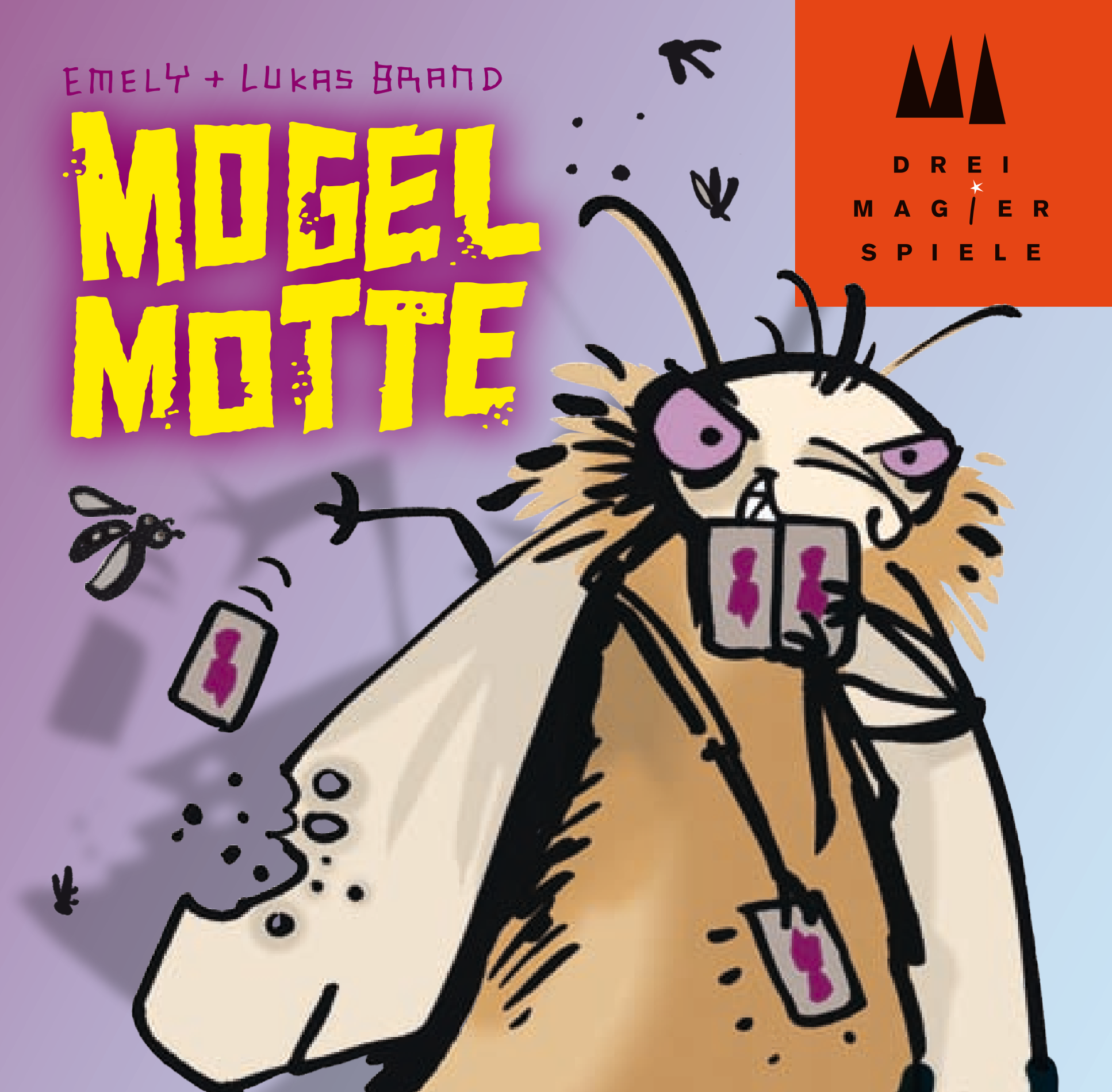
EMELY + LUKAS BRAND

MOGEL MOTTE



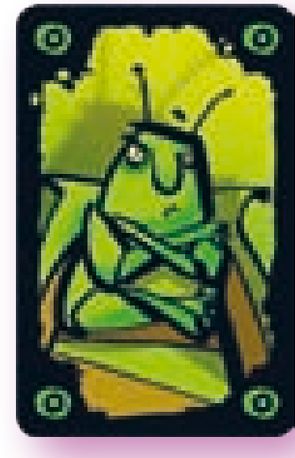
DREI MAGIER SPIELE

D

MOGEL MOTTE



Mogel-Motte



Wächter-Wanze



Zahlenkarten

Autoren: **Emely & Lukas Brand**
Illustration & Grafik: **Rolf Vogt**
Redaktion: **Claudia Geigenmüller**

Spieleranzahl: **3 - 5**
Alter: **ab 7 Jahren**
Spieldauer: **15-25 Minuten**

Material

- 72 Spielkarten:
  - 20 Aktionskarten (je 5x Spinne, Mücke, Kakerlake, Ameise)
  - 43 Zahlenkarten
  - 8 Mogel-Motten
  - 1 Wächter-Wanze
- Spielregel



Aktionskarten

Spielidee

Mogeln ist beim Spielen verboten. Aber nicht bei diesem Spiel! Hier gilt es, durch geschicktes Schummeln und cleveres Ablegen, als Erster alle seine Karten loszuwerden.

