

VALSSPEEL- MOT

Auteurs: **Emely & Lukas Brand**
Illustraties & grafiek: **Rolf Vogt**
Redactie: **Claudia Geigenmüller**

Aantal spelers : 3 - 5
Leeftijd: **ab 7 Jahren**
Spelduur: **15-25 Minuten**

Materiaal

- 72 speelkaarten:
 - 20 actiekaarten (telkens 5x spin, mug, kakkerlak, mier)
 - 43 cijferkaarten
 - 8 Valsspeel-motten
 - 1 bewakingskeverse
- Spelregels



Spelidee

Bedriegen bij het spelen mag niet. Maar niet bij dit spel! Hier gaat het er om door slim en handig bedriegen als eerste alle kaarten kwijt te raken.

Spelvoorbereiding

De oudste speler krijgt de bewakingskever en legt hem open voor zich op tafel. Meng de overige kaarten goed, en geef elke speler verdekt acht kaarten. Neem de kaarten in de hand, en leg de resterende kaarten als blinde bijneemstapel in het midden. Draai de bovenste kaart van de stapel om, en leg ze als aflegstapel daarnaast. Als de kaart een actiekaart is, dan volgt er actie. De cijferwaarde telt.

Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld. De speler met de bewakingskever begint. Als jij aan de beurt bent, leg je je handkaarten op de aflegstapel. Hierbij geldt: de handkaart moet een cijfer **hoger** of **lager** zijn dan de bovenste kaart van de aflegstapel.

Voorbeeld: Op een 2 kan je alleen een 1 of een 3 leggen.

Uitzonderingen zijn de 1 en de 5. Op een 1 mag je een 2 of een 5 leggen en op een 5 past een 4 of een 1.

Je hebt geen passende handkaart? Neem dan een kaart van de bijneemstapel. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

Valsspelen

Je mag afzonderlijke kaarten (of dat nu de valsspeel-mot, een actiekaart of een cijferkaart is) laten verdwijnen, door ze bijv. onder de tafel te laten vallen, over de schouder te gooien of in je mouw te verstoppelen... **Alles wat plezierig is, is toegestaan!** Maar ook bij het valsspelen zijn er regels:

- De hand met de kaarten moet steeds boven de tafel blijven.
- Er mogen nooit meerdere kaarten tegelijk worden weggemoffeld.
- Als een speler op wegmoffelen wordt betrap, dan mag terwijl dat afgehandeld wordt niet weggemoffeld worden.
- De laatste handkaart mag nooit weggemoffeld worden.

Bewakingskever



Als jij deze kaart bezit, dan ben jij in deze ronde de bewakingskever. Je speelt helemaal normaal mee, maar je houdt de andere spelers strak in de gaten. Want zij gaan proberen ongemerkt kaarten te doen verdwijnen. Als bewakingskever moet jij altijd eerlijk spelen, en mag je zelf niet valsspelen. Als je een andere speler op heterdaad betrap, dan roep je luid: „Betrap!“.

Betrapt!

Als de speler met de bewakingskever een andere speler op heterdaad betrap bij het wegmoffelen, dan wordt het spel kort onderbroken om dit af te handelen.

Je wordt terecht beschuldigd? Dan moet je de kaart, die je wou wegmoffelen, meteen terug in de hand nemen, en krijg je van de bewakingskever een van zijn handkaarten. Bovendien krijg jij de kaart met de bewakingskever. Vanaf nu ben jij de nieuwe oppasser!

Je wordt ten onrechte beschuldigd? Nu moet de bewaker een strafkaart van de bijneemstapel nemen. Hij blijft bewaker.

Het verklikken van medespelers is niet toegestaan!

Valsspeel-mot



De brutale valsspeel-mot mag **niet** op de aflegstapel gelegd worden, en **niet** doorgegeven worden. Je kan er alleen van af komen door haar weg te moffelen!

Uitzondering: De speler met de bewakingskever mag de valsspeel-mot op de aflegstapel leggen.

Tip: Probeer op tijd van de mot af te komen!

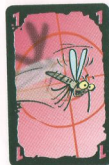
Actiekaarten

... worden gespeeld volgens de aflegregels.



Spin

Wie een spin uitspeelt, mag aansluitend meteen nog **een van zijn handkaarten** (maar geen valsspeelmot) weggeven aan een willekeurige medespeler.



Mug

Als de mug wordt uitgespeeld, dan slaan **allen**, uitgezonderd de actieve speler, **zo snel** mogelijk met de vlakke hand **op de mug-kaart**. De traagste speler krijgt van elke medespeler een handkaart (maar geen valsspeelmot).



Kakkerlak

Als er een kakkerlak wordt uitgespeeld, dan proberen **alle** spelers **gelijktijdig** een willekeurige **cijferkaart met dezelfde waarde** daarop te leggen. Alleen de snelste mag zijn kaart laten liggen. Als niemand aan kaart kan afleggen, wordt er gewoon verder gespeeld.



Mier

Als er een mier wordt uitgespeeld, dan moeten alle spelers een kaart van de afneemstapel nemen, uitgezonderd de actieve speler.

Als de afneemstapel leeg is, wordt de aflegstapel gemengd en gebruikt als nieuwe afneemstapel.

Einde van de ronde

Als een speler geen handkaart meer in handen heeft is de ronde afgelopen.

