

FALSCHES SCHLANGEN



EIN FALSCHES SPIELCHEN (... ODER?) VON EMELY, LUKAS, INKA UND MARKUS BRAND FÜR 3 BIS 6 PERSONEN AB 8 JAHREN.

WORUM GEHT'S?

Ihr versucht gemeinsam alle Karten in der Tischmitte umzudrehen. Zu Beginn herrscht dort tiefe Nacht und mit jeder umgedrehten Karte rückt langsam der Tagesanbruch näher. Doch Vorsicht: Es gibt die *Falschen Schlangen* unter euch, die alles daran setzen, die Dunkelheit der Nacht zu bewahren ...

Einige von euch sind in diesem Spiel wirklich *Falsche Schlangen*, andere werden vielleicht nur so genannt und wieder andere werden im Laufe der Nacht zu einer. Wem kannst du vertrauen – und vor allem: Wann?

ZIEL DES SPIELS

Abhängig davon, ob du eine oder mehrere Schlangenkarten auf der Hand hältst oder nicht, hast du unterschiedliche Ziele im Spiel. Mit Schlange(n) auf der Hand möchtest du, dass alle Tag-Karten aus der Tischmitte verschwinden und nur eine einzige Nacht-Karte übrig bleibt. Ohne Schlange auf der Hand ist es dein Ziel, dass keine einzige Nacht-Karte, sondern nur noch Tag-Karten am Ende des Spiels auf dem Tisch ausliegen.

SPIELMATERIAL

1 13 Handkarten

mit den Werten 0–9, sowie 3 Schlangenkarten

Hinweis: Die Karte mit dem Wert 0 gibt es nur als Handkarte!

2 9 Tag-und-Nacht-Karten

mit den Werten 1–9

3 6 Torkarten

1



2



Nacht-Seite

3



Offenes Tor

Geschlossenes Tor

Vielen Dank, dass du ein Spiel der Edition Spielweise erworben hast. Wir haben viel Liebe in die Entwicklung und Produktion gesteckt. Falls es dennoch Grund zur Beanstandung gibt oder du ein Ersatzteil benötigst, schreibe gerne eine Mail an unseren Vertriebspartner: info@hutter-trade.com

Wir wünschen dir eine verspielte Zeit!

SPIELAUFBAU

Sortiert alle Karten nach ihrer Art. Abhängig davon, mit wie vielen Personen ihr spielt, benötigt ihr unterschiedliche Karten:

Personen	Handkarten mit den Werten	Tag-und-Nacht-Karten mit den Werten	Anzahl Schlangenkarten	Anzahl Torkarten
3 	0–5	1–5	1	3
4 	0–6	1–6	2	4
5 	0–8	1–8	2	5
6 	0–9	1–9	3	6

Legt die übrigen Torkarten, Handkarten, Tag-und-Nacht-Karten und Schlangenkarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Nehmt die Tag-und-Nacht-Karten und legt sie kreisförmig in der Tischmitte aus. Achtet darauf, dass die **Nacht-Seiten** nach oben zeigen und **die Werte aufsteigend** im Kreis ausliegen.

Mischt jetzt die Handkarten mit den Schlangenkarten zusammen. Wer am besten lügen kann, teilt alle Karten verdeckt im Uhrzeigersinn aus. So erhält eine Person von euch **3 Handkarten**, alle anderen erhalten 2 Handkarten.



Nehmt nun noch eine Torkarte auf die Hand, sodass das geschlossene Tor zu euch und das geöffnete Tor zu den anderen zeigt.

Hinweis: *Haltet sie als äußere Karte auf der Hand, damit alle anderen sie gut sehen können.*



Schaut euch eure Karten jetzt an. Achtet darauf, dass niemand außer euch sie sehen kann.

Wer 3 Handkarten (plus Torkarte) hat, beginnt das Spiel (nachfolgend dargestellt durch ).

ABLAUF EINES ZUGES



Wähle eine beliebige Person, die noch ein geöffnetes Tor  auf der Hand hat und sprich sie an. (Nachfolgend dargestellt durch .)

Sprich dich  an, lege das Tor aus deiner Hand so vor dir ab, dass die Karte mit dem verschlossenen Tor nach oben vor dir ausliegt.