Spielvorbereitung

Der älteste Spieler erhält die Wächter-Wanze und legt sie offen vor sich ab. Mischt die übrigen Karten gut durch und verteilt verdeckt acht Karten an jeden Spieler. Nehmt diese auf die Hand und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie als Ablagestapel offen daneben ab. Ist diese Karte eine Aktionskarte, entfällt die Aktion. Es gilt der Zahlenwert.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der Spieler mit der Wächter-Wanze beginnt. Wenn du an der Reihe bist, lege eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel ab. Hierbei gilt: Die Handkarte muss um eine Zahl **höher** oder **niedriger** sein, als die oberste Karte des Ablagestapels.

Beispiel: Auf eine 2er Karte kannst du nur eine 1 oder eine 3 ablegen.

Ausnahmen sind die 1 und die 5. Auf eine 1 darfst du eine 2 oder eine 5 legen und auf eine 5 passt eine 4 oder eine 1.

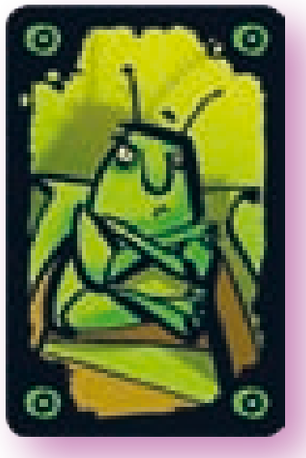
Du hast keine passende Handkarte? Dann ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Mogeln

Ihr dürft geschickt einzelne Karten (egal ob Mogel-Motte, Aktionskarte oder Zahlenkarte) verschwinden lassen, indem ihr sie z.B. unter den Tisch fallen lasst, über die Schulter werft oder im Ärmel versteckt...
Erlaubt ist, was Spaß macht! Aber auch beim Mogeln gibt es Regeln:

- Die Kartenhand muss stets über dem Tisch gehalten werden.
- Es dürfen nie mehrere Karten gleichzeitig weggemogelt werden.
- Wird ein Spieler beim Mogeln erwischt, darf in der Zeit der Klärung nicht gemogelt werden.
- Die letzte Handkarte darf nie weggemogelt werden.

Wächter-Wanze



Besitzt du diese Karte, bist du in dieser Runde die Wächter-Wanze. Du spielst ganz normal mit, behältst aber dabei deine Mitspieler genau im Auge. Denn die werden versuchen, heimlich Karten verschwinden zu lassen. Als Wächter-Wanze musst du immer ehrlich spielen und darfst selber nicht mogeln. Ertappst du einen Mitspieler auf frischer Tat, rufst du laut: „Erwischt!“.

Erwischt!

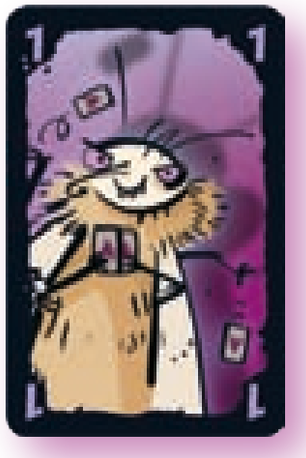
Hat dich der Spieler mit der Wächter-Wanze auf frischer Tat beim Mogeln ertappt, wird das Spiel zur Klärung kurz unterbrochen.

Du wurdest zurecht beschuldigt? Dann musst du die Karte, die du wegmogeln wolltest, sofort wieder auf die Hand nehmen und erhältst vom Wächter-Spieler eine seiner Handkarten. Zudem bekommst du die Karte mit der Wächter-Wanze. Ab jetzt bist du der neue Aufpasser!

Du wurdest zu unrecht beschuldigt? Dann muss der Wächter eine Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Er behält weiterhin die Wächterfunktion.

Das Verpetzen von Mitspielern ist nicht erlaubt!

Mogel-Motte



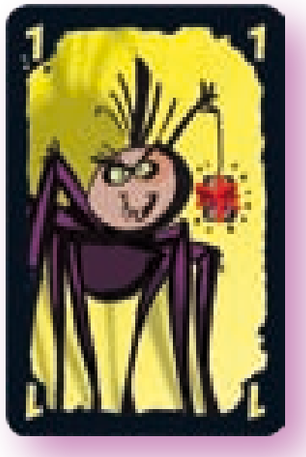
Die freche Mogel-Motte darf **nicht** auf den Ablagestapel gespielt und auch **nicht** verschenkt werden. Man kann sie nur durch geschicktes Mogeln loswerden!

Ausnahme: Der Spieler mit der Wächter-Wanze darf die Mogel-Motte auf den Ablagestapel ausspielen.

Tipp: Versucht die Motte rechtzeitig loszuwerden!

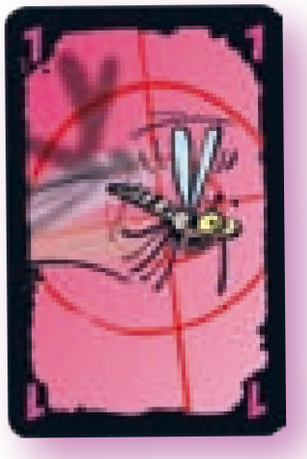
Aktionskarten

...werden entsprechend der Ablageregel ausgespielt.



Spinne

Wer eine Spinne ausspielt, darf anschließend sofort noch **eine seiner Handkarten** (aber keine Mogel-Motte) an einen beliebigen Mitspieler verschenken.



