

MAU MAU



für Kinder




moses.

MAU MAU

für Kinder



Ein Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und teilt an jeden von euch verdeckt **5 Karten** aus. Die restlichen Karten kommen verdeckt als **Nachziehstapel** in die Mitte. Zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen daneben. Das ist euer **Ablagestapel**. Achtet darauf, dass zu Beginn des Spiels keine Sonderkarte ausliegt.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann spiele eine deiner Karten aus und lege sie auf den Ablagestapel. Achte darauf, dass deine Karte entweder **die gleiche Farbe** (Blau, Gelb, Rot, Grün) oder **die gleiche Zahl** wie die oberste Karte des Ablagestapels zeigt.

Hast du **keine passende Karte** auf der Hand? Dann musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darfst du sofort ausspielen, wenn sie passt. Passt sie nicht? Dann nimm sie auf die Hand. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.



Es gibt **Sonderkarten**, die deinen linken Nachbarn ziemlich ärgern können:

+2-Schweinchen: Du darfst immer ein +2-Schweinchen auf eine passende Farbe legen. Hast du ein +2-Schweinchen gelegt, muss dein Nachbar 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist dein Zug beendet. Hat dein Nachbar aber auch ein +2-Schweinchen auf der Hand, darf er sie sofort legen. Dann muss er keine Karten vom Nachziehstapel ziehen. Der nächste Spieler muss dann schon 4 Karten ziehen – sofern er nicht auch ein +2-Schweinchen auf der Hand hat. Hat dein Nachbar kein +2-Schweinchen auf der Hand? Dann muss er zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend darf er eine Karte ausspielen. Kann er das nicht? Dann muss er eine weitere Karte vom Nachziehstapel ziehen.



Bunte Kuh: Hast du eine Bunte Kuh ausgespielt? Dann darfst du dir eine neue Farbe wünschen, mit der deine Mitspieler nun weiterspielen sollen. Eine Bunte Kuh darfst du auf jede beliebige offene Karte legen.

Schlafschaf: Dein linker Spieler muss eine Runde aussetzen.



Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**, lasst ihr die oberste Karte des Ablagestapels offen in der Mitte liegen. Die restlichen Karten mischt ihr und legt sie anschließend als neuen Nachziehstapel verdeckt bereit.

3

Spielst du deine **vorletzte Karte** aus? Dann musst du „Mau“ sagen und bei der **letzten Karte** „Mau-Mau“ rufen.

Hast du vergessen „Mau“ oder „Mau-Mau“ zu sagen und wirst von deinen Mitspielern dabei erwischt? Pech gehabt: Du musst zur Strafe 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Hast du es vergessen und niemand hat dich erwischt? Glück gehabt: Sobald einer deiner Mitspieler eine Karte auf den Ablagestapel gelegt hat, kann dir nichts mehr passieren.



Spielende

Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Ihr könnt mehrere Partien (z. B. 15 Partien) hintereinander spielen und eure Punkte aufschreiben. Karten, die ihr am Ende noch auf der Hand habt, zählen wie folgt:

Bei den Karten 0 bis 6 gilt der jeweils aufgedruckte Wert, die +2-Schweinchen zählen 5 Punkte, das Schlafschaf und die Bunte Kuh zählen 10 Punkte. Wer nach 15 Partien die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Grafik/Gestaltung: ANOKA DESIGN STUDIO, Annette Kara

Redaktion: Anneli Ganser

Lektorat: Elke Vogel

Herstellung: Anja Trentepohl

© 2019 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90321

15. Auflage 2024

