

# Mogelei - Spielregel

Bei Familie Mogelei muß im richtigen Moment geblufft werden!  
In jeder Runde wird eine Farbe aufgerufen, die bedient werden **muß**. Wer die Farbe nicht hat, legt eine andere Farbe. Weil jedoch die Karten **verdeckt** auf den Tisch gelegt werden, weiß zunächst keiner - wer was gelegt hat. **Nacheinander** werden die Spieler gefragt, ob sie ihre Karte aufdecken möchten oder nicht. (Wer die aufgerufene Farbe **nicht bedienen konnte**, darf seine Karte **nicht aufdecken**!). Wer die höchste Karte der aufgerufenen Farbe aufdeckt, ist an der Reihe. Manchmal ist es besser, daß man eine Karte der gerufenen Farbe verdeckt läßt und blufft - man darf sich nur nicht erwischen lassen. Der Spieler mit der höchsten aufgedeckten Karte hat die Möglichkeit, einen Mitspieler des Bluffens zu verdächtigen, die Runde weiterzuführen oder die Runde zu beenden. Je länger die Runde dauert, desto schwieriger wird es, einen Mitspieler beim Bluffen zu erwischen, denn die Karten der zu Beginn der Runde geforderten Farbe werden immer weniger... Wer beim Bluffen erwischt wird, erhält die ausgespielten Karten und somit auch die Spiegeleier - sie zählen Minuspunkte. Mit dem „dicksten Ei“ wird belohnt, wer am besten geblufft hat.

## Spielerzahl

3-8 Spieler ab 10 Jahren

## Spielmaterial

Je 24 Karten (1-24) in den Farben der Familie Mogelei

Vater Mogelei: SCHWARZ

Mutter Mogelei: ROT

Tochter Mogelei: GELB

Sohn Mogelei: BLAU

12 Belohnungskarten für „das dickste Ei“

## Spielziel

Belohnungskarten bringen Pluspunkte, Spiegeleier Minuspunkte; wer die beste Punktzahl erzielt, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Belohnungskarten aus und legen Sie sie als offenen Stapel in die Mitte des Tisches. Von der Familie Mogelei sind immer **alle Familienmitglieder** (Farben) im Spiel. Welche Kartenwerte gebraucht werden, hängt jedoch von der Anzahl der Spieler ab:

1

Spieleranzahl	Kartenwerte
3	1-9
4	1-12
5	1-15
6	1-18
7	1-21
8	1-24

Die restlichen Karten bleiben in der Schachtel und spielen nicht mit. Außerdem brauchen Sie noch Papier und Bleistift, um die Punkte zu notieren.

Ein Spieler wird zum Kartengeber bestimmt. Beim nächsten Spiel wird der Spieler links von ihm zum neuen Kartengeber, die Rolle wechselt also von Spiel zu Spiel im Uhrzeigersinn. Der Kartengeber mischt die Karten und teilt sie verdeckt an alle Spieler (auch sich selbst) aus. Jeder erhält 12 Karten, die er auf die Hand nimmt und nach Farben sortiert.

Spieltip: *Lassen Sie sich von den Mitspielern nicht in die Karten schauen!*

## Spielablauf

Mogelei besteht aus mehreren Runden. Im Gegensatz zu anderen Kartenspielen ist eine Runde nicht unbedingt beendet, wenn jeder eine Karte ausgespielt hat, sondern die Runde kann aus mehreren Durchgängen bestehen. Der Spieler links vom Kartengeber ist der erste „Ausrufer“. Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat.

## Beginn einer Runde

Der „Ausrufer“ kann jede beliebige Farbe aufrufen (auch eine Farbe, die er gar nicht hat).

Der Spieler ruft z. B.: „SCHWARZ“. Alle Spieler (auch der Ausrufer) legen daraufhin **v e r d e c k t** eine Karte vor sich nach folgenden **Ablegeregeln** auf den Tisch:

- Wer die aufgerufene Farbe auf der Hand hat, **muß** eine Karte dieser Farbe **verdeckt** vor sich legen.
- Wer die aufgerufene Farbe **nicht** auf der Hand hat, legt eine beliebige andere Karte **verdeckt** vor sich.

