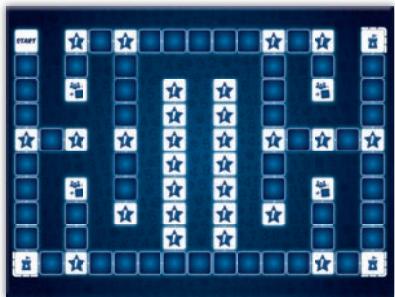


mau mau!!

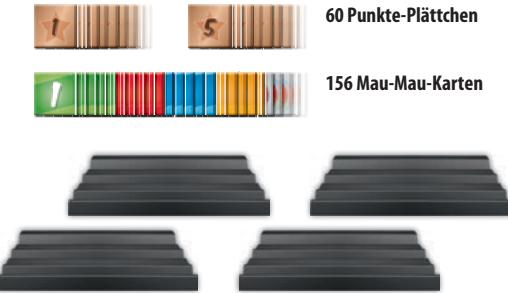
Das Brettspiel

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELINHALT:



1 Spielplan (doppelseitig)



4 Kartenbänke

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Löst alle Mau-Mau-Karten und die Punkte-Plättchen vorsichtig aus den mitgelieferten Tableaus. Die Tableaus können im Papiermüll entsorgt werden.

SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem Spiel entscheiden die Spieler gemeinsam, welche der beiden Seiten des Spielplans sie bespielen wollen. Mischt danach die 156 Mau-Mau-Karten und legt sie in mehreren verdeckten Haufen neben dem Spielplan bereit. Legt auch die 60 Punkte-Plättchen neben dem Spielplan bereit. Zieht eine Karte und legt sie offen auf das Startfeld des Spielplans.

Jeder Spieler bekommt eine Kartenbank und zieht 5 Karten von den verdeckten Haufen. Die Karten werden so auf den Bänken aufgesteckt, dass die Farben und Werte/Symbole der Karten nur für den Spieler selbst einsehbar sind. Klar ersichtlich muss aber sein, wie viele Karten jeder Spieler auf seiner Bank hat - gegebenenfalls darf diese Information auch von den Mitspielern während des Spieles erfragt werden.

SPIELZIEL:

Lege deine Karten auf dem Spielplan an und sammle möglichst viele Punkte-Plättchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

Wenn du am Zug bist, musst du eine Karte von deiner Bank auf dem Spielplan anlegen. Dabei gelten folgende Anlege-Regeln:

- Die neue Karte muss auf ein leeres Feld gelegt werden, das an ein bereits mit einer Karte besetztes Feld angrenzt.
- Die neue Karte muss entweder in ihrer Farbe (Rot, Grün, Blau oder Gelb) oder in ihrem Wert/ Symbol mit der angrenzenden Karte übereinstimmen (Ausnahme: Joker).

Kannst du keine passende Karte anlegen, musst du dies laut ansagen und stattdessen eine Karte ziehen. **Achtung: Auch wenn die gezogene Karte angelegt werden könnte, darf sie in diesem Zug nicht mehr angelegt werden. Die Anzahl der Karten auf deiner Bank kann so auch über 5 steigen.**

Nach dem Anlegen oder dem Ziehen endet dein Zug.

Hast du am Ende deines Zuges nur noch eine Karte auf deiner Bank, musst du sofort „Mau“ ansagen. Vergisst du das Ansagen, musst du eine Karte nachziehen und auf deine Bank stecken, sobald es bemerkt wird. Legst du die letzte Karte von deiner Bank auf dem Spielplan an, musst du sofort „Mau Mau“ ansagen. Auch hier gilt: Vergisst du das Ansagen, musst du eine Karte nachziehen und auf deine Bank stecken, sobald es bemerkt wird.

PUNKTE-PLÄTTCHEN:



Alle Punkte-Plättchen, die du im Spielverlauf sammelst, legst du offen vor dich.

- Du erhältst 1 x 1-Punkt-Plättchen, wenn du deine Karte auf dieses Feld legst.
- Du erhältst 2 x 1-Punkt-Plättchen, wenn deine angelegte Karte in Wert/Symbol UND Farbe mit der angrenzenden Karte übereinstimmt.
- Du erhältst 1 x 5-Punkte-Plättchen, wenn du erfolgreich „Mau Mau“ ansagst, also alle Karten von deiner Bank angelegt hast. Anschließend ziehst du 5 neue Karten.

