

Emely + Lukas Brand

Schummel Hummel

Mogeln
erlaubt!



DREI
MAG*ER



ARVI



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

D

Schummel Hummel

82 Karten



10 x Schummel-Hummel



38 x Blumenkarte



7 x Spinne



5 x Spinnennetz



6 x Wespe



1 x Wächter-Wurm



5 x Grashüpfer



4 x Bestäuber-Biene



1 x Blütenstaubkarte



5 x Schmetterling

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.

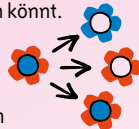
Spielverlauf

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.



Tip: Versucht die Hummeln rechtzeitig loszuwerden!

Aktionskarten

... werden entsprechend der Ablageregeln 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.

Tip: 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.**

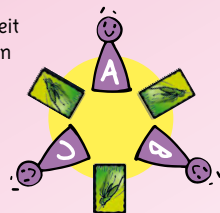
Achtung: Andere Spieler dürfen den Diebstahl eines fremden Grashüpfers nicht melden. Auch nicht der Spieler mit dem Wächter-Wurm. Jüngere Wächter-Würmer können von der Pflicht, auf die Grashüpfer aufzupassen, befreit werden.

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-Profis:

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.



GB

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

Idea 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 to play

The pollen card, the grasshopper cards and the Watchman Worm card are removed from the pack. The oldest player is given the Watchman Worm card, and they place it with the side without the telescope face-up in front of them. One grasshopper is placed between each two players so that both players can easily get to them. Any left-over grasshoppers are not needed for this round and are returned to the box.

The pollen card is placed in the middle of the table so that all players can easily get to it.

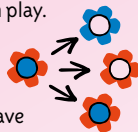
Shuffle the remaining cards well and deal 8 cards to each player without revealing them. Pick these cards up, and place the remaining cards face-down in the middle of the table as the draw pile. Turn over the top card on the draw pile and place it next to it face-up as the discard pile. If this card is an action card, the action is not performed. The two colours of the flowers apply.

How to play

The players take turns. The player holding the Watchman Worm card starts. When it is your turn, place one of the cards from your hand on the discard pile. The following applies: the card in your hand must contain

a flower with at least one of the colours displayed by the flower on the top card of the discard pile. It doesn't matter which part of the flower has the same colour. There are always two possible colours you can play.

Example: on a blue and red flower, you can only put down a flower which is blue, red or both colours.







You haven't got a matching card in your hand? Then you have to pick up a card from the draw pile. Now it is the next player's turn.

Cheating

You can cleverly make individual cards (be it a cheating bumblebee, action card or flower card) disappear by, for example, dropping them under the table, throwing them over your shoulder, placing them on the discard pile without anyone noticing, or hiding them up your sleeve...

You can do anything you find fun!

But there are still rules even for cheating:

-  You must always keep your hand of cards above the table.
-  You are not allowed to cheat by making more than one card disappear at a time.
-  If a player is caught cheating, there may be no cheating while the matter is being settled.
-  You are not allowed to get rid of the last card in your hand by cheating.

Watchman Worm

If you have this card, you are Watchman Worm 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 Watchman Worm, you must always play fairly and you are not allowed to cheat. If you catch another player in the act, you call out loud: **“Caught you!”**



Caught

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

You have been rightly accused of cheating? Then you must immediately put the card you wanted to make disappear back in your hand, and the player who is Watchman Worm this round gives you 1 of their cards. You are also given the Watchman Worm card. From now on you are the new Watchman!

You have been incorrectly accused of cheating? Then the Watchman must take a penalty card from the draw pile. They continue to be the Watchman. It is forbidden to tell on the other players!

Cheating bumblebee

The cheeky cheating bumblebee may **not** be played on 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 who is Watchman Worm may play the cheating bumblebee on the discard pile.

Tip: try to get rid of the bumblebees as soon as you can!

Action cards

... are played according to the discard rule .