2

## Aufdecken oder nicht?

Nachdem alle Spieler eine Karte ausgespielt haben, entscheidet jeder, ob er seine Karte aufdeckt oder nicht. Der Ausrufer beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn:

- Wer die aufgerufene Farbe **nicht ausspielen konnte** (weil er sie nicht hatte), **muß** seine Karte **verdeckt** liegen lassen. Er verrät jedoch nicht, welche Karte er gespielt hat.
- Wer die aufgerufene Farbe **ausgespielt hat**, hat die Wahl:
  - Er kann die Karte **aufdecken**.
  - Er kann sie aber auch **verdeckt** liegen lassen und bluffen. (Er tut so, als ob er die geforderte Farbe nicht hat.)

Sobald jeder entschieden hat, ob er seine Karte aufdeckt oder nicht, wird festgestellt, wer an der Reihe ist:

- Wurde in dem letzten Durchgang keine Karte aufgedeckt, ist wieder der Ausrufer an der Reihe.
- Wurden in dem letzten Durchgang eine oder mehrere Karten aufgedeckt, ist derjenige an der Reihe, der in dem letzten Durchgang den **höchsten Wert** aufgedeckt hat.

(Mit „dem letztem Durchgang“ sind immer die oben liegenden Karten gemeint!)

Der Spieler, der an der Reihe ist, hat nun die Wahl:

### 1. Er sagt an: „Ich mache weiter!“

Die Runde wird fortgesetzt und der nächste Durchgang beginnt: Der Spieler muß erneut **die zu Beginn dieser Runde aufgerufene Farbe rufen**. Danach spielt jeder **verdeckt** eine Karte nach den bekannten **Ablegeregeln** aus. Die Karte wird auf die zuvor gespielte(n) Karte(n) gelegt, aber so, daß die darunterliegende(n) Karte(n) noch zu sehen ist (sind). Danach heißt es wieder: **„Aufdecken oder nicht?“**

### 2. Er sagt an: „Ich mache Schluß!“

Damit beendet er die Runde. Es wird ermittelt, ob ein Spieler **„das dickste Ei“** gelegt hat. Danach sammelt der Spieler, der die Runde beendet hat, alle ausgespielten Karten dieser Runde ein und legt sie als Stapel neben sich auf den Tisch. Der Spieler, der die Karten erhalten hat, beginnt mit der nächsten Runde - siehe **Beginn einer Runde**.

3

### 3. Er sagt an: „Du bluffst!“

Damit verdächtigt er einen Mitspieler, der seine Karte nicht aufgedeckt hat, die aufgerufene Farbe gespielt zu haben. Der Verdächtige muß daraufhin seine zuletzt gelegte Karte aufdecken.

- Hat der verdächtige Spieler tatsächlich die aufgerufene Farbe ausgespielt, erhält er **alle** in dieser Runde ausgespielten Karten.
- Hat er jedoch nicht geblufft und eine andere Farbe ausgespielt, erhält der Spieler, der den Verdacht geäußert hat, die in der Runde ausgespielten Karten.

Bevor einer der beiden Spieler die Karten erhält, wird das **„das dickste Ei“** ermittelt.

Der Spieler, der die gespielten Karten erhalten hat, beginnt mit der nächsten Runde - siehe **Beginn einer Runde**.

## Das dickste Ei

Alle Spieler, die im letzten Durchgang ihre Karte noch **verdeckt** liegen haben, decken diese auf. Wer von diesen Spieler die höchste Karte der aufgerufenen Farbe gespielt hat, hat **„das dickste Ei“** gelegt. Er erhält eine Belohnungskarte vom Stapel in der Tischmitte und legt sie neben sich ab.

## WICHTIG:

Werden in einer Runde mehrere Durchgänge gespielt, geht es immer nur um die im **letzten** Durchgang gespielten Karten, wenn das **dickste Ei** ermittelt wird, ein Verdacht ausgesprochen wird oder es darum geht: „Aufdecken oder nicht?“!