SPIELENDE:

Im Gegensatz zum Kartenspiel endet das Spiel nicht mit einem angesagten „Mau Mau“. Stattdessen endet Mau Mau – Das Brettspiel, wenn alle Felder des Spielplans mit Karten belegt sind. Der Spieler, der jetzt in Summe die meisten Punkte vor sich liegen hat, gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der am Spielende weniger Karten auf seiner Bank hat. Steht es auch hier unentschieden, gibt es mehrere Sieger.

SONDERKARTEN:

Einige der Karten zeigen ein Symbol. Diese Karten haben einen Effekt, wenn sie angelegt werden:



2 Ziehen: Wird diese Karte angelegt, muss der nachfolgende Spieler 2 Karten ziehen. Um diesen Effekt abzuwehren, kann der nachfolgende Spieler sofort und ohne zu ziehen ebenfalls eine +2-Karte legen. Damit wehrt er den Effekt nicht nur ab, er brummt dem ihm nachfolgenden Spieler zusätzlich 2 weitere Karten auf und dieser muss 4 Karten ziehen, usw.



Aussetzen: Wird diese Karte angelegt, muss der nachfolgende Spieler aussetzen. Der übernächste Spieler ist am Zug.



Karte weitergeben: Wird diese Karte angelegt, gibt der Spieler am Ende seines Zuges eine der Karten auf seiner Bank an den nachfolgenden Spieler weiter. Das kann auch zu „Mau“ oder „Mau Mau“ führen. **Achtung: Führt das Anlegen dieser Karte zu „Mau Mau“, ist keine Karte mehr auf der Bank und es kann auch keine Karte weitergegeben werden.**



Joker: Diese Karte kann immer angelegt werden. Wird an diese Karte angelegt, so muss die angelegte Karte in Farbe oder Wert/Symbol mit der vor dem Joker gelegten Karte übereinstimmen. Wird ein weiterer Joker angelegt, gilt für die nächste Karte wieder, dass sie sich an der letzten vorher in der Reihe gelegten Nicht-Joker-Karte orientiert, usw.

SONDERFELDER:

Einige Felder auf dem Spielplan haben einen besonderen Effekt. Der Effekt wird ausgelöst, wenn eine Karte auf diese Felder gelegt wird:



Nimm 1 Punkte-Plättchen: Legt der Spieler eine Karte auf dieses Feld, erhält er sofort 1 x 1-Punkt-Plättchen.



Alle anderen Ziehen: Legt ein Spieler eine Karte auf dieses Feld, müssen alle anderen Spieler sofort eine Karte ziehen und auf ihre Bank stecken.



Eine Karte abwerfen: Legt ein Spieler eine Karte auf dieses Feld, darf er am Ende seines Zugs eine seiner Karten von der Bank verdeckt zurück in die Schachtel legen. Das kann auch ein „Mau“ oder „Mau Mau“ nach sich ziehen. **Achtung: Führt das Anlegen dieser Karte zu „Mau Mau“, ist keine Karte mehr auf der Bank und es kann auch keine Karte zurückgelegt werden.**



Turm: Die Turm-Felder sind spezielle Felder. Legt ein Spieler die erste Karte auf einem leeren Turm-Feld an, so gelten die Anlege-Regeln. Danach gilt die folgende Regel: Anstatt in deinem Zug eine Karte nach den üblichen Regeln anzulegen, darfst du eine passende Karte AUF den Turm legen. Vorausgesetzt diese Karte stimmt in ihrem Wert/Symbol mit der auf dem Turm-Feld liegenden Karte überein. Stimmen Wert/Symbol UND Farbe mit der liegenden Karte überein, erhältst du 2 x 1 Punkt-Plättchen. **Achtung: Eine Übereinstimmung nur in der Farbe ist auf dem Turm nicht zulässig, Wert/Symbol sind entscheidend. Liegen auf dem Turm Sonderkarten mit Effekt, so wird dieser ausgelöst.**



NORIS-SPIELE © 2019
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Reiner Knizia
Redaktion: Markus Mahns
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

CREDITS: Reiner Knizia dankt allen Spieletestern, die zur Entwicklung dieses Brettspiels beigetragen haben, insbesondere Florian Ionescu, Vroni Sigl und Philipp Winter.

