

Emely + Lukas Brand

Schummel Hummel

Mogeln
erlaubt!





Copyright:

DREI MAGIER

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40881

Autoren: **Emely & Lukas Brand**
Redaktion: **Bastian Herfurth**
Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

3-5

7+

ca. 25

Schummel Hummel

82 Karten



7 x Spinne



5 x Spinnennetz



6 x Wespe



1 x Wächter-Wurm



5 x Grashüpfer



4 x Bestäuber-Biene



1 x Blütenstaub-karte



5 x Schmetterling



10 x Schummel-Hummel
38 x Blumen-karte

Spielidee

Schummeln ist beim Spielen verboten.

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

Spielvorbereitung

Aus dem Kartenstapel werden die Blütenstaubkarte, alle Grashüpfer und der Wächter-Wurm aussortiert. Der älteste Spieler erhält den Wächter-Wurm und legt ihn mit der Seite ohne Fernrohr nach oben vor sich ab. Zwischen je zwei Spielern wird ein Grashüpfer abgelegt, so dass beide Spieler gleich gut an ihn herankommen.

Übrige Grashüpfer werden für diese Partie nicht benötigt und wieder zurück in die Schachtel gelegt. Die Blütenstaubkarte wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Mischt die übrigen Karten gut durch und verteilt verdeckt 8 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 Nachziehstapels auf und legt sie als Ablagestapel offen daneben ab. Ist diese Karte eine Aktionskarte, entfällt die Aktion.

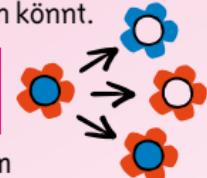
Es gelten die beiden Blumenfarben, die zu sehen sind.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der Spieler mit dem Wächter-Wurm beginnt. Wenn du an der Reihe bist, lege eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel.

Hierbei gilt: Die Blüte auf der Handkarte muss mindestens in einer Farbe mit der Blüte auf der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Welcher Teil der Blüte die gleiche Farbe aufweist, ist dabei egal. Es gibt also immer zwei mögliche Farben, die ihr ausspielen könnt.

Beispiel: Auf eine blau-rote Blüte kannst du nur eine Blüte die entweder blau, rot oder beide Farben zeigt ablegen.



Du hast keine passende Handkarte? Dann ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Schummeln

Ihr dürft geschickt einzelne Karten (egal ob Schummel-Hummel, Aktionskarte oder Blumenkarte) verschwinden lassen, indem ihr sie z.B. unter den Tisch fallen lasst, über die Schulter werft, verborgen auf den Ablagestapel ausspielt oder im Ärmel versteckt ...

Erlaubt ist, was Spaß macht!

Aber auch beim Schummeln gibt es Regeln:

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

Wächter-Wurm

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



Erwischt

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

Du wurdest zu Recht beschuldigt? Dann musst du die Karte, die du wegschummeln wolltest, sofort wieder auf die Hand nehmen und erhältst vom Wächter-Spieler 1 Handkarte. Zudem bekommst du die Karte mit dem Wächter-Wurm. Ab jetzt bist du der neue Aufpasser!

Du wurdest zu Unrecht beschuldigt? Dann muss der Wächter 1 Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Er behält weiterhin die Wächterfunktion. Das Verpetzen von Mitspielern ist nicht erlaubt!

Schummel-Hummel

Die freche Schummel-Hummel darf **nicht** auf den Ablagestapel gespielt und auch **nicht** verschenkt werden. Man kann sie **nur durch geschicktes Schummeln** loswerden!
Ausnahme: Der Wächter-Spieler darf die Schummel-Hummel auf den Ablagestapel ausspielen.



Tipp: Versucht die Hummeln rechtzeitig loszuwerden!

Aktionskarten

... werden entsprechend der Ablageregel ausgespielt.

Wespen

Die Wespen unterscheiden sich durch einen winzigen Stachel voneinander. Wird eine Wespe **ohne Stachel** ausgespielt, schlagen alle außer dem **aktiven Spieler schnellstmöglich** mit der flachen Hand **auf die Wespen-Karte**. Der langsamste Spieler bekommt von jedem Mitspieler 1 Handkarte (aber keine Schummel-Hummel) geschenkt.