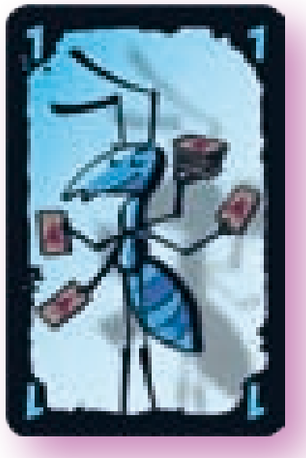
Mücke

Wird die Mücke ausgespielt, schlagen **alle,** außer dem aktiven Spieler, **schnellstmöglich** mit der flachen Hand **auf die Mücken-Karte**. Der langsamste Spieler bekommt von jedem Mitspieler eine Handkarte (aber keine Mogel-Motte) geschenkt.



Kakerlake

Wird eine Kakerlake ausgespielt, versuchen **alle** Spieler **gleichzeitig** eine beliebige **Zahlenkarte mit dem gleichen Wert** darauf zu legen. Nur der Schnellste darf seine Karte liegen lassen. Kann niemand eine Karte ablegen, wird normal weitergespielt.



Ameise

Wird eine Ameise ausgespielt, müssen alle Spieler eine Karte vom Ablagestapel nehmen, mit Ausnahme des aktiven Spielers.

Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Ende der Runde

Hat ein Spieler keine Handkarte mehr auf der Hand endet die Runde.

Rundenwertung
Jede Zahlenkarte zählt 1 Minuspunkt, jede Aktionskarte 5 Minuspunkte und jede Mogel-Motte 10 Minuspunkte.

In der nächsten Runde bekommt der Spieler, der links neben dem Startspieler der vergangen Runde sitzt, die Wächter-Wanze.

Spielende

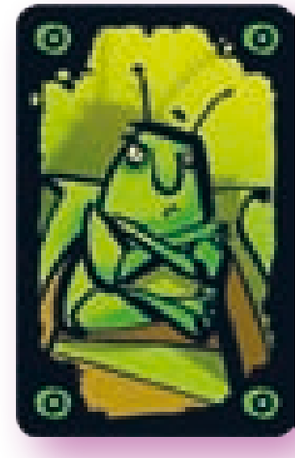
Das Spiel wird so viele Runden gespielt, wie es Mitspieler gibt. Wer dann am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel!

GB

CHEATING MOTH



Cheating Moth



Guard Bug



Number cards



Action cards

Authors: **Emely & Lukas Brand**
Illustration & Graphics: **Rolf Vogt**
Editorial: **Claudia Geigenmüller**

Number of players: **3 - 5**
Age: **from age 7**
Duration of game: **15-25 minutes**

Materials

- 72 playing cards:
  - 20 Action cards (5 each spider, mosquito, cockroach, ant)
  - 43 number cards
  - 8 Cheating Moths
  - 1 Guard Bug
- Rules of the game

Objective of the game

Cheating at games is forbidden. But not in this game! In this case, by cheating skilfully and discarding cleverly, you try to be the first player to get rid of all your cards.

Preparing for the game

The oldest player receives the Guard Bug and places it face-up in front of him. He shuffles the remaining cards well and deals eight cards to each player without revealing them. Put these cards in your hand and place the remaining cards facing down in the centre as the draw pile. Turn over the top card on the pile and place it next to it facing up as the discard pile. If that card is an Action card, the Action is cancelled. The numerical value applies.

How to play

The players take turns. The player with the Guard Bug begins. When it's your turn, place one of the cards in your hand on the discard pile. The following applies: The card from your hand must be one number **higher** or **lower** than the card at the top of the discard pile.

Example: If the card is a 2 you can only discard a 1 or a 3.

The 1 and the 5 are exceptions. You may place a 2 or a 5 on top of a 1, and a 4 or a 1 can be placed on a 5.

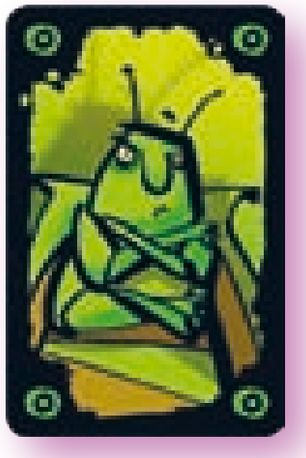
You haven't got a card in your hand that fits? Then draw a card from the draw pile. It is then the next player's turn.

Cheating

You can shrewdly make individual cards (no matter if it is a Cheating Moth, Action card or Numbers card) disappear by, for example, dropping them under the table, throwing them over your shoulder or hiding them up your sleeve... **You can do anything that's fun!** But there are still rules even for cheating:

- The hand of cards must always be held above the table.
- You are not allowed to cheat by making more than one card disappear.
- If a player is caught cheating, there may be no cheating while the matter is being settled.
- You must never cheat by making the last card in your hand disappear.

Guard Bug



If you hold this card, you are the Guard Bug for this round. You join in the game quite normally, but you keep a close eye on the other players. They will all try to make cards disappear secretly. As the Guard Bug, you must always play honestly and you are not allowed to cheat. If you catch another player in the act, you call out loud: "Caught!"

Caught!

If the player with the Guard Bug has caught you in the act of cheating, the game is interrupted to settle the matter.

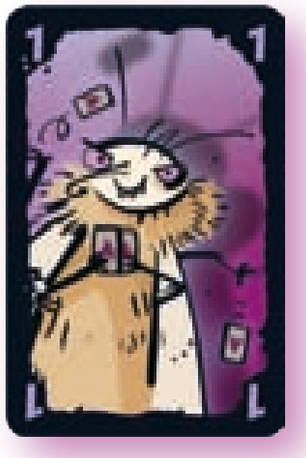
You have been rightly accused? Then you must immediately put the card you wanted to make disappear back in your hand, and the Guard player gives you one of his cards. You also get the card with the Guard Bug. From now on you are the new watchdog!