Art.-Nr.: 60 610 1817

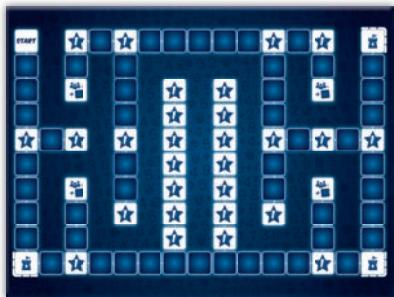


mau mau!!

Das Brettspiel

For 2 - 4 players, ages 8 and up

GAME CONTENTS:



1 game board (double-sided)



60 point tiles



156 Mau Mau cards



4 card banks

BEFORE THE FIRST GAME:

Carefully remove all Mau Mau cards and the point tiles from the supplied panels. The panels can be disposed of as paper waste.

GETTING READY TO PLAY:

Before playing, players decide which of the two sides of the board they want to play on. Then shuffle the 156 Mau Mau cards and place them in several face-down piles next to the board. Place the 60 point tiles next to the board as well. Draw a card and place it face up on the starting space.

Each player gets a card bank and draws 5 cards from the face down piles. The cards are placed on the banks so that the colours and values/symbols of the cards are only visible to the player. However it must be clear how many cards each player has in his deck - if necessary, players may ask each other during the game.

OBJECTIVE:

Play your cards on the board to win as many point tiles as possible. The player with the most points wins.

HOW TO PLAY:

The youngest player goes first and then play continues in a clockwise direction.

On your turn, you must place a card from your bank onto the board. The following rules apply:

- The new card must be played on an empty space that shares a border with an already occupied space.
- The new card must be either the same colour (red, green, blue or yellow) or the same value/symbol as the bordering space (except joker).

If you can't play a card, you must declare this and take another card. ***Attention: The drawn card cannot be played on this turn. The number of cards in your bank may therefore be over 5.***

After playing or drawing, your turn is over.

If you only have one card left in your bank at the end of your turn, you must shout 'Mau' immediately. If you forget to say it, you must draw a card and place it in your bank as soon as someone notices. When you place the last card from your card on the board, you must shout 'Mau Mau' straight away. As before, if you forget to say it, you must draw a card and place it in your bank as soon as someone notices.

POINT TILES:



All the point tiles that you collect during the game should be placed in front of you.

- You receive 1 x 1-point tile when you place your card on this space.
- You receive 2 x 1-point tiles if the card you played matches the bordering card in both value/symbol AND colour.
- You receive 1 x 5-point tiles if you successfully shout 'Mau Mau', which means you have played all cards from your bank. You then take 5 new cards.

END OF THE GAME:

Unlike the card game, play does not end when someone shouts 'Mau Mau'. Mau Mau - the board game ends when all the spaces on the board are covered with cards. The player with the most points in front of them wins.

In case of a draw, the player who has least cards left in their bank wins. If this is still a draw, then there are multiple winners.

SPECIAL CARDS:

Some of the cards have a symbol on. These cards have an effect when they are played:



Draw 2: If this card is played, the next player must draw 2 cards. To avoid this, the next player can immediately play a +2 card from their bank. This doesn't just avoid the effect, it passes it on to the next player who must also take 2 additional cards, so 4 cards in total, etc.



Miss a go: If this card is played, the next player must miss their turn. The player after them takes the next turn.



Pass a card: If this card is played, the player passes one of the cards from their bank to the next player at the end of their turn. This can lead to 'Mau' or 'Mau Mau'. **Attention:** *If playing this card leads to 'Mau Mau', leaving no cards in the bank, then no card can be passed on.*



Joker: This card can be played at any point. If this card is placed on the board, the card placed next to it afterwards must match the colour or value/symbol of the card the joker was placed next to. If another joker is played, the next card must match the last non-joker card placed in the row, and so on.

SPECIAL SPACES:

Some spaces on the game board have a special effect. The effect is triggered when a card is played on these spaces:



Take 1-point tile: If a player plays a card on this space, he immediately receives 1 x 1-point tile.



