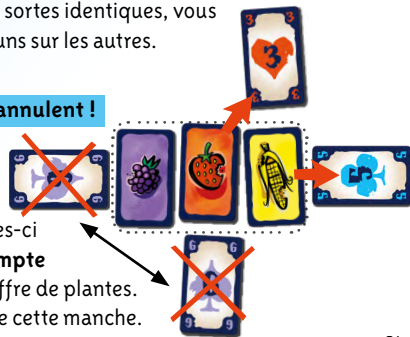
repartent les mains vides.

- 3 Les cartes de jardin gagnées sont ensuite plantées par les joueurs dans leur jardin privé (voir Cultiver le jardin).
- 4 La carte de poker jouée est déposée par chaque joueur près de chez lui, face cachée. Cette carte ne pourra plus être jouée dans ce tour.
- 5 L'offre de plantes est complétée avec des cartes de la pioche jusqu'à obtention d'un nombre **total de 3 cartes**. Ici aussi, on applique de nouveau la même règle suivante : si vous découvrez des sortes identiques, vous devez les empiler les uns sur les autres.

## Jouer au poker :

### Les cartes identiques s'annulent !

Lorsque deux joueurs ou plus ont joué des cartes de poker avec des **valeurs identiques**, celles-ci ne sont pas **prises en compte** pour la sélection dans l'offre de plantes. Ils ne gagnent rien lors de cette manche.





### As

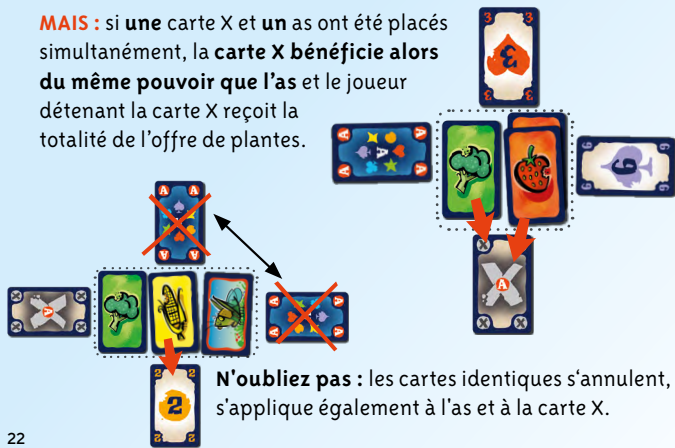
Lorsque un joueur place son as, il obtient **la totalité de l'offre de plantes** ! Tous les autres joueurs repartent les mains vides.



### Carte X

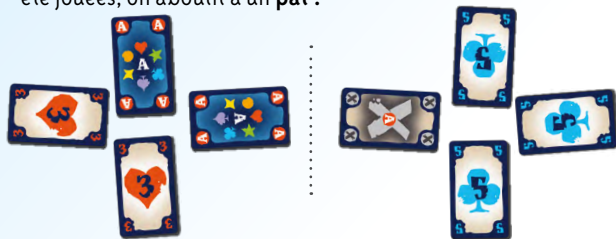
Lorsqu'un joueur place sa carte X, il repart les mains vides **et ne prend aucune** sorte dans l'offre de plantes.

**MAIS :** si **une** carte X et **un** as ont été placés simultanément, la **carte X bénéficie alors du même pouvoir que l'as** et le joueur détenant la carte X reçoit la totalité de l'offre de plantes.



### Pat

Si **aucun joueur** n'a pu prendre une sorte dans l'offre de plantes du fait que seules des cartes identiques et / ou des cartes X ont été jouées, on aboutit à un **pat** :



Dans ce cas, **une** carte de jardin **supplémentaire** est prise dans la pioche pour être placée dans l'offre de plantes (le cas échéant, elle sera ajoutée à une sorte déjà existante) et les joueurs choisissent de nouveau simultanément une nouvelle carte de poker, afin de miser sur la nouvelle offre de plantes.

S'il devait y avoir **deux pat consécutivement**, les 4 cartes de l'offre de plantes sont placées dans la pile de défausse. 3 nouvelles cartes de jardin sont prélevées de la pioche pour être placées dans l'offre de plantes, et une nouvelle manche commence.

## Cultiver le jardin

Les cartes de jardin gagnées sont cultivées dans le propre jardin privé en étant triées selon les sortes. Les plantes sont disposées en rangées verticales, les criquets horizontalement au-dessus :

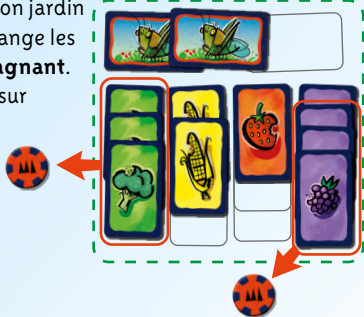


### Récolte = 1 jeton gagnant

Dès qu'un joueur a planté **3 plantes de la même sorte** dans son jardin privé, il les récolte et échange les 3 cartes contre **1 jeton gagnant**.