Wasps

The wasps are distinguished from each other by means of a tiny stinger. If a wasp **without stinger is played**, everyone – except the active player – bangs their flat hand down on the wasp card **as quickly** as they can. The slowest player is given a card from the hand of each other player (but not the cheating bumblebee card).

Caution: if the wasp has **a stinger** don't, whatever you do, bang on the wasp card! The first player to bang on the wasp is given a card from the hand of each other player (but not the cheating bumblebee card). If nobody bangs on the wasp, continue the game as before after about 3 seconds.



Spider's web and spider

The spider's web may be placed on any card. The following player must now play any card with a spider on it! If this player doesn't have a spider in their hand, they have to pick up a card from the draw pile and miss a round. Then it is the next player's turn and they have to put down a spider.



Butterfly

The player to put down a butterfly nominates one player to give them 1 of the cards in their hand, face-down.

Tip: this is one way of getting rid of a cheating bumblebee!

Pollinator bee

If the active player puts down a pollinator bee, he calls out loud: **“Pollination!”** and grabs the pollen card. At the same time, all other players get out of harm’s way. The active player tries to hit one of the other players with the pollen card within 3 seconds. If he hits another player, this player has to pick up 2 cards from the draw pile. If they don’t hit another player, the game continues as before.

Caution: no cheating is allowed during this action!

At the end of this action, replace the pollen card in the middle of the table.

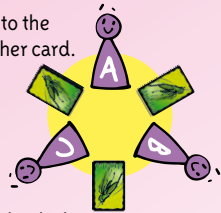
Grasshopper

Each player has a grasshopper located to the left and the right of them, and they have to look after them. During the game, the players can try to steal the grasshopper from each other, at any point of the game. If a grasshopper is stolen without it being noticed, the robbed player can object until the next card is played on the discard pile.



If the next card to be played is a card belonging to the thief, the theft must remain undetected for another card.

- 🐛 If the theft is detected, replace the grasshopper and continue the game as before
- 🐛 If the theft goes undetected, the robbed player has to pick up 2 cards from the draw pile.



Caution: other players are not allowed to report the theft of a grasshopper that doesn’t belong to them. Not even the player with the Watchman Worm card. Younger Watchmen Worms can be freed of the responsibility to look after the grasshoppers.

End of the round

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

Scoring the round

Each flower card scores 1 minus point, each action card scores 5 minus points and each cheating bumblebee card scores 10 minus points. In the next round, the player to the left of the player who started in the last round gets the Watchman Worm card.

End of the game

The game lasts for as many rounds as there are players.

The player with the fewest minus points at the end wins the game!

For proper professional cheats:

Watchman Worm must be easily visible at all times. The Watchman player can always turn over the Watchman Worm card at any time right **after** a card has been played, thus changing the way the flower cards are played:

Without telescope: as described above, put down the flowers to match the colour.

With telescope: only the flowers that **don't** match the colour can be played now. The flowers are now played such that they don't match the colours until such time as the Watchman Worm card is turned back to the other side.

Example: you can only put down the colours green, yellow or violet on a blue and red flower. The card may not contain the colours blue or red.

Tip: "unintentional" cheating is punished according to the cheating rule.



F

Bourdon fripon



10 x bourdons fripons



38 x cartes fleur

82 cartes de jeu



7 x araignées



5 x toiles d'araignée



6 x guêpes



1 x ver vigilant



5 x sauterelles



4 x abeilles pollinisatrices



1 x carte grain de pollen



5 x papillons

Idée du jeu

Interdiction de tricher ? Non ! Pas à ce jeu ! Il s'agit ici de se défaire en premier de toutes ses cartes en les posant intelligemment et en trichant adroitement.

Préparatifs

La carte grains de pollen, les sauterelles et le ver vigilant sont retirés de la pile de cartes. Le joueur le plus âgé reçoit le ver vigilant, qu'il pose devant lui, avec le côté sans jumelles dirigé vers le haut. Une sauterelle est placée entre deux joueurs, bien à portée de leur main. Les sauterelles restantes ne servant à rien pour cette partie, elles sont remises dans la boîte. La carte grains de pollen est posée au milieu de la table, de manière à être bien accessible à chacun des joueurs.