Everyone draws: If a player plays a card on this space, all the other players must immediately draw a card and put it in their bank.



Discard a card: If a player plays a card on this space, they may discard one of their cards from the bank face-down in the box at the end of their turn. This can also lead to 'Mau' or 'Mau Mau'. **Attention: If playing this card leads to 'Mau Mau', leaving no cards in the bank, then no card can be discarded.**



Tower: The tower spaces are special. When a player plays the first card on an empty tower space, the normal rules apply. Then, the following rule applies: Instead of playing a card according to the usual rules on your turn, you may place a matching card ON the tower. This card must match the value/symbol of the card on the tower space. If the value/symbol AND colour matches, you receive 2 x 1-point tiles. **Attention: Matching by colour is not sufficient on the tower, it must match in value/symbol. If special cards are played on the tower, the normal effects apply.**



NORIS-SPIELE © 2019
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Reiner Knizia
Redaktion: Markus Mahns
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

CREDITS: Reiner Knizia would like to thank all game testers who contributed to the development of this board game, in particular Florian Ionescu, Vroni Sigl and Philipp Winter. **Art.-Nr.:** 60 610 1817

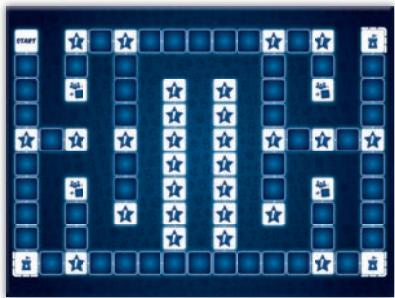


mau mau!!

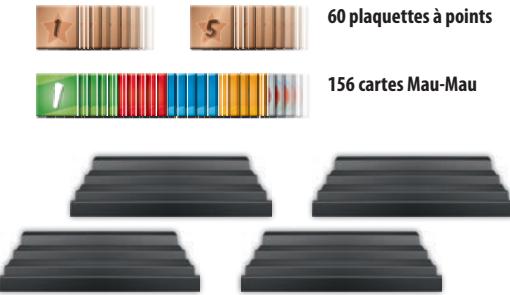
Das Brettspiel

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU :



1 plateau (double-face)



4 supports à cartes

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Détacher avec précaution toutes les cartes Mau-Mau et les plaquettes à points de leur support. Les supports peuvent être recyclés avec le papier.

PRÉPARATION DU JEU :

Avant de démarrer la partie, les joueurs décident ensemble de quel côté du plateau ils veulent jouer. Mélanger les 156 cartes Mau-Mau et les disposer en plusieurs paquets face cachée à côté du plateau. Disposer également les 60 plaquettes à points à côté du plateau. Chaque joueur tire une carte et la pose face visible sur la case Départ du plateau.

Chaque joueur reçoit un support à cartes et tire 5 cartes des paquets retournés. Les cartes doivent être disposées sur le support de façon à ce que la couleur et la valeur/le symbole des cartes soient visibles uniquement par le joueur qui les détient. En revanche, le nombre de cartes de chaque joueur doit toujours être visible - si nécessaire, il est possible de demander au cours du jeu à un joueur le nombre de cartes en sa possession.

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de poser ses cartes sur le plateau et de recueillir le plus de plaquettes à points. Le joueur qui a gagné le plus de points remporte le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le plus jeune joueur débute, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit choisir une carte sur son support et la poser sur le plateau.

Règles pour poser ses cartes :

- La nouvelle carte doit être posée sur une case vide voisine d'une case déjà occupée par une carte.
- La nouvelle carte doit avoir soit la même couleur (rouge, vert, bleu ou jaune), soit la même valeur/ le même symbole que la carte voisine (exception : joker).

Si le joueur dont c'est le tour de jouer n'a aucune carte adéquate, il doit l'annoncer et tirer une carte. **Attention : Même si cette nouvelle carte tirée peut être posée, le joueur doit attendre le tour suivant pour la poser. Le nombre de cartes sur le support des joueurs peut donc être supérieur à 5.**

Le tour d'un joueur prend fin une fois qu'il a posé ou tiré une carte.

