

Pfeilrichtung bis ans Ende des Spielbretts liegen.

Wenn der Spieler versucht hat, seine Mitspieler mit einer oder zwei falschen Karten zu täuschen, dann muß er alle Karten einschließlich der gerade gespielten bis zum Spielbrettende aufnehmen. Die gespielten Karten brauchen den Mitspielern nicht gezeigt zu werden.

**8.** Jeder Mitspieler darf "Du lügst!" rufen. Es kann vorkommen, daß gleich mehrere den Spieler herausfordern. Dann muß der erste Herausforderer rechts vom Spieler die Karten an sich nehmen, wenn dieser **fälschlicherweise** beschuldigt worden ist.

**9.** Nach einer Herausforderung muß der nächste Spieler die Karte(n) auf das **nächste** Feld ablegen. Nach dem Baby-Feld geht das Spiel beispielsweise mit dem Großvater weiter.

### 10. Tante Mildred-Karten

Es gibt 4 Tante Mildred-Karten im Spiel. Weil es auf dem Spielbrett keine zugehörigen Felder gibt, wird man mit diesen Karten die Mitspieler immer täuschen müssen und sie wie normale Familien-Mitglieder-Karten ablegen.

### 11. Gewinner des Spiels

Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, ist Gewinner des Spiels.

©1981 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Conventio...

4296-XD 281

**4.** Jeder Spieler legt in seinem Durchgang verdeckt Karten auf das Spielbrett. Das kann 1, das dürfen 2, aber nie mehr als 2 Karten sein. Die Karten werden auf ein Bildfeld auf dem Spielbrett gelegt, und zwar in der Reihenfolge der abgebildeten Familienmitglieder. So beginnt der erste Spieler mit Großvater, der zweite legt bei Großmutter ab, der dritte beim Vater usw. Der Spielablauf folgt immer der Pfeilrichtung auf dem Spielbrett.

**5.** Jeder Spieler muß zu jeder Karte, die er auf dem Spielbrett abgelegt hat, mitteilen, was er abgelegt hat. Wenn also z. B. gerade die Großmutter an der Reihe ist, dann legt der Spieler seine Karte(n) dort ab und sagt: "1 Großmutter" oder "2 Großmutter". Selbst wenn er keine Großmutter-Karte hat, muß er eine oder zwei Karten mit irgendeinem anderen Familienmitglied ablegen. Es gilt, die Mitspieler zu täuschen und zu behaupten, daß die jeweils richtige(n) Karte(n) abgelegt wurde(n).

**6.** Wenn ein oder mehrere Spieler das nicht glauben, müssen sie ausrufen: "Du lügst!"

**7. "Du lügst!"**  
Wenn der Spieler nicht gemogelt hat (wenn also die richtige(n) Karte(n) auf richtige Felder gelegt wurde(n), dann muß er die Karte(n) vorzeigen, und der Spieler, der "Du lügst!" gerufen hat, muß alle Karten, die auf diesem Feld liegen, aufnehmen. Er muß auch alle die Karten nehmen, die von diesem Feld in

# MB SPIELE

# DU LÜGST!



## SPIELANLEITUNG

**DU LÜGST!**

Das lustige Kartenspiel für die ganze Familie

2-6 Spieler  
1 Kartenstapel aus 28 Familien- und 4 Tante Mildred-Karten  
Spielbrett  
Spielanleitung

**ZIEL DES SPIELS**  
Als erster Spieler alle seine Karten auf dem Spielbrett abgelegt zu haben.

**SPIELREGELN**  
Deck-Karte aus dem Stapel wird beiseitegelegt.

**1.** Alle Karten werden an die Spieler verteilt. Je nach Zahl der Mitspieler können einige Spieler eine Karte mehr als andere haben.

**2.** Auf dem Spielbrett sind alle Familienmitglieder abgebildet: Großvater, Großmutter, Vater, Mutter, Bruder, Schwester und Baby.

**3.** Der Kartenstapel enthält jeweils 4 Karten der einzelnen Mitglieder der Familie. Dazu 4 Extra-Karten mit Tante Mildred, für die es auf dem Spielbrett allerdings keine entsprechende Abbildung gibt.