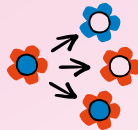
Mélangez bien les cartes restantes et distribuez-en 8, face cachée, à chacun des joueurs. Prenez ces cartes en main et posez les cartes restantes, face cachée au milieu de la table, sous forme de pioche. Retournez la carte du haut de la pioche et posez-la à côté, face visible, en tant que pile de défausse. Si cette carte est une carte action, l'action est ignorée. Ce sont les deux couleurs des fleurs qui priment.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule à tour de rôle. Le joueur en possession du ver vigilant commence. Une fois ton tour venu, tu poses l'une des cartes que tu as en main sur la pile de défausse, en respectant ce qui suit : la carte en main doit être une fleur, dont au moins une des couleurs correspond à cela

de la carte retournée en haut de la pile de défausse. La partie de la fleur ayant la même couleur ne joue aucun rôle. Vous pouvez donc toujours jouer une carte ayant l'une des deux couleurs possibles.

Exemple : sur une fleur bleu-rouge, tu ne peux placer qu'une fleur rouge, bleue ou ayant les deux couleurs.







Aucune de tes cartes ne convient ? Alors tire 1 carte de la pioche. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.

Tricher

Vous pouvez faire disparaître habilement des cartes (peu importe qu'il s'agisse du bourdon fripon, d'une carte action ou d'une carte fleur), p. ex. en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus l'épaule, en les cachant sur la pile de défausse en jouant, ou en les faisant disparaître dans une manche...

Tout ce qui fait envie, est permis !

Mais, même quand on triche, certaines règles doivent être respectées :

-  La main tenant les cartes doit toujours rester sur la table.
-  Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
-  Si un joueur est pris en train de tricher, il est interdit de tricher jusqu'à ce que l'affaire soit close.
-  La dernière carte en main ne doit jamais disparaître.

Ver vigilant

Si tu possèdes cette carte, c'est toi le ver vigilant pendant la manche en cours. Tu joues normalement, mais tu gardes les autres joueurs à l'œil. En effet, ils vont essayer de faire discrètement disparaître des cartes. En tant que ver vigilant, tu dois toujours rester honnête et ne pas tricher. Si tu prends un joueur en flagrant délit, tu dis à haute voix : « **Attrapé !** ».



Attrapé

Si le joueur ayant le ver vigilant te prend en flagrant délit, pendant que tu triches, le jeu est brièvement interrompu pour régler la situation.

As-tu été accusé(e) à juste titre ? Dans l'affirmative, du dois immédiatement reprendre en main la carte dont tu as essayé de te défaire et le joueur vigilant te donne une carte en plus en main. En outre, c'est toi qui reçois alors la carte du ver vigilant. Dès lors, c'est toi qui devient le nouveau surveillant !

As-tu été accusé(e) à tort ? Si oui, le surveillant est pénalisé et doit tirer 1 carte de la pioche. Il conserve malgré tout son rôle de ver vigilant. Il est interdit de dénoncer d'autres joueurs !

Bourdon fripon

Le bourdon fripon effronté ne doit être **ni** joué sur la pile de défausse, **ni** donné. On ne peut **que s'en défaire habilement !**
Exception : celui des joueurs qui est le ver vigilant a le droit



le poser le bourdon fripon sur la pile de défausse.

Astuce : essayez de vous défaire rapidement de vos bourdons !

Cartes action

... sont jouées conformément à la règle de pose .

Guêpes

Les guêpes ne se différencient les unes des autres que par un tout petit dard. Si une guêpe **sans dard** est jouée, tous les joueurs, sauf celui qui l'a posée, frappent **le plus rapidement possible** la **carte guêpe** de la paume de la main. Le joueur le plus lent reçoit 1 carte de main (cependant pas de bourdon fripon) de la part de chaque joueur.

