

LUGENBEUTEL

Doel van het spel

De speler die als eerste een overeengekomen aantal punten behaalt, wint het spel. Punten verzamelen doe je door zo snel mogelijk al je kaarten af te leggen.

Spelmateriaal

- ☞ 70 cijferkaarten : waarden variërend van 1 tot en met 10
- ☞ 26 jokerkaarten
- ☞ 8 leugenaarskaarten
- ☞ 8 'beurt overslaan'-kaarten
- ☞ 1 wraak-dobbelsteen

Spelvoorbereiding

Een speler schudt alle kaarten en geeft er elke speler ver- dekt 10. De speler neemt zijn kaarten ter hand. De resterende kaarten vormen een verdeckte voorraadstapel. Naast deze stapel wordt plaats gereserveerd voor een aflegstapel.

Spelverloop

- ☞ De speler links van de deler begint het spel en kan kiezen uit twee mogelijke acties nl. kaarten afleggen of passen.
 - ☞ **Kaarten afleggen** : Als een speler aan de beurt is, mag hij een willekeurig aantal kaarten verdeckt op de aflegstapel leggen. De eerste speler begint steeds met het cijfer 1 en hij beslist zelf of hij eerlijk wil zijn of wil liegen over de door hem afgelegde kaarten. Hij legt na elkaar een aantal kaarten en zegt bij elke kaart het bijhorende cijfer (in dit geval 1). Een voorbeeld van liegen is bv. verdeckt een 3 afleggen en daarbij "1" zeggen. Hierbij is het natuurlijk belangrijk om zich niet op leugens te laten betrappen. Als een speler wil stoppen met het afleggen van kaarten zegt hij "Eerlijkheid wint". De volgende speler moet x aantal 2en afleggen, de volgende y 3en,... en zo tot 10. De afgelegde kaarten worden steeds dwars op de voorgaande gelegd. Wordt het cijfer 10 bereikt, dan worden de kaarten van de voorraad- en aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.
 - ☞ **Leugenaar roepen** : Als een speler het gevoel heeft dat de speler die aan de beurt is, liegt, mag hij "Leugenaar" roepen op voorwaarde dat de volgende speler nog geen kaart heeft uitgespeeld. De speler meldt ook aan welke kaart hij twijfelt bv. "Derde". De speler die de kaarten neerlegde, draait de bewuste kaart om. Nu zijn er twee mogelijkheden :
 - * De speler heeft inderdaad **gelogen** : Hij moet de laatst afgelegde kaarten tot en met de kaart waarover hij gelogen heeft, terug ter hand nemen. Bovendien moet hij als straf met de wraakdobbelsteen gooien en even veel kaarten van de voorraadstapel oprapen als de dobbelsteen aangeeft. De volgende speler is dan aan de beurt. Indien er over de eerstgelegde kaart reeds gelogen werd, moet de volgende speler terug kaarten afleggen die betrekking hebben op het vorige cijfer. Vanaf de tweede kaart geldt gewoon de stijgende volgorde.
 - * De speler sprak de **waarheid** : De speler die onterecht "leugenaar" riep, moet als straf met de wraakdobbelsteen gooien en overeenkomstig veel kaarten van de voorraadstapel nemen. De afgelegde kaarten blijven liggen en de volgende speler gaat gewoon verder met het volgende hogere getal.
 - ☞ **Actiekaarten**
 - * **Beurt overslaan** : Een speler mag deze kaart steeds verdeckt uitspelen als hij aan de beurt is. Hij legt deze kaart als enige af en dwingt hierdoor de speler na hem een beurt over te slaan. De betrokken speler mag dan geen kaart afleggen of nemen. Ook bij deze kaart mag er gelogen worden. Als de speler die deze kaart uitspeelde gelogen heeft en er op betrap werd of een speler onterecht twijfelde aan de echtheid van de 'beurt overslaan'-kaart, moet hij met de wraakdobbelsteen gooien en neemt hij overeenkomstig veel kaarten van de voorraadstapel. De kaart 'beurt overslaan' blijft steeds (ook als er over gelogen is) op de aflegstapel liggen.
 - * **Joker** : Deze kaart kan gebruikt worden als gelijk welke andere kaart (cijfer of 'beurt overslaan'). Het is interessant om een joker-kaart tot het einde bij te houden.
 - * **Leugenaar** : Om van deze kaart af te geraken moet de speler ze uitspelen onder het mom van een andere kaart. Hij is dus verplicht om te liegen om ze kwijt te geraken. Uitspelen van een 'leugenaar'-kaart is dus niet zonder risico.
 - ☞ **Passen** : Als een speler geen passende kaart heeft om af te leggen of niet wil liegen, roept hij "Leugens hebben korte benen". Hij slaat dan zijn beurt over, maar moet wel een kaart bijnemen van de voorraadstapel
 - ☞ **Puntentelling** : De speler die er als eerste in slaagt om al zijn kaarten uit te spelen, wint de ronde. De andere spelers tellen de punten die ze nog in hun handen hebben samen.
 - alle kaarten gewone waarde = 0 -> 10
 - joker = 30 punten
 - beurt overslaan = 20 punten
 - leugenaar = 40 punten
- Het totaal van al hun punten wordt als positieve score genoteerd voor de winnaar, de andere spelers ontvangen geen (negatieve) punten.

Einde van het spel

De speler die als eerste een overeengekomen aantal punten (bv. 500) behaalt, wint het spel.

| LUGENBEUTEL | | |
|---------------|--------------|---------|
| Amigo | ? | 1992 |
| 2 - 8 spelers | vanaf 8 jaar | 20 min. |