Telling van de ronde

Elke cijferkaart telt voor 1 minpunt, elke actiekaart voor 5 minpunten en elke valsspeelmot voor 10 minpunten. In de volgende ronde krijgt de speler, die links naast de startspeler van de afgelopen ronde zit, de bewakingskever.

Speleinde

Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers zijn. Wie aan het einde het minst minpunten heeft, wint het spel!

F

MITO

Auteurs : **Emely & Lukas Brand**
 Illustrations & graphisme : **Rolf Vogt**
 Rédaction : **Claudia Geigenmüller**

Nombre de joueurs : **3 à 5**
 Âge : **À partir de 7 ans**
 Durée : **15 à 25 minutes**

Contenu

- 72 cartes :
- 20 cartes Action (5 araignées, 5 moustiques, 5 cafards, 5 fourmis)
- 43 cartes Nombre
- 8 carte Mito
- 1 gardienne punaise
- La règle du jeu



Mito



Gardienne punaise



Cartes Nombre



Cartes Action

Principe du jeu

Il est interdit de tricher... sauf dans ce jeu ! Il s'agit ici de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les posant et en trichant astucieusement.

Préparation

Le joueur le plus âgé reçoit la carte **Gardienne punaise** qu'il pose face visible devant lui. Bien mélanger toutes les autres cartes et en distribuer 8 à chaque joueur. Chacun les prend en main sans les montrer. Les cartes restantes sont posées face cachée au milieu de la table pour constituer la pioche. La carte supérieure de cette pile est retournée à côté pour entamer la pile de défausse. S'il s'agit d'une carte Action, celle-ci est ignorée. Seule la valeur de la carte compte.

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède la punaise commence.

Quand vient son tour, le joueur pose une de ses cartes sur la pile de défausse. La valeur de la carte jouée doit être supérieure ou inférieure de 1 à celle de la carte visible sur la pile de défausse.

Exemple : Sur un « 2 » ne peuvent être posés qu'un « 1 » ou un « 3 ». Exceptions pour les « 1 » et les « 5 » : Sur un « 1 », un joueur peut poser un « 2 » ou un « 5 » ; sur un « 5 », un joueur peut poser un « 4 » ou un « 1 ».

Si un joueur ne peut poser aucune carte, il pioche. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Triche

Il est permis de faire disparaître astucieusement des cartes (Mito, Action ou Nombre, peu importe) en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus son épaule ou en les cachant dans ses manches, par exemple... **Tout ce qui est amusant est permis !**

Mais là aussi, il y a des règles à respecter :

- La main de cartes doit toujours rester au-dessus de la table.
- Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
- Si un joueur se fait prendre, personne n'a plus le droit de tricher pendant la vérification.
- Il est interdit de faire disparaître sa dernière carte.

Gardienne punaise



Le joueur qui possède cette carte est la gardienne punaise de ce tour. Il joue normalement, mais surveille sans arrêt les autres. En effet, ils vont essayer de faire disparaître discrètement leurs cartes. En tant que gardienne punaise, le joueur doit rester honnête et n'a, lui, pas le droit de tricher. S'il prend un adversaire en flagrant délit de triche, il crie « Vu ! »

Vu !

Si un joueur se fait prendre en flagrant délit de triche par la gardienne punaise, le jeu est interrompu pour vérification.

Si le joueur a été accusé à juste titre, il doit immédiatement reprendre la carte qu'il a tenté de faire disparaître et récupérer une carte supplémentaire de la main de la gardienne punaise. Il reçoit en plus la carte Gardienne punaise et c'est maintenant à lui de surveiller les autres !

Si le joueur a été accusé à tort, la gardienne doit piocher une carte. Le joueur garde cependant sa fonction de gardienne punaise.

Il est interdit de dénoncer les autres joueurs !

Mito



Il est **interdit de poser** une carte Mito sur la pile de défausse, ou **de l'offrir** à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître habilement. **Exception : La gardienne punaise peut poser une carte Mito sur la pile de défausse.**

Conseil : Il vaut mieux se débarrasser d'une carte Mito à temps... !

Cartes Action

... Elles sont placées sur la pile de défausse selon les règles de pose.



Araignée

Le joueur qui pose une araignée peut offrir **une de ses cartes** à un adversaire de son choix (sauf une carte Mito) immédiatement après.



Moustique

Si un joueur pose un moustique, tous les joueurs, sauf le joueur actif, doivent taper **le plus vite possible** avec la main à plat **sur la carte Moustique**. Le joueur le plus lent récupère une carte de chacun des autres joueurs (sauf une carte Mito).



Cafard

Si un joueur pose un cafard, **tous** les joueurs essayent **en même temps** de poser dessus **une carte au choix de même valeur**. Seul le plus rapide peut laisser sa carte sur la pile. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.



Fourmi

Si un joueur pose une fourmi, tous les joueurs, à l'exception du joueur actif, doivent reprendre en main une carte de la pioche.

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.

Fin de la manche

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la manche s'arrête.

Décompte de la manche

Chaque carte Nombre encore en main fait perdre 1 point ; chaque carte Action, 5 points ; et chaque carte Mito, 10 points.

Pour la manche suivante, le joueur assis à gauche de celui qui avait entamé la manche précédente reçoit la gardienne punaise.

Fin de la partie

La partie se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalise le moins de points à la fin remporte la partie.