LÜGENBEUTEL

Wer nicht gut lügt, verliert!

Spieler: 2 - 8 | Alter: ab 8 Jahren

70 Zahlen-Karten	8 Karten "Aussetzen"
26 Karten "Joker"	1 Rache-Würfel
8 Karten "Lügenbeutel"	1 Spielanleitung

KURZE SPIELBESCHREIBUNG
Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle seine Karten abzulegen, denn dann bekommt man die Kartenwerte der Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben. Gespielt wird über mehrere Runden bis zu einem vereinbarten Punktwert.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Geber wird bestimmt. Er mischt alle Karten und teilt jedem Spieler **10 Karten** aus, die auf die Hand genommen werden.
Die übrigen Karten bilden, mit der Rückseite nach oben, den verdeckten **Kartenstock.**

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Geber beginnt.
Ist ein Spieler an der Reihe, kann er:

1. ABLEGEN oder
2. PASSEN und muß eine Karte vom Kartenstock ziehen.

ABLEGEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er Karten **verdeckt** auf den Ablagestapel legen. Begonnen wird mit dem Zahlenwert "1". Der Spieler legt nun **nacheinander** so viele "1"er-Karten ab wie er möchte und sagt laut zu jeder Karte "1"; dabei entscheidet er, ob er ehrlich die geforderte Karte verdeckt ausspielen will, oder ob er **lügen** will. Er legt verdeckt eine **nicht passende** Karte und sagt laut dazu den **geforderten** Zahlenwert. Als Lügenbeutel sollte man sich aber möglichst nicht erwischen lassen... sonst droht der Rache-Würfel. Ein Spieler beendet seine Aktion mit dem Ausspruch "Ehrlichkeit siegt".
Der nächste Spieler ist mit der "2" an der Reihe, der folgende mit der "3", usw. bis hin zur "10".
Zur besseren Kennzeichnung werden die Karten eines Spielers immer **quer** zu den zuvor ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt.
Ist die "10" erreicht, werden die Karten des Ablagestapels und die des verbliebenen Kartenstocks neu gemischt und als verdeckter Kartenstock bereit gelegt.
Der nächste Spieler beginnt wieder mit der "1".

Beispiel: *Ein Spieler ist mit der "5" dran. Er legt eine "5" und sagt "fünf", legt eine weitere "5" und sagt wieder "fünf". Da die Karten verdeckt abgelegt werden, weiß keiner der Mitspieler, ob er die Wahrheit sagt oder lügt.*

Lügenbeutel rufen

Hat man als Mitspieler das Gefühl, daß der Spieler, der an der Reihe ist, lügt, kann man "Lügenbeutel" rufen.
Dies ist nur möglich, wenn der nächste Spieler noch keine Karte ausgespielt hat.
Der Mitspieler sagt dann, auf welche der eben abgelegten Karten er seinen Einspruch bezieht, z.B. "die Erste" oder "die Dritte". Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt daraufhin **nur die genannte** Karte auf.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Spieler hat gelogen, dann muß er seine zuletzt ausgespielten Karten, bis einschließlich der aufgedeckten Karte, wieder auf die Hand nehmen.
Neben dem verdeckten Kartenstock werden beim Spielen Karten abgelegt, die den **Ablagestapel** bilden.

Beispiel: *Die "5" ist an der Reihe. Der Spieler legt eine "4", eine "10" und eine "5" ab.. Jetzt ruft ein Mitspieler "Lügenbeutel für die Zweite". Der Spieler deckt die Karte auf, die er als zweite gelegt hatte. Da dies eine "10" ist, nimmt er die "5" und die "10" wieder auf die Hand.* Zur Strafe würfelt der Spieler zusätzlich einmal mit dem Rache-Würfel. Er zieht nun so viele Karten vom Kartenstock, wie der Würfel Augen anzeigt.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wurde zuvor für die **erste abgelegte Karte** "Lügenbeutel" gerufen, so spielt der Spieler noch einmal Karten zum vorigen geforderten Zahlenwert aus.
Wurde jedoch die **zweite** oder **folgende Karte** angezweifelt, setzt der Spieler das Spiel mit der nächstgrößeren Zahl fort.

2. Der Spieler hat die Wahrheit gesagt und die aufgedeckte Karte hatte die richtige Zahl (oder war ein Joker), so erhält derjenige, der "Lügenbeutel" rief, Strafkarten. Dazu würfelt er mit dem "Rache-Würfel" und zieht so viele Karten vom Kartenstock, wie der Würfel Augen zeigt.
Die Karten auf dem Ablagestapel bleiben liegen, und der folgende Spieler setzt das Spiel mit der nächstgrößeren Zahl fort.

AKTIONS-KARTEN

"AUSSETZEN"
Diese Karte kann ein Spieler als **einzige** Karte in seinem Zug verdeckt ausspielen. Er ruft dazu "Aussetzen". Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, setzt aus. Er darf weder eine Karte ablegen, noch ziehen.
Die Karte "Aussetzen" darf jedoch nicht als letzte Karte zum Gewinn einer Runde gespielt werden. Auch bei der Aktion "Aussetzen" darf gelogen werden. Wird man beim Lügen erwischt, würfelt der Spieler, der gelogen hat, mit dem Rache-Würfel und zieht so viele Karten, wie der Würfel Augen zeigt.
Die Karte "Aussetzen" bleibt auf dem Ablagestapel liegen.

"JOKER"
Diese Karte kann anstelle von jeder beliebigen Zahlen-Karte oder der "Aussetzen"-Karte gespielt werden. Wird sie für die Aktion "Aussetzen" eingesetzt, darf auch nur diese eine Karte abgelegt werden.
Den Joker sollte man solange wie möglich aufheben, da man ihn für die Schlußphase der Runde besonders gut gebrauchen kann.

"LÜGENBEUTEL"
Diese Karte zwingt zum Lügen. Ohne Risiko kann man sie nicht ablegen.

PASSEN

Hat ein Spieler keine passende Karte zum Ablegen und will auch nicht lügen, so ruft er laut "Lügen haben kurze Beine". Allerdings muß er eine Karte vom Kartenstock aufnehmen! Diese kann dann sofort abgelegt werden.

WERTUNG

Wer zuerst seine Karten vollständig abgelegt hat, ist Sieger der Runde. Die anderen zählen die Punkte der Karten auf der Hand zusammen. Diese Summe wird als Pluspunkte für den Sieger der Runde notiert.

Alle Zahlen-Karten zählen ihren Wert von	1 - 10 Punkte
Aussetzen	20 Punkte
Joker	30 Punkte
Lügenbeutel	40 Punkte

GEWINNER

Gesamtsieger ist, wer zuerst die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht.
Wir empfehlen 500 Punkte.

VARIANTEN

1. Man verteilt am Anfang lediglich **9 Karten** und gibt jedem Spieler zusätzlich **eine** Lügenbeutel-Karte. Der Reiz liegt darin, daß jeder weiß: irgendwann muß jeder Spieler einmal lügen

2. Durch die Anschuldigung "Lügenbeutel" erreicht man, daß ein Spieler alle seine eben abgelegten Karten aufdecken muß, um zu beweisen, daß er die Wahrheit gesagt hat. Stimmt auch nur eine Karte nicht, so muß er mit dem Rache-Würfel würfeln und die entsprechende Anzahl von Karten ziehen.

AMIGO Kartenhalter:
Der Kartenhalter ist Ihr Helfer bei allen Kartenspielen.
Fragen Sie nach dem Kartenhalter von AMIGO in Ihrem Fachgeschäft.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, 63128 Dietzenbach, MCMXCII