

Emely + Lukas Brand

Schummel Hummel

Mogeln
erlaubt!



DREI
MAG*ER



ARVI



Copyright:

DREI MAGIER

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40881

Autoren: **Emely & Lukas Brand**
Redaktion: **Bastian Herfurth**
Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

3-5

7+

ca. 25

D

Schummel Hummel

82 Karten



10 x Schummel-Hummel



38 x Blumenkarte



7 x Spinne



5 x Spinnennetz



6 x Wespe



1 x Wächter-Wurm



5 x Grashüpfer



4 x Bestäuber-Biene



1 x Blütenstaubkarte



5 x Schmetterling

Spielidee

Schummeln ist beim Spielen verboten.

Aber nicht bei diesem Spiel! Hier gilt es, durch geschicktes Mogeln und cleveres Ablegen, als Erster alle seine Karten loszuwerden.

Spielvorbereitung

Aus dem Kartenstapel werden die Blütenstaubkarte, alle Grashüpfer und der Wächter-Wurm aussortiert. Der älteste Spieler erhält den Wächter-Wurm und legt ihn mit der Seite ohne Fernrohr nach oben vor sich ab. Zwischen je zwei Spielern wird ein Grashüpfer abgelegt, so dass beide Spieler gleich gut an ihn herankommen.

Übrige Grashüpfer werden für diese Partie nicht benötigt und wieder zurück in die Schachtel gelegt. Die Blütenstaubkarte wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Mischt die übrigen Karten gut durch und verteilt verdeckt 8 Karten an jeden Spieler. Nehmt diese auf die Hand und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie als Ablagestapel offen daneben ab.

Ist diese Karte eine Aktionskarte, entfällt die Aktion.

Es gelten die beiden Blumenfarben, die zu sehen sind.

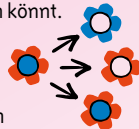
Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der Spieler mit dem Wächter-Wurm beginnt. Wenn du an der Reihe bist, lege eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel.

Hierbei gilt: Die Blüte auf der Handkarte muss mindestens in einer Farbe mit der Blüte auf der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Welcher Teil der Blüte die gleiche Farbe aufweist, ist dabei egal.

Es gibt also immer zwei mögliche Farben, die ihr ausspielen könnt.

Beispiel: Auf eine blau-rote Blüte kannst du nur eine Blüte die entweder blau, rot oder beide Farben zeigt ablegen.



Du hast keine passende Handkarte? Dann ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Schummeln

Ihr dürft geschickt einzelne Karten (egal ob Schummel-Hummel, Aktionskarte oder Blumenkarte) verschwinden lassen, indem ihr sie z.B. unter den Tisch fallen lasst, über die Schulter werft, verborgen auf den Ablagestapel ausspielt oder im Ärmel versteckt ...

Erlaubt ist, was Spaß macht!

Aber auch beim Schummeln gibt es Regeln:

- Die Kartenhand muss stets über dem Tisch gehalten werden.
- Es dürfen nie mehrere Karten gleichzeitig weggeschummelt werden.
- Wird ein Spieler beim Schummeln erwischt, darf in der Zeit der Klärung nicht geschummelt werden.
- Die letzte Handkarte darf nie weggeschummelt werden.

Wächter-Wurm

Besitzt du diese Karte, bist du in dieser Runde der Wächter-Wurm. Du spielst ganz normal mit, behältst aber dabei deine Mitspieler genau im Auge. Denn die werden versuchen, heimlich Karten verschwinden zu lassen. Als Wächter-Wurm musst du immer ehrlich spielen und darfst selber nicht schummeln. Ertappt du einen Mitspieler auf frischer Tat, rufst du laut: „**Erwischt!**“.



Erwischt

Hat dich der Spieler mit dem Wächter-Wurm auf frischer Tat beim Schummeln ertappt, wird das Spiel zur Klärung kurz unterbrochen.

