

3-7 | 15 mins

80 SPIELKARTEN: 6 EINS, 5 ZWEI,
4 DREIER UND 3 VIER IN JEDER
FARBE & 8 WILDCARDS

SHAM

DAS SCHNELLE BLUFSPIEL

SPIELVERLAUF

Ziel des Spiels:

Das Ziel von SCHWINDEL besteht darin, die meisten Karten zu gewinnen, indem man erfolgreich blufft, die Bluffs anderer Spieler aufdeckt und in jeder Runde als letzter Spieler übrig bleibt. Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler Karten auf einem **Gewinnstapel**. Derjenige mit dem höchsten Stapel an gewonnenen Karten ist bei Spielende der Sieger.

Spielaufbau:

Mische und verteile verdeckt 7 Karten an jeden Spieler. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den **Ziehstapel**. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Karten ansehen, müssen sie aber geheim halten. Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Beginn der Runde:

Beginne die Runde, indem du eine beliebige Anzahl von Karten verdeckt vor dir platzierst (diese können jede Farbe und jeden Wert aufweisen, wenn du bereit bist zu lügen!). Nenne der Gruppe den Gesamtwert und die Farbe, zum Beispiel: „Vier Rot“. Alle folgenden Spieler müssen der angegebenen Farbe für den Rest der Runde folgen oder zumindest behaupten, ihr zu folgen.

Weiterspielen:

Der nächste Spieler hat drei Möglichkeiten.

Möglichkeit 1: Er kann Karten ablegen und behaupten, dass sie die gleiche Farbe und einen gleichen oder höheren Gesamtwert als die des vorherigen Spielers haben; das kann der Wahrheit entsprechen oder eine Lüge sein. Bedenke dabei, dass jeder Spieler dir jetzt „SCHWINDEL“ zurufen kann!

Möglichkeit 2: „Passe“ und spiele nicht; damit wirst du aus der aktuellen Runde ausgeschlossen.

Möglichkeit 3: Wenn du glaubst, dass der Spieler lügt, rufe „SCHWINDEL“. Du kannst nur „SCHWINDEL“ rufen, wenn du noch an der Runde teilnimmst. Sobald die Karten abgelegt wurden oder gepasst worden ist, kann niemand mehr „SCHWINDEL“ zum vorherigen Spieler rufen; sein Spielzug ist nun sicher.

Nachdem du in deinem Zug Karten abgelegt hast, ziehst du Karten vom **Ziehstapel**, bis du 7 Karten auf der Hand hast.

SCHWINDEL RUFEN

Die Spieler können so viele Karten ablegen, wie sie möchten, und dabei behaupten, dass es sich um andere als die tatsächlichen Karten handelt. Zum Beispiel könnten sie behaupten, dass sie „vier rote Karten“ abgelegt haben, wenn sie tatsächlich jedoch eine blaue und zwei lila Karten abgelegt haben. Jeder Spieler, der noch an der Runde teilnimmt, kann „SCHWINDEL“ zu einem anderen Spieler rufen, der soeben Karten abgelegt hat. Dieser Spieler deckt dann die Karten, die er abgelegt hat, für die Gruppe sichtbar auf.

Wenn der des Schwindels beschuldigte Spieler die Wahrheit gesagt hat, wird derjenige, der ihn des Schwindels beschuldigt hat, aus der aktuellen Runde ausgeschlossen. Der beschuldigte Spieler nimmt eine beliebige Karte aus der Hand des Beschuldigten. Nachdem er sie sich angesehen hat, kann er die Karte auf seiner Hand behalten oder auf seinen **Gewinnstapel** legen.

Wenn der des Schwindels beschuldigte Spieler gelogen hat, wird der Lügner aus der aktuellen Runde ausgeschlossen. Der Beschuldigte nimmt eine beliebige Karte aus der Hand des Lügners. Nachdem er sie sich angesehen hat, kann er die Karte auf seiner Hand behalten oder auf seinen **Gewinnstapel** legen.

Beim Wert, mit dem der nächste Spieler spielt, handelt es sich um den letzten ehrlichen oder unangefochtenen Wert, nicht um den Wert des entdeckten SCHWINDELS. Wenn der Beschuldigte an der Reihe war, kann er seinen Zug nun fortsetzen.

WILDCARDS

Du kannst zu Beginn deines Zuges eine Wildcard spielen. Löse die Wirkung sofort aus. „Aus dem Grab“ wird anders gespielt und kann jederzeit abgelegt werden, wenn du keine Karten mehr hast, indem du es offen auf deinen **Gespielten Stapel** legst. Nachdem du eine Wildcard ausgespielt hast, setzt du deinen Zug wie gewohnt fort. Wildcards gelten auch für gesperrte Spieler. Die Kräfte, die sie verleihen, werden im Folgenden beschrieben.



Überfluss

Alle Spieler ziehen so lange, bis sie 9 Karten haben. Niemand darf eine Karte aufnehmen, bis er weniger als 7 Karten hat.



Karten tauschen

Tausche deine Karten mit einem beliebigen Spieler.



Abwärts

Behaupte, dass du eine oder mehrere Karten mit einem niedrigeren Gesamtwert als der vorherige Spieler ablegst.



Aus dem Grab

Rufe „SCHWINDEL“, nachdem du keine Karten mehr hast. Wenn du richtig liegst, trittst du wieder in die Runde ein.

LAYOUT/DU BIST DRAN

Wenn du an der Reihe bist, legst du die Karten verdeckt vor dir ab und sagst, was für Karten es sind.

Dann ziehst du Karten vom **Ziehstapel**, bis du 7 Karten auf der Hand hast.



ZIEHENSTAPEL



GESPIELTER STAPEL



ENDE DER RUNDE

Du gewinnst die Runde, wenn du der letzte verbleibende Spieler bist (alle anderen Spieler haben entweder gepasst oder sind ausgeschieden). Nimm alle Karten, die in dieser Runde gespielt wurden, von den Spielstapeln aller Spieler und lege sie auf deinen **Gewinnstapel**.

Wenn die nächste Runde begonnen wird, sollen alle Spieler wieder jeweils 7 Karten auf der Hand haben. Der Spieler links vom Gewinner legt dann Karten mit einem beliebigen Wert oder einer beliebigen Farbe verdeckt ab. Dieser Zyklus wird bis zum Ende des Spiels fortgesetzt.

GEWINNEN DES SPIELS

Sobald sich keine Karten mehr auf dem **Ziehstapel** befinden, werden die Karten auf der Hand der Spieler allmählich weniger. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Diese Karten werden abgeworfen und zählen nicht zum **Gewinnstapel** oder zur Punktzahl des entsprechenden Spielers. Jeder Spieler zählt dann die Anzahl der Karten in seinem **Gewinnstapel** (nicht die Kartenwerte). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt SCHWINDEL!

DE ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Produkt enthält Kleinteile, die zu Erstickungsgefahr führen können.

100749 (100749) V1



Fizz
creations
fizzcreations.com

6 Commerce Way, Lancing, BN15 8TA, UK
sales@fizzcreations.com
EU Responsible (for authorities only)
eucomply OU, Pärnu mnt 139b-14
11317 Tallinn, Estonia
hello@sucompliancepartner.com
+3375690241
©2026 Fizz Creations Ltd. All rights reserved.