



OMA ist die Beste!

EINLUSTIGES MAU-MAU-SPIEL

FÜR DIE GANZE FAMILIE

Von Angelika Will & Jürgen Lange

für 2 bis 6 Spieler
von 6 bis 106 Jahren

SPIELZUBEHÖR

- 13 Gold-Oma-Karten
- 36 Generations-Karten
- 6 Dackel-Willi-Karten
- 24 Chips

ZIEL DES SPIELS

Oma ist die Beste beim Zuhören, Freude bereiten ... und in diesem lustigen Mau-Mau der höchste Trumpf.

Jeder versucht - so schnell wie möglich - seine Karten loszuwerden. Wer als erster seine letzte Karte abwirft, gewinnt das Spiel. Zur Belohnung erhält er von jedem Mitspieler einen Chip.

SPIELVORBEREITUNG

Zuerst werden die Chips verteilt. Jeder erhält 4; die übrigen werden nicht mehr benötigt.

Jeder Spieler bekommt nach dem Mischen - einzeln und verdeckt - 5 Karten. Die restlichen Karten werden (ebenfalls verdeckt) als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte wird für alle sichtbar aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.

Die Spieler nehmen die Karten auf und sortieren sie nach Farbe oder Zahl.

DIE SPIELKARTEN

Die Generations-Karten

Jedes Familienmitglied hat einen ganz bestimmten Zahlenwert:



Das Baby hat immer den Zahlenwert 1, der Junge die Zahl 2, der weibliche Teenager die Zahl 5, der Vater hat immer die 10, die Mutter die 20 und der Opa hat immer die Zahl 50.

Diese Familienmitglieder kommen im Spiel je einmal in 6 Farben vor:

rot, braun, grün, blau, lavendel und orange

Die Dackel-Willi-Karte



Wer diese Karte abgelegt bekommt, muß ihn Gassi führen und einmal aussetzen.

Die Gold-Oma Karte



Die Gold-Oma ist die Trumpf-Karte im Spiel und somit am wertvollsten.

SPIELVERLAUF

Jetzt geht's los! Die Oma oder das jüngste Enkelkind beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn reihum.

Farbe oder Zahl

Ablegen kann ein Spieler eine Karte nur, wenn sie zu der oben offenliegenden Karte des Ablagestapels paßt. Dies ist immer dann der Fall, wenn sie entweder die gleiche Zahl oder die gleiche Farbe hat.

Beispiel:

Liegt eine blaue Teenagerkarte mit der Zahl 5 auf, kann man eine weitere Teenagerkarte in anderer Farbe (rot, gelb, rosa usw.) oder jede andere blaue Karte mit beliebigem Zahlenwert (1, 2, 10, 20 oder 50) ablegen.

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, eine (in Farbe oder Zahl) passende Karte, legt er diese offen auf den Ablagestapel ab. Damit ist sein Spielzug beendet und sein linker Nachbar ist dran. Dieser muß sich nun nach Farbe oder Zahl der zuletzt abgelegten Karte richten.

Die Dackel-Willi-Karte

Jeder Spieler kann immer auch eine Dackel-Willi-Karte ausspielen - vorausgesetzt die Farbe stimmt. Diese Karte bedeutet für den nächsten Spieler "Einmal aussetzen!". Er darf weder eine Karte ausspielen, noch eine vom Stapel ziehen und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

Die Gold-Oma ist Trumpf

Eine Gold-Oma-Karte kann immer ausgespielt werden; Farbe und Zahl der vorausgegangenen Karte sind unbedeutend. Mit ihr kann man bestimmen, welche Farbe oder welche Person (Zahl) der nächste Mitspieler bedienen muß.

Es empfiehlt sich, die Gold-Omas möglichst lange aufzuheben, damit man gegen Ende des Spiels eine Farbe oder Person verlangen kann, von der man hofft, daß sie den anderen Mitspielern ungenehmigter kommt.

Ziehen vom Stapel

Wenn ein Spieler weder mit Farbe noch mit Zahl bedienen kann und auch keine Oma-Karte besitzt (oder diese nicht ausspielen will), muß er eine Karte vom Stapel ziehen. Paßt sie, kann sie sofort abgelegt werden.

Wer gewinnt

Wer als erster seine letzte Karte ablegt, ruft "Oma!" - und beendet damit diese Spielrunde. Der Gewinner erhält von jedem Mitspieler einen Chip.

Wer das Spiel mit einer Gold-Oma-Karte beenden kann, ruft "Gold-Oma!" und bekommt von jedem Mitspieler zwei Chips.

Der Gewinner gibt in der neuen Runde die Karten, sein linker Nachbar beginnt.

ENDE DES SPIELS

So wird Runde um Runde weitergespielt, bis ein Mitspieler seinen letzten Chip an einen Gewinner abgegeben hat. Dann ist das Spiel zu Ende. Wer jetzt die meisten Chips gesammelt hat, ist Sieger in diesem lustigen Oma-Mau-Mau.