

Lügenbeutel

Wer nicht gut lügt, verliert!!

Spieler: 2 – 8

Alter: 8 – 108

Inhalt: 80 farbige Nummern-Karten
26 Aktionskarten (20 Joker; 6 Aussetzen)
6 Lügenbeutel-Karten
1 Rache-Würfel

Spielanleitung

Es wird ein Spieler ausgewählt, der die Karten verteilt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Der Rest der Karten wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler nehmen die Karten auf und sortieren diese nach Nummern.

Alle Spieler müssen die Karten so halten, daß die Mitspieler die Anzahl erkennen können.

Ziel des Spiels ist es, als erster alle Karten abzulegen. Reihum kann jeder Spieler Karten ablegen. Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, muß er 1 Karte vom Kartenstock ziehen.

©MCMLXXXIX Amigo GmbH

All Rights Reserved

Vorsicht! Enthält kleine Teile! Nicht für Kinder unter 3 Jahren!

D-6074 Rödermark, W.-Germany

Messenhäuser Str. 65
Spiel + Freizeit GmbH



Zusammenzahlen der Punkte:
Alle Nummernkarten zählen ihren Wert: von 1 - 10
Aussetzen: 20 Punkte
Joker: 30 Punkte
Lügenbeutel: 40 Punkte

Ablegen kann man Karten (verdeckt) in der Mitte des Tisches auf einem Ablagestapel. Dieser Ablagestapel wird mit einer „1“ begonnen. Der Spieler der an der Reihe ist, kann sovieler „1-er“ verdeckt ablegen wie er möchte. Danach ist der nächste Spieler mit „2-er“ dran, der Nächste mit „3-er“ usw. bis zum „10-er“. Jetzt werden die Karten dem Kartenstock beigemischt und wieder mit der „1“ angefangen, abzulegen.

(z.B.: Ein Spieler ist mit der „5“ dran. Er legt eine „5“ und sagt „fünf“, legt eine weitere „5“ und sagt wieder „fünf“, bis er keine mehr hat.) Da die Karten mit der Zahl nach unten abgelegt werden, weiß keiner der Mitspieler ob er die Wahrheit sagt, oder lügt.

Bluffen (Lügen)

Hat ein Spieler keine der geforderten Karten oder will er einfach mehr Karten ablegen als erlaubt, so kann er dies tun, darf sich aber nicht erwischen lassen!

Lügenbeutel

Jeder Spieler kann jederzeit **'Lügenbeutel'** rufen, wenn er das Gefühl hat, der Spieler der an der Reihe ist, lügt.

Doch die Erfahrung zeigt, daß derjenige der am **wenigsten** „Lügenbeutel“ ruft, meist gewinnt.

Dann muß der Spieler alle Karten die er abgelegt hat, aufdecken und damit beweisen, daß er die Wahrheit gesagt hat.

Hat er gelogen, egal wie oft, muß er alle abgelegten Karten wieder zurücknehmen und zur Strafe zusätzlich einmal mit dem Rache-Würfel würfeln. Er hat nun soviel Karten vom Kartenstock zu ziehen, wie der Würfel anzeigt.

(Beispiel: Es war die „5“ an der Reihe. Der Spieler hat abgelegt: eine „5“, noch eine „5“, eine „10“ und wieder eine „5“. Dann hat ein Mitspieler „Lügenbeutel“ gerufen. Er muß jetzt alle Karten (5,5,10,5) wieder auf die Hand nehmen und „Rache-würfeln“. Zeigt der Würfel eine 3, muß er 3 Karten vom Kartenstock zusätzlich ziehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er setzt das Spiel mit der „5“ fort, da diese noch nicht gelegt wurde.)

Hat der Spieler aber die Wahrheit gesagt, (alle abgelegten Karten hatten die richtige Zahl) so muß derjenige, der 'Lügenbeutel' rief, mit dem Rache-Würfel würfeln und entsprechend viele Karten ziehen! Die Karten im Kartenstapel bleiben liegen und der nächste Spieler setzt das Spiel mit der nächst größten Zahl fort.

Aktionskarten

Es gibt zwei verschiedene Aktionskarten:



Joker

Aussetzen



Beendigung des Spiels:
Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger der Runde. Die anderen müssen nun ihre Punkte zusammenzählen. Die Punktzahl aller Spieler ergeben die Pluspunkte für den Sieger der Runde. Gesamt Sieger ist, wer zuerst 500 Punkte erreicht.

Passen: Hat ein Spieler keine passende Karte zum ablegen und will nicht lügen, so kann er sagen, indem er laut 'passen' sagt. Allerdings muß er 1 Karte vom Kartenstock aufnehmen! Pas-sende Karten können sofort abgelegt werden.

Achtung: Bei der Aktionskarte „Aussetzen“ darf ebenfalls „Lügenbeutel“ gerufen werden. Dabei wird so verfahren, wie oben angegeben. Diese Karte darf jedoch nicht am Ende eines Spiels, als letzte Gewinnerkarte gespielt werden!!

Lügenbeutel: diese Karte hat keinen Zahlenwert und kann somit niemals regulär abgelegt werden. Um diese loszuwerden ist der Spieler gezwungen, zu lügen!
(Variante zum Einsatz dieser Karte: Man verteilt am Anfang lediglich 9 Karten und gibt jedem Mitspieler zusätzlich 1 Lügenbeutel-Karte. Der Reiz liegt darin, daß jeder weiß: Irigendwann muß jeder der Spieler einmal lügen!)

Joker: diese Karte kann jederzeit für eine beliebige Karte eingesetzt werden, auch als „Aussetzen“. Wenn als „Aussetzen“ eingesetzt, darf auch nur diese eine Karte abgelegt werden
Tip: Den Joker so lange wie möglich aufheben, weil man ihn zum Schluß am dringendsten braucht.

Aussetzen: diese Karte darf jederzeit gespielt werden (verdeckt). Andere Karten dürfen jedoch nicht gleichzeitig abgelegt werden. Der Spieler muß laut „Aussetzen“ rufen. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, setzt aus. Er darf weder eine Karte ablegen noch ziehen.