Attention : si la guêpe a **un dard**, il ne faut en aucun cas frapper sur la carte guêpe. Le premier joueur frappant sur la guêpe reçoit 1 carte de main (cependant pas de bourdon fripon) de la part de chaque joueur. Si personne ne frappe la guêpe dans les 3 secondes qui suivent environ, le jeu se poursuit.

Toile d'araignée et araignée

La toile d'araignée peut être posée sur n'importe quelle carte. Le joueur suivant doit alors jouer une carte quelconque avec une araignée ! Qui n'a pas d'araignée en main, tire 1 carte de la pioche et passe son tour. Puis c'est au tour du joueur suivant de poser une araignée.



Papillon

Le joueur sortant un papillon choisit un autre joueur qui tire alors, face cachée, 1 carte parmi celles qu'il a en main.

Astuce : vous pouvez vous défaire ainsi d'un bourdon fripon !



Abeille pollinisatrice

Si le joueur dont c'est le tour sort une abeille pollinisatrice, il dit à voix haute : « **Pollinisation !** » et prend la carte grains de pollen sur la table. Tous les autres joueurs se mettent alors simultanément en sécurité, car le joueur actif essaie, dans les 3 secondes qui suivent, de toucher l'un de ses adversaires avec la carte grains de pollen. S'il y arrive, le joueur touché doit tirer 2 cartes de la pioche. S'il rate son coup, le jeu se poursuit normalement.

Attention : pendant cette action, il est interdit de tricher. Reposez ensuite la carte de pollinisation au milieu de la table.





Sauterelles

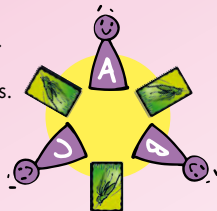
À sa droite et à sa gauche, chaque joueur a une sauterelle à laquelle il doit faire attention. Pendant le jeu, les joueurs peuvent essayer à tout moment de se piquer mutuellement les sauterelles.

Si une sauterelle est volée sans que l'on ne s'en rende compte, le joueur volé peut la réclamer, jusqu'à ce que



la carte suivante soit jouée sur la pile de défausse. Si la carte jouée juste après est celle du voleur, le vol doit rester inaperçu pendant une carte de plus.

-  Si le vol est remarqué, la sauterelle est remise à sa place et la partie se poursuit.
-  Si le vol passe inaperçu, le joueur volé doit tirer 2 cartes de la pioche.



Attention : d'autres joueurs n'ont pas le droit de signaler le vol d'une sauterelle qui ne leur appartient pas. Même pas celui en possession du ver vigilant. Les jeunes vers vigilants peuvent être dispensés de leur devoir de vigilance envers les sauterelles.

Fin de la manche

La manche s'achève dès qu'un joueur n'a plus de carte en main.

Décompte de la manche

Chaque carte fleur équivaut à 1 point négatif, chaque carte action à 5 points en moins et chaque bourdon fripon à 10 points en moins. Pour la manche suivante, le ver vigilant est remis au joueur se trouvant à la gauche de celui ayant commencé la manche précédente.

Fin du jeu

Le jeu comporte autant de manches que de joueurs. Qui a le moins de points négatifs en fin de compte, sort vainqueur de la partie !

Pour les pros de la triche :

Le ver vigilant doit rester bien visible à tout moment. Immédiatement **après** avoir joué une carte fluer, le joueur surveillant peut retourner le ver vigilant et changer ainsi l'ordre du jeu :

Sans jumelles : pose des cartes fleurs selon la couleur, comme précédemment décrit.

Avec jumelles : les fleurs **ne doivent plus** être posées selon la couleur. Les fleurs de la couleur non voulue sont alors posées jusqu'à ce que le ver vigilant retourne de nouveau la carte de l'autre côté.

Exemple : sur une fleur bleu-rouge, tu ne peux jouer qu'une fleur de couleur verte, jaune ou violette. Les couleurs bleues ou rouges ne doivent pas y être contenues.

Astuce : conformément aux règles de la triche, le fait de tricher « par inadvertance » est sanctionné.



