

Spielende

Wenn ein Spieler seine vorletzte Karte ausspielt, muss er laut „Mau“ rufen, bevor der nächste Spieler eine Karte ablegt oder nachzieht. Beim Ablegen der letzten Karte muss der Spieler dann „Mau-Mau“ rufen. Vergisst der Spieler „Mau“ oder „Mau-Mau“ zu sagen, muss er zwei Strafkarten ziehen, und das Spiel geht weiter.

Die Spielrunde ist sofort beendet, wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegt hat. Ist die letzte Karte eine Aktionskarte, wird diese nicht mehr ausgeführt. Der Spieler, der die Runde beenden konnte, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten:

Smiley-Karten	5 Punkte
Farbige Aktionskarten	20 Punkte
Graue Aktionskarten	50 Punkte

Hat keiner der Spieler am Ende der Runde 500 Punkte erreicht, werden die Karten neu gemischt und eine weitere Runde beginnt.

Spielvarianten

Zu Beginn des Spiels können die Spieler entscheiden, welche Punktzahl für den Spielgewinn erreicht werden muss. Wenn das Spiel länger dauern soll, kann man z.B. **750 Punkte** für das Spielende festlegen. Oder man wählt z.B. **250 Punkte** als Siegespunktzahl, wenn man lieber kürzer spielen möchte. Die Spieler können sich auch dafür entscheiden, **komplett ohne Punktwertung** zu spielen. Dann gewinnt derjenige Spieler, der als Erster seine Karten abgelegt hat.

Extra-Karte



Mit der Extra-Karte **kann** man - muss aber natürlich nicht - eine zusätzliche Aktion in das Spiel aufnehmen. Hier kann jeder seiner Fantasie freien Lauf lassen und seine ganz persönliche Note ins Spiel bringen. Wichtig ist nur, dass sich alle Spieler **vor jedem Spiel darauf einigen**, mit welcher Aktion die Extra-Karte verbunden sein soll. Großen Spaß bringt z.B. ein „Kartentausch reichum“, bei dem alle Spieler ihre Handkarten in Spielrichtung an den nächsten Spieler weitergeben.

Die Extra-Karte kann wie die „Farbwunsch“-Karte auf jede beliebige Karte gelegt werden. Nachdem die ausgewählte Extra-Aktion ausgeführt wurde, bestimmt der Spieler, der die Extra-Karte gelegt hat, welche Farbe der nächste Spieler ausspielen muss. Dabei darf er jede Farbe wählen, auch die schon liegende Farbe.

Wer lieber ohne Extra-Aktion spielen will, sortiert die Extra-Karte einfach aus oder nutzt sie als zusätzliche „Farbwunsch-Karte“.



Viel Spaß beim Spielen wünschen Euch

Tanja Philippeit und Ms. Meeple



Folgt mir auf Instagram und Facebook!
Dort findet Ihr aktuelle Neuigkeiten über
Ms. Meeple und den Starnberger Spiele Verlag:

<http://www.instagram.com/starnbergerspiele>
<http://www.facebook.com/starnbergerspiele>



Autor & Grafik: Dr. Tanja Philippeit
Emoji art supplied by Emoji One
©2017, 2. Aufl., Starnberger Spiele
Maximilianstr. 5, D-82319 Starnberg
www.starnberger-spiele.de



emojical

Mau-Mau



Ein Kartenspiel für 2-10 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten
von Tanja Philippeit

Inhalt

109 Spielkarten (64 Smiley-Karten, 36 farbige + 8 graue Aktionskarten, 1 Extrakarte)

Ziel des Spiels

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Ziel einer Runde ist es, als Erster alle Karten abzugeben. Der Gewinner einer Runde erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Sieger ist, wer zuerst 500 Punkte erreicht hat.

Vorbereitung

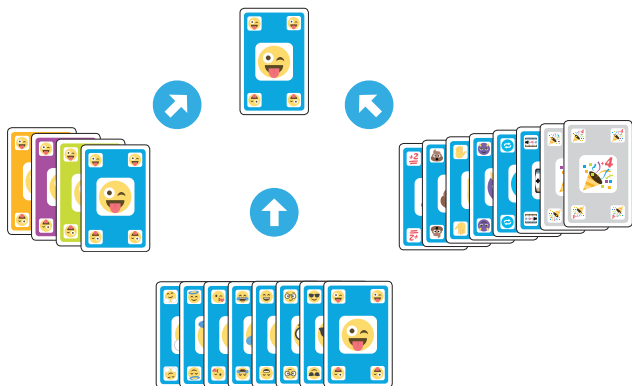
- Es wird ein Spieler ausgewählt, der die Karten mischt und verteilt.
- Jeder Spieler erhält zu Beginn **7 Karten**, die er verdeckt auf die Hand nimmt.
- Die übrigen Karten werden als Ziehstapel verdeckt in die Mitte gelegt.
- Die erste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und bildet den Ablagestapel.
- Sollte die erste Karte eine Aktionskarte sein, muss der Spieler, der das Spiel beginnt, die entsprechende Aktion ausführen.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nun muss jeder Spieler der Reihe nach eine passende Karte ablegen. Dabei muss entweder der **Smiley**, die **Farbe** oder das **Aktionskarten-Symbol** mit der obersten Karte des Ablagestapels **übereinstimmen**. Die grauen Aktionskarten können auf jede beliebige Karte des Ablagestapels abgelegt werden (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Kann ein Spieler keine passende Karte ablegen, muss er eine Karte vom Ziehstapel auf die Hand nehmen. Wenn diese Karte passt, kann er sie ablegen, ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, bevor einer der Spieler alle Karten ablegen konnte, werden die bereits abgelegten Karten gemischt und als neuer Ziehstapel ausgelegt.



