

EMELY + LUKAS BRAND

CSALÓ MOLYOK



DREI
MAG | ER



CSALÓ MOLYOK

Tervező: **Emely és Lukas Brand**

Grafikai tervező: **Rolf Vogt**

Szerkesztő: **Claudia Geigenmüller**

Játékoszám: **3–5**

Életkor: **7+**

Játékidő: **15–25 perc**

Tartozékok

- 72 kártya, ebből:
 - 20 akciókártya
(5-5 pók, szúnyog,
csótány és hangya),
 - 43 számkártya,
 - 8 molykártya
 - 1 őrbogár
- 1 játékszabály



molykártya



őrbogár



számkártya



akciókártya

A játék célja

A játékokban általában szigorúan tilos csalni. De nem ebben!
A Csaló molyok győztese az lesz, aki elég ügyesen csal, és elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

A játék előkészületei

A legidősebb játékos megkapja az őrbogarat, amit képpel felfelé maga elé tesz az asztalra. A többi kártyát alaposan megkeveri, és 8 lapot oszt minden játékosnak. A megmaradt kártyákat képpel lefelé az asztal közepére teszi, ez lesz a húzópakli. Csapjátok fel a húzópakli felső lapját, és képpel felfelé tegyétek a húzópakli mellé – ez lesz a dobópakli. Ha az elsőnek felcsapott kártya akciókártya, az akciót ne hajtsátok végre – csak a számértékek számítanak.

A játék menete

A játékot az őrbogár kártya tulajdonosa kezdi, a többiek az óramutató járása szerint kerülnek sorra. A soron lévő játékos az egyik kártyáját a dobópaklira teszi. Egyetlen megkötés van: a letett kártyának pontosan eggyel kisebbnek vagy nagyobbbnak kell lennie, mint a dobópakli tetején lévő lapnak.

Példa: 2-es kártyára csak 1-es vagy 3-as kártyát lehet kijátszani.

Az 1-es és az 5-ös kártyák kivételek. Az 1-es kártyára 2-est és 5-öst lehet tenni, az 5-ösre pedig 4-est vagy 1-est. Ha nincs olyan kártyád, amit a fenti szabályok betartásával kijátszhatnál, húzz egy kártyát a húzópakliból – ezzel véget ér a köröd.

Csalás

Csalással is megszabadulhatsz a kártyáidtól (moly-, akció- és pontkártyáktól). Például az asztal alá ejtheted, észrevétlenül eldobhatod vagy elrejtheted őket. Bárhogyan csalhatsz, de az alábbi csalási szabályokat be kell tartanod:

- A kezekben lévő kártyákat mindig az asztal fölött kell tartanod.
- Egyszerre csak egy kártyától szabadulhatsz meg csalással.
- Ha valakit csaláson kapnak, addig tilos csalni, amíg a fülön csípett csaló ügye el nem rendeződik.
- Az utolsó kártyádtól tilos csalással megszabadulni.

Az őrbogár



Az őrbogár kártya mindenkorai tulajdonosa az őr feladatát látja el. Ha őr vagy, ugyanúgy játszol, mint a többiek, de nagyon kell ügyelned a többi játékos csalási kísérleteire. Amíg őr vagy, tilos csálnod. Ha egy játékostársadat csaláson kapod, hangosan kiáltš fel: „Csaló!”.

Ha csaláson kaptak

Ha az őr csaláson kapott, a játék megáll, amíg ezt kivizsgáljátok.

Ha tényleg csaltál, vissza kell vened a kártyát, amitől meg akartál szabadulni a kezedbe. Az őr büntetésként átadja neked az egyik saját kártyáját. Végül megkapod az őrbogár kártyát is. Mostantól te leszel az őr.

Ha nem csaltál, és az őr igazságtalanul vádolt meg, fel kell húznia a húzópakli felső kártyáját. Az őr ekkor továbbra is őr marad. A játékban szigorúan tilos árulkodni!

A csaló moly



A szemtelen csaló moly kártyát **nem** lehet sem kijátsszani a dobópaklira, **sem** játékos társnak odaadni. Egyetlen módon szabadulhatsz meg tőle, csalással.

Kivétel: az őrbogár kártya aktuális tulajdonosa kijátszhatja a csaló molyt a dobópaklira.

Javaslat! Igyekezz megfelelő időben megszabadulni a molykártyáidtól.

Akciókártyák

Az akciókártyákat a dobópaklira játsszátok ki, és azonnal hajtátok végre a hatásukat.



Pók:

A pók kártya kijátszója átadja az **egyik kártyáját egy játékosársának** – a csaló molyt nem lehet átadni.



Szúnyog:

A szúnyog kijátszásakor az összes játékos (a kártya kijátszóját kivéve) a tenyerével a szúnyogra csap. A leglassabb (aki utoljára csapott a szúnyogra) minden játékosársától kap egy tetszőleges lapot (a csaló molyt nem lehet átadni).



Csótány:

Csótány kártya kijátszásakor a játékosok megpróbálnak **minél gyorsabban** a dobópaklira tenni egy olyan kártyát a kezükből, **aminek az értéke azonos a dobópakli tetején lévőével**. Csak a leggyorsabb játékos teheti le a kártyáját, a többieknek vissza kell venniük. Ha senki nem tud kártyát tenni, a játék folytatódik.



Hangya:

Hangya kijátszásakor az azt kijátszó játékos kivételével mindenkinek fel kell húznia egy kártyát a dobópakliból.

Ha a játék folyamán a húzópakli elfogyna, keverjétek meg a dobópaklit, és az lesz az új húzópakli.

Forduló vége

Amint egy játékos megszabadul az összes kártyájától, a forduló véget ér.

Pontozás

Minden kézben maradt számkártya -1 pontot ér, minden akciókártya -5 -öt, és minden molykártya -10 -et.

Jegyezzétek fel a pontokat egy papírra, majd kezdődhet a következő forduló, amit az előző fordulót kezdő játékos balján ülő játékos kezd – megkapja az őrbogár kártyát.

A játék vége

Játsszatok le annyi fordulót, ahányan vagytok. A győztes az lesz, akinek a játék végére a legkevesebb mínuszpontja gyűlt össze.



DREI MAGIER SPIELE

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 88926



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1064 Budapest

Izabella u. 66., III./26.

www.gemker.hu

info@gemker.hu