Les 3 cartes sont placées sur la pile de défausse.

Remarque : les plantes excédentaires demeurent dans le jardin privé.



## Invasion de criquets

Si **trois criquets ou plus** atterrissent dans un jardin privé, les criquets dévorent **tout le jardin**.

**Toutes** les cartes de jardin, y compris tous les criquets sont placées sur la pile de défausse.

Lorsqu'un joueur reçoit en même temps des plantes et des criquets qui provoquent une invasion, il ne peut ni planter ni récolter les plantes.

## Fin du tour et évaluation intermédiaire

Lorsque tous les joueurs ont joué la totalité de leurs 8 cartes de poker, un tour se termine. Les cartes éventuellement restantes dans l'offre de plantes restent en place au milieu. Le joueur présentant **le plus grand nombre de plantes** dans son jardin privé (les criquets ne comptent pas) reçoit **1 jeton gagnant**. En cas d'égalité, tous les joueurs qui participent reçoivent 1 jeton gagnant.

Les joueurs reprennent en main leurs 8 cartes de poker mises de côté et l'offre de plantes est complétée de façon à se retrouver avec 3 cartes. Un nouveau tour commence.



## Fin de la partie et gagnant

La partie se termine lorsque toutes les cartes de jardin ont été utilisées. Il est procédé à une dernière évaluation intermédiaire, et le gagnant disposant du plus grand nombre de jetons gagnants est déterminé. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de criquets dans son jardin privé qui gagne. S'il y a toujours égalité, il y a alors plusieurs vainqueurs.

## Jeu à deux

Lorsqu'on joue à deux, les mêmes règles s'appliquent avec le changement suivant : s'il y a un seul gagnant dans une manche, le joueur doit récupérer la totalité de l'offre de plantes.

## Variante pour débutants

Pour simplifier le jeu, la fonction spéciale de la carte X peut être laissée de côté. La carte est alors tout simplement une carte à passer et elle ne joue pas le rôle de l'as.



# Poker delle Cavallette

## Idea del gioco

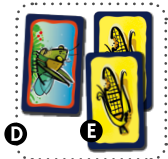
I giocatori giocano a poker per l'esposizione giardino per ottenere il maggior numero di set vincenti. Se solo non ci fossero quelle cavallette voraci!

## Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un **set di carte da poker** **A** di un determinato colore e tiene tutte le 8 carte in mano. Se si gioca con meno di 4 giocatori, rimettete i set restanti nella scatola. Preparate **i gettoni premio** **B**.

Mescolate bene le carte giardino e usatele per formare il **mazzo di pesca** **C**. Girate ora 3 carte giardino dal mazzo di pesca e mettetele **nell'esposizione giardino** al centro **D**.

**Importante:** se girate carte dello stesso genere, mettetele in ordine una sopra l'altra **E**.



## Svolgimento del gioco

Ad ogni passaggio, i giocatori presentano una delle proprie carte da poker intorno alle carte giardino nell'esposizione giardino al centro. Dopo 8 passaggi, si gioca l'ultima mano e il turno si conclude con una valutazione intermedia. Quando tutte le carte giardino sono esaurite, il gioco finisce e viene proclamato il vincitore.

## Ogni passaggio avviene così:

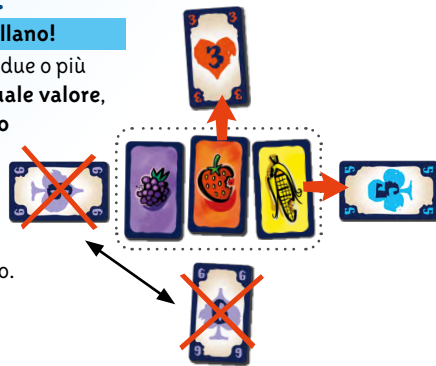
- 1 Ciascun giocatore sceglie **una carta da poker** fra quelle in mano e la mette **coperta** davanti a sé. Quando ogni giocatore ha una carta davanti a sé, tutti girano la carta scelta **contemporaneamente** e confrontano il risultato.
- 2 Il giocatore con **il numero più alto**, prima sceglie **un genere** e poi si prende **tutte** le carte di quel genere. Poi tocca al giocatore con il secondo valore più alto e così via...
  - I giocatori **non** possono rifiutarsi di scegliere.
  - Ogni giocatore può servirsi solo una volta. **I generi in eccedenza restano nell'esposizione giardino al centro.**
  - Se non ci sono abbastanza generi, gli ultimi giocatori vanno a mani vuote.

- 3 Le carte giardino vinte vanno a costituire il giardino privato dei giocatori (vedi Ampliamento del giardino).
- 4 La carta da poker giocata resta poi accanto ad ogni giocatore, coperta. In questo giro, questa carta non può più essere giocata.
- 5 L'esposizione giardino al centro viene integrata di **3 carte** prese dal mazzo di pesca. Di nuovo si ricorda che: se girate carte dello stesso genere, mettetele in ordine una sopra l'altra.