Beispiel:

Auf eine Karte mit einem blauen zwinkernden Smiley können folgende Karten abgelegt werden:

- eine gelbe, lilafarbene, grüne oder blaue Karte mit einem zwinkernden Smiley
- alle blauen Smiley-Karten
- alle blauen oder grauen Aktionskarten

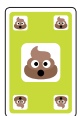
Aktionskarten



Zieh 2

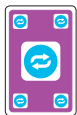
Wenn ein Spieler diese Karte gelegt hat, muss der nächste Spieler 2 Karten vom Ziehstapel nehmen.

Er kann dies durch „Verlängern“ verhindern, indem er selbst eine „Zieh 2“-Karte ablegt. Der nächste Spieler muss dann 4 Karten ziehen oder kann eine weitere „Zieh 2“-Karte ausspielen usw. Hat ein Spieler zwei oder mehr Karten gezogen, führt er danach seinen normalen Spielzug fort. Kann er keine passende Karte ablegen, muss er eine weitere Karte vom Stapel ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Aussetzen

Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler aussetzen. D.h. er darf weder eine Karte ablegen, noch darf er eine Karte vom Ziehstapel nehmen. Der nächste Spieler setzt das Spiel fort.



Kartentausch

Beim Kartentausch wählt der Spieler, der die Karte gelegt hat, einen Mitspieler aus und **tauscht seine Handkarten** mit ihm. Danach setzt der Spieler, mit dem Karten getauscht wurden, das Spiel fort.



Schenken

Der Spieler, der diese Karte legt, „schenkt“ dem Spieler zu seiner Linken eine Karte. Der „beschenkte“ Spieler zieht dazu **eine Karte** aus den **verdeckten Handkarten** des anderen Spielers und nimmt sie in seine Handkarten auf. Danach ist der Beschenkte ganz normal am Zug.



Zocken

Wenn diese Karte ausgespielt wird, hat der nächste Spieler die Wahl: Entweder geht er auf Nummer sicher und **zieht sofort 4 Karten** vom Ziehstapel. Oder er „zockt“.

Dazu deckt er zunächst nur die oberste Karte vom Ziehstapel für alle Spieler sichtbar auf. Ist es eine Smiley-Karte, muss er zusammen mit der bereits aufgedeckten Karte insgesamt **8 Karten** vom Stapel ziehen. Ist es dagegen eine Aktionskarte, muss er **nur die aufgedeckte Karte** aufnehmen. Unabhängig davon, für welche Variante sich der Spieler entschieden hat, führt er danach seinen normalen Spielzug fort und legt eine Karte ab bzw. zieht eine Karte, wenn er keine passende Karte hat.



Blocken

Mit dieser Karte kann ein Spieler eine farbige Aktionskarte blocken, d.h. er kann die Auswirkungen der Karten: „Zieh 2“, „Aussetzen“, „Schenken“, „Kartentausch“ und „Zocken“ verhindern. Die „Blocken“-Karte kann nur gegen Aktionskarten der gleichen Farbe eingesetzt werden. Sie kann allerdings auch als normale Karte in der passenden Farbe abgelegt werden. Nach der „Blocken“-Karte kann der Spieler **keine weitere Karte** legen.



Farbwunsch

Die „Farbwunsch“-Karte kann auf jede beliebige Karte gelegt werden. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, darf sich eine **Farbe wünschen**, d.h. bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ausspielen muss. Dabei darf er **jede** Farbe wählen, auch die schon liegende Farbe.



Zieh 4 + Farbwunsch

Auch diese Karte kann auf jede beliebige Karte gelegt werden. Der Spieler, der sie ausspielt, darf sich eine **Farbe wünschen** und damit bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ausspielen muss. Auch hier darf er **jede** Farbe wählen, auch die schon liegende Farbe.

Zusätzlich muss der nächste Spieler **4 Karten** vom Ziehstapel ziehen. Oder er „verlängert“, indem er auch eine „Zieh 4 + Farbwunsch-Karte“ ausspielt. Der nächste Spieler muss dann 8 Karten ziehen oder kann eine weitere „Zieh 4“-Karte ausspielen usw.

Hat ein Spieler vier oder mehr Karten gezogen, führt er danach seinen normalen Spielzug fort. Kann er keine passende Karte ablegen, muss er eine weitere Karte vom Stapel ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Zwischenwerfen

Wenn ein Spieler **genau die gleiche Karte** auf der Hand hat wie die, die gerade ausgespielt wurde, darf er seine Karte „zwischenwerfen“. D.h. er darf sie **sofort ablegen**, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Danach wird das Spiel bei seinem linken Nachbarn fortgesetzt. Die Spieler dazwischen werden übersprungen.

Wird eine Aktionskarte zwischengeworfen, wird **nur die zuletzt gelegte Karte** gezählt. Die Funktion der ersten Karte wird dabei aufgehoben.