

Quartett, Schnipp Schnapp, Memo, Mau Mau

Quartett

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Die Spielenden schauen sich die erhaltenen Karten an – sollte jemand schon jetzt ein Quartett besitzen (d.h. alle vier Karten von 1 bis 4 mit dem selben Buchstaben), darf dieses Quartett sofort ausgelegt werden. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links von der kartengebenden Person sitzt, beginnt und fragt nun einen beliebigen Mitspielenden nach einer bestimmten, fehlenden Karte. Sollte die gefragte Person diese Karte besitzen, muss die Karte abgegeben werden und es darf weitergefragt werden. Besitzt die gefragte Person die Karte nicht, darf diese nun die Mitspielenden nach einer fehlenden Karten befragen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

Quartett kann auch mit Karten ziehen, anstatt Fragen gespielt werden.

Kids-Version

Jeder Spielende 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 eine mitspielende Person nicht die Karte, nach der gefragt wurde, darf eine Karte vom Nachziehstapel genommen werden. Sind alle Handkarten abgelegt, wird eine Karte vom Nachziehstapel gezogen. Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und alle Quartette abgelegt wurden sind.

Quartett, Schnipp Schnapp, Memo, Mau Mau

Schnipp Schnapp

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Übrig gebliebene Karten werden nicht benötigt. Jeder Spielende schaut sich die erhaltenen Karten an – sollte jemand schon jetzt ein Quartett besitzen (d. h. alle vier Karten von 1 bis 4 mit dem selben Buchstaben), darf dieses Quartett sofort auslegen. Die Spielenden legen nun alle Karten verdeckt auf einem Stapel vor sich ab. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links von der kartengebenden Person sitzt, beginnt und dreht die oberste Karte des Stapels um und legt diese aufgedeckt daneben. So geht es reihum weiter. Aber Achtung! Die Karten müssen schnell aufgedeckt werden. Wenn jemand bemerkt, dass die gerade aufgedeckte Karte mit der obersten Karte eines anderen Mitspielenden farbgleich ist, ruft diese Person „Schnapp“ und gewinnt alle Karten dieses aufgedeckten Stapels. Nun wird geprüft, ob jemand ein Quartett besitzt, welches ausgelegt werden darf. Wenn eine Person versehentlich „Schnapp“ ruft, muss diese den eigenen aufgedeckten Stapel in die Tischmitte schieben. Diesen Stapel bekommt der Spielende, welcher eine farbgleiche Karte, wie die oberste Karte in der Tischmitte, aufdeckt und dabei „Schnipp“ ruft. Wird „Schnipp“ und „Schnapp“ verwechselt, muss der eigene, offene Kartenstapel ebenfalls in die Mitte gelegt werden. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

Quartett, Schnipp Schnapp, Memo, Mau Mau

Memo

Es wird nur mit den Karten 1 und 2 pro Farbe gespielt. Die restlichen Karten werden nicht benötigt.





Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Mitspielende beginnt und deckt zwei beliebige Karten auf. Wer ein Kartenpaar findet (d. h. die Karte 1 und 2 selbiger Farbe), darf dieses an sich nehmen und zwei weitere Karten dürfen aufgedeckt werden. Passen die Karten nicht zusammen, werden diese wieder verdeckt und die nächste Person ist an der Reihe. Alle Spielenden sollten sich dabei die Lage der Karten merken. Gespielt wird bis alle Kartenpaare entdeckt wurden. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

Quartett, Schnipp Schnapp, Memo, Mau Mau

Mau Mau

Jeder Spielende erhält 7 Karten - bei mehr als 2 Personen nur 5. Der Rest wird mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte wird neben dem Stapel aufgedeckt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Reihum legt jeder Spielende eine Karte ab, die vom Wert (z. B. A1 und D1) oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Hat der Spielende keine passende Karte, muss eine vom Ziehstapel gezogen werden. Dann ist die nächste Person 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 hat das Spiel gewonnen.

Aktionskarten:

-  Wird diese Aktionskarte ausgespielt, muss der Spielende mit einer anderen Person alle Karten auf der Hand tauschen.
-  Aussetzen! Der Spielende, der als nächstes an der Reihe wäre, darf in dieser Runde keinen Zug machen.
-  Zieh eine Karte! Der Spielende, der als nächstes an der Reihe ist, muss eine Karte vom Ziehstapel ziehen.
-  Richtungswechsel! Ab jetzt wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.