Übrigens: *Sollte jemand einmal vergessen, die Tor-Karte in diesem Schritt vor sich abzulegen, hilft ein geheimnisvoll geflüstertes „Hey, mach die Tür zu“.*



Biete der Person nun eine deiner Handkarten an, in dem du sie verdeckt vor dir auf den Tisch legst und in ihre Richtung schiebst. Sage, was sich – angeblich – darunter befindet.

Wichtig: *Du kannst eine der im Spiel befindlichen Zahlen oder eine Schlange nennen. Bedenke aber: Du darfst und solltest sogar manchmal lügen, wenn du angibst, um welche Karte es sich handelt. Es ist aber natürlich auch erlaubt, die Wahrheit zu sagen ...*

Du darfst jetzt entscheiden, ob du die angebotene Karte ablehnen oder annehmen möchtest.



ABLEHNEN

„Lars, ich habe hier eine 3 für dich.“ Lars denkt: „Komisch, die 3 habe ich doch selbst auf der Hand und jede Karte gibt es nur einmal ... Ob Cyrill mir eine Schlange unterjubeln will? Besser, ich nehme eine andere Karte.“

Möchtest du die Karte, die dir gerade angeboten wurde, gar nicht haben? Kein Problem! Du darfst sie ablehnen, aber nicht ansehen!



Deine Karte wurde abgelehnt? Lass sie verdeckt vor dir liegen und wähle **eine andere Karte** von deiner Hand. Biete sie auf dieselbe Weise derselben Person an, wie du es gerade schonmal versucht hast.

Wie du diese Karte jetzt für dein Gegenüber ankündigst, hängt davon ab, welche Karte du weitergeben möchtest ... und ob du dieses Mal die Wahrheit sagen möchtest, oder nicht. Du dürftest sogar die selbe Zahl, die du gerade genannt hast, noch ein weiteres Mal nennen ...

Du darfst wieder entscheiden, ob du die Karte **annehmen** oder **ablehnen** möchtest.



Wichtig: Lehnst du diese Karte ab, **musst** du die dritte und somit letzte Karte annehmen, die dir  gleich anbieten wird!

„Okay, Lars. Dann habe ich hier eine 5 für dich.“ Lars muss sich nun entscheiden: „Das könnte wirklich eine 5 sein – zumindest habe ich keine auf der Hand. Aber ich vertraue Cyrill nicht. Ich lehne diese Karte besser auch mal ab.“





Deine zweite Karte wurde auch abgelehnt? Lass sie auch verdeckt vor dir liegen und biete nun deine letzte Handkarte an. Sage wieder, was sich – angeblich – darunter befindet. Diese, also deine letzte Karte, wird jetzt auf jeden Fall angenommen!

Cyrril schiebt Lars seine letzte Karte zu „Nun gut, Lars. Dann ist das hier deine Karte. Das ist eine 3!“ Lars ärgert sich: „Verdammt, das ist auf jeden Fall eine Lüge ... Aber ich kann es nicht ändern – ich muss sie ja nehmen!“

Nachdem du eine Karte angenommen hast (s. Abschnitt ANNEHMEN), bist du als nächstes damit dran, eine deiner Karten weiterzugeben. Du wirst jetzt also zu , da du 3 Handkarten hast. Wähle eine andere, beliebige Person, die noch ein offenes Tor auf der Hand hält.



Nimm alle Handkarten, die jetzt vor dir auf dem Tisch liegen, zurück auf die Hand. (Aber noch nicht deine Torkarte!)

ANNEHMEN

Du möchtest die Karte haben? Dann nimm sie auf die Hand und schau sie dir an. *Beachte: Es geht im Folgenden nicht darum, was gerade **angesagt** wurde, sondern um die **Zahl bzw. das Symbol auf der Karte**, die du gerade bekommen hast!*

Die Karte, die du eben erhalten hast, zeigt eine Zahl, die noch in der Tischmitte ausliegt.

Die Zahl liegt noch auf der **Nacht-Seite** in der Tischmitte:

Drehe diese Karte in der Mitte **auf ihre Tag-Seite um**.

Die Zahl liegt in der Tischmitte, **aber bereits auf ihrer Tag-Seite:**

Entferne diese Karte aus der Mitte und **lege sie in die Schachtel zurück**.

Die Karte, die du eben erhalten hast, zeigt eine Zahl, die nicht (mehr) in der Tischmitte ausliegt oder du hast eine Schlange erhalten.

Nichts passiert. Daher sagst du „Nichts passiert!“.

Erinnerung: Die Null gibt es **nur** als Handkarte. Sie liegt daher nie in der Tischmitte.