## Giocare al poker:

### Carte uguali si annullano!

Se sono state giocate due o più carte da poker di **uguale valore**, queste **non andranno considerate** per la scelta dall'esposizione giardino al centro. Questo giro va a vuoto.







### Asso

Se un giocatore gioca un asso, ottiene **l'intera esposizione** giardino! Tutti gli altri giocatori restano senza niente.



### Carta X

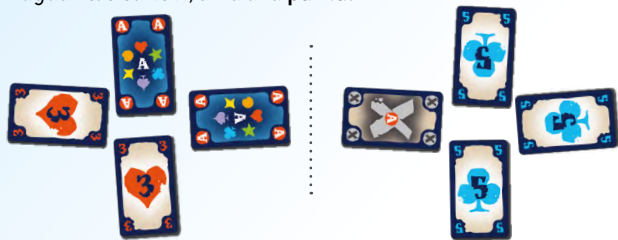
Se un giocatore gioca una carta X, resta a mani vuote e **non prende nessun** genere dall'esposizione giardino.

**MA:** se vengono scartati contemporaneamente **una** carta X e **un** asso, **la carta X rileva la capacità dell'asso** e il giocatore con la carta X riceve l'intera esposizione giardino.



### Parità

Se **nessuno dei giocatori** ha potuto prendersi un genere presente nell'esposizione giardino perché erano state giocate solo carte uguali e/o carte X, si ha una **parità**:



In questo caso, si mette **una carta supplementare** dal mazzo nell'esposizione giardino (anche di un genere già presente) e i giocatori scelgono poi una nuova carta da poker contemporaneamente da presentare nella nuova esposizione.

Se si verificano **due situazioni di parità** di seguito, tutte e 4 le carte che compongono l'esposizione giardino vengono messe sul mazzo di scarto. Si prendono poi 3 nuove carte dal mazzo di pesca e inizia un nuovo passaggio.

## Ampliamento del giardino

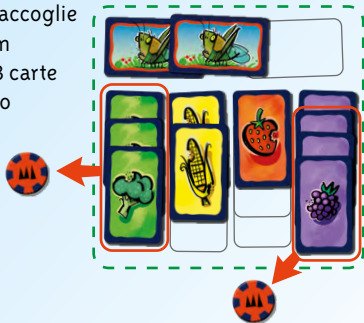
Le carte giardino vinte vanno ad ampliare, in base al genere, il proprio giardino privato. Le piante vengono messe in file verticali, le cavallette in orizzontale e sopra le piante:



## Raccolta = 1 gettone premio

Non appena un giocatore ha ampliato il proprio giardino con **3 piante dello stesso genere**, le raccoglie scambiando le 3 carte con un **1 gettone premio**. Le 3 carte vengono messe nel mazzo di scarto.

Nota: le piante in eccesso restano nel giardino privato.



## Invasione di cavallette

Se **tre o più** cavallette arrivano in un giardino privato, è sicuro che divoreranno tutto ciò che contiene.

**Tutte le carte giardino**, comprese le cavallette, vengono messe nel mazzo di scarto.

**Importante:** se un giocatore riceve contemporaneamente piante e cavallette che scatenano un'invasione, non può ampliare né raccogliere le piante.

## Fine dei turni e valutazione intermedia

Quando i giocatori hanno giocato tutte le 8 carte da poker, un giro termina. Tutte le carte restanti nell'esposizione giardino rimangono al centro. Il giocatore con il **maggior numero di piante nel proprio giardino privato** (non si contano le cavallette) riceve **1 gettone premio**. In caso di parità, tutti i giocatori partecipanti ricevono 1 gettone premio.

I giocatori riprendono in mano le 8 carte da poker messe da parte e l'esposizione giardino al centro viene integrata con 3 carte nuove. Inizia quindi un nuovo giro.



## Fine del gioco e vincitore

Il gioco termina quando tutte le carte giardino sono esaurite. Poi viene effettuata una valutazione intermedia finale e viene determinato il vincitore con il maggior numero di gettoni premio. In caso di parità, vince il giocatore che ha meno cavallette nel suo giardino privato. Se ancora rimane una situazione di parità, si riconoscono più vincitori.

## Giocare in due

Giocando in due, valgono le stesse regole ma con la seguente variazione: se in un passaggio c'è solo un vincitore, il giocatore deve prendere l'intera esposizione giardino.



## Variante per principianti

Per giocare in modo semplificato, si può tralasciare la funzione della carta X. La carta diventa semplicemente una carta di passaggio e non assume la funzione dell'asso.



Copyright:

## **DREI MAGIER**

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40893**

.....  
Redaktion: Anatol Dündar

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....  
Autor:

**Jacques Zeimet**