You have been wrongly accused? Then the Guard must take a card from the draw pile. He continues to be the Guard.

It is forbidden to split on other players!



Cheating Moth



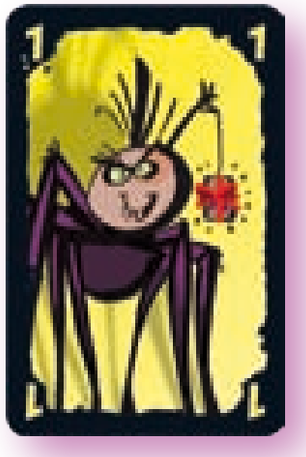
The cheeky Cheating Moth must **not** be played onto the discard pile and may **not** be given away. The only way to get rid of it is by means of skilful cheating!

Exception: The player with the Guard Bug is allowed to play it onto the discard pile.

Tip: Try to get rid of the Moth in good time!

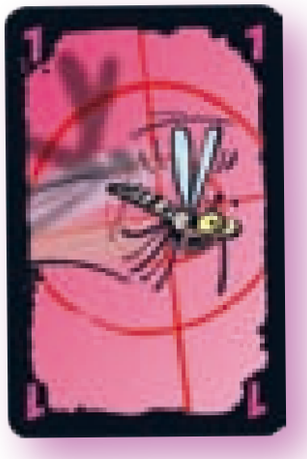
Action cards

... are played according to the discard rule.



Spider

Anyone who plays a Spider may then immediately give away **one of the cards in his hand** (but not the Cheating Moth) to one of the other players.



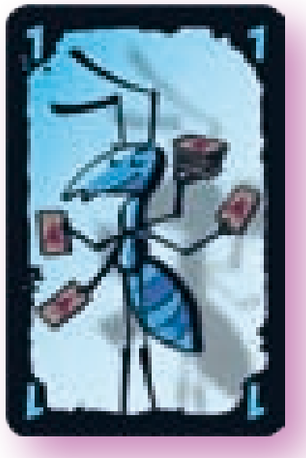
Mosquito

If a Mosquito is played, everyone – except the active player – hits the Mosquito card with their flat hands. The slowest player is given a card from the hand of each other player (but not the Cheating Moth).



Cockroach

If a Cockroach is played, **all** the players **at once** try to place a **number card of the same value** on top of it. Only the fastest player is allowed to leave his or her card in place. If nobody can discard a card, the game continues normally.



Ant

If an ant is played, all the players must take a card from the discard pile except for the active player.

If the draw pile is empty, the discard pile is shuffled and placed down as the new draw pile.

End of round

If a player has no cards left in his hand, the round ends.

Round score
Each number card scores 1 minus point, each Action card 5 minus points and each Cheating Moth 10 minus points.

In the next round the player to the left of the player who started in the last round gets the Guard Bug.

End of Game

The game lasts for as many rounds as there are players.
Whoever has the fewest minus points at the end wins the game!

F

MITO



Mito



Gardienne punaise



Cartes Nombre



Cartes Action

Auteurs : **Emely & Lukas Brand**
Illustrations & graphisme : **Rolf Vogt**
Rédaction : **Claudia Geigenmüller**

Nombre de joueurs : **3 à 5**
Âge : **À partir de 7 ans**
Durée : **15 à 25 minutes**

Contenu

- 72 cartes :
  - 20 cartes Action (5 araignées, 5 moustiques, 5 cafards, 5 fourmis)
  - 43 cartes Nombre
  - 8 carte Mito
  - 1 gardienne punaise
- La règle du jeu

Principe du jeu

Il est interdit de tricher... sauf dans ce jeu ! Il s'agit ici de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les posant et en trichant astucieusement.

Préparation

Le joueur le plus âgé reçoit la carte **Gardienne punaise** qu'il pose face visible devant lui. Bien mélanger toutes les autres cartes et en distribuer 8 à chaque joueur. Chacun les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées face cachée au milieu de la table pour constituer la pioche. La carte supérieure de cette pile est retournée à côté pour entamer la pile de défausse. S'il s'agit d'une carte Action, celle-ci est ignorée. Seule la valeur de la carte compte.

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède la punaise commence.
Quand vient son tour, le joueur pose une de ses cartes sur la pile de défausse. La valeur de la carte jouée doit être supérieure ou inférieure de 1 à celle de la carte visible sur la pile de défausse.
Exemple : Sur un « 2 » ne peuvent être posés qu'un « 1 » ou un « 3 ».
Exceptions pour les « 1 » et les « 5 » : Sur un « 1 », un joueur peut poser un « 2 » ou un « 5 » ; sur un « 5 », un joueur peut poser un « 4 » ou un « 1 ».

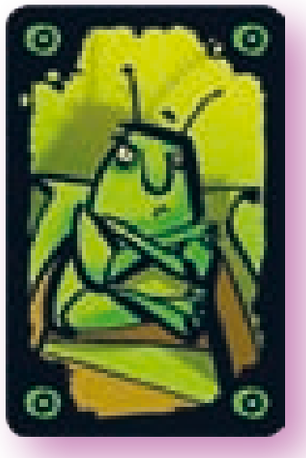
Si un joueur ne peut poser aucune carte, il pioche. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Triche

Il est permis de faire disparaître astucieusement des cartes (Mito, Action ou Nombre, peu importe) en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus son épaule ou en les cachant dans ses manches, par exemple... **Tout ce qui est amusant est permis !**
Mais là aussi, il y a des règles à respecter :

- La main de cartes doit toujours rester au-dessus de la table.
- Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
- Si un joueur se fait prendre, personne n'a plus le droit de tricher pendant la vérification.
- Il est interdit de faire disparaître sa dernière carte.

