

EMELY+LUKAS BRAND

MOGEL MOTTE

DELUXE

★★★★



DREI
MAG | ER



ARVI

Inhalt: 76 Karten / Content: 76 playing cards

25 Aktionsarten / 25 action cards



5
Kakerlake
Cockroach



5
Grashüpfer
Grasshopper



5
Spinne
Spider



5
Ameise
Ant



5
Mücke
Mosquito



8
Mogelmotten
Cheating moths



43
Zahlenkarten
Number cards



1
Wächterwanze
Guard bug

MOGELMOTTE DELUXE



Spielidee

Mogeln ist beim Spielen verboten. Aber nicht bei diesem Spiel! Hier gilt es, durch geschicktes Schummeln und cleveres Ablegen, zuerst alle Karten loszuwerden.



Spielvorbereitung

Wenn du zuletzt eine Wanze gesehen hast, erhältst du die Wächter-Wanze-Figur und stellst sie vor dir ab. Mischt die übrigen Karten gut durch und verteilt verdeckt acht Karten an alle Mitspielenden. 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. Wenn die Wächter-Wanze vor dir steht, beginnst du das Spiel und du legst eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel. Hierbei gilt: Die Handkarte muss um eine Zahl



höher oder **niedriger** sein als die oberste Karte des Ablagestapels.

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 geht es im Uhrzeigersinn weiter.

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 Figur, bist du in dieser Runde die Wächter-Wanze. Du spielst ganz normal mit, behältst aber dabei deine Mitspielenden 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. Ertapptst du einen Mitspielenden auf frischer Tat, rufst du laut: „Erwischt!“.



Erwischt!

Wurdest du von 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 zusätzlich eine Handkarte von der Person mit der Wächter-Wanze. Zudem bekommst du die Figur mit der Wächter-Wanze. Ab jetzt musst du die Mitspielenden im Blick behalten!

Du wurdest zu Unrecht beschuldigt? Dann muss die Wächter-Wanze eine Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen und behält die Wächterfunktion. Das Verpetzen von Mitspielenden 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: Bist du aktuell die Wächter-Wanze darfst du die Mogel-Motte auf den Ablagestapel ausspielen.

Tipp: Versucht die Motte rechtzeitig loszuwerden!



Aktionskarten:

Werden entsprechend der Ablageregeln ausgespielt.

Kakerlake

Wird eine Kakerlake ausgespielt, versuchen **alle** Spielenden **gleichzeitig** eine beliebige **Zahlenkarte mit dem gleichen Wert** darauf zu legen. Nur der oder die Schnellste darf seine Karte liegen lassen. Kann niemand eine Karte ablegen, wird normal weitergespielt.



Mücke

Wird die Mücke ausgespielt, schlagen **alle**, außer der Person, die die Karte ausgespielt hat, **schnellstmöglich** mit der flachen Hand **auf die Mücken-Karte**.



Wer am langsamsten ist bekommt von jedem Mitspielenden eine Handkarte (aber keine Mogel-Motte) geschenkt.

Spinne

Wer eine Spinne ausspielt, darf anschließend sofort noch **eine seiner Handkarten** (aber keine Mogel-Motte) an einen beliebigen Mitspielenden verschenken.

Grashüpfer im Spinnennetz

Ein Grashüpfer, der im Spinnennetz gefangen wurde, kann ausschließlich gemeinsam mit einer Spinnen-Karte ausgespielt werden.

Dabei muss mindestens eine der beiden Karten (Spinne ODER Grashüpfer) den Ablege-Richtlinien entsprechen (eine Zahl höher oder niedriger als die Karte auf dem Ablagestapel).

Die zweite Karte wird dann ohne Beachtung der Zahlenregel auf die erste Karte gespielt.

Wichtig: Ein Grashüpfer kann niemals allein gespielt werden (eine Spinne schon). Hast du keine Spinne auf der Hand, musst du versuchen den Grashüpfer wegzumogeln.



Ameise

Wird eine Ameise ausgespielt, müssen alle Spielenden eine Karte vom Nachziehstapel nehmen, mit Ausnahme der Person, die die Karte gespielt hat. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



Ende der Runde

Wer keine Handkarten mehr auf der Hand hat, beendet die Runde.