Achtung: Hat die Wespe **einen Stachel**, darf auf keinen Fall auf die Wespen-Karte geschlagen werden. Der Spieler, der zuerst auf die Wespe schlägt, bekommt von jedem Mitspieler 1 Handkarte (aber keine Schummel-Hummel) geschenkt. Haut keiner auf die Wespe, wird nach ca. 3 Sekunden weitergespielt.

Spinnennetz und Spinne

Das Spinnennetz darf auf jede Karte abgelegt werden. Der nachfolgende Spieler muss nun eine beliebige Karte mit einer Spinne ausspielen! Wer keine Spinne auf der Hand hat, zieht 1 Karte vom Nachziehstapel und setzt aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und muss eine Spinne ablegen usw.. Sobald eine Spinne abgelegt wird, geht das Spiel wie gewohnt weiter.



Schmetterling

Der Spieler, der einen Schmetterling ausspielt, bestimmt einen Mitspieler, der von ihm verdeckt 1 seiner Handkarten zieht.

Tipp: Auch so kriegt ihr eine Schummel-Hummel los!



Bestäuber-Biene

Spielt der aktive Spieler eine Bestäuber-Biene aus, ruft er laut: „**Bestäubung!**“ und schnappt sich die ausliegende Blütenstaubkarte. Alle anderen Spieler bringen sich gleichzeitig in Sicherheit. Der aktive Spieler versucht dabei, mit der Blütenstaubkarte innerhalb von 3 Sekunden einen seiner Mitspieler abzuwerfen.

Bei einem Treffer muss der abgeworfene Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Liegt kein Treffer vor, geht das Spiel normal weiter.

Achtung: Während dieser Aktion darf nicht geschummelt werden. Legt anschließend die Blütenstaubkarte wieder in die Tischmitte.

Grashüpfer

Jeder Spieler hat links und rechts von sich einen Grashüpfer liegen, auf die er aufpassen muss. Während des Spiels können die Spieler versuchen sich gegenseitig zu jedem Zeitpunkt die Grashüpfer zu klauen. Wird ein Grashüpfer



gestohlen, hat der bestohlene Spieler so lange Zeit dies zu reklamieren, bis die nächste Karte auf den Ablagestapel gespielt wird.

Handelt es sich bei der nächsten ausgespielten Karte um die des Diebes, muss der Diebstahl eine weitere Karte unentdeckt bleiben.

Wird der Diebstahl bemerkt, legt ihr den Grashüpfer zurück und es wird einfach weitergespielt

Bleibt der Diebstahl unentdeckt, muss der bestohlene Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Achtung: Andere Spieler dürfen den Diebstahl eines fremden Grashüpfers nicht melden. Auch nicht der Spieler mit dem Wächter-Wurm. Jüngere Wächter-Würmer können von der Pflicht, auf die Grashüpfer aufzupassen, befreit werden.

Ende der Runde

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

Rundenwertung

Jede Blumenkarte zählt 1 Minuspunkt, jede Aktionskarte 5 Minuspunkte und jede Schummel-Hummel 10 Minuspunkte. In der nächsten Runde bekommt der Spieler, der links neben dem Startspieler der vergangenen Runde sitzt, den Wächter-Wurm.



Spielende

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

Für echte Schummel-Profs:

Der Wächter-Wurm muss zu jeder Zeit gut zu sehen sein.
Der Wächter-Spieler kann immer unmittelbar **nachdem** eine Karte ausgespielt wurde, den Wächter-Wurm umdrehen und so das Ausspielen der Blumenkarten verändern:

Ohne Fernrohr: Legt wie oben beschrieben die Blüten passend nach der Farbe ab.

Mit Fernrohr: Nun dürfen die Blüten **nicht mehr** passend nach der Farbe abgelegt werden. Die Blüten werden so lange farblich unpassend abgelegt, bis der Wächter-Wurm wieder auf die andere Seite gedreht worden ist.

Beispiel: Auf eine blau-rote Blüte kannst du nur eine Blüte mit den Farben Grün, Gelb oder Violett ausspielen. Die Farben Blau oder Rot dürfen nicht enthalten sein.

Tipp: „Versehentliches“ Mogeln wird nach der Schummel-Regel geahndet.



Cheating bumblebee

82 playing cards



10 x cheating bumblebees



38 x flower cards



7 x spider



5 x spider's web



6 x wasp



1 x Watchman Worm



5 x grasshoppers



4 x pollinator bee



1 x pollen card



5 x butterfly