



SPIELANLEITUNG MAU MAU

Ziel ist es, als Erstes 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 ein Spieler keine passende Karte, muss dieser 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.





AKTIONSKARTE AUSSETZEN



Kommt diese Karte zum Einsatz, darf der nächste Spieler, der an der Reihe ist, weder eine Karte ablegen, noch eine Karte nehmen. Der Spieler muss aussetzen, und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTE RICHTUNGSWECHSEL



Die Aktionskarte „Richtungswechsel“ ändert die Spielrichtung. Anstatt mit wird jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt, bis eventuell eine neue „Richtungswechselkarte“ abgelegt wird.



AKTIONSKARTE NIMM 2



Wird die Aktionskarte „Nimm 2“ ausgespielt, muss der nachfolgende Spieler 2 Karten ziehen. Es darf keine Karte ablegt werden.

AKTIONSKARTE FARBWAHL



Diese Karte kann jederzeit gespielt werden. Der Spieler, der diese Karte spielt, kann sich eine Farbe seiner Wahl aussuchen. Die Farbe der vorangegangenen Karte wird unbedeutend!

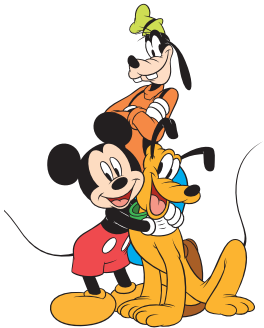




AKTIONSKARTE NIMM 4 & FARBWahl



Auch diese Karte kann jederzeit gespielt werden. Nachdem die Farbe gewählt wurde, muss der nächste Spieler 4 Karten ziehen. Es darf keine Karte abgelegt werden.





RÈGLE DU JEU MAU MAU

Le but du jeu est d'être le premier à se défausser de toutes ses cartes.

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Le reste est posé au milieu de la table, face cachée. La carte supérieure est retournée à côté de la pile.

Chaque joueur, à tour de rôle, se défasse d'une carte qui correspond à la valeur ou à la couleur de la carte supérieure de la défausse. S'il n'a pas de carte correspondante, il doit en piocher une de la pile. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Il faut dire clairement « Mau » en se défassant de l'avant-dernière carte. En cas d'oubli, il faut piocher deux cartes de pénalité. Le vainqueur est celui qui crie « Mau Mau » en se défassant de sa dernière carte.





CARTE D'ACTION **« PASSER UN TOUR »**



Si cette carte est utilisée, le joueur suivant dont c'est le tour de jouer ne peut ni se défausser ni piocher de carte. Il doit passer son tour et c'est au tour du joueur d'après de jouer.

CARTE D'ACTION **« CHANGEMENT DE SENS »**



La carte d'action « Changement de sens » change le sens du jeu. Au lieu de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, on joue dans le sens inverse jusqu'à ce qu'une nouvelle carte « Changement de sens » soit jouée.



CARTE D'ACTION **« PRENDS-EN 2 »**

La carte d'action « Changement de sens » change le sens du jeu. Au lieu de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, on joue dans le sens inverse jusqu'à ce qu'une nouvelle carte « Changement de sens » soit jouée.

CARTE D'ACTION **« COULEUR AU CHOIX »**

Cette carte peut être jouée à tout moment. Le joueur qui joue cette carte peut sélectionner une couleur de son choix. La couleur de la carte précédente devient insignifiante !



CARTE D'ACTION
« PRENDS-EN 4 ET
COULEUR AU CHOIX »



Cette carte aussi peut être jouée à tout moment. La couleur une fois choisie, le joueur suivant doit piocher 4 cartes. Il ne peut se défausser d'aucune carte.





ISTRUZIONI DEL GIOCO DI MAU MAU

Scopo del gioco è scartare per primi tutte le carte che si hanno in mano.

Si distribuiscono 7 carte a testa. Le rimanenti vengono posizionate al centro del tavolo con la faccia rivolta in giù. Viene scoperta la carta in alto e appoggiata accanto al mazzo.

A turno ogni giocatore scarta una carta di valore o colore uguale alla carta in cima al mazzo degli scarti. Se non ha carte adatte, deve estrarne una dal mazzo delle carte da pescare. Poi è il turno del giocatore successivo.

Quando si appoggia la penultima carta si deve dire ad alta voce **“Mau”**. Se ci si dimentica, si devono pescare 2 carte di penalità. Chi riesce a scartare l'ultima carta, grida **“Mau Mau”** ed ha vinto.





CARTA AZIONE **„SALTA IL TURNO”**



Se viene utilizzata questa carta, il giocatore successivo di turno, non può scartare carte o pescarne. Deve saltare il turno e tocca al prossimo giocatore.

CARTA AZIONE **„CAMBIO GIRO”**



La carta azione “Cambio giro” inverte la direzione di gioco.

Così si gioca in senso anti-orario finché non viene nuovamente scartata una carta “cambio di giro”.



CARTA AZIONE **„PESCA 2”**

Se si scarta la carta azione “Pesca 2”, il giocatore successivo deve estrarre 2 carte. Non gli è consentito scartare nessuna carta.

CARTA AZIONE **„CAMBIO COLORE”**

È possibile giocare questa carta in qualsiasi momento.

Il giocatore che scarta questa carta può scegliere un colore a suo piacere. Il colore della carta precedente diventa quindi irrilevante!



CARTA AZIONE **"PESCA 4 E CAMBIO** **COLORE"**



È possibile giocare questa carta in qualsiasi momento.

Una volta scelto il colore, il giocatore successivo deve pescare 4 carte. Non gli è consentito scartare nessuna carta.

