

Emely + Lukas Brand

Valse Hommels

SJOMELEN
TOEGESTAAN!



DRIE
MAGIERS
SPELLEN



Spelregels

ARVI



Valse Hommels

82 speelkaarten



10 valse hommels



38 bloesemkaarten



7 spinnen



5 spinnenwebben



6 wespen



1 bewakingsworm



5 sprinkhanen



4 bestuifbijen



1 stuifmeelkaart



5 vlinders

Kort speloverzicht

In andere kaartspellen is het niet toegestaan om te sjoemelen. Maar de naam van dit spel zegt het al, hier móét je wel! Probeer door sluw en handig bedrog als eerste van je kaarten af te komen.

Vorbereiding

Haal de stuifmeelkaart, alle sprinkhanen en de bewakingsworm uit de stapel kaarten. De oudste speler krijgt de bewakingsworm en legt deze met de kant zonder verrekijker voor zich neer. Leg tussen elke 2 naast elkaar zittende spelers 1 sprinkhaan zodat beide spelers er net zo goed bijkunnen.

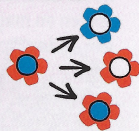
Doe de resterende sprinkhanen in de doos. Die zijn dit spel niet nodig. Leg de stuifmeelkaart voor iedereen goed bereikbaar midden op tafel. Schud de resterende kaarten goed en geef iedere speler er gedekt 8. De spelers nemen deze in hun hand. Leg de overige kaarten als gedekte stapel midden op tafel. Draai de bovenste kaart van deze stapel om en leg deze er open naast. Dit is de eerste kaart van de aflegstapel. Gaat het om een actiekaart, dan vervalt deze. Uitsluitend de 2 zichtbare bloesemkleuren zijn van toepassing.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler met de bewakingsworm begint. Als je aan de beurt bent, leg je één kaart uit je hand op de aflegstapel. Ten minste 1 van de kleuren van de bloesem op

deze kaart moet met 1 van de 2 kleuren op de bovenste kaart van de aflegstapel overeenkomen. Het is daarbij niet van belang welk deel van de bloesem dezelfde kleur heeft. De speler kan bij het spelen van een kaart dus altijd uit 2 mogelijke kleuren kiezen.





Voorbeeld: op een blauw-rode bloesem kan de speler uitsluitend een bloesem leggen die blauw, rood of beide kleuren bevat.



Heeft een speler geen passende handkaart? Dan trekt hij 1 kaart van de gedekte stapel. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Sjoemelen

Het is toegestaan om op slinkse wijze een kaart uit je hand te laten verdwijnen door deze bijvoorbeeld op de grond te laten vallen, over je schouder te gooien of in je mouw te verstoppen. **Alles waar je lol in hebt, mag!** Maar ook voor valsspellen gelden spelregels:

-  Je moet je hand met kaarten altijd boven tafel houden.
-  Je mag maar één kaart tegelijk "wegsjoomelen".
-  Wordt een speler tijdens het sjoemelen betrapt, dan mogen tijdens het bespreken daarvan geen kaarten "weggesjoemeld" worden.
-  De laatste handkaart mag nooit "weggesjoemeld" worden.

Bewakingsworm

De speler met de bewakingsworm speelt gewoon mee, maar houdt de andere spelers scherp in de gaten. Zelf moet hij eerlijk spelen en mag dus geen kaarten “wegsjoemelen”. Betraapt hij een andere speler op sjoemelen, dan roept hij “**Betraapt!**”.



Betraapt

Roept de speler met de bewakingsworm “Betraapt!”, dan wordt het spel kort onderbroken voor een bespreking.

Werd een speler terecht beschuldigd? Dan moet hij de kaart die hij wilde “wegsjoemelen” weer in zijn hand nemen. Daarnaast krijgt hij ook van de bewakingsworm een handkaart naar keuze en de bewakingswormkaart. Vanaf nu is de sjoemelende speler zelf de bewakingsworm!

Werd een speler vals beschuldigd? Dan moet de speler met de bewakingsworm een kaart van de trekstapel pakken en in zijn hand nemen. Hij behoudt de bewakingswormkaart. Het is niet toegestaan om andere spelers te verraden!

Valse hommels

Een speler mag deze kaart **niet** op de aflegstapel leggen en **niet** weggeven. Hij kan alleen van deze kaart afkomen door hem “weg te sjoemelen”!

Uitzondering: de speler met de bewakingsworm mag een valse hommel wél volgens de gebruikelijke spelregels op de aflegstapel leggen.



Tip: probeer zo snel mogelijk van je valse hommels af te komen!