Gardienne punaise



Le joueur qui possède cette carte est la gardienne punaise de ce tour. Il joue normalement, mais surveille sans arrêt les autres. En effet, ils vont essayer de faire disparaître discrètement leurs cartes. En tant que gardienne punaise, le joueur doit rester honnête et n'a, lui, pas le droit de tricher. S'il prend un adversaire en flagrant délit de triche, il crie « Vu ! »

Vu !

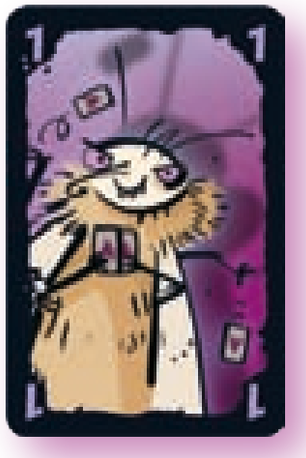
Si un joueur se fait prendre en flagrant délit de triche par la gardienne punaise, le jeu est interrompu pour vérification.

Si le joueur a été accusé à juste titre, il doit immédiatement reprendre la carte qu'il a tenté de faire disparaître et récupère une carte supplémentaire de la main de la gardienne punaise. Il reçoit en plus la carte Gardienne punaise et c'est maintenant à lui de surveiller les autres !

Si le joueur a été accusé à tort, la gardienne doit piocher une carte. Le joueur garde cependant sa fonction de gardienne punaise.

Il est interdit de dénoncer les autres joueurs !

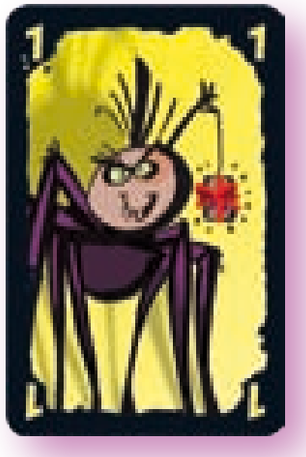
Mito



Il est **interdit de poser** une carte Mito sur la pile de défausse, ou **de l'offrir** à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître habilement. **Exception : La gardienne punaise peut poser une carte Mito sur la pile de défausse.**
Conseil : Il vaut mieux se débarrasser d'une carte Mito à temps... !

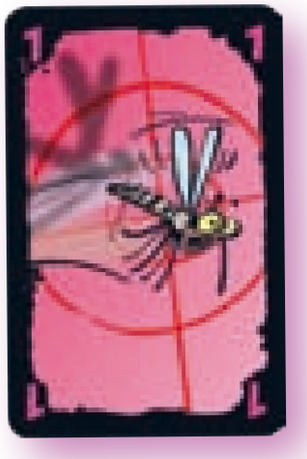
Cartes Action

... Elles sont placées sur la pile de défausse selon les règles de pose.



Araignée

Le joueur qui pose une araignée peut offrir **une de ses cartes** à un adversaire de son choix (sauf une carte Mito) immédiatement après.



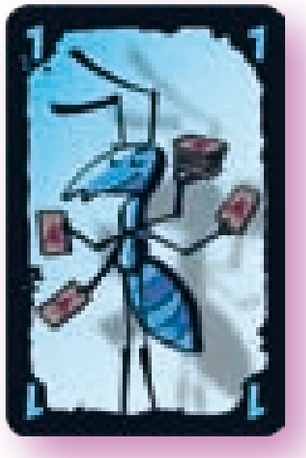
Moustique

Si un joueur pose un moustique, tous les joueurs, sauf le joueur actif, doivent taper **le plus vite possible** avec la main à plat **sur la carte Moustique**. Le joueur le plus lent récupère une carte de chacun des autres joueurs (sauf une carte Mito).



Cafard

Si un joueur pose un cafard, **tous** les joueurs essayent **en même temps** de poser dessus **une carte au choix de même valeur**. Seul le plus rapide peut laisser sa carte sur la pile. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.



Fourmi

Si un joueur pose une fourmi, tous les joueurs, à l'exception du joueur actif, doivent reprendre en main une carte de la défausse.

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.

Fin de la manche

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche s'arrête.

Décompte de la manche
Chaque carte Nombre encore en main fait perdre 1 point ; chaque carte Action, 5 points ; et chaque carte Mito, 10 points.

Pour la manche suivante, le joueur assis à gauche de celui qui avait entamé la manche précédente reçoit la gardienne punaise.

Fin de la partie

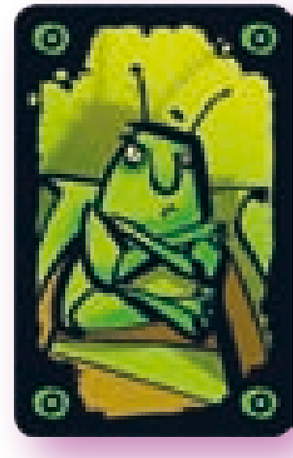
La partie se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalise le moins de points à la fin remporte la partie.