Wichtig: Du sagst nie, welche Karte du genau erhalten hast. Du teilst lediglich Informationen mit den anderen, wenn du eine Karte in der Tischmitte umdrehst oder entfernst. Reagierst du gar nicht, kann das bedeuten, dass du entweder die Null oder eine Schlange erhalten hast, oder dass die Zahl, die auf deiner Karte steht, nicht mehr in der Tischmitte ausliegt.

Achte darauf, dass du dein Pokerface wahrst, wenn du Karten erhältst, um nicht versehentlich etwas zu verraten, das dir später zum Verhängnis werden könnte.

Cyrril bietet Lars eine Karte an, die angeblich den Wert 3 haben soll. Lars muss sie annehmen (ob er will oder nicht) weil es Cyrills drittes Angebot war. Als er sich die Karte anschaut, sieht er aber, dass Cyrill ihm eine 6 und keine 3 gegeben hat. (Lügner!) Da die 6 noch in der Tischmitte liegt und dort die Nacht-Seite zeigt, dreht Lars die 6 auf die Tag-Seite um.

RUNDENENDE

Eine Runde endet nach dem Zug, in dem vor euch **allen eine geschlossene Tor-karte** liegt (und demnach niemand mehr ein Tor auf der Hand hat). Nehmt alle euer Tor wieder so auf die Hand, dass die offene Seite zu den anderen zeigt.

Die Person, die jetzt 3 Karten (plus Tor) auf der Hand hat, wählt nun eine beliebige Person, der sie eine ihrer Karten anbietet. Eine neue Runde beginnt.

(Hinweis: Wer die Runde anfängt, wird in derselben Runde noch von jemand anderem gewählt werden und kann daher 2-mal am Zug sein.)

FINALE

Das Spielende wird eingeläutet, sobald in der Tischmitte **nur noch eine einzige Nacht-Karte und sonst nur Tag-Karten** ausliegen.

Abhängig davon, welche Karten du gerade auf deiner Hand hast, verfolgst du unterschiedliche Ziele. Denk immer dran: Das kann sich auch jetzt noch von Zug zu Zug ändern!

Du hast keine Schlange auf der Hand.

Dein Ziel ist, **die letzte Nacht-Karte** in der Tischmitte auch noch **auf ihre Tag-Seite** umzudrehen.

Sobald dir das gelingt, gewinnen alle, die keine Schlange auf der Hand haben – die *Falschen Schlangen* verlieren!

Du hast eine oder mehrere Schlangen auf der Hand.

Dein Ziel ist, dass nur noch **eine einzige Karte in der Tischmitte** liegt, und diese Karte soll die **Nacht-Seite** zeigen. Du willst also alle anderen Karten aus der Tischmitte entfernen.

Sobald dir das gelingt, gewinnen alle, die mindestens eine Schlange auf der Hand haben – alle anderen verlieren!

SPIELEND

Spielt weiter, bis entweder

... alle noch ausliegenden Karten in der Tischmitte **ihre Tag-Seite** zeigen.

Die Nacht ist vorbei! Die *Falschen Schlangen* verlieren – alle anderen gewinnen!

ODER

... nur noch **eine einzige Karte in der Tischmitte ausliegt** und diese die **Nacht-Seite zeigt**.

Es bleibt für immer Nacht ...
Die *Falschen Schlangen* gewinnen – alle anderen verlieren!



Variante

(Diese Variante empfehlen wir, wenn ein paar Leute mehr (max. 6) mit-spielen und das Spiel etwas schneller gehen soll.)

Ihr spielt wie beschrieben, aber: An jedem Rundenende legt ihr die **niedrigste Karte** aus der Tischmitte, **die die Tag-Seite zeigt**, zurück in die Schachtel.

IMPRESSUM

Autor:innen: Emely, Lukas, Inka & Markus Brand

Illustrationen: Tina Kraus & Florian Biege

Layout: Fiore GmbH

Realisation: Michael Schmitt

Redaktion: Kaddy Arendt

Lektorat und Support: Lars Frauenrath, Cyrill Callenius

© 2025 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Deutschland

www.edition-spielwiese.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1

89312 Günzburg, Deutschland

www.hutter-trade.com

Version 1.0. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen bedarf einer vorherigen Genehmigung.

Wir danken allen, die die Falschen Schlangen mit uns getestet und zu dem gemacht haben, was sie jetzt sind!



**EDITION
SPIELWIESE**

HUCH!