Si, à la fin de son tour, un joueur n'a plus qu'une seule carte sur son support, il doit dire immédiatement « Mau ». S'il oublie de le dire, il doit tirer une nouvelle carte et l'ajouter à son support dès qu'un joueur remarque son oubli. Si un joueur pose sa dernière carte sur le plateau, il doit dire immédiatement « Mau Mau ». Là encore, s'il oublie de le dire, il doit tirer une nouvelle carte et l'ajouter à son support dès qu'un joueur remarque son oubli.

PLAQUETTES À POINTS :



Les joueurs doivent déposer devant eux toutes les plaquettes à points gagnées au cours du jeu, face visible.



- Un joueur obtient 1 plaquette à 1 point quand il pose sa carte sur cette case.
- Un joueur obtient 2 plaquettes à 1 point si la carte qu'il pose a la même valeur/ le même symbole ET la même couleur que la carte voisine.
- Un joueur obtient 1 plaquette à 5 points s'il dit « Mau Mau », c'est-à-dire s'il réussit à placer toutes les cartes de son support. Le joueur tire ensuite 5 nouvelles cartes.

FIN DU JEU :

Contrairement au jeu de cartes, la partie ne se termine pas quand un joueur annonce « Mau Mau ». Une partie de Mau Mau - Le jeu de société se termine quand toutes les cases du plateau sont occupées par des cartes. Le joueur qui a le plus grand nombre de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de cartes sur son support à la fin de la partie qui gagne. Si, de nouveau, il y a égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

CARTES SPÉCIALES :

Certaines cartes ont un symbole. Ces cartes ont un effet spécial quand un joueur les pose :



2 cartes en plus : Quand un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit tirer 2 nouvelles cartes. Pour contrer cet effet, le joueur suivant peut également poser immédiatement et sans tirer de nouvelle carte une carte +2. En plus de contrer l'effet, il oblige le joueur suivant à tirer 2 cartes supplémentaires, soit 4 cartes au total, et ainsi de suite.



Passe mon tour : Quand un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit passer son tour. C'est donc au joueur d'après de jouer.



Carte remise : Quand un joueur pose cette carte, il remet à la fin de son tour une carte de son jeu au joueur suivant. Cela peut aussi conduire à « Mau » ou à « Mau Mau ». **Attention : Si le fait de poser cette carte conduit à « Mau Mau », le joueur n'a plus de carte sur son support et ne peut donc pas remettre de carte au joueur suivant.**



Joker : Cette carte peut remplacer n'importe quelle carte. Si un joueur pose une carte à côté de la carte Joker, la carte posée doit avoir la même couleur ou la même valeur/le même symbole que la carte posée avant le joker. Si un joueur pose une autre carte Joker, la carte suivante doit correspondre à la dernière carte non Joker posée et ainsi de suite.

CASES SPÉCIALES :

Certaines cases du plateau ont un effet spécial. Cet effet est déclenché lorsqu'un joueur pose une carte sur l'une de ces cases :



Plaquette à 1 point : Si un joueur pose une carte sur cette case, il reçoit immédiatement une plaquette à 1 point.



Tous les joueurs tirent une carte : Si un joueur pose une carte sur cette case, tous les autres joueurs doivent immédiatement tirer une carte et la placer sur leur support.



Une carte en moins : Si un joueur pose une carte sur cette case, il a le droit, à la fin de son tour, de remettre une carte de son jeu dans la pioche, sans la montrer. Cela peut aussi conduire à « Mau » ou à « Mau Mau ». **Attention : Si le fait de poser cette carte conduit à « Mau Mau », le joueur n'a plus de carte sur son support et ne peut donc pas remettre de carte dans la pioche.**



Tour : Les cases Tour sont des cases spéciales. Si un joueur pose sa première carte sur une case Tour vide, il doit respecter les règles normales. Ensuite, les règles suivantes s'appliquent : Au lieu de poser une carte durant son tour selon les règles normales, le joueur peut poser une carte adéquate SUR la tour. Cette carte doit avoir la même valeur/le même symbole que la carte déjà posée sur la case Tour. Si la valeur/le symbole ET la couleur correspondent à la carte déjà posée, le joueur obtient 2 plaquettes à 1 point. **Attention : Pour poser des cartes sur le Tour le couleur identique ne comptent pas, elles doivent avoir la même valeur/le même symbole. Si une carte spéciale est posée sur une tour, son effet est activé.**



NORIS-SPIELE © 2019
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Reiner Knizia
Redaktion: Markus Mahns
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

REMERCIEMENTS : Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué à l'élaboration de ce jeu de société, notamment Florian Ionescu, Vroni Sigl et Philipp Winter.