NL

VALSSPEEL-MOT



Valsspeel-mot



Bewakingskever



Cijferkaarten



Actiekaarten

Auteurs: **Emely & Lukas Brand**
Illustraties & grafiek: **Rolf Vogt**
Redactie: **Claudia Geigenmüller**

Aantal spelers : **3 - 5**
Leeftijd: **ab 7 Jahren**
Spelduur: **15-25 Minuten**

Materiaal

- 72 speelkaarten:
  - 20 actiekaarten (telkens 5x spin, mug, kakkerlak, mier)
  - 43 cijferkaarten
  - 8 Valsspeel-motten
  - 1 bewakingskeverse
- Spelregels

Spelidee

Bedriegen bij het spelen mag niet. Maar niet bij dit spel!
Hier gaat het er om door slim en handig bedriegen als eerste alle kaarten kwijt te raken.

Spelvoorbereiding

De oudste speler krijgt de bewakingskever en legt hem open voor zich op tafel. Meng de overige kaarten goed, en geef elke speler verdekt acht kaarten. Neem de kaarten in de hand, en leg de resterende kaarten als blinde bijneemstapel in het midden. Draai de bovenste kaart van de stapel om, en leg ze als aflegstapel daarnaast. Als de kaart een actiekaart is, dan volgt er actie. De cijferwaarde telt.

Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld. De speler met de bewakingskever begint. Als jij aan de beurt bent, leg je je handkaarten op de aflegstapel. Hierbij geldt: de handkaart moet een cijfer **hoger** of **lager** zijn dan de bovenste kaart van de aflegstapel.

Voorbeeld: Op een 2 kan je alleen een 1 of een 3 leggen.

Uitzonderingen zin de 1 en de 5. Op een 1 mag je een 2 of een 5 leggen en op een 5 past een 4 of een 1.

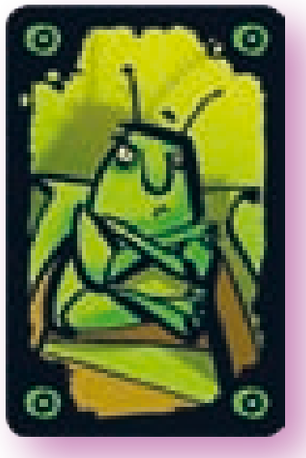
Je hebt geen passende handkaart? Neem dan een kaart van de bijneemstapel. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

Valsspelen

Je mag afzonderlijke kaarten (of dat nu de valsspeel-mot, een actiekaart of een cijferkaart is) laten verdwijnen, door ze bijv. onder de tafel te laten vallen, over de schouder te gooien of in je mouw te verstoppen... **Alles wat plezierig is, is toegestaan!** Maar ook bij het valsspelen zijn er regels:

- De hand met de kaarten moet steeds boven de tafel blijven.
- Er mogen nooit meerdere kaarten tegelijk worden weggemoffeld.
- Als een speler op wegmoffelen wordt betrapt, dan mag terwijl dat afgehandeld wordt niet weggemoffeld worden.
- De laatste handkaart mag nooit weggemoffeld worden.

Bewakingskever



Als jij deze kaart bezit, dan ben jij in deze ronde de bewakingskever. Je speelt helemaal normaal mee, maar je houdt de andere spelers strak in de gaten. Want zij gaan proberen ongemerkt kaarten te doen verdwijnen. Als bewakingskever moet jij altijd eerlijk spelen, en mag je zelf niet valsspelen. Als je een andere speler op heterdaad betrapt, dan roep je luid: „Betrapt!“.

Betrapt!

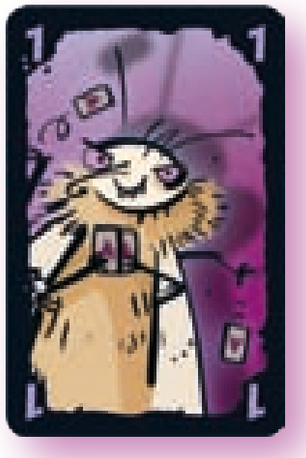
Als de speler met de bewakingskever een andere speler op heterdaad betrapt bij het wegmoffelen, dan wordt het spel kort onderbroken om dit af te handelen.

Je wordt terecht beschuldigd? Dan moet je de kaart, die je wou wegmoffelen, meteen terug in de hand nemen, en krijg je van de bewakingsspeler een van zijn handkaarten. Bovendien krijg jij de kaart met de bewakingskever. Vanaf nu ben jij de nieuwe oppasser!

Je wordt ten onrechte beschuldigd? Nu moet de bewaker een strafkaart van de bijneemstapel nemen. Hij blijft bewaker.

Het verklikken van medespelers is niet toegestaan!

Valsspeel-mot



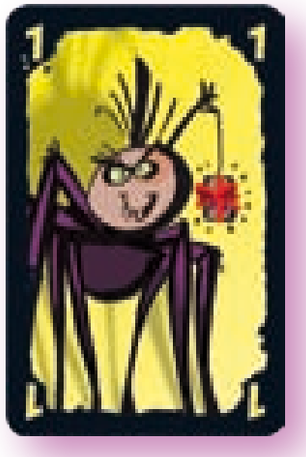
De brutale valsspeel-mot mag **niet** op de aflegstapel gelegd worden, en **niet** doorgegeven worden. Je kan er alleen van af komen door haar weg te moffelen!

Uitzondering: De speler met de bewakingskever mag de valsspeel-mot op de aflegstapel leggen.

Tip: Probeer op tijd van de mot af te komen!

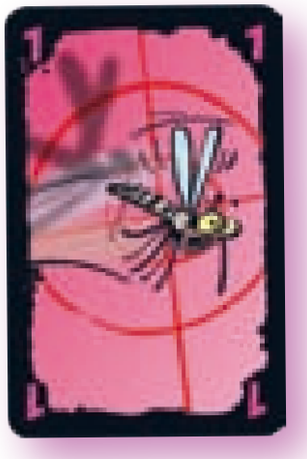
Actiekaarten

... worden gespeeld volgens de aflegregels.



