

Mau Mau EXTREME

Ein temporeiches Kartenspiel für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Design: Harnickell Design, DE Ravensburger, G.Köslner, KniffDesign (Spielanleitung), Foto: Becker Studios
Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

60 Spielkarten, 1 Buzzer, 12 Chips

Spielidee

In diesem Kartenklassiker mit neuem Pfiff müsst ihr nicht nur passende Karten aufeinander legen, hier wird jetzt auch fleißig „gebuzzert“. Nur wer wachsam ist und rechtzeitig den Buzzer drückt, wird als Erster seine Karten los.

Mau Mau Extreme! gewinnt, wer drei Durchgänge siegreich beendet hat.

Spielvorbereitung

Legt alle 60 Spielkarten gut gemischt als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte legt ihr offen als erste Karte des Ablagestapels daneben.

Achtung: Eine Sonderkarte (violette Karte oder „Aussetzen!“ bzw. „2 ziehen!“) hat hier noch keine Funktion. Es darf auch noch nicht gebuzzert werden.

Jeder von euch erhält 7 Spielkarten vom Nachziehstapel und nimmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

Den Buzzer stellt ihr so in die Tischmitte, dass ihn alle gleich gut erreichen können. Schaltet ihn an (Knopf auf dem Boden auf „ON“).

Die 12 Chips legt ihr daneben.



Spielverlauf

(für 3–6 Spieler; Sonderregeln für 2 Spieler findet ihr am Ende)

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt **eine** passende Karte aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe, eine passende Karte abzulegen usw.

„Passend“ bedeutet, dass die Farbe oder die Zahl (bzw. das Symbol) der neuen Karte mit der auf dem Ablagestapel oben liegenden Karte übereinstimmen muss. So dürft ihr beispielsweise auf eine blaue 3 eine beliebige blaue Karte oder eine 3 in beliebiger Farbe ablegen.

Kann jemand keine passende Karte ablegen, muss er eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Passt diese, darf er sie noch ablegen.

Übrigens: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt alle Karten des Ablagestapels (bis auf die oberste) und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Legt ein Spieler eine „**Aussetzen!**“-Karte ab, muss der nächste Spieler aussetzen, d.h. er wird übersprungen.

Legt ein Spieler eine „**2 ziehen!**“-Karte ab, muss der nächste Spieler zunächst zwei Karten vom Nachziehstapel aufnehmen und darf dann wie gehabt eine Karte ablegen. Kann er dies nicht, muss (darf) er keine weitere Karte nachziehen.



Aussetzen!



2 ziehen!

Schnell buzzern!

Habt ihr eine Zahlenkarte auf der Hand, die identisch, also in Farbe und Zahl genau gleich wie die gerade abgelegte Karte ist, müsst ihr schnell buzzern, um sie anschließend „außer der Reihe“ ablegen zu dürfen. Dabei gilt:

- Ihr dürft **nie** auf eure eigene, gerade abgelegte Karte buzzern.
- Auch der reihum nächste Spieler darf **nicht** buzzern, denn er ist ja ohnehin an der Reihe (selbst dann nicht, wenn er eine identische Karte hat!).
- Wer **zu spät** buzzert