Art.-Nr.: 60 610 1817

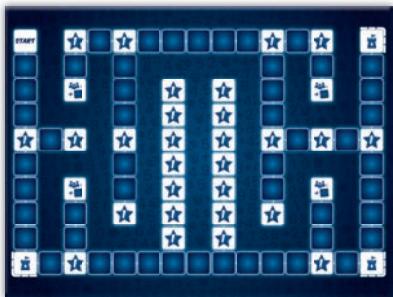


mau mau!!

Das Brettspiel

Per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su

IL GIOCO CONTIENE:



1 plancia di gioco (su entrambi i lati)



60 piastrine dei punti

156 carte Mau Mau



4 mazzi di carte

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE LA PRIMA VOLTA:

Rimuovere con cautela tutte le carte Mau Mau e le piastrine dei punti dai cartoni in dotazione. I cartoni possono essere gettati nel contenitore della carta straccia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Prima della partita, i giocatori decidono insieme su quale delle due parti della plancia di gioco vogliono giocare. Dopodiché, le 156 carte Mau Mau devono essere meschiate e messe in diversi mazzi coperti accanto alla plancia di gioco. Posizionare accanto alla plancia di gioco anche le 60 piastrine dei punti. Per la prima partita, pescare una carta e posizionarla aperta visibilmente sulla casella di partenza della plancia di gioco.

Ciascun giocatore riceve un mazzo di carte e pesca 5 carte dai mazzi coperti. Le carte vengono messe sui mucchi in modo che i colori e i valori/simboli delle carte siano visibili solo per il giocatore stesso. Deve però essere ben visibile quante carte ciascun giocatore ha nel suo mazzo. Questa informazione può essere eventualmente richiesta anche dagli altri giocatori durante il gioco.

SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore deve posizionare le proprie carte sulla plancia di gioco e accumulare il numero più alto possibile di piastrine dei punti. Vince chi accumula il maggior numero di punti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Inizia il giocatore più giovane e la partita continua poi in cerchio in senso orario.

Quando è il proprio turno, scegliere una carta dal proprio mazzo e metterla sulla plancia di gioco.

Nel farlo, occorre osservare le seguenti regole:

- La nuova carta deve essere posizionata su una casella vuota confinante con una casella già occupata da un'altra carta.
- Il colore (rosso, verde, blu o giallo) o il valore/simbolo della nuova carta deve coincidere rispettivamente con il colore o il valore/simbolo della carta confinante (eccezione: jolly).

Se non è possibile mettere una carta adatta, il giocatore deve dirlo a voce alta e pescare una carta.

Attenzione: nel caso in cui la carta pescata possa essere posizionata conformemente alle regole del gioco, è necessario attendere il turno successivo. Il numero di carte sul proprio mazzo può dunque essere superiore a 5.

Il proprio turno termina dopo aver posizionato o pescato la carta.

Se alla fine del proprio turno si ha solo una carta sul mazzo, occorre dire subito "Mau". Il giocatore che si dimentica di dirlo, deve pescare un'altra carta e metterla sul proprio mazzo non appena viene scoperto. Una volta messa l'ultima carta del proprio mazzo sulla plancia di gioco, bisogna dire subito "Mau Mau". Anche qui vale la stessa regola: il giocatore che si dimentica di dirlo, deve pescare un'altra carta e metterla sul proprio mazzo non appena viene scoperto.

PIASTRINE DEI PUNTI:



Tutte le piastrine dei punti raccolte durante il gioco vanno posizionate aperte davanti a sé.

- Mettendo la propria carta su questa casella si riceve 1 piastrina da 1 punto.
- Se la carta posizionata coincide con quella confinante per il valore/simbolo E per il colore, si ricevono 2 piastrine da 1 punto.
- Dicendo subito correttamente "Mau Mau" una volta che tutte le carte del proprio mazzo sono state posizionate sulla plancia di gioco, si riceve 1 piastrina da 5 punti. Dopodiché, è necessario pescare 5 nuove carte.

