

Spielregel

Quartett, Schnipp Schnapp Memo, Mau Mau

Quartett

Zunächst werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an – sollte er schon jetzt ein Quartett besitzen (d.h. von einer Zahl alle vier Karten von A bis D), darf er dieses Quartett sofort vor sich auslegen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt. Er fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

Kids-Version

Jeder Mitspieler bekommt zu Beginn nur 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden in einem Stapel in die Tischmitte gelegt. Danach werden wie gewohnt durch Nachfragen Quartette gesammelt und abgelegt, wenn sie vollständig sind. Hat ein Mitspieler nicht die Karte, nach der man gefragt hat, darf man eine Karte vom Nachziehstapel nehmen. Hat man alle Karten abgelegt, die man auf der Hand hatte, zieht man eine Karte vom Nachziehstapel.

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist und alle Quartette abgelegt worden sind.

Quartett, Schnipp Schnapp Memo, Mau Mau

Schnipp Schnapp

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Übrig gebliebene Karten werden nicht benötigt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette (4 Karten einer Farbe) zu sammeln. Jeder schaut nach, ob er jetzt schon ein Quartett hat und darf dieses beiseitelegen. Die Spieler legen nun alle Karten verdeckt auf einen Stapel vor sich ab.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, fängt an. Er dreht die oberste Karte seines Stapels um und legt diese aufgedeckt daneben. So geht es reihum weiter. Aber Achtung! Die Karten müssen schnell aufgedeckt werden. Wenn ein Spieler bemerkt, dass die gerade aufgedeckte Karte mit der obersten Karte eines anderen Spielers farbgleich ist, ruft er „Schnapp“. Damit gewinnt er alle Karten dieses aufgedeckten Stapels. Er legt sie unter seinen verdeckten Stapel und prüft nun, ob er ein Quartett besitzt, welches er dann weglegen darf. Anschließend ist der Spieler an der Reihe, welcher links vom Gewinner der letzten Karte sitzt.

Wer aus Versehen gerufen hat, muss seinen aufgedeckten Stapel in die Tischmitte schieben. Diesen Stapel bekommt der Spieler, welcher eine farbgleiche Karte, wie die oberste Karte in der Tischmitte, aufgedeckt und dabei „Schnipp“ ruft. Verwechselt man „Schnipp“ und „Schnapp“, muss der eigene, offene Kartenstapel in die Mitte gelegt werden. Wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte, hat gewonnen.

Spielregel

Quartett, Schnipp Schnapp Memo, Mau Mau

Memo

Alle Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt. Es wird ein Startspieler bestimmt, der das Spiel beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler darf zwei der verdeckt liegenden Karten aufdecken. Sind die beiden aufgedeckten Karten identisch oder bilden ein Pärchen, nimmt er sie an sich und legt sie vor sich aus. Er darf nun weitere 2 Karten aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, müssen sie wieder umgedreht werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Gespielt wird bis alle Kartenpaare entdeckt wurden.

Wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat, hat gewonnen.

Spielregel

Quartett, Schnipp Schnapp Memo, Mau Mau

Mau Mau

Ziel ist es, als Erster alle Karten abzulegen. Jeder Spieler erhält 7 Karten. Der Rest wird mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte wird neben dem Stapel aufgedeckt. Reihum legt jeder Spieler eine Karte ab, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Hat er keine passende Karte, muss er eine vom Ziehstapel ziehen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „Mau“ gesagt werden. Wird dies vergessen, müssen 2 Strafkarten gezogen werden. Wer seine letzte Karte ablegen kann, ruft laut „Mau Mau“ und ist Sieger.

Aktionskarten:



Wird diese Aktionskarte ausgespielt, muss der Spieler mit einem Mitspieler alle Karten auf der Hand tauschen.



Aussetzen! Der Spieler, der als nächstes an der Reihe wäre, darf in dieser Runde keinen Zug machen.



Zieh eine Karte! Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, muss eine Karte vom Ziehstapel ziehen.



Richtungswechsel! Ab jetzt wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.