

DREI
MÄUSEN
SPIELE

MAU
MAU
MAU

Ein wirklich
echt mäusegemeines
Mau Mau ... mit mir!

EMMI



Das wirklich echt mäusegemeine Mau Mau mit EMMI...

MAU MAU



Spieler/Spielerinnen:

2-6

Alter:

ab 6 Jahren

Illustrationen/Grafik:

Johann Rüttinger

Redaktion:

KathiKappler

EMMI ©2000:

DREI MAGIER SPIELE GmbH

D-91486 Uehlfeld

Material

55 Spielkarten, Spielanleitung

Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt.

jedes Kind erhält **sechs Handkarten**. Die übrigen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Zuletzt nimmt man die oberste Karte des Stapels ab, dreht sie um und legt sie als **Ausgangskarte** offen daneben ab.

Spielziel

Die Kinder versuchen, so schnell wie möglich ihre Karten los zu werden. **Wer als Erste(r) keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt das Spiel.**

Spielverlauf

Die Kinder sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das Kind zur Linken des Gebers beginnt.

Grundsätzlich gilt: Es darf eine beliebige Handkarte auf die Ausgangskarte neben den Stapel legen, wenn diese entweder im **Wert** (z. B. »9« auf »9«) oder in der **Farbe** (z. B. »Rot« auf »Rot«) mit ihr übereinstimmt.

Dies gilt sowohl für die **Zahlenkarten** als auch für die **Sonderkarten** (genaue Beschreibung rechte Seite).

Besitzt das Kind keine Karte, die eine dieser Voraussetzungen erfüllt, muss es eine Karte vom Stapel aufnehmen. **Passt diese Karte, darf sie sofort abgelegt werden.** Erst dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Sind die Karten des Stapels , werden alle abgeworfenen Karten gemischt und wieder als neuer Stapel verwendet.

Die Sonderkarten

—> Für alle Sonderkarten gilt:

Diese Karten dürfen auf **jede beliebige Karte der gleichen Farbe** oder auf die jeweils **gleiche Sonderkarte** einer anderen Farbe abgelegt werden.



-> **Aussetzen (STOPP):**

Das nächste Kind muss aussetzen, das übernächste Kind ist an der Reihe. (Beim Spiel zu zweit ist demnach das gleiche Kind noch einmal dran.)



-> **Farbwechsel:**

Man sagt eine neue Farbe an, die ab dem nächsten Kind gültig ist. **Jede der vier Farben kann gewählt werden.**





-> **Richtungswechsel:**

Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es jetzt gegen den Uhrzeigersinn weiter bzw. umgekehrt. (Beim Spiel zu zweit darf das gleiche Kind noch eine Karte ablegen.)



-> **Nimm 2:**

Das nächste Kind muss zwei Karten vom Stapel nehmen.

Oder: Dieses Kind legt ebenfalls eine »Nimm 2«-Karte ab, ohne selbst zwei Karten aufzunehmen. Das heißt für das übernächste Kind, dass es vier Karten aufnehmen muss — es sei

denn, es legt ebenfalls »Nimm 2«. Dann trifft es das nächstfolgende Kind, das jetzt 6 Karten aufnehmen muss, usw...

Immer gilt: Kann nach dem Aufnehmen eine passende Karte abgelegt werden, darf man dies auch **noch im gleichen Zug** tun!



-> Joker:

Ein loker kann jederzeit abgelegt werden, ohne dass man auf eine Farbe oder Zahl achten muss.

Bedeutung: Das Kind, das ihn ablegt, kann eine der vier Sonderfunktionen (**Aussetzen, Farbwechsel, Richtungswechsel, Nimm 2**) bestimmen!

Ein loker darf selbstverständlich auch als letzte Karte zum Schlussmachen verwendet werden.

Die vorletzte Karte

Das Kind, das seine vorletzte Karte ablegt, **muss** beim Ablegen »**Mau**« sagen - **bevor** das nächste Kind eine Karte aufgenommen oder abgelegt hat. Die anderen Spieler wissen dann, dass es beim nächsten Mal, wenn es wieder an der Reihe ist, eventuell Schluss macht und können versuchen, dies zu verhindern.

Vergisst ein Kind, »Mau« zu sagen, **muss er eine Karte vom Stapel nehmen**. Bemerkten die anderen dies **gar nicht oder zu spät** (wenn das nächste Kind schon mit seiner Aktion begonnen hat), muss keine Karte mehr aufgenommen werden.

Ende des Spiels

Wenn ein Kind seine letzte Karte abwerfen kann, ruft es »**Mau Maus**« und hat das Spiel gewonnen. Glückwunsch!

Mehrere Runden

Natürlich kann sofort ein neues Spiel begonnen werden, um auch dem oder den anderen eine Chance zugeben ...

Wird eine oder werden mehrere Runden gespielt, kann man einfach die Siege zählen, um am Ende den Gesamtsieger festzustellen.

Die Kinder können jedoch auch um Punkte spielen:

jede Zahlenkarte, die ein Kind am Spielende noch auf der Hand hat, bringt so viele Minuspunkte wie ihr Kartenwert zeigt. **Die Sonderkarten zählen 20 Minuspunkte, der Joker sogar 30!**

Das Kind, das am Ende die wenigsten Punkte auf seinem »Konto« hat, ist Mau-Maus-Königin **oder** Mau-Maus-König!

Viel Vergnügen mit dem
echt mäusegemainen Mau Mau
wünscht EMMI