Spin

Wie een spin uitspeelt, mag aansluitend meteen nog **een van zijn handkaarten** (maar geen valsspeel-mot) weggeven aan een willekeurige medespeler.



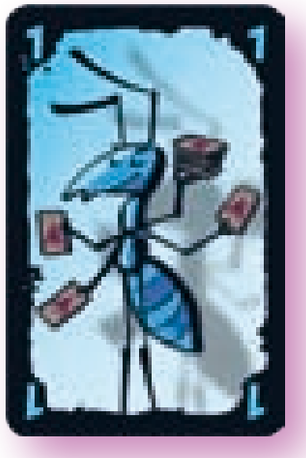
Mug

Als de mug wordt uitgespeeld, dan slaan **allen,** uitgezonderd de actieve speler, **zo snel** mogelijk met de vlakke hand **op de mug-kaart**. De traagste speler krijgt van elke medespeler een handkaart (maar geen valsspeel-mot).



Kakkerlak

Als er een kakkerlak wordt uitgespeeld, dan proberen **alle** spelers **gelijktijdig** een willekeurige **cijferkaart met dezelfde waarde** daarop te leggen. Alleen de snelste mag zijn kaart laten liggen. Als niemand aan kaart kan afleggen, wordt er gewoon verder gespeeld.



Mier

Als er een mier wordt uitgespeeld, dan moeten alle spelers een kaart van de afneemstapel nemen, uitgezonderd de actieve speler.

Als de afneemstapel leeg is, wordt de aflegstapel gemengd en gebruikt als nieuwe afneemstapel.

Einde van de ronde

Als een speler geen handkaart meer in handen heeft is de ronde afgelopen.

Telling van de ronde
Elke cijferkaart telt voor 1 minpunt, elke actiekaart voor 5 minpunten en elke valsspeel-mot voor 10 minpunten.
In de volgende ronde krijgt de speler, die links naast de startspeler van de afgelopen ronde zit, de bewakingskever.

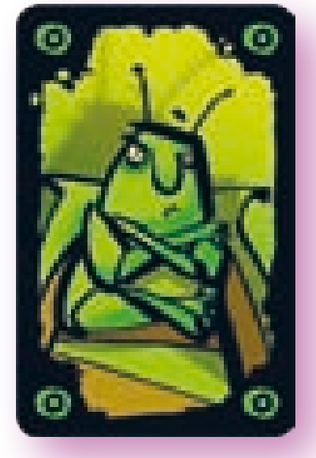
Speleinde

Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers zijn. Wie aan het einde het minst minpunten heeft, wint het spel!

1 LA TARMA IMBROGLIONA



Tarma imbrogliona



Pidocchio sorvegliante



Carte numerate



Carte attività

Autori: **Emely & Lukas Brand**
Illustrazione & Grafica: **Rolf Vogt**
Redazione: **Claudia Geigenmüller**

Numero di giocatori: **3 - 5**
Età: **a partire da 7 anni**
Durata del gioco: **15-25 minuti**

Materiale

- 72 carte da gioco:
  - 20 carte attività (5x ragno, zanzara, scarafaggio, formica)
  - 43 carte numerate
  - 8 tarme imbroglione
  - 1 pidocchio sorvegliante
- Regole del gioco

Obiettivo del gioco

Durante i giochi è vietato imbrogliare. Ma non in questo gioco! In questo gioco è necessario sbarazzarsi per primo di tutte le proprie carte scartandole in modo intelligente ed imbrogliando con astuzia.

Preparazione del gioco

Il giocatore più grande riceve il pidocchio sorvegliante e la scopre davanti a se. Mischia bene le altre carte e distribuisce coperte otto carte ad ogni giocatore. Prendetele in mano e deponete le altre carte al centro come mazzetto. Scoprite la carta superiore del mazzetto coperto e deponetela accanto scoperta come mazzetto scoperto. Se questa carta è una carta attività, l'azione non deve essere svolta. Vale il valore numerico.

La partita

Si gioca uno dopo l'altro. Inizia il giocatore con il pidocchio sorvegliante. Quando tocca a te, deponi una delle tue carte sul mazzetto scoperto. Il motto dovrà pertanto essere: La carta deve essere di un numero **superiore** o **inferiore** rispetto alla carte del mazzetto scoperto. Esempio: Su una carta con il numero 2 puoi scartare una carta con il numero 1 o 3. Eccezioni sono costituite dal numero 1 e dal numero 5. Su una carta con il numero 1 puoi scartare un 2 o un 5 e su un 5 puoi scartare un 4 oppure un 1.

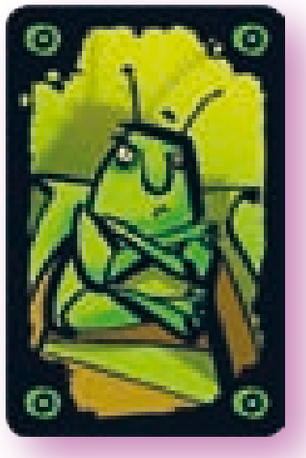
Non hai una carta adatta? Allora prendi una carta dal mazzetto coperto. Il gioco passa quindi al giocatore successivo.