Actiekaarten

Wespen

Wespen onderscheiden zich door hun angel. Wordt een wesp **zonder angel** gespeeld, dan slaat iedere speler (behalve de actieve speler) **zo snel mogelijk** met de vlakke hand **op de wespenkaart**. De langzaamste speler krijgt van iedere andere speler 1 handkaart (maar geen valse hommel).

Let op: heeft de wesp **een angel**, dan mag er niet op de wespenkaart worden geslagen. De speler die dat als eerste wel doet, krijgt van iedere andere speler 1 handkaart (maar geen valse hommel). Slaat niemand op de wesp, dan wordt na ongeveer 3 seconden verder gespeeld.



Spinnenwebben en spinnen

Een spinnenweb mag op elke kaart worden gelegd. De volgende speler moet nu een kaart naar keuze met een spin spelen! Wie geen spin in zijn hand heeft, trekt 1 kaart van de gedekte stapel en stapt uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt, die een spin moet afleggen, enzovoort. Zodra er een spin is afgelegd, gaat het spel zoals gebruikelijk verder.



Vlinders

Een speler die een vlinder speelt, kiest 1 andere speler, die 1 handkaart uit de gedekte hand van de actieve speler trekt.

Tip: zo kan een speler ook van valse hommels afkomen!

Bestuifbijen

Speelt de actieve speler een bestuifbij, dan roept hij: **"Bestuiving!"** en grijpt hij de op tafel liggende stuifmeelkaart. Alle andere spelers brengen zichzelf tegelijkertijd in veiligheid. De actieve speler probeert daarbij binnen 3 seconden met de stuifmeelkaart één van de andere spelers af te gooien. Bij een treffer moet de getroffen speler 2 kaarten van de gedekte stapel trekken. Lukt het hem niet om iemand te raken, dan gaat het spel zoals gebruikelijk verder.

Let op: tijdens deze actie mag niet worden gesjoemeld. Leg de stuifmeelkaart daarna weer midden op tafel.

Sprinkhanen

Links en rechts voor iedere speler ligt een sprinkhaan, waar hij op moet letten. Tijdens het spel kunnen de spelers op elk moment proberen om een naast hun liggende sprinkhaan te stelen. Steelt een speler een sprinkhaan, dan heeft de bestolen speler de tijd om dat te melden totdat de



volgende kaart op de aflegstapel ligt. Is de dief degene die de volgende kaart speelt, dan moet de diefstal nog een kaart onontdekt blijven.

- Wordt de diefstal opgemerkt, leg de sprinkhaan dan terug en er wordt gewoon verder gespeeld.
- Blijft de diefstal onontdekt, dan moet de bestolen speler 2 kaarten van de gedekte stapel trekken. Leg de sprinkhaan dan terug en er wordt verder gespeeld.

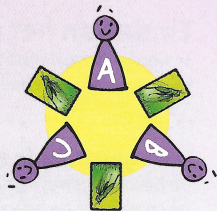
Let op: andere spelers mogen de diefstal van een niet naast hun liggende sprinkhaan niet melden, ook de speler met de bewakingworm niet. Er kan worden afgesproken dat jongere spelers met de bewakingworm niet ook nog op hun sprinkhanen hoeven te letten.

Einde van een ronde

Een ronde is voorbij als een speler geen handkaart meer heeft.

Puntentelling

Iedere speler krijgt minpunten voor zijn resterende handkaarten. Elke bloesemkaart is 1 minpunt waard, elke actiekaart 5 minpunten en elke valse hommels 10 minpunten. De speler die links van de startspeler van de vorige ronde zit, krijgt in de komende ronde de bewakingworm.



Einde van het spel

Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers zijn. De speler die dan de minste minpunten heeft wint het spel!

.....

Voor gevorderde sjoemelaars:

De bewakingsworm moet op elk moment goed zichtbaar zijn.

De speler met de bewakingsworm mag altijd direct **nadat** er een kaart is gespeeld de bewakingsworm omdraaien en zo de spelregels voor het spelen van kaarten veranderen:

Zonder verrekijker: de spelers leggen kaarten passend op kleur af.

Met verrekijker: de spelers mogen kaarten **niet meer** passend op kleur afleggen. Ze moeten deze zolang niet passend afleggen totdat de bewakingsworm weer naar de andere kant wordt gedraaid.



Voorbeeld: op een blauw-rode bloesem kan een speler uitsluitend kaarten met groene, gele of paarse bloesem spelen. De kaart mag geen bloesem in de kleuren rood of blauw bevatten.

Tip: bestraf "onopzettelijk" sjoemelen op basis van de sjoemelregels.

Meer leuke en spannende spellen vind je op onze website:

