

Моль – жулик

Моль – жулик



Клоп – охранник



Числовые карты



Карты действия



Aktionskarten

Авторы: Эмели и Лукас Бранд  
Иллюстрации и графика: Рольф Вогт  
Редактор: Клаудиа Гайгенмюллер

Количество игроков: 3-5  
Возраст: с 7 лет  
Длительность игры: 15-25 мин.

В комплектацию входит:

72 игровые карты  
20 карт действия (5 с пауком, 5 с комаром, 5 с тараканом, 5 с муравьем)  
43 числовые карты  
8 моли-жуликов  
1 клоп – охранник  
Правила игр

### **Цель игры**

Жульничество в играх запрещено. Но не в этой игре! Тут действует правило: избавиться от своих карт первым, умело жульничая и подкидывая карты.

### **Подготовка к игре**

Старший игрок получает Клопа-охранника и кладёт его открытым перед собой. Оставшиеся карты хорошо перемешивает и закрытыми раздает по 8 карт каждому игроку. Возьмите эти карты в руку, а остальные положите закрытыми стопкой в центре. Первую карту в этой стопке откройте и положите рядом изображением вверх для колоды битых карт. Если это карта действия, это действие выбывает. Действует числовое значение.

### **Ход игры**

Играют по очереди. Начинает игрок с Клопом-охранником. Когда наступает твоя очередь, положи одну из карт, которую ты держишь в руке, в колоду с битыми картами. При этом действует правило: твоя карта должна быть на одно значение больше или меньше, чем верхняя карта колоды с битыми картами.

Например: На 2-ку можно положить только единицу или тройку.

Исключениями являются 1 и 5. На 1 можно положить 2 или 5, а на 5 можно положить 4 или 1.

У тебя нет подходящей карты? Возьми карту из колоды с запасными картами. Теперь ход следующего игрока.

### **Жульничество**

Разрешается умело прятать отдельные карты (всё равно, будет это Моль – жулик, карта действия или числовая карта), например, карта может упасть под стол, или ты бросишь её за плечо, или спрячешь в рукав... **Разрешено всё, что весело!** Но даже у жульничества есть свои правила:

Карты в руке должны все время быть над столом.

Нельзя одновременно прятать несколько карт.

Если игрока поймали на жульничестве, во время расследования жульничать нельзя.

С последней картой жульничать нельзя.

### **Клоп – охранник**

Если у тебя есть эта карта, это значит, что в этом туре ты будешь Клопом – охранником. Ты играешь так же, как и все, но внимательно следишь за другими игроками. Ведь они все будут стараться спрятать карты. Ты же, как Клоп – охранник, жульничать не можешь и должен играть честно. Если ты поймаешь другого игрока на жульничестве, ты должен выкрикнуть: «Поймали!».

### **Поймали!**

Если Клоп-охранник поймал тебя на месте преступления, игра прерывается для расследования.

Тебя обвиняют справедливо? Тогда ты должен сейчас же взять в руки ту карту, которую ты хотел спрятать, а игрок-охранник отдает тебе одну из своих карт. К тому же ты получаешь карту Клопа-охранника, теперь ты – новый охранник.

Тебя обвинили несправедливо? Тогда охранник должен взять из колоды с запасными картами штрафную карту. Он и дальше остаётся охранником.

Выдавать игроков не разрешается!

### **Моль - жулик**

Нахальную Моль – жулика нельзя скидывать в колоду битых карт или отдавать. Избавиться от неё можно, только умело жульничая!

Исключение! Игрок с Клопом – охранником может сбросить Моль-жулика в колоду битых карт.

Подсказка: старайтесь избавиться от моли вовремя!

### **Карты действия**

... разыгрываются соответственно правилам отбоя.

#### **Паук**

Тот, кто разыгрывает паука, сразу же может отдать одну из своих карт другому игроку (но не карту Моль – жулик).

#### **Комар**

Если разыгрывается комар, все игроки, кроме активного игрока, должны хлопнуть ладонью по карте комара. Самый медленный игрок получит от каждого игрока по одной карте (но не Моль – жулика).

#### **Таракан**

Если разыграли карту таракана, **все** игроки **одновременно** пытаются положить на карту таракана **числовую карту того же значения**. Оставить свою карту может только самый быстрый игрок. Если никто из игроков не может подкинуть карту, игра продолжается дальше, как обычно.

#### **Муравей**

Если разыграли карту муравья, все игроки, кроме активного игрока, должны взять по одной карте из колоды битых карт.

Если колода запасных карт закончилась, перемешивают колоду битых карт и кладут её как колоду запасных карт.

**Конец тура**

Если у одного из игроков заканчиваются карты, заканчивается и игровой раунд.

**Оценка раунда**

За каждую числовую карту получают 1 минус-очко, за каждую карту действия 5 минус-очков, а за каждую карту Моли-жулика 10 минус-очков.

В следующем раунде игрок, сидящий слева от игрока, начинавшего прошлый раунд, получает карту Клопа-охранника.

**Конец игры**

Игра длится количество раундов, равное количеству участников. Тот, у кого в конце игры будет меньше всего минус-очков, побеждает.