Rundenwertung

Jede Zahlenkarte zählt 1 Minuspunkt, jede Aktionskarte 5 Minuspunkte und jede Mogel-Motte 10 Minuspunkte. In der nächsten Runde bekommt **die Person, die links neben dem Startspieler der vergangenen Runde sitzt, die Wächter-Wanze.**

Spielende

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

CHEATING MOTH DELUXE



Objective 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 for the game



The oldest player receives the Guard Bug and places it in front of him. He shuffles the remaining cards well and deals eight cards to each player without revealing them. Put these cards in your hand and place the remaining cards facing down in the centre as the draw pile. Turn over the top card on the pile and place it next to it facing up as the discard pile. If that card is an Action card, the Action is cancelled. The numerical value applies.

How to play



The players take turns. The player with the Guard Bug begins. When it's your turn, place one of the cards in your hand on the discard pile. The following applies: The card from your hand must

be one number **higher** or **lower** than the card at the top of the discard pile.

Example: If the card is a 2 you can only discard a 1 or a 3.

The 1 and the 5 are exceptions. You may place a 2 or a 5 on top of a 1, and a 4 or a 1 can be placed on a 5. You haven't got a card in your hand that fits? Then draw a card from the draw pile. It is then the next player's turn.

Cheating

You can shrewdly make individual cards (no matter if it is a Cheating Moth, Action card or Numbers card) disappear by, for example, dropping them under the table, throwing them over your shoulder or hiding them up your sleeve... **You can do anything that's fun!** But there are still rules even for cheating:

- The hand of cards must always be held above the table.
- You are not allowed to cheat by making more than one card disappear.
- If a player is caught cheating, there may be no cheating while the matter is being settled.
- You must never cheat by making the last card in your hand disappear.

Guard Bug

If you hold this figure, you are the Guard Bug 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 the Guard Bug, you must always play honestly and you are not allowed to cheat. If you catch another player in the act, you call out loud: “Caught!”



Caught!

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

You have been rightly accused? Then you must immediately put the card you wanted to make disappear back in your hand, and the Guard player gives you one of his cards. You also get the figure of the Guard Bug. From now on you are the new watchdog!

You have been wrongly accused? Then the Guard must take a card from the draw pile. He continues to be the Guard.

It is forbidden to split on other players!

Cheating Moth

The cheeky Cheating Moth must **not** be played onto 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 with the Guard Bug is allowed to play it onto the discard pile.

Tip: Try to get rid of the Moth in good time!



Action cards:

Are played according to the discard rule.

Cockroach

If a Cockroach is played, **all** the players **at once** try to place a **number card of the same value** on top of it. Only the fastest player is allowed to leave his or her card in place. If nobody can discard a card, the game continues normally.



Mosquito

If a Mosquito is played, everyone — except the active player — hits the Mosquito card with their flat hands. The slowest player is given a card from the hand of



each other player (but not the Cheating Moth).

Spider

Anyone who plays a Spider may then immediately give away **one of the cards in his hand** (but not the Cheating Moth) to one of the other players.

Grasshopper in the spider's web

A grasshopper that is trapped in a spider's web can only be played together with a spider card. In this case, at least one of the two cards (spider OR grasshopper) must be discarded according to the rules (one number higher or lower than the card on the discard pile). The second card is then played onto the first card without considering the number rules.

Important: A grasshopper can never be played alone (a spider can). If you have no spider in your hand, you will have to try to get rid of the grasshopper by cheating.



Ant

If an ant is played, all the players must take a card from the draw pile except for the active player.

If the draw pile is empty, the discard pile is shuffled and placed down as the new draw pile.



End of round

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

Round score

Each number card scores 1 minus point, each Action card 5 minus points and each Cheating Moth 10 minus points. In the next round the player to the left of the player who started in the last round gets the Guard Bug.

End of Game

The game lasts for as many rounds as there are players. Whoever has the fewest minus points at the end wins the game!





Copyright:

DREI MAGIER

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

Art.-Nr. 40899



.....
Redaktion: Karola Erlenbach
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
.....

Autoren:
Emely und Lukas Brand