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte gespielt wurde. Auch für die letzte Runde wird ermittelt, wer die Karten einsammeln muß und wer **„das dickste Ei“** gelegt hat. Dann wird abgerechnet. Jede Belohnungskarte zählt 3 Pluspunkte, jedes Spiegelei 1 Minuspunkt (es werden nur die Spiegeleier an einem Kartenrand gezählt). Das Punktergebnis wird notiert - ein neues Spiel beginnt. Wer nach 5 Spielen die beste Punktzahl erzielt hat, ist Gewinner.

4

# Mogelei

## Spielbeispiel und Spieltips

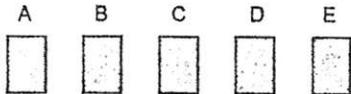
... nur, wer im richtigen Moment blufft, wird gewinnen...

### Spielbeispiel

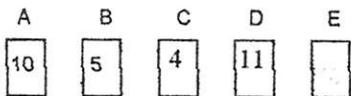
Es spielen: Anton, Berta, Claus, Doris, Emil

#### Beginn der Spielrunde

**Durchgang 1:** Spieler A ist der Ausrufer. Er kann jede beliebige Farbe ausrufen - auch eine Farbe, die er nicht hat. Der Spieler A ruft die Farbe „SCHWARZ“. Alle Spieler legen verdeckt eine Karte vor sich ab. Wer SCHWARZ hat, **muß** auch SCHWARZ legen! Wer die Farbe SCHWARZ nicht hat, legt eine beliebige andere Farbe.



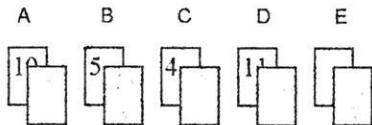
Jetzt heißt es: „Aufdecken oder nicht?“ - In der Reihenfolge: A - B - C - D - E. Wer SCHWARZ gelegt hat, **kann** aufdecken oder seine Karte verdeckt lassen (bluffen). Wer kein SCHWARZ gelegt hat, **muß** die Karte verdeckt lassen.



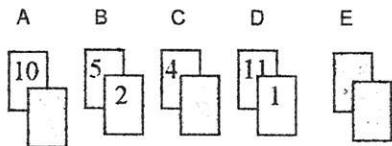
Der Spieler D ist jetzt an der Reihe - er hat die höchste Karte in der Farbe „SCHWARZ“ (SCHWARZE 11) gelegt. Spieler D könnte „Schluß machen“, Spieler E verdächtigen oder „weitspielen“. Er entscheidet sich für „weitspielen“. Spieler D muß nun wieder die zu Beginn der Spielrunde aufgerufene Farbe rufen: „SCHWARZ!“

5

**Durchgang 2:** Alle Spieler legen wieder verdeckt eine Karte vor sich ab - so, daß die darunterliegende noch zu sehen ist. Wer SCHWARZ hat, **muß** auch SCHWARZ legen! Wer die Farbe SCHWARZ nicht hat, legt eine beliebige andere Farbe.



Jetzt heißt es „Aufdecken oder nicht?“ - In der Reihenfolge: D - E - A - B - C. Wer SCHWARZ gelegt hat, **kann** aufdecken oder seine Karte verdeckt lassen (bluffen). Wer kein SCHWARZ gelegt hat, **muß** die Karte verdeckt lassen.