Du wurdest zu Recht beschuldigt? Dann musst du die Karte, die du wegschummeln wolltest, sofort wieder auf die Hand nehmen und erhältst vom Wächter-Spieler 1 Handkarte. Zudem bekommst du die Karte mit dem Wächter-Wurm. Ab jetzt bist du der neue Aufpasser!

Du wurdest zu Unrecht beschuldigt? Dann muss der Wächter 1 Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Er behält weiterhin die Wächterfunktion. Das Verpetzen von Mitspielern ist nicht erlaubt!

Schummel-Hummel

Die freche Schummel-Hummel darf **nicht** auf den Ablagestapel gespielt und auch **nicht** verschenkt werden. Man kann sie **nur durch geschicktes Schummeln** loswerden!

Ausnahme: Der Wächter-Spieler darf die Schummel-Hummel auf den Ablagestapel ausspielen.



Tip: Versucht die Hummeln rechtzeitig loszuwerden!

Aktionskarten

... werden entsprechend der Ablageregeln ausgespielt.

Wespen

Die Wespen unterscheiden sich durch einen winzigen Stachel voneinander. Wird eine Wespe **ohne Stachel** ausgespielt, schlagen alle außer dem **aktiven Spieler schnellstmöglich** mit der flachen Hand **auf die Wespen-Karte**. Der langsamste Spieler bekommt von jedem Mitspieler 1 Handkarte (aber keine Schummel-Hummel) geschenkt.

Achtung: Hat die Wespe **einen Stachel**, darf auf keinen Fall auf die Wespen-Karte geschlagen werden. Der Spieler, der zuerst auf die Wespe schlägt, bekommt von jedem Mitspieler 1 Handkarte (aber keine Schummel-Hummel) geschenkt. Haut keiner auf die Wespe, wird nach ca. 3 Sekunden weitergespielt.

Spinnennetz und Spinne

Das Spinnennetz darf auf jede Karte abgelegt werden. Der nachfolgende Spieler muss nun eine beliebige Karte mit einer Spinne ausspielen! Wer keine Spinne auf der Hand hat, zieht 1 Karte vom Nachziehstapel und setzt aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und muss eine Spinne ablegen usw. . Sobald eine Spinne abgelegt wird, geht das Spiel wie gewohnt weiter.



Schmetterling

Der Spieler, der einen Schmetterling ausspielt, bestimmt einen Mitspieler, der von ihm verdeckt 1 seiner Handkarten zieht.

Tip: Auch so kriegt ihr eine Schummel-Hummel los!

Bestäuber-Biene

Spielt der aktive Spieler eine Bestäuber-Biene aus, ruft er laut: „**Bestäubung!**“ und schnappt sich die ausliegende Blütenstaubkarte. Alle anderen Spieler bringen sich gleichzeitig in Sicherheit. Der aktive Spieler versucht dabei, mit der Blütenstaubkarte innerhalb von 3 Sekunden einen seiner Mitspieler abzuwerfen.

Bei einem Treffer muss der abgeworfene Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Liegt kein Treffer vor, geht das Spiel normal weiter.

Achtung: Während dieser Aktion darf nicht geschummelt werden. Legt anschließend die Blütenstaubkarte wieder in die Tischmitte.



Grashüpfer

Jeder Spieler hat links und rechts von sich einen Grashüpfer liegen, auf die er aufpassen muss. Während des Spiels können die Spieler versuchen sich gegenseitig zu jedem Zeitpunkt die Grashüpfer zu klauen. Wird ein Grashüpfer



gestohlen, hat der bestohlene Spieler so lange Zeit dies zu reklamieren, bis die nächste Karte auf den Ablagestapel gespielt wird.

Handelt es sich bei der nächsten ausgespielten Karte um die des Diebes, muss der Diebstahl eine weitere Karte unentdeckt bleiben.

