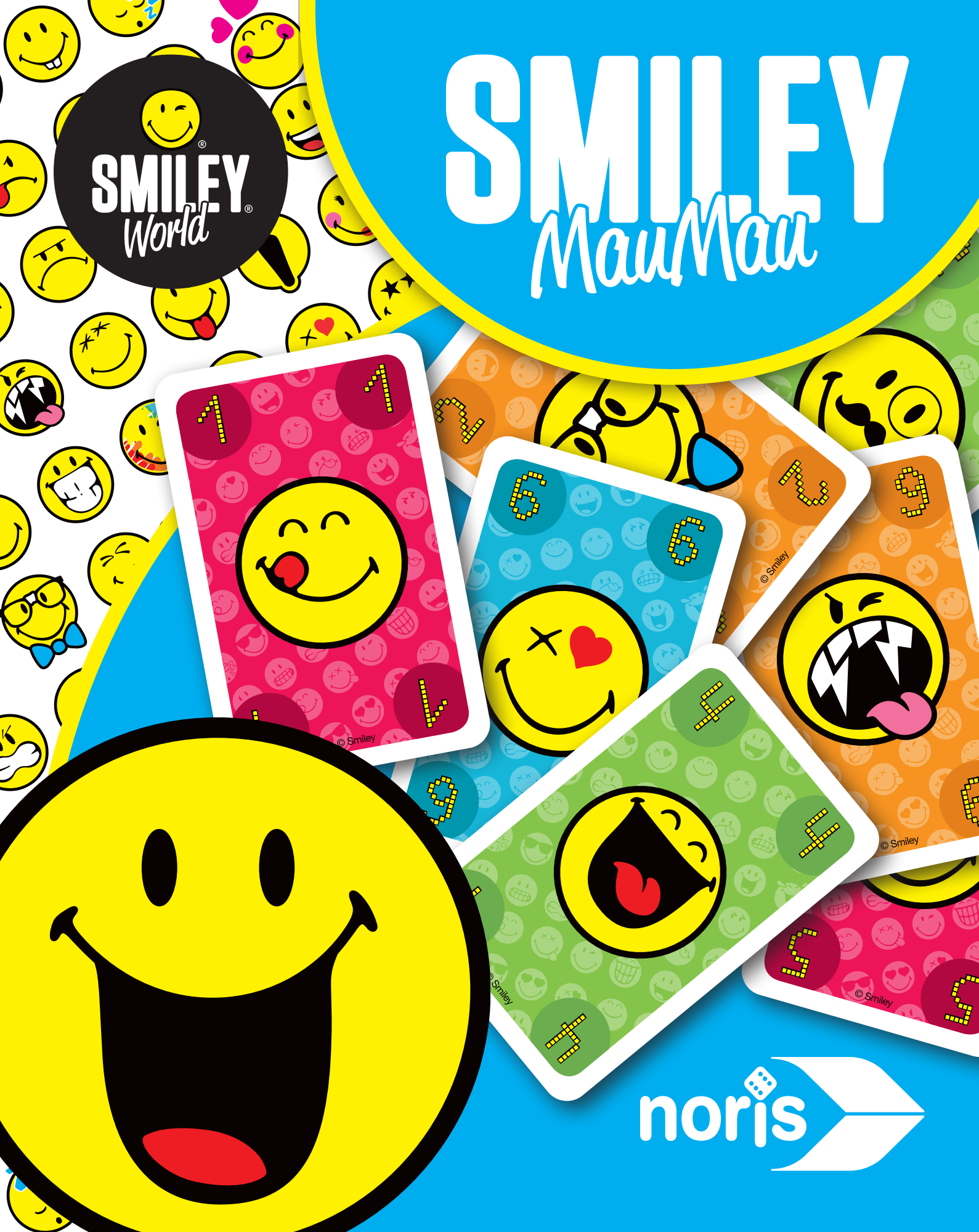
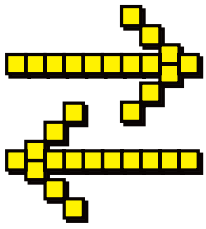

SMILEY
World
SMILEY
MauMau
© Smiley
noris

SMILEY MauMau

Der Kartensatz besteht aus:

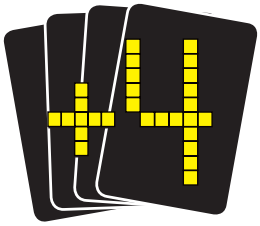
72 Ziffern-Karten: in den Farben Grün, Blau, Rot und Gelb
je zwei Karten mit den Ziffern von 1 bis 9

38 Sonderkarten: in den Farben Grün, Blau, Rot und Gelb
jeweils zwei Karten:

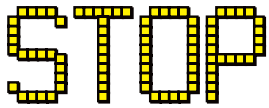


„Richtung wechseln“

„Nimm2!“



„Nimm4!“



„STOP!“

6 Farbwechselkarten: Sie haben keine bestimmte Farbe, sondern dienen dazu, eine neue Farbe anzusagen.

Spielvorbereitung: Gemeinsam vereinbaren die Spieler eine Anzahl von Spielen, z. B. 3 oder 5, und machen eine Namens-Tabelle zum Eintragen der Punkte. Dann wird für das erste Spiel ein Spieler bestimmt, der die 110 Karten mischt und einzeln ausgibt. Für das folgende Spiel ist dann dessen linker Nachbar an der Reihe usw. Jeder Spieler bekommt fünf Karten auf die Hand und achtet darauf, dass die Mitspieler die Karten nicht sehen können. Die restlichen Karten werden in einem Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte dieses Stapels wird umgedreht und offen daneben gelegt.