FINE DEL GIOCO:

A differenza del gioco di carte, questo gioco non finisce esclamando il tanto agognato "Mau Mau". Mau Mau - Il gioco da tavola termina quando tutte le caselle sulla plancia di gioco sono riempite con le carte. Vince il giocatore che ha davanti a sé il maggior numero di punti.

In caso di pareggio, vince il giocatore che alla fine del gioco ha meno carte sul proprio mazzo. Se anche in questo caso c'è un pareggio, allora ci sono più vincitori.

CARTE SPECIALI:

Alcune carte sono contrassegnate da un simbolo. Queste carte hanno un effetto non appena vengono messe sulla plancia di gioco:



Prendi 2: Quando viene appoggiata questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte. Per annullare questo effetto, il giocatore successivo può appoggiare (se ce l'ha), subito e senza pescare, un'altra carta Prendi 2. Così facendo, non solo il giocatore non deve prendere due carte, ma trasferisce l'effetto al giocatore successivo, il quale dovrà pescare 4 carte. E così via con gli altri giocatori in possesso della stessa carta speciale.



Stop: Quando viene appoggiata questa carta, il giocatore successivo salta un turno. Toccherà dunque al giocatore dopo quello che ha saltato il giro.



Passa la carta: Se viene appoggiata questa carta sulla plancia di gioco, al termine del suo turno il giocatore passa una delle carte del suo mazzo al giocatore successivo. Ciò può portare a dire "Mau" o "Mau Mau". **Attenzione: se l'utilizzo di questa carta porta a dire "Mau Mau", sul mazzo non ci sono più carte e non possono essere passate più carte.**



Jolly: Questa carta può essere sempre utilizzata. Utilizzando questa carta, il colore o il valore/simbolo della carta posizionata deve coincidere con il colore o il valore/simbolo della carta appoggiata prima del jolly. Se il giocatore ha posizionata un altro jolly, anche per la carta successiva vale la regola appena detta: ci si orienta all'ultima carta "non jolly" posizionata durante il turno, ecc.

CASELLE SPECIALI:

Alcune caselle sulla plancia di gioco hanno un effetto speciale. L'effetto viene azionato quando una carta viene posizionata su una di queste caselle:



Prendi una piastrina da 1 punto: Se il giocatore posiziona una carta su questa casella, riceve subito una piastrina da 1 punto.



Tutti gli altri pescano: Se un giocatore mette una carta su questa casella, tutti gli altri giocatori devono pescare subito una carta e metterla sul proprio mazzo.



Cedere una carta: Se un giocatore mette una carta su questa casella, alla fine del suo turno può rimettere una delle sue carte del mazzo coperta nella scatola. Ciò può eventualmente portare a un "Mau" o "Mau Mau". **Attenzione: se l'utilizzo di questa carta porta a dire "Mau Mau", sul mazzo non ci sono più carte e non possono essere cedute più carte.**



Torre: Le caselle con la torre sono caselle speciali. Il giocatore che mette per primo una carta su una casella con la torre vuota, valgono le regole del posizionamento delle carte. Dopodiché, si applica la seguente regola: anziché posizionare una carta seguendo le regole standard nel proprio turno, il giocatore può mettere una carta adatta SULLA torre. Il requisito: il valore/simbolo di questa carta deve coincidere con quello della carta posizionata sulla casella della torre. Se il valore/simbolo E il colore coincidono con quelli della carta sulla casella, il giocatore riceve due piastrine da 1 punto. **Attenzione: sopra la torre, non vale se coincide solo il colore. A essere determinante è il valore/simbolo. Se sulla torre si trovano carte speciali dotate di un effetto, l'effetto viene attivato.**



NORIS-SPIELE © 2019
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Reiner Knizia
Redaktion: Markus Mahns
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

CREDITS: Reiner Knizia ringrazia tutti i tester del gioco che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco da tavola, in particolare Florian Ionescu, Vroni Sigl e Philipp Winter.

Art.-Nr.: 60 610 1817