-  **Wird der Diebstahl bemerkt, legt ihr den Grashüpfer zurück und es wird einfach weitergespielt**
-  **Bleibt der Diebstahl unentdeckt, muss der bestohlene Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.**

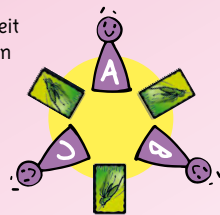
Achtung: Andere Spieler dürfen den Diebstahl eines fremden Grashüpfers nicht melden. Auch nicht der Spieler mit dem Wächter-Wurm. Jüngere Wächter-Würmer können von der Pflicht, auf die Grashüpfer aufzupassen, befreit werden.

Ende der Runde

Hat ein Spieler keine Handkarte mehr auf der Hand, endet die Runde.

Rundenwertung

Jede Blumenkarte zählt 1 Minuspunkt, jede Aktionskarte 5 Minuspunkte und jede Schummel-Hummel 10 Minuspunkte. In der nächsten Runde bekommt der Spieler, der links neben dem Startspieler der vergangenen Runde sitzt, den Wächter-Wurm.



Spielende

Das Spiel wird so viele Runden gespielt, wie es Mitspieler gibt.
Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel!

Für echte Schummel-Profis:

Der Wächter-Wurm muss zu jeder Zeit gut zu sehen sein.
Der Wächter-Spieler kann immer unmittelbar **nachdem** eine Karte ausgespielt wurde, den Wächter-Wurm umdrehen und so das Ausspielen der Blumenkarten verändern:

Ohne Fernrohr: Legt wie oben beschrieben die Blüten passend nach der Farbe ab.

Mit Fernrohr: Nun dürfen die Blüten **nicht mehr** passend nach der Farbe abgelegt werden. Die Blüten werden so lange farblich unpassend abgelegt, bis der Wächter-Wurm wieder auf die andere Seite gedreht worden ist.

Beispiel: Auf eine blau-rote Blüte kannst du nur eine Blüte mit den Farben Grün, Gelb oder Violett ausspielen. Die Farben Blau oder Rot dürfen nicht enthalten sein.

Tip: „Versehentliches“ Mogeln wird nach der Schummel-Regel geahndet.



GB

Cheating Bumblebee

82 playing cards



10 x cheating bumblebees



38 x flower cards



7 x spider



5 x spider's web



6 x wasp



1 x Watchman Worm



5 x grasshoppers



4 x pollinator bee



1 x pollen card



5 x butterfly

Idea of the game

Cheating at games is forbidden. But not in this game! In this case, by cheating skilfully and discarding cleverly, you try to be the first player to get rid of all your cards.

Preparing to play

The pollen card, the grasshopper cards and the Watchman Worm card are removed from the pack. The oldest player is given the Watchman Worm card, and they place it with the side without the telescope face-up in front of them. One grasshopper is placed between each two players so that both players can easily get to them. Any left-over grasshoppers are not needed for this round and are returned to the box.

The pollen card is placed in the middle of the table so that all players can easily get to it.

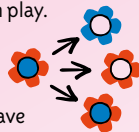
Shuffle the remaining cards well and deal 8 cards to each player without revealing them. Pick these cards up, and place the remaining cards face-down in the middle of the table as the draw pile. Turn over the top card on the draw pile and place it next to it face-up as the discard pile. If this card is an action card, the action is not performed. The two colours of the flowers apply.

How to play

The players take turns. The player holding the Watchman Worm card starts. When it is your turn, place one of the cards from your hand on the discard pile. The following applies: the card in your hand must contain

a flower with at least one of the colours displayed by the flower on the top card of the discard pile. It doesn't matter which part of the flower has the same colour. There are always two possible colours you can play.

Example: on a blue and red flower, you can only put down a flower which is blue, red or both colours.







You haven't got a matching card in your hand? Then you have to pick up a card from the draw pile. Now it is the next player's turn.

Cheating

You can cleverly make individual cards (be it a cheating bumblebee, action card or flower card) disappear by, for example, dropping them under the table, throwing them over your shoulder, placing them on the discard pile without anyone noticing, or hiding them up your sleeve...

You can do anything you find fun!