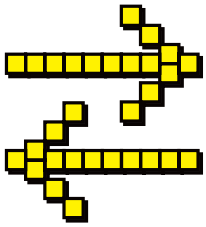
Spielziel: Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich seine Handkarten loszuwerden. Wer als erster keine Karten mehr auf der Hand hat, ist der Gewinner des Spieles.

Spielverlauf: Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf eine seiner Handkarten auf dem Stoß der offen liegenden Karten ablegen, wenn sie zur obersten Karte passt. Sie passt, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Ziffer hat.

Ein Beispiel: Auf dem offenen Stoß liegt eine „rote 8“. Ich bin an der Reihe und kann darauf - ebenfalls offen - entweder eine beliebige rote Karte oder eine grüne, gelbe oder blaue 8 legen. Ein Spieler, der unter seinen Handkarten keine zum Ablegen geeignete Karte besitzt, muss vom verdeckten Stapel eine Karte ziehen und auf die Hand nehmen. Der der nächste Spieler ist an der Reihe - auch wenn die aufgenommene Karte passen würde.

Die Bedeutung der Sonderkarten: Anstelle einer normalen Ziffern-Karte kann auch eine Sonderkarte auf den offenen Stapel gelegt werden, vorausgesetzt sie passt in der Farbe, oder es liegt bereits dieselbe Sonderkarte in einer anderen Farbe auf. Eine Sonderkarte wirkt sich immer auf den folgenden Spieler aus.

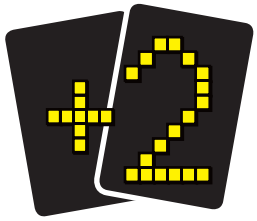
1. „Richtung wechseln“:



Wenn diese Karte platziert wird, ändert sich ab sofort die Richtung, in der die Spieler an die Reihe kommen. Spielte man beispielsweise bisher im Uhrzeigersinn, so wird ab sofort gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Die Richtung wird so lange eingehalten, bis eine weitere Karte „Richtung wechseln“ aufgelegt wird.

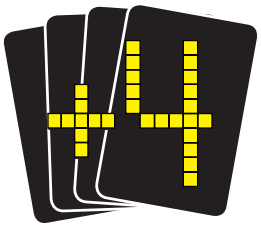
Ein Beispiel: Ich bin an der Reihe und lege „Richtung wechseln“ ab. Normalerweise wäre mein linker Nachbar an der Reihe, doch durch meine Sonderkarte kommt mein rechter Nachbar zum Zug und es geht rechtsherum weiter.

2. „Nimm 2!“:



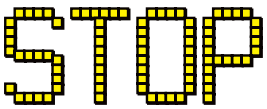
Wenn diese Karte abgelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten vom verdeckten Stapel aufnehmen und darf in dieser Runde keine eigene Karte ablegen - es sei denn, er hat selbst eine „Nimm 2“-Karte. Dann darf er diese oben auflegen und braucht keine zwei Karten aufnehmen. Jetzt trifft es den folgenden Spieler besonders hart: Dieser muss nämlich vier Karten aufnehmen. Würde er jedoch ebenfalls eine „Nimm 2“-Karte ablegen können, so muss der nächste Spieler sechs Karten aufnehmen usw.

3. „Nimm 4!“:



Bei dieser Karte muss der nächste Spieler 4 Karten aufnehmen. Er kann mit einer eigenen „Nimm 4“-Karte nichts daran ändern. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

4. „STOP“:



Wenn diese Sonderkarte abgelegt wird, darf der nächste Spieler gar nichts machen. Er wird einfach ausgelassen, und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

5. Die Farbwechselkarten:

Ein Spieler, der an der Reihe ist und dem nicht etwa durch eine Sonderkarte das Ablegen verboten ist, kann jederzeit eine Farbwechselkarte ablegen und gleichzeitig eine neue Farbe ansagen, die dann ab sofort gilt. Eine Farbwechselkarte kann man unabhängig davon ablegen, welche Farbe oder welche Ziffer vorher aufliegt.

Was ist, wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist?

Dann werden die offen liegenden Karten, mit Ausnahme der zuletzt abgelegten, kurz durchgemischt und als verdeckter Stoß abgelegt.

„mau“ ansagen:

Ein Spieler, der seine vorletzte Karte ablegen konnte, muss „mau“ sagen.

Jetzt wissen die anderen Spieler, dass dieser unter Umständen in der nächsten Runde das Spiel gewinnen könnte. Vergisst ein Spieler sein „mau“, so muss er zur Strafe eine Karte aufnehmen.

Ende des Spieles:

Wer seine letzte Karte ablegen konnte, sagt „mau mau“. Er hat gewonnen, darf sich „0“ Punkte notieren, und dieses Spiel ist zu Ende. Die anderen Spieler addieren die Werte ihrer verbleibenden Handkarten und notieren die Summe ebenfalls. Dabei gelten die Ziffern nach ihrem Wert, Sonderkarten haben den Wert “10“. Ein neues Spiel kann beginnen.

Der Gesamtsieger:

Wenn die vorher vereinbarte Anzahl von Spielen absolviert ist, zählt jeder Spieler die Punkte der einzelnen Spiele zusammen. Wer die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der Gesamtsieger.

noris

NORIS-SPIELE © 2017
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

SMILEY FUND

Part of the proceeds of all Smiley products go to our charity.
For more information please visit smileyfund.org

©1971 - 2017. The Smiley Company

CE

60 626 1570