

Quartett Spielregel

Am oberen Rand der Karten sind Symbole zu sehen. Dieses Spiel zählt 8 Familien (Familie A bis H). Jede Familie besteht aus 4 Karten. Die Karten von ein- und derselben Familie haben denselben Buchstaben, dieselbe Farbe und dieselbe Figur. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln. Zunächst werden die Karten gut gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Jeder erhält gleich viele Karten. Man muss die Karten so halten, dass die anderen sie nicht sehen können. Wer jetzt schon ein "Quartett" hat, darf es offen auf den Tisch legen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, fängt an. Er fragt einen Mitspieler nach dem Symbol der Karte, die ihm zur Bildung eines "Quartettes" fehlt. Erhält er die Karte, darf er weiterfragen: den gleichen Mitspieler oder einen anderen. Wenn ein(e) Befragte(r) eine geforderte Karte nicht besitzt, darf diese(r) das Spiel fortsetzen und nach seinen fehlenden Karten fragen. Wer am Ende die meisten "Quartette" bilden konnte, hat gewonnen!

Mau Mau Spielregel

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Karten abzulegen. Mische zunächst die Karten und teile an jede(n) Spieler(in) 5 aus. Lege die übrigen Karten auf einen verdeckten Stapel. Decke die oberste Karte auf und lege sie mit der Bildseite nach oben neben den Stapel. Jede(r) Spieler(in) kann das Spiel beginnen. Wer an der Reihe ist, kann nur eine Karte mit derselben Farbe, derselben Zahl oder demselben Symbol wie die oberste Karte auf dem aufgedeckten Stapel ablegen. Wird eine Symbolkarte abgelegt, muss die Aktion, auf die sich dieses Symbol bezieht, ausgeführt werden. Danach ist der oder die Nächste an der Reihe. Kann jemand keine Karte ablegen, muss er eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Wenn die Karte passt, kann sie abgelegt werden, wenn nicht, ist der oder die Nächste an der Reihe. Das Spiel wird so lange im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis einer nur noch eine Karte auf der Hand hat. Um zu gewinnen, muss man, bevor man die letzte Karte ablegt, „Cars“ rufen. Vergisst man dies, und bemerken es die übrigen Spieler(innen), muss man zwei Karten vom verdeckten Stapel ziehen und weiterspielen.

Aktionskarten



Wer diese Karte spielt, ist noch einmal an der Reihe.



Der/die Spieler(in) darf mit jemandem alle Karten tauschen.



Der oder die Nächste muss eine Karte ziehen.



Wird diese Karte gespielt, ändert sich die Spielrichtung.