But there are still rules even for cheating:

-  You must always keep your hand of cards above the table.
-  You are not allowed to cheat by making more than one card disappear at a time.
-  If a player is caught cheating, there may be no cheating while the matter is being settled.
-  You are not allowed to get rid of the last card in your hand by cheating.

Watchman Worm

If you have this card, you are Watchman Worm for this round. You join in the game quite normally, but you keep a close eye on the other players. They will all try to make cards disappear secretly. As Watchman Worm, you must always play fairly and you are not allowed to cheat. If you catch another player in the act, you call out loud: **“Caught you!”**



Caught

If the player with Watchman Worm has caught you in the act of cheating, the game is interrupted to settle the matter.

You have been rightly accused of cheating? Then you must immediately put the card you wanted to make disappear back in your hand, and the player who is Watchman Worm this round gives you 1 of their cards. You are also given the Watchman Worm card. From now on you are the new Watchman!

You have been incorrectly accused of cheating? Then the Watchman must take a penalty card from the draw pile. They continue to be the Watchman. It is forbidden to tell on the other players!

Cheating bumblebee

The cheeky cheating bumblebee may **not** be played on the discard pile and may **not** be given away. The only way to **get rid of it is by means of skilful cheating!**



Exception: the player who is Watchman Worm may play the cheating bumblebee on the discard pile.

Tip: try to get rid of the bumblebees as soon as you can!

Action cards

... are played according to the discard rule .

Wasps

The wasps are distinguished from each other by means of a tiny stinger. If a wasp **without stinger is played**, everyone – except the active player – bangs their flat hand down on the wasp card **as quickly** as they can. The slowest player is given a card from the hand of each other player (but not the cheating bumblebee card).

Caution: if the wasp has **a stinger** don't, whatever you do, bang on the wasp card! The first player to bang on the wasp is given a card from the hand of each other player (but not the cheating bumblebee card). If nobody bangs on the wasp, continue the game as before after about 3 seconds.



Spider's web and spider

The spider's web may be placed on any card. The following player must now play any card with a spider on it! If this player doesn't have a spider in their hand, they have to pick up a card from the draw pile and miss a round. Then it is the next player's turn and they have to put down a spider.



Butterfly

The player to put down a butterfly nominates one player to give them 1 of the cards in their hand, face-down.

Tip: this is one way of getting rid of a cheating bumblebee!

Pollinator bee

If the active player puts down a pollinator bee, he calls out loud: **"Pollination!"** and grabs the pollen card. At the same time, all other players get out of harm's way. The active player tries to hit one of the other players with the pollen card within 3 seconds. If he hits another player, this player has to pick up 2 cards from the draw pile. If they don't hit another player, the game continues as before.

Caution: no cheating is allowed during this action!

At the end of this action, replace the pollen card in the middle of the table.

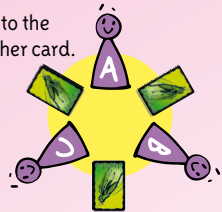
Grasshopper

Each player has a grasshopper located to the left and the right of them, and they have to look after them. During the game, the players can try to steal the grasshopper from each other, at any point of the game. If a grasshopper is stolen without it being noticed, the robbed player can object until the next card is played on the discard pile.



If the next card to be played is a card belonging to the thief, the theft must remain undetected for another card.

- 🐛 If the theft is detected, replace the grasshopper and continue the game as before
- 🐛 If the theft goes undetected, the robbed player has to pick up 2 cards from the draw pile.



Caution: other players are not allowed to report the theft of a grasshopper that doesn't belong to them. Not even the player with the Watchman Worm card. Younger Watchmen Worms can be freed of the responsibility to look after the grasshoppers.

End of the round

If a player has no cards left in their hand, the round ends.

Scoring the round

Each flower card scores 1 minus point, each action card scores 5 minus points and each cheating bumblebee card scores 10 minus points. In the next round, the player to the left of the player who started in the last round gets the Watchman Worm card.

End of the game

The game lasts for as many rounds as there are players.

The player with the fewest minus points at the end wins the game!