Le bombo imbroglione

82 carte da gioco



10 x bombi imbroglioni



38 x carte fiore



7 x ragno



5 x ragnatela



6 x vespa



1 x verme guardiano



5 x cavallette



4 x ape impollinatrice



1 x carta polline



5 x farfalla

Idea del gioco

Nel gioco, 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 e furbizia.

Preparazione del gioco

Dal mazzo di carte, si tolgono la carta polline, le cavallette e il verme guardiano. Il giocatore più grande riceve il verme guardiano e lo mette davanti a sé con il lato senza cannocchiale faccia in su. Tra due giocatori viene posta una cavalletta, in modo che entrambi possano raggiungerla dalla medesima distanza. Le altre cavallette non servono in questa fase e possono rimanere nella scatola.

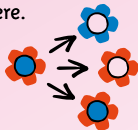
La carta polline viene posta al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Dopo aver ben mescolate le carte, distribuite 8 carte coperte a ogni giocatore, da tenere in mano. Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca al centro del tavolo. Girate la prima carta dal mazzo di pesca e lasciatela scoperta accanto al mazzo. Se si tratta di una carta azione, l'azione non deve essere svolta! Valgono entrambi i colori del fiore.

Svolgimento del gioco

Si gioca uno dopo l'altro. Il gioco inizia dal giocatore con il verme guardiano. Quando tocca a te, metti una carta sopra quelle scartate seguendo queste regole: la carta deve avere un fiore con almeno uno

dei colori della carta appena scartata, non importa quale parte del fiore sia. Sono sempre almeno due i colori tra cui scegliere.

Esempio: su un fiore rosso e blu, puoi scartare solo un fiore che contenga il blu, o il rosso o entrambi i colori.



Non hai nessuna carta che può andar bene?
Allora pesca 1 carta dal mazzo di pesca.
Il turno tocca quindi al giocatore successivo.

Imbrogliare

Potete far sparire singole carte (che sia il bombo imbrogliatore, una carta azione o una carta fiore) ad es. facendole cadere sotto il tavolo, gettandola dietro le spalle, nascondendola sul mazzo delle carte scartate o nelle maniche...

È consentito tutto ciò che diverte!

Ma anche per imbrogliare ci sono delle regole:

- 🐝 La mano delle carte 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 in mano non deve essere mai nascosta.

Verme guardiano

Se sei in possesso di questa carta, in questo giro sei tu il verme guardiano. Tu giochi normalmente insieme, ma tieni costantemente in occhio i tuoi compagni di gioco. Perché questi cercheranno di far sparire di nascosto delle carte. In qualità di verme guardiano devi giocare sempre senza mai imbrogliare. Se becchi uno dei giocatori nell'atto, devi urlare: „**Beccato!**“.



Beccato

Se il giocatore con il verme guardiano ti scopre mentre imbrogli, il gioco si interrompe brevemente per chiarire l'episodio.

Sei stato accusato giustamente? Allora devi riprendere in mano la carta che volevi far sparire e ne ricevi un'altra dal verme guardiano. Inoltre ricevi la carta con il verme guardiano. Da adesso, sei tu il nuovo guardiano!

Sei stato accusato ingiustamente? Il guardiano deve prendere allora 1 carta di punizione dal mazzo di pesca. E conserva la funzione di guardiano. Agli altri giocatori non è consentito fare la spia!

Bombo imbrogliatore

L'impertinente bombo imbrogliatore **non** può essere scartato sul mazzo di scarto e **non** può essere regalato. Si può deliberarsi **solamente con astute mosse di imbroglio!**
Eccezione: il giocatore guardiano può scartare il bombo



imbrogliare sul mazzo di scarto.

Consiglio: cercate di liberarvi dei bombi il prima possibile!

Carte d'azione

... sono giocate secondo la corrispondente vregola di scarto.

Vespe

Le vespe si distinguono per un minuscolo pungiglione. Se viene giocata una vespa **senza pungiglione**, tutti – tranne chi l'ha giocata – cercano di picchiare **la carta vespa** a mano aperta il più velocemente possibile. Il giocatore più lento riceve quindi da ogni giocatore 1 carta della mano (ma non il bombo imbrogliatore).

