

EMELT + LUKAS BRAND

MÓL SZACHRAJEK



DREI
MAG | ER



3-5



od 7-99 lat

15-25 min.





Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie
Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością
Spółka komandytowa

62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.
Wydanie 2. Rok 2019.
Wersja 2.0

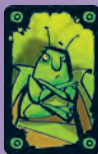


Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 88845

Autor: Jacques Zeimet
Ilustracje: Rolf (ARVI) Vogt



8 kart Mól
szachrajek



1 karta
Strażnika



43 karty liczbowe

20 karty akcji



Pająk



Komar



Karaluch



Mrówka

Cel gry

Oszukiwanie w grach jest zabronione. Ale nie tutaj! W tej grze chodzi o to, aby pozbyć się jak najszybciej swoich kart, zżęcznie przy tym oszukując.

Przygotowanie

Najstarszy gracz otrzymuje kartę Strażnika i kładzie ją odkrytą przed sobą. Pozostałe karty tasuje się i rozdaje po 8 każdemu z graczy. Gracze biorą karty do ręki. Pozostałe karty umieszcza się w formie zakrytego stosu do dobierania na środku stołu. Następnie należy odkryć z niego wierzchnią kartę i położyć ją obok jako stos kart odrzuconych. Jeżeli odkryta karta jest kartą akcji, to przypisaną do niej akcją na początku gry trzeba zignorować. Znaczenie ma jedynie wartość karty.

Przebieg gry

Gra przebiega w turach. Gracz, który posiada Strażnika rozpoczyna grę. W swojej turze, każdy musi zagrać jedną z kart trzymanyh na ręce na stos kart odrzuconych. Obowiązuje zasada, że zagrywana karta musi mieć wartość o jedną liczbę wyższą lub niższą niż karta leżąca na wierzchu stosu kart odrzuconych.

Przykład: Na karcie oznaczonej cyfrą 2 gracz może położyć albo kartę oznaczoną cyfrą 1 albo cyfrą 3.

Wyjątek natomiast stanowią „1” i „5”. Na „1” można położyć tylko „2” albo „5”, a na „5” tylko „4” albo „1”.

Jeżeli gracz nie posiada na ręce pasującej karty, to dobiera jedną kartę z wierzchu stosu do dobierania, a tura przechodzi na następnego gracza.

Oszukiwanie

Gracze mogą z ręcznie chować pojedyncze karty (bez względu na to, czy jest to karta Mola szachrajka, karta akcji, czy też karta liczbowa), np. rzucając ją pod stół, wyrzucając za siebie albo chowając w rękawie...

Najbardziej kreatywne sposoby oszukiwania będą najskuteczniejsze, ale i przy tym obowiązują pewne reguły:

- ręka, w której gracz trzyma karty musi być zawsze na stole,
- nie można oszukiwać jednocześnie więcej niż z jedną kartą,
- jeżeli gracz zostanie przyłapany na oszukiwaniu, to nie może oszukiwać w trakcie wyjaśniania sprawy,
- gracz nigdy nie może oszukiwać, używając ostatniej karty, jaka pozostała mu na ręce.



Karta Strażnika

Jeżeli gracz posiada tę kartę, to jest w tej rundzie Strażnikiem. Bierze normalnie udział w grze, jednak musi mieć oko na swoich przeciwników, ponieważ będą próbowali potajemnie pozbyć się karty. Jako Strażnik gracz musi postępować zawsze uczciwie i nie może oszukiwać. Jeżeli złapie któregoś gracza na gorącym uczynku, krzyczy głośno: „**Przyłapany!**”

Przyłapany!

Jeżeli Strażnik złapie gracza na gorącym uczynku podczas oszukiwania, to gra zostaje przerwana na czas wyjaśnienia sprawy.

Gracz został słusznie oskarżony? Wówczas musi natychmiast wziąć do ręki kartę, której chciał się pozbyć. Ponadto otrzymuje od Strażnika jedną z kart, którą Strażnik trzyma na ręce oraz kartę Strażnika. Od tej chwili gracz ten jest nowym Strażnikiem!

Gracz został niesłusznie oskarżony? Wówczas Strażnik musi dobrać kartę ze stosu do dobierania. Zachowuje oczywiście funkcję Strażnika.

Donoszenie na przeciwnika przez współgraczy nie jest dozwolone!



Karta Mola szachrajka

Bezczelny Mól szachrajek – nie można położyć go na stosie kart odrzuconych, jak również nie można przekazać go innym graczom. Można się go pozbyć jedynie zręcznie oszukując.

Wyjątek: Gracz posiadający kartę Strażnika może odłożyć kartę Mola szachrajka na stos kart odrzuconych.

Wskazówka: Gracz powinien spróbować pozbyć się karty Mola szachrajka jak najszybciej!

Karty akcji

...są zagrywane zgodnie z regułami obowiązującymi dla stosu kart odrzuconych.



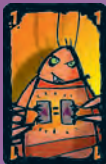
Pająk

Gracz zagrywający kartę Pajaka może natychmiast przekazać jedną ze swoich kart z ręki, dowolnemu graczowi (ale w żadnym wypadku nie może to być karta Mola szachrajka).



Komar

Jeżeli została zagrana karta Komara, wszyscy gracze równocześnie (oprócz gracza, który ją zagrał) starają się jak najszybciej uderzyć otwartą dłońią w kartę Komara. Najwolniejszy gracz otrzymuje po karcie z ręki od każdego z pozostałych graczy (ale w żadnym wypadku nie może to być karta Mola szachrajka).



Karaluch

Jeżeli została zagrana karta Karalucha, wszyscy gracze próbują położyć na niej dowolną kartę liczbową o takiej samej wartości, jak zagrana właśnie karta Karalucha. Tylko najszybszy gracz może pozostawić swoją kartę na stosie kart odrzuconych. Pozostali gracze muszą zabrać zagrane karty z powrotem. Jeżeli nikt nie może zagrać karty, gra toczy się dalej według zwykłych reguł.



Mrówka

Jeżeli została zagrana karta Mrówki, wszyscy gracze po kolei, (oczywiście poza graczem, który ją zagrał) muszą wziąć jedną kartę ze stosu kart do dobierania.

Jeżeli stos kart do dobierania zostanie wyczerpany, należy przetasować stos kart odrzuconych i z nich przygotować nowy stos do dobierania.

Koniec rundy

Jeżeli jeden z graczy nie ma w ręce żadnej karty, runda się kończy.

Punktowanie

Każda karta liczbowa pozostała na ręce gracza to -1 punkt, każda karta akcji to -5 punktów, a każda karta Mola szachrajka to -10 punktów.

W następnej rundzie gracz, który siedzi po lewej stronie gracza, który zaczął poprzednią rundę, otrzymuje kartę Strażnika.

Koniec gry

Gra ma tyle rund ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Gracz, który na końcu posiada najmniej ujemnych punktów, wygrywa!

INNE GRY Z TEJ SERII



Karaluzek kłamczuszek



Karaluzek kłamczuszek
– edycja królewska



Salatka z karaluchami



Tarantula tango



Dodelido