Der Spieler B ist jetzt an der Reihe - er hat im letzten Durchgang die höchste Karte in der Farbe „SCHWARZ“ (die SCHWARZE 2) gelegt. Er könnte „Schluß machen“, „weitspielen“ oder entweder A, C oder E verdächtigen. Der Spieler B entscheidet sich nicht für „weitspielen“, weil die Chance jemanden beim Bluffen zu erwischen, mit jedem weiteren Durchgang kleiner wird. Er will jemanden verdächtigen, der vielleicht geblufft hat. Spieler B überlegt:

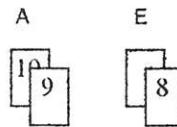
„Spieler A macht so ein ehrliches Gesicht - der hat nicht geblufft...“  
„Spieler C hat bei der Frage „Aufdecken oder nicht?“ lange überlegt.“  
„Spieler E traut sich bestimmt nicht, zu bluffen - oder?“

Spieler B entscheidet sich und sagt zu Spieler C: „Du bluffst!“. Spieler C muß nun seine Karte aufdecken: Es ist die GELBE 12 - Spieler C hat also doch nicht geblufft...Pech gehabt - falsch verdächtigt.

Spieler B erhält alle Karten aus der Runde (10 Karten). Die Karten legt er verdeckt neben sich ab - jedoch muß vorher noch das **dickste Ei** unter den verdeckt gebliebenen Karten ermittelt werden.

6

Spieler A und E drehen deshalb ihre Karte um und nun zeigt sich, daß beide geblufft haben:



Spieler A hat die SCHWARZE 9 gespielt, Spieler E hat die SCHWARZE 8 gespielt - (übrigens hat Spieler E damit auch schon im ersten Durchgang geblufft).

Doch wer hat am besten geblufft?

Da Spieler A die **höchste** (verdeckte) Karte in der Farbe SCHWARZ in dem letzten Durchgang hatte, erhält er eine Belohnungskarte aus der Tischmitte und legt sie neben sich ab.

Hätte Spieler B den Spieler A verdächtigt, hätte der Spieler A alle Karten aus der Runde erhalten. Hätte Spieler B den Spieler E verdächtigt, hätte Spieler E die Karten aus der Runde erhalten.

Der Spieler, der die Karten erhalten hat (Spieler B), beginnt mit der nächsten Spielrunde und wird Ausrufer.

### Spieltips

**Wann sollte ein Spieler (Ausrufer) sagen: „Ich mache weiter!“?**

(Jeder Spieler muß mindestens eine Karte auf der Hand haben.)  
Wenn der Spieler davon ausgeht, daß im nächsten Durchgang ein anderer Spieler die höchste Karte der aufgerufenen Farbe aufdeckt.

**Wann sollte ein Spieler (Ausrufer) sagen: „Ich mache Schluß!“?**

Wenn der Spieler zu keinem anderen Spieler sagen kann: „Du bluffst!“, weil jeder Spieler seine zuletzt gespielte Karte aufgedeckt hat **und** er davon ausgeht, daß er in einem weiteren Durchgang keinen Mitspieler mehr beim Bluffen erwischen wird. Das ist der Fall, wenn bereits alle Karten einer Farbe gespielt sind.

7

**Wann sollte ein Spieler (Ausrufer) sagen: „Du bluffst!“?**

(Es muß mindestens eine Karte seiner Mitspieler verdeckt geblieben sein.)  
Wenn der Spieler nicht weitspielen und auch nicht Schluß machen möchte, sondern einen seiner Mitspieler des „Bluffes“ überführen will.

**Welche Farbe soll man legen, wenn man die aufgerufene Farbe nicht auf der Hand hat?**

Man könnte eine Farbe legen, von der man nur eine Karte oder wenige Karten hat.

**Welchen Kartenwert soll man legen, wenn man die aufgerufene Farbe hat und somit legen muß?**

Wird eine Farbe zum ersten Mal in einer Runde aufgerufen, kann man einen hohen Kartenwert ablegen.  
Die kleineren Werte hebt man sich für weitere Durchgänge auf.  
**ABER:** Wer das „dickste Ei“ legen will, muß genau umgekehrt verfahren und hoffen, daß er nicht verdächtigt wird.

**Wer ist an der Reihe, wenn alle Spieler ihre Karte bei der Frage „Aufdecken oder nicht?“ verdeckt gelassen haben?**

Es ist der Ausrufer an der Reihe.

**Kann ein Spieler sich auch selbst verdächtigen, geblufft zu haben?**

NEIN, natürlich nicht!

8