

# OH NO!

Das DRUNTER und DRÜBER Kartenspiel!

Was lag da nochmal?



## Worum geht's?

**OH NO!** ist EIGENTLICH ein klassisches Mau-Mau. Reihum legt ihr passende Karten ab. Der besondere Clou: Ihr achtet beim Ausspielen immer auf die VORLETZTE Karte. Die oberste Karte verdeckt jedoch alles darunter. Daher müsst ihr gut aufpassen, clever bluffen und keiner Karte glauben! Nicht dass noch jemand merkt, dass du KEINE AHNUNG hast! Vor allem, wenn sich plötzlich die Spielrichtung ändert ... Wer wird alle Karten los und wer dreht durch?

## Das ist drin:

60 Obst-Karten

## So macht ihr das Spiel startklar:

Legt den **Schachtelboden** in die Mitte des Tisches. Mischt alle **Karten** gut durch. Verteilt **je 7 Karten an alle Personen**. Das sind eure Handkarten. Haltet sie vor den anderen geheim! Bildet aus den restlichen Karten einen **verdeckten Nachziehstapel** in der Tischmitte. Deckt davon die erste Karte auf und legt sie offen in den Pappeneleger im Schachtelboden. Das ist euer **Obstkorb**.



## So wird's gespielt:

Wer als letztes Obst gegessen hat, beginnt. Das bist du? Dann darfst du **eine** dieser beiden Aktionen ausführen:

### 1. Eine Karte ausspielen

Lege eine beliebige Karte von deiner Hand offen in den Obstkorb. Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

**Hinweis:** Die erste Karte, mit der jemand von euch beginnt, kann nicht angezweifelt werden (siehe unten).

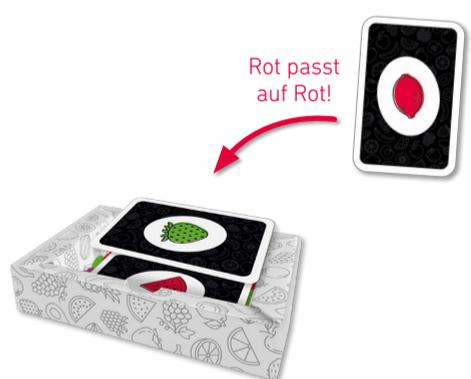
### 2. Eine Karte ziehen

Du kannst oder willst keine Karte ausspielen? Dann ziehst du stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Du darfst keine (auch nicht die gezogene) Karte in den Obstkorb legen. Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## Welche Karten passen in den Obstkorb?

Ähnlich wie bei Mau-Mau müsst ihr passende Karten ausspielen. Eine Karte passt, wenn sie **dieselbe Obstsorte und/oder Obstfarbe wie die vorletzte Karte** im Obstkorb zeigt (also die Karte unter der obersten).

Falls ihr euch jetzt fragt: Aber die vorletzte Karte sehe ich ja gar nicht mehr? Korrekt! Daher solltet ihr immer gut aufpassen und euch merken, welche Karte unter der aktuell obersten Karte liegt. Oder ihr blufft gut und hofft darauf, dass niemand aufgepasst hat.



## Wie kann ich anzweifeln?

Jemand hat eine Karte in den Obstkorb gespielt? Dann haben alle anderen die Möglichkeit, diese Karte anzuzweifeln. Und zwar so lange, bis die nächste Karte gelegt wird.

**Du möchtest die gerade ausgespielte Karte anzweifeln?** Dann lege deine flache Hand so schnell wie möglich auf den Obstkorb. Du warst am schnellsten? Dann darfst nur du anzweifeln. **Lege jetzt die oberste Karte aus dem Obstkorb daneben.** Die Karte darunter (also die nun oberste) **entfernst du aus dem Spiel**, sie wird nicht mehr benötigt. **Vergleiche die nun offene Karte im Obstkorb mit der (soeben gespielten) Karte daneben.**



- **Stimmen bei beiden Karten die Obstsorte und/oder die Obstfarbe überein?** OH NO! Du hast dich geirrt. Die Person, die du angezweifelt hast, gibt dir eine beliebige Karte von ihrer Hand.
- **Unterscheiden sich die beiden Karten in Obstsorte und Obstfarbe?** OH YES! Du hast das faule Früchtchen enttarnt. Gib eine beliebige deiner Handkarten an die Person, die du korrekt angezweifelt hast.