Attenzione: se la vespa ha **il pungiglione**, non bisogna mai toccare la carta con la mano aperta. Il giocatore che picchia per primo la vespa riceve 1 carta da ogni giocatore (ma non il bombo imbrogliatore). Se nessuno ha toccato la vespa, dopo 3 secondi il gioco può ripartire.



Ragno e ragnatela

La ragnatela può essere scartata su qualsiasi carta. Il giocatore successivo deve scartare ora una carta a scelta, ma con un ragno! Chi non ha un ragno in mano, deve pescare 1 carta dal mazzo e salta il turno. Ora tocca al prossimo giocatore, che deve comunque scartare un ragno.



Farfalla

Giocando una farfalla, il giocatore impone a un avversario a scelta di pescare 1 carta coperta dal proprio mazzo.

Consiglio: questo è uno dei modi per disfarsi del bomboimbroglione!



Ape impollinatrice

Quando il giocatore di turno gioca un'ape impollinatrice, lui grida "**impollinazione!**" e afferra la carta polline scartata. Tutti gli altri giocatori si mettono al sicuro contemporaneamente. Il giocatore di turno cerca quindi di colpire con la carta polline, entro 3 secondi, uno dei suoi avversari. Se ci riesce, il giocatore colpito deve pescare 2 carte dal mazzo di pesca; se il colpo non è andato a segno, il gioco prosegue normalmente.

Attenzione: durante questa azione non si può imbrogliare. Alla fine, la carta polline ritorna al centro del tavolo.





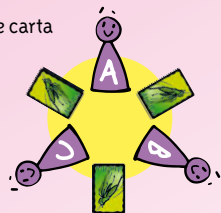
Cavalletta

Ogni giocatore ha una cavalletta a destra o a sinistra, cui deve prestare attenzione. Durante il gioco, i giocatori possono tentare di sgraffignarsi a vicenda la cavalletta, in qualsiasi momento. Se una cavalletta viene rubata di soppiatto, il giocatore derubato può reclamarla finché



viene scartata la carta successiva. Se la seguente carta scartata è proprio quella del ladro, il furto deve restare nascosto per una carta ulteriore.

-  Se il furto viene scoperto, si restituisce la cavalletta e il gioco prosegue
-  Se il furto resta nascosto, il giocatore derubato deve pescare 2 carte dal mazzo di pesca.



Attenzione: gli altri giocatori non sono obbligati a segnalare il furto di una cavalletta estranea. Nemmeno il giocatore con il verme guardiano. I giocatori più giovani, però, possono essere esonerati dall'obbligo di sorvegliare la cavalletta.

Fine del giro

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

Conteggio del giro

Ogni carta fiore vale 1 punto negativo, ogni carta azione vale 5 punti negativi e ogni bombo imbroglione 10 punti negativi. Nel giro successivo, il giocatore alla sinistra di chi aveva iniziato il turno precedente riceve il verme guardiano.

Fine del gioco

Si prosegue per tanti giri quanti sono i giocatori. Vince il gioco chi ha totalizzato alla fine il minor numero di punti negativi!

Per veri imbroglioni professionisti:

Il verme guardiano deve essere sempre bene in vista. Il giocatore guardiano può girare il verme guardiano subito **dopo** che una carta è stata scartata, modificando così il gioco delle carte fiore stesse:

Senza cannocchiale: come sopra descritto, scartate i fiori in base al colore.

Con cannocchiale: i fiori **non** possono **più** essere scartati in base al colore. I fiori sono scartati senza abbinamento di colore finché il verme guardiano viene girato dall'altra parte.

Esempio: su un fiore blu e rosso, puoi giocare solo un fiore verde, giallo o viola. Non devono esserci i colori blu o rosso.

Consiglio: imbrogliare "per sbaglio" è punito secondo le regole dell'imbroglio.



Mehr lustige und spannende Spiele auf unserer Webseite:



