

# Spielregeln zu Maumau-Deluxe

## **1. Grundregeln**

Für dieses Spiel braucht man ein Kartenspiel mit 32 Karten (zwei bis vier Spieler) oder 52 Karten (zwei bis sieben Spieler) sowie Spielchips für die Gewinnauszahlung. Von den Spielchips bekommt jeder Spieler 40 Geldeinheiten (zum Beispiel vier rote Chips mit dem Geldwert 5, sechs gelbe Chips mit dem Geldwert 2 und acht weiße Chips mit dem Geldwert 1). Nachdem die Karten gemischt wurden, bekommt jeder Spieler sechs Karten, die einzeln ausgeteilt werden. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Anschließend wird vom Geber die oberste Karte vom Stapel offen abgelegt. Ist diese eine Sonderkarte (siehe Kapitel 2), so zählt sie wie alle anderen Karten auch.

Das Ziel des Spieles ist es, so schnell wie möglich alle seine sechs Karten abzulegen. Der Gewinner eines Spieles erhält so viele Spielchips von den anderen Spielern, wie diese an Karten noch übrig haben. Wenn zum Beispiel "Spieler A" gewinnt, und "Spieler B" hält noch vier und "Spieler C" sechs Karten auf der Hand, so bekommt "Spieler A" von "Spieler B" vier Geldeinheiten und von "Spieler C" sechs Geldeinheiten. Der Spieler, der nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Spielrunden die meisten Spielchips übrig hat, ist Gesamtsieger. Geht ein Spieler zuvor Pleite, dann ist das Spiel sofort beendet und es gewinnt ebenfalls der Spieler, der dann die meisten Spielchips besitzt.

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel und legt eine Karte mit demselben Wert (z. B. Zehner auf Zehner) oder mit derselben Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) offen auf die Ablagekarte. In dieser Weise geht es der Reihe nach weiter. Wenn ein Spieler keine passende Karte hat oder keine Karte ablegen möchte, muss er eine Karte vom Stapel aufnehmen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Sobald die letzte Karte des Stapels aufgenommen wurde, werden alle Karten unterhalb der zuletzt abgelegten Karte gemischt und bilden dann den neuen Kartenstapel.

Wer seine vorletzte Karte ablegt und somit nur noch eine Karte auf der Hand hält muss "Mau" sagen, damit jeder weiß, dass dieser Spieler, wenn er wieder an der Reihe ist, die Möglichkeit hat, das Spiel zu gewinnen. Vergisst ein Spieler "Mau" zu sagen und der darauf folgende Spieler hat seinen Spielzug ausgeführt, so muss er zur Strafe zwei Karten vom Stapel aufnehmen. Der Fehler muss jedoch noch bemerkt werden, bevor der übernächste Spieler seinen Spielzug ausgeführt hat, da sonst die Strafe verfällt. Wer seine letzte Karte auf den Ablagestapel gelegt hat, hat das Spiel gewonnen und sollte "Maumau" sagen, damit jeder weiß, dass das Spiel beendet ist.

Legt ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, eine Karte auf den Ablagestapel, muss er sie zurücknehmen und zusätzlich zwei Karten vom Stapel aufnehmen. Anschließend geht das Spiel wieder in der richtigen Reihenfolge weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, legt aber eine falsche Karte auf den Ablagestapel, muss er sie zurücknehmen und zusätzlich zwei Karten vom Stapel aufnehmen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## **2. Sonderkarten**

Legt ein Spieler einen Buben, darf er sich einen Kartenwert wünschen, den alle anderen Spieler ablegen müssen (auch er selbst). Der Sonderstatus von Zehnern, Buben, Damen, Königen und Assen wird dabei aufgehoben, bis alle Spieler den gewünschten Kartenwert abgelegt haben. Kann oder will man den gewünschten Kartenwert nicht ablegen, muss man eine Karte vom Stapel ziehen. Ist jedoch der gewünschte Kartenwert noch von keinem Spieler abgelegt worden, darf man einen weiteren Buben ablegen. Dadurch wird der Wunsch des Vorgängers aufgehoben und man darf sich selbst einen Kartenwert wünschen (es kann auch derselbe sein). Dies geht jedoch nur, wenn kein Bube gewünscht wurde und gilt nicht für den, der sich den Kartenwert gewünscht hat. Wer sich einen Kartenwert wünscht, den er selber nicht besitzt, muss 5 Karten vom Stapel ziehen.

Legt ein Spieler eine Dame, darf er sich eine Farbe wünschen, die alle anderen Spieler ablegen müssen (auch er selbst). Der Sonderstatus von Zehnern, Buben, Damen, Königen und Assen wird dabei aufgehoben, bis alle Spieler die gewünschte Farbe abgelegt haben. Kann oder will man die gewünschte Farbe nicht ablegen, muss man eine Karte vom Stapel ziehen. Ist jedoch die gewünschte Farbe noch von keinem Spieler abgelegt worden, darf man eine weitere Dame ablegen. Dadurch wird der Wunsch des Vorgängers aufgehoben und man darf sich selbst eine Farbe wünschen (es kann auch dieselbe sein). Dies geht jedoch nur, wenn die abgelegte Dame nicht mit der gewünschten Farbe identisch ist und gilt nicht für den, der sich die Farbe gewünscht hat. Wer sich eine Farbe wünscht, die er selber nicht besitzt, muss 5 Karten vom Stapel ziehen.

Legt ein Spieler ein Ass, muss er noch einmal eine Karte ablegen. Legt er dabei seine letzte Karte ab, ohne zuvor "Mau" gesagt zu haben, muss er sie zurücknehmen und zwei Karten vom Stapel aufnehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer ein Ass ablegt und kein weiteres Mal ablegen kann, muss eine Karte vom Stapel ziehen.

Legt ein Spieler einen König, muss der darauf folgende Spieler aussetzen. Das heißt der übernächste Spieler ist dann an der Reihe. Spielt man nur zu zweit, so hat der König keinen Sonderstatus.

Legt ein Spieler einen Zehner, muss der darauf folgende Spieler zwei Karten aufnehmen. Legt dieser jedoch einen weiteren Zehner, so muss der darauf folgende Spieler vier Karten aufnehmen und so weiter. Nachdem die Karten aufgenommen wurden ist der nächste Spieler an der Reihe. Alle Karten müssen einzeln aufgenommen werden, damit jeder Spieler abzählen kann, ob die korrekte Anzahl an Karten aufgenommen wurde.

Die letzte Karte, die ein Spieler ablegt, um das Spiel zu gewinnen, darf keine Sonderkarte sein, es sei denn, er legt dabei einen gewünschten Kartenwert oder eine gewünschte Farbe ab.