Imbrogliare

Con destrezza potete far sparire singole carte (indifferentemente se la tarma imbrogliona, la carta attività o la carta numerata) facendole cadere ad es. sotto il tavolo, dietro la spalla o nascondendole sotto la manica ... **È consentito tutto ciò che diverte!**
Ma anche per imbrogliare esistono delle regole:

- La mano della carta deve essere tenuta sempre sopra il tavolo.
- Non deve essere fatta sparire mai contemporaneamente più di una carta.
- Quando un giocatore viene scoperto ad imbrogliare, durante il periodo del chiarimento non è consentito imbrogliare.
- L'ultima carta non deve essere mai nascosta.

Pidocchio sorvegliante



Se sei in possesso di questa carta, in questo giro sei tu il pidocchio sorvegliante. Giochi normalmente anche tu, ma tieni costantemente in occhio i tuoi compagni di gioco. Perché questi cercheranno di far sparire di nascosto delle carte. In qualità di pidocchio sorvegliante dovrei giocare sempre senza mai imbrogliare. Se scopri uno dei giocatori sul fatto, devi urlare: „Beccato!".

Beccato!

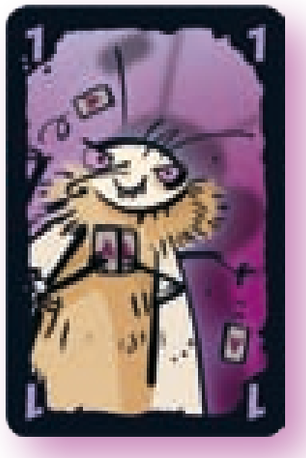
Se il giocatore con la carta del pidocchio sorvegliante ti ha beccato sul fatto, il gioco viene brevemente interrotto per un chiarimento.

Sei stato accusato giustamente? Allora devi riprendere immediatamente la carta che volevi nascondere e ricevi dal giocatore sorvegliante una delle sue carte. Ricevi inoltre anche la carta con il pidocchio sorvegliante. A questo punto dovrai stare attento tu agli altri!

Sei stato accusato ingiustamente? Allora il sorvegliante deve prendere una carta dal mazzetto coperto. Inoltre continua ad avere la funzione di sorvegliante.

Non è consentito fare la spia sugli altri giocatori!

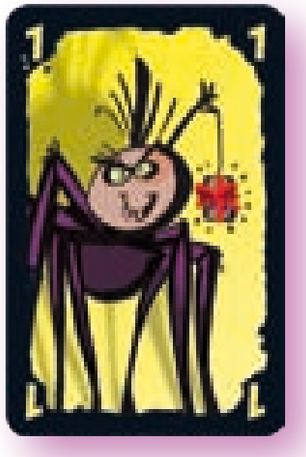
Tarma imbrogliona



La tarma imbrogliona non può essere scartata e non può essere regalata. Ci si può liberare di lei solo nascondendola con astuzia! **Eccezione:** Il giocatore con il pidocchio sorvegliante può scartare la tarma imbrogliona sul mazzetto scoperto. Suggerimento: Cercate di scartare quanto prima la tarma!

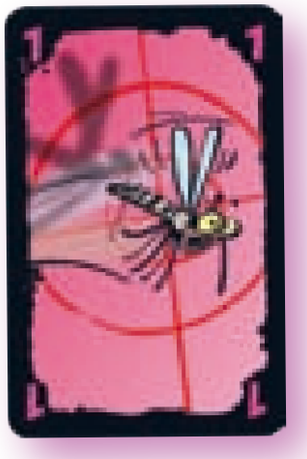
Carte attività

... vengono scartate secondo le regole di scarto.



Ragno

Colui che scarta un ragno, successivamente può regalare subito **una delle sue carte** (ma non la tarma imbrogliona) ad un qualsiasi giocatore.



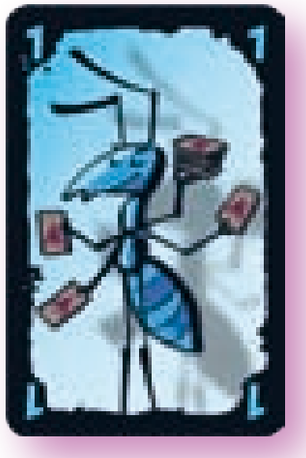
Zanzara

Quando si scarta la zanzara, **tutti**, escluso il giocatore attivo, battono **nel più breve tempo possibile** con il palmo della mano **sulla carta della zanzara**. Il giocatore più lento riceverà quindi da ogni giocatore una carta (ma non la tarma imbrogliona).



Scarafaggio

Quando viene scartato uno scarafaggio, **tutti** i giocatori tentano **contemporaneamente** di scartare **una carta numerata con lo stesso valore**. Solo il più veloce a scartare può lasciare la sua carta a terra. Se nessuno è in grado di scartare, si continua a giocare normalmente.



Formica

Quando si scarta una formica, tutti i giocatori ad eccezione del giocatore attivo devono prendere una carta dal mazzetto coperto.

Se il mazzetto coperto è finito, viene mischiato il mazzetto scoperto ed utilizzato come mazzetto coperto.

Fine del giro

Il giro finisce quando un giocatore non ha più alcuna carta in mano.

Punteggio

Ogni carta numerata conta 1 punto di sottrazione, ogni carta attività 5 punti di sottrazione ed ogni tarma imbrogliona 10 punti di sottrazione. Nel giro successivo il giocatore che si trova a sinistra accanto al giocatore che ha iniziato il gioco il giro precedente, riceve la carta del pidocchio sorvegliante.

Fine del gioco

Il gioco viene giocato per tanti giri quanto il numero dei giocatori. La partita viene vinta da colui che alla fine della partita ha meno punti di sottrazione!



Copyright 2011:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40862

Illustration & Grafik: Rolf Vogt ARVI