

IS

# SVINDLANDI MÖLUR

Höfundur: **Emely og Lukas Brand**  
Myndskreyting og grafík: **Rolf Vogt**  
Ritstjóri: **Claudia Geigenmüller**

Leikmenn: 3 - 5

Aldur: 7 ára og eldri

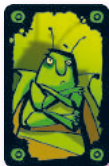
Leiktími: 15-25 mínútur

## Innihald

- 72 spil:
- 20 aðgerðaspil (5 af hverju; kónguló, mýfluga, maur, kakkalakki)
- 43 talnaspil
- 8 svindlandi mölflugur
- 1 varðlús
- Leiðbeiningar



Svindlandi  
mölfluga



Varðlús



Talnaspil



Aðgerðaspil

## Markmið

Það er bannað að svindla í spilum. En ekki í þessu spili! Hér áttu að reyna að losa þig fyrstur við öll spilin þín með því að svindla kænskulega og lauma spilunum frá þér á slunginn hátt.

## Gert klárt fyrir spilið

Elsti leikmaðurinn fær spilið með varðlúsinni og setur það niður fyrir framan sig með myndina upp. Hann stokkar hin spilin og gefur hverjum leikmanni 8 spil án þess að sýna þau. Geymið spilin á hendi en afgangurinn af spilunum er lagður niður í bunka á mitt borðið með myndirnar á hvolfi. Snúið efsta spilin í bunkanum við og setjið það við hliðina á bunkanum með myndina upp og búið þannig til kastbunka. Ef spilið, sem var snúið við, er aðgerðaspil gildir það ekki. En talan á því gildir engu að síður.

## Spilið sjálft

Leikmenn gera til skiptis. Leikmaðurinn með varðlúsina byrjar. Þegar þú átt leik skaltu setja eitt af spilunum þínum í kastbunkann. Eftirfarandi gildir: Spilið verður að vera einni tölu **hærri** eða **lægri** en sú sem er á efsta spilin í kastbunkanum.

Dæmi: Ef spilið er með 2 máttu einungis setja niður spil með 1 eða 3.

Undantekningar eru 1 og 5. Það má setja spil með 2 eða 5 ofan á 1 og spil með 4 eða 1 má setja ofan á 5.

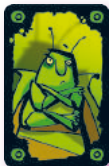
Hafir þú engin spil á hendi sem passa skaltu draga eitt spil úr buncanum. Röðin er þá komin að næsta leikmanni.

## Svindlari

Þú getur lævislega látið einstök spil hverfa (gildir einu hvort það er svindlandi mölfluga, aðgerðaspil eða talnaspil), t.d. með því að lauma þeim undir borðið, henda þeim yfir öxlina eða fela þau í erminni... **Allt, sem er skemmtilegt, er leyfilegt!** En það gilda vissar reglur um svindl:

- Höndin með spilunum á alltaf að vera fyrir ofan borðið.
- Þá má ekki láta nema eitt spil hverfa í einu.
- Ef leikmaður er gripinn við að svindla má ekki svindla meðan verið er að útkljá málið.
- Það má aldrei láta síðasta spilið á hendi hverfa með svindli.

## Varðlúsin



Ef þú ert með þetta spil ertu varðlúsin í þessari umferð. Þú spilar eins og vanalega en fylgist einnig náið með hinum leikmönnum. Þeir munu reyna að láta spil hverfa í laumi. Sem varðlúsin verður þú alltaf að vera heiðarlegur og þú mátt sjálfur ekki svindla. Ef þú stendur aðra leikmenn að verki við að svindla kallar þú hátt: „Gripinn!“.

## Gripinn!

Ef leikmaður með varðlúsarspilið hefur staðið svindlara að verki er gert stutt hlé á spilinu til að komast til botns í málinu.

**Ef þú ert sekur!** Þá verður þú þegar í stað að láta spilið, sem þú reyndir að láta hverfa, aftur í hönd þína og vörðurinn lætur þig fá eitt af sínum spilum. Auk þess færð þú einnig varðlúsarspilið. Nú ert þú nýi varðhundurinn!

**Ef þú ert saklaus!** Þá verður vörðurinn að taka eitt spil úr bunkanum. Hann heldur áfram að sinna starfi varðarins.

Það er bannað að kjafta frá svindli annarra leikmanna!

## Svindlandi mölfluga



Ósvífna svindlandi mölflugu má **ekki** setja í kastbunkann og það má **ekki** gefa hana frá sér. Eina leiðin til að losna við hana er með snjöllum svindlum og prettum.

**Undantekning:** Leikmaðurinn með varðlúsina má setja svindlandi mölflugu í kastbunkann.

Ábending: Reyndu að losna við mölfluguna fljótlega!

## Aðgerðaspil

... er spilað út samkvæmt eftirfarandi kastreglum:



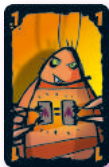
### Kónguló

Hver sá, sem spilar út kónguló, má þegar í stað láta annan leikmann fá **eitt af sínum spilum** (en ekki svindlandi möflugu).



### Mýfluga

Ef mýflugu er spilað út slá **allir** leikmenn — nema sá sem spilaði spilinu út — **mýfluguspilið** með flötum lófa **eins fljót og þeir geta**. Leikmaðurinn, sem var síðastur að slá, fær eitt spil frá öllum hinum leikmönnum (en ekki svindlandi möflugu).



### Kakkalakki

Þegar kakkalakka er spilað út reyna **allir** leikmenn **samtímis** að setja **talnaspil með sams konar tölustaf** ofan á kakkalakkaspilið. Aðeins fljótasti leikmaðurinn má skilja spilið sitt eftir í kastbunkanum. Ef enginn getur sett út spil heldur spilið áfram eins og venjulega.



## Maur

Ef maur er spilað út verða allir leikmenn að taka eitt spil úr bunkanum nema leikmaðurinn sem spilaði mauraspilinu út.

Ef bunkinn er búinn er kastbunkinn stokkaður og nýr bunki myndaður.

## Lok umferðar

Umferð lýkur þegar einn leikmaður á engin spil eftir á hendi.

### Stigagjöf umferðar

Hvert talnaspil telst 1 mínus stig, hvert aðgerðaspil 5 mínusstig og hver svindlandi mölfluga 10 mínusstig.

Leikmaðurinn á vinstri hönd við leikmanninn sem byrjaði síðustu umferðina, fær varðlúsina.

## Leikslök

Spilaðar eru jafn margar umferðir og fjöldi leikmanna. Sá sem er með fæstu stigin eftir lokaumferðina vinnur spilið!