**Beispiel:** Laura möchte Christian anzweifeln. Dazu legt sie ihre Hand zuerst schnell auf den Obstkorb. Dann legt sie die oberste Karte aus dem Obstkorb daneben und die darunter entfernt sie aus dem Spiel. Nun vergleicht sie die oberste Karte im Obstkorb mit der Karte daneben. Beide Karten sind rot, daher hat Christian alles richtig gemacht. Er gibt Laura eine Karte von seiner Hand.

**Danach darf die Person weiterspielen, die recht hatte** – also entweder die anzweifelnde oder die angezweifelte Person. Sie entfernt die offene Karte neben dem Obstkorb und setzt das Spiel fort. Sie legt wieder eine beliebige Karte von ihrer Hand in den Obstkorb. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

**Hinweis:** Die erste Karte, mit der jemand von euch fortsetzt, kann nicht angezweifelt werden.

**Beispiel:** Christian wurde angezweifelt, hatte aber eine passende Karte gespielt. Er ist nun sofort an der Reihe. Er entfernt die Karte neben dem Obstkorb aus dem Spiel und spielt wiederum eine neue Karte in den Obstkorb.

## So endet das Spiel:

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- 1. Du hast zuerst keine Karte mehr auf der Hand.** Glückwunsch, du hast gewonnen! Reife Leistung! Eure letzte Karte könnt ihr nicht nur durch Ablegen loswerden, sondern auch durch korrektes Anzweifeln oder die Sonderaktion „Geschenk“ (s. u.).

**Hinweis:** Natürlich kann es vorkommen, dass du deine letzte Handkarte ausspielst und sie jemand anzweifelt. In diesem Fall müsst ihr wie sonst auch beim Anzweifeln prüfen, ob die gespielte Karte wirklich passend gespielt wurde. Falls nicht, erhältst du eine Handkarte von der Person, die dich korrekt angezweifelt hat. Das Spiel geht danach wie oben beschrieben weiter.

- 2. Der Nachziehstapel ist leer.** In diesem Fall gewinnt die Person mit den wenigsten verbliebenen Karten auf der Hand. Glückwunsch! Haben mehrere von euch die wenigsten Handkarten? Dann teilt ihr euch den Sieg.

## Was hat es mit den besonderen Symbolen auf sich?

Auf einigen Karten findet ihr zusätzliche Symbole. Spielst du eine Karte mit Symbol aus, löst du sofort eine Sonderaktion aus. Folgende Sonderaktionen gibt es:



### 1. Richtungswechsel

Ändert die Spielrichtung! Spielt ihr z. B. gerade im Uhrzeigersinn, spielt ihr ab sofort gegen den Uhrzeigersinn. Sobald ein weiteres Richtungswechsel-Symbol gespielt wird, geht es wieder andersherum.



### 2. Aussetzen

Die nächste Person in Spielrichtung muss aussetzen und wird übersprungen.



### 3. Joker

Karten mit Joker-Symbol dürft ihr in eurem Zug immer spielen, egal welches Obst sie zeigen! Das abgebildete Obst auf der Karte gibt aber der übernächsten Person vor, welche neue Karte passend in den Obstkorb gelegt werden kann.



### 4. Ansagen

Du hast eine Karte mit diesem Symbol ausgespielt? Dann benenne sofort die Frucht und deren Farbe (z. B. „Rote Erdbeere!“). Verwirrung ist vorprogrammiert!

**Profi-Tipp:** Ihr wollt es noch ein wenig verwirrender haben? Dann nennt nicht, was ihr seht, sondern was ihr nicht seht. Spielt ihr beispielsweise eine rote Erdbeere aus, dürft ihr weder „rot“ noch „Erdbeere“ sagen. Sagt zum Beispiel: „Grüner Apfel!“



### 5. Geschenk

Du darfst eine beliebige Karte aus deiner Hand an eine Person deiner Wahl verschenken. Gib die Karte dazu verdeckt an die von dir gewählte Person.



© 2024 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90172 · 1. Auflage 2024



Lizenzgeber: www.whitecastle.at

Autor: Ralf zur Linde  
Grafik / Gestaltung: Matthias Kapusta  
Redaktion: Tobias Weierstraß  
Lektorat: Christian Hildenbrand  
Herstellung: Claire Deutsch

Hergestellt in Europa.



Erklär-  
video

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf [www.moses-verlag.de/spielanleitungen](http://www.moses-verlag.de/spielanleitungen)

Die Agentur, der Autor und der Verlag bedanken sich bei allen Testenden für die Inspiration und die ergiebigen Testrunden und sagen: „OH YES!“

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter: [privatkundenservice@moses-verlag.de](mailto:privatkundenservice@moses-verlag.de)

  
**moses.**