

NL

# VALSSPEEL- MOT

Auteurs: **Emely & Lukas Brand**  
 Illustraties & grafiek: **Rolf Vogt**  
 Redactie: **Claudia Geigenmüller**

Aantal spelers : **3 - 5**  
 Leeftijd: **ab 7 Jahren**  
 Spelduur: **15-25 Minuten**

## Materiaal

- 72 speelkaarten:
- 20 actiekaarten (telkens 5x spin, mug, kakkerlak, mier)
- 43 cijferkaarten
- 8 Valsspeel-motten
- 1 bewakingskeverse
- Spelregels



Valsspeel-mot

Bewakingskever

Cijferkaarten



Actiekaarten

## Spelidee

Bedriegen bij het spelen mag niet. Maar niet bij dit spel!  
Hier gaat het er om door slim en handig bedriegen als eerste alle kaarten kwijt te raken.

## Spelvoorbereiding

De oudste speler krijgt de bewakingskever en legt hem open voor zich op tafel. Meng de overige kaarten goed, en geef elke speler verdekt acht kaarten. Neem de kaarten in de hand, en leg de resterende kaarten als blinde bijneemstapel in het midden. Draai de bovenste kaart van de stapel om, en leg ze als aflegstapel daarnaast. Als de kaart een actiekaart is, dan volgt er actie. De cijferwaarde telt.

## Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld. De speler met de bewakingskever begint. Als jij aan de beurt bent, leg je je handkaarten op de aflegstapel. Hierbij geldt: de handkaart moet een cijfer **hog**er of **l**ager zijn dan de bovenste kaart van de aflegstapel.

Voorbeeld: Op een 2 kan je alleen een 1 of een 3 leggen.

Uitzonderingen zijn de 1 en de 5. Op een 1 mag je een 2 of een 5 leggen en op een 5 past een 4 of een 1.

Je hebt geen passende handkaart? Neem dan een kaart van de bijneemstapel. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

## Valsspelen

Je mag afzonderlijke kaarten (of dat nu de valsspeel-mot, een actiekaart of een cijferkaart is) laten verdwijnen, door ze bijv. onder de tafel te laten vallen, over de schouder te gooien of in je mouw te verstoppert... **Alles wat plezierig is, is toegestaan!** Maar ook bij het valsspelen zijn er regels:

- De hand met de kaarten moet steeds boven de tafel blijven.
- Er mogen nooit meerdere kaarten tegelijk worden weggemoffeld.
- Als een speler op weggemoffelen wordt betrapt, dan mag terwijl dat afgehandeld wordt niet weggemoffeld worden.
- De laatste handkaart mag nooit weggemoffeld worden.

## Bewakingskever



Als jij deze kaart bezit, dan ben jij in deze ronde de bewakingskever. Je speelt helemaal normaal mee, maar je houdt de andere spelers strak in de gaten. Want zij gaan proberen ongemerkt kaarten te doen verdwijnen. Als bewakingskever moet jij altijd eerlijk spelen, en mag je zelf niet valsspelen. Als je een andere speler op heterdaad betrapt, dan roep je luid: „Betrapt!“.

## Betrapt!

Als de speler met de bewakingskever een andere speler op heterdaad betrapt bij het wegmoffelen, dan wordt het spel kort onderbroken om dit af te handelen.

**Je wordt terecht beschuldigd?** Dan moet je de kaart, die je wou wegmoffelen, meteen terug in de hand nemen, en krijg je van de bewakingsspeler een van zijn handkaarten. Bovendien krijg jij de kaart met de bewakingskever. Vanaf nu ben jij de nieuwe oppasser!

**Je wordt ten onrechte beschuldigd?** Nu moet de bewaker een strafkaart van de bijneemstapel nemen. Hij blijft bewaker.

Het verklikken van medespelers is niet toegestaan!

## Valsspeel-mot



De brutale valsspeel-mot mag **niet** op de aflegstapel gelegd worden, en **niet** doorgegeven worden. Je kan er alleen van af komen door haar weg te moffelen!

**Uitzondering:** De speler met de bewakingskever mag de valsspeel-mot op de aflegstapel leggen.

Tip: Probeer op tijd van de mot af te komen!

## Actiekaarten

... worden gespeeld volgens de aflegregels.



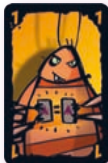
### Spin

Wie een spin uitspeelt, mag aansluitend meteen nog **een van zijn handkaarten** (maar geen valsspeel-mot) weggeven aan een willekeurige medespeler.



### Mug

Als de mug wordt uitgespeeld, dan slaan **allen**, uitgezonderd de actieve speler, **zo snel** mogelijk met de vlakke hand **op de mug-kaart**. De traagste speler krijgt van elke medespeler een handkaart (maar geen valsspeel-mot).



### Kakkerlak

Als er een kakkerlak wordt uitgespeeld, dan proberen **alle** spelers **gelijktijdig** een willekeurige **cijferkaart met dezelfde waarde** daarop te leggen. Alleen de snelste mag zijn kaart laten liggen. Als niemand aan kaart kan afleggen, wordt er gewoon verder gespeeld.



## Mier

Als er een mier wordt uitgespeeld, dan moeten alle spelers een kaart van de afneemstapel nemen, uitgezonderd de actieve speler.

Als de afneemstapel leeg is, wordt de aflegstapel gemengd en gebruikt als nieuwe afneemstapel.

## Einde van de ronde

Als een speler geen handkaart meer in handen heeft is de ronde afgelopen.

### Telling van de ronde

Elke cijferkaart telt voor 1 minpunt, elke actiekaart voor 5 minpunten en elke valsspeel-mot voor 10 minpunten.

In de volgende ronde krijgt de speler, die links naast de startspeler van de afgelopen ronde zit, de bewakingskever.

## Speleinde

Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers zijn. Wie aan het einde het minst minpunten heeft, wint het spel!