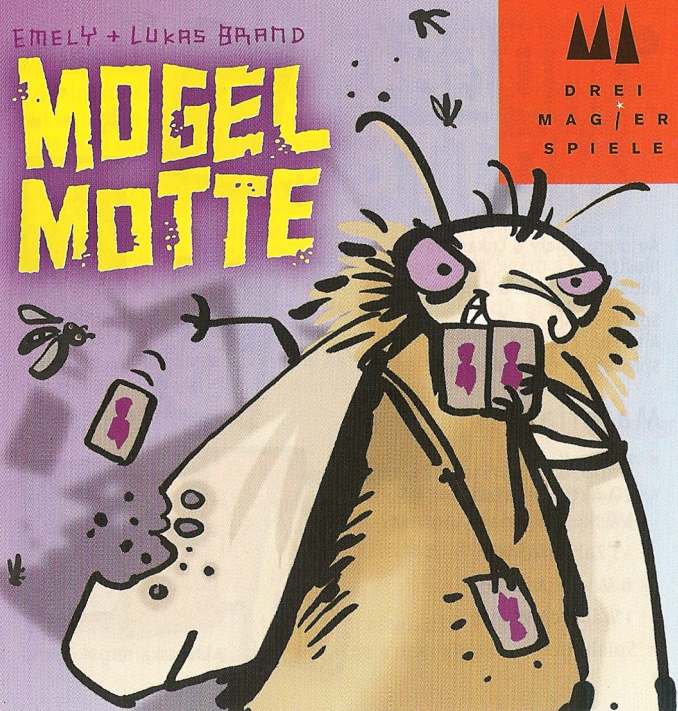


EMELY + LUKAS BRAND

MOGEL MOTTE



DREI
MAGIER
SPIELE



SP

CHEATING MOTH

Autores: **Emely y Lukas Brand**

Ilustraciones y Gráficos: **Rolf Vogts**

Editorial: **Claudia Geigenmüller**

Traducción y maquetación en español:

Carlos Sanz de Madrid "NETes"

Número de jugadores: **3-5**

Edad: **a partir de 7 años**

Duración del juego: **15-25 minutos**

Materiales

- 72 cartas de juego:
 - 20 cartas de Acción (5 de cada: araña, mosquito, cucaracha, hormiga)
 - 43 cartas numeradas
 - 8 Polillas Tramposas
 - 1 Chinche Guardián
- Reglas del juego



Polilla Tramposa



Chinche Guardián



Carta Numerada



Cartas de Acción

Objetivo del juego

Hacer trampas en los juegos está prohibido. ¡Pero no en este juego! En este caso, siendo habil haciendo trampas y descartando inteligentemente, intentarás ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

Preparativos para el juego

El jugador más mayor recibe el Chinche Guardián y lo coloca cara arriba en frente suyo. Baraja el resto de las cartas y reparte ocho cartas a cada jugador sin revelarlas. Estas cartas forman las manos de los jugadores. Coloca el resto de cartas cara abajo en el centro de la mesa formando un mazo. Gira la carta superior del mazo y colócala cerca y boca arriba formando el mazo de descartes. Si esta carta es una carta de Acción, la acción no se ejecuta. En este caso solo se aplica en valor numérico.

Cómo jugar

Se juega por turnos. El jugador con el Chinche Guardián empieza. Cuando es tu turno, coloca una de las cartas de tu mano en el mazo de descartes. Hay que seguir las siguientes reglas: La carta de tu manos debe ser exactamente un número superior o inferior a la carta superior de la pila de descartes.

Ejemplo: Si la carta es un 2 solo podrás descartar un 1 o un 3.

El 1 y el 5 son excepciones. Puedes colocar un 2 o un 5 encima de un 1, y un 4 o un 1 puede ser colocado sobre un 5.

Si no tienes una carta válida para jugar coge una carta del mazo. Y el turno pasa al siguiente jugador.

Trampas

Puedes hábilmente hacer desaparecer cartas individuales (no importa que sea una Polilla Tramposa, carta de Acción o carta Numerada). Por ejemplo, dejándola caer bajo la mesa, lanzándola sobre tu hombro o escondiéndola en la manga... **¡Puedes hacer todo lo que sea divertido!.** Pero a pesar de todo sigue habiendo reglas incluso para hacer trampas.

- La mano de cartas siempre debe estar sobre la mesa.
- No te está permitido hacer desaparecer más de una carta a la vez.
- Si un jugador es pillado haciendo trampas, no está permitido seguir haciéndolas hasta que el asunto sea resuelto.
- Nunca puedes hacer trampas con tu última carta.

Chinche Guardián



Si tienes esta carta eres el Chinche Guardián durante esta ronda. Juegas de manera normal pero tienes que tener un ojo abierto en los demás jugadores. Ellos intentarán hacer desaparecer cartas misteriosamente. Como Guarda Chinche, siempre debes jugar honestamente y no te está permitido hacer trampas. Si pillas a otro jugador en pleno acto tienes que gritar "¡Pillado!"

¡Pillado!

Si el jugador Chinche Guardián te pilla en el acto de hacer trampas, el juego se interrumpe para resolver el asunto.

¿Has sido justamente acusado? Entonces devuelve a tu mano la carta con la que hiciste trampas y el jugador Guardián te da una de sus cartas. También coges la carta del Chinche Guardián. A partir de ahora eres el nuevo perro guardián.

¿Has sido incorrectamente acusado? Entonces el Guardián debe coger una carta del mazo. Él continua siendo el Guardián.

¡Está prohibido chivarse de los otros jugadores!.



Polilla Tramposa



La descarada Polilla Tramposa **no** puede ser jugada sobre el mazo de descartes y **no** puede ser dada de ningún modo. La única forma de deshacerse de ella es por medio de hábiles trampas.

Excepción: Al jugador Chinche Guardián le está permitido jugarla sobre el mazo de descartes.

Consejo: Intenta deshacerte de la Polilla en el momento adecuado.

Cartas de Acción

...son jugadas de acuerdo con las reglas de descarte.



Araña

Cualquiera que juegue la Araña debe inmediatamente dar una de las cartas de su mano (pero no la Polilla Tramposa) a otro jugador.



Mosquito

Si el Mosquito es jugado, todo el mundo -excepto el jugador activo- pega a la carta Mosquito con la palma de la mano. El jugador más lento recibe una carta de cada uno de los otros jugadores (pero no la Polilla Tramposa).



Cucaracha

Si la Cucaracha es jugada, todos los jugadores **a la vez** intentan colocar **una carta Numerada del mismo varlor** encima suya.. Solo se quedará en el lugar la carta del jugador más rápido. Si nadie puede descartes de una carta, el juego continúa normalmente.



Hormiga

Si la Hormiga es jugada, todos los jugadores deben coger una carta del mazo excepto el jugador activo.

Si el mazo de robo se termina, el mazo de descarte se baraja y se forma un nuevo mazo de robo.

Fin de la ronda

Si un jugador se queda sin cartas en su mano, la ronda termina.

Puntuación de ronda

Cada carta Numerada puntúa 1 punto negativo, cada carta de Acción 5 puntos negativos y cada Polilla Tramposa 10 puntos negativos.

En la siguiente ronda el jugador de la izquierda del jugador que empezó la última ronda será el nuevo Chinche Guardián.

Fin del Juego

El juego dura tantas rondas como jugadores haya.
Quien tenga menos puntos negativos al final será el ganador.