

EMELY + LUKAS BRAND

CSALÓ MOLYOK

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán


DREI
MAG / ER
SPIELE



ARVI

JÁTÉKSZABÁLY

Játékosok száma: 3-5

Ajánlott életkor: 7 év felett

Játékidő: 15-25 perc

A játék célja

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

A játék tartozékai

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

A játék előkészületei

A legidősebb játékos megkapja az őrbogarat, amit képpel felfelé maga elé helyez az asztalra. A többi lapot alaposan megkeveri, és 8 lapot oszt minden játékosnak. A maradék lapok képpel lefordítva az asztal közepére téve fogják alkotni a húzópaklit. Üssük fel a húzópakli felső lapját, és képpel felfordítva tegyük a húzópakli mellé – ez lesz a dobópakli. Ha az elsőnek felcsapott lap akciókártya, az akciót kivételesen nem hajtjuk végre – csak a számértékek számítanak.

A játék menete

A játékot az őrbogár kártya tulajdonosa kezdi, a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek majd sorra. A soron lévő játékos egyik kezében lévő lapját a dobópaklira teszi. Egyetlen megkötés van: a letett lapnak pontosan eggyel kisebbnek vagy nagyobbknak kell lennie, mint a dobópakli tetején lévő lapnak. Példa: 2-es lapra csak 1-es vagy 3-as lapot lehet kijátszani.

Az 1-es és az 5-ös lapok kivételek. Az 1-es lapra 2-es és 5-öst lehet tenni, az 5-ös lapra pedig

4-est vagy 1-est. Ha nincs olyan lapod, amelyet a fenti szabályok betartásával kijátszhatnál, húzz egy lapot a húzópakliból – ezzel köröd véget ér.

Csalás

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

- A kezekben lévő paklidat mindig az asztal felett kell tartanod.
- Egyszerre csak egy laptól szabadulhatsz meg csalással.
- Ha valakit csaláson kaptak, addig tilos csalni, míg a fülön csípett csaló ügye el nem rendeződik.
- Az utolsó kártyádtól tilos csalással megszabadulni.

Az őrbogár

Az őrbogár kártya mindenkor tulajdonosa az ő feladatát látja el. Ha ő vagy, ugyanúgy játszol, mint a többiek, de nagyon kell ügyelned a többi játékos csalási kísérleteire. Amíg ő vagy, tilos csalnod. Ha egy játékosársadat csaláson kapod, hangosan kiált fel: „Csaló!”.

Ha csaláson kaptak

Ha az ő csaláson kapott, a játék egy pillanatra megáll, amíg az ügyedet elrendezik. Ha tényleg csaltál, vissza kell vened a lapot, amelytől meg akartál szabadulni a kezembe. Az ő büntetésként átadja neked egyik saját lapját. Végül megkapod az őrbogár kártyát is – ettől kezdve te leszel az ő.

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

A csaló moly

A szemtelen csaló moly kártyát nem lehet sem kijátszani a dobópaklira, sem játékosársnak odaadni. Egyetlen módon szabadulhatsz meg tőle, mégpedig 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 játsszuk ki, és hatásuk azonnal létrejön.

Pók: A pókkártya kijátszója átadja egyik kártyáját valamelyik játékosának – a csaló molyt nem lehet átadni.

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

Csótány: Csótánykártya kijátszásakor a játékosok megpróbálnak minél gyorsabban a dobópaklira tenni egy olyan lapot kezükből, amelynek értéke azonos a dobópakli tetején lévőével. Azonban csak a leggyorsabb játékos teheti le lapját, a többieknek vissza kell venniük. Ha senki nem tud lapot tenni, a játék folytatódik.

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

Ha a játék folyamán a húzópakli elfogy, meg kell keverni a dobópaklit, és az lesz az új húzópakli.

Egy játékkör vége

Amint egy játékos megszabadul az összes lapjától, a játékkör véget ér.

Pontozás

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

Jegyezzük fel a pontokat egy papírra, ezután kezdődhet a következő kör, amelyet az előző kört kezdő játékos balján ülő játékos kezd – megkapja az őrbogár kártyát is.

A játék vége

A játékban annyi kört kell lejátszani, amennyi a résztvevő játékosok száma. A győztes az lesz, akinek a játék végére a legkevesebb mínuszpontja gyűlt össze.