

EMELY + LUKAS BRAND

MOGEL MOTTE



DREI
MAGIER
SPIELE

D

MOGEL MOTTE

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

Spieleranzahl: **3 - 5**

Alter: **ab 7 Jahren**

Spielzeit: **15-25 Minuten**

Material

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



Wächter-Wanze

Zahlenkarten



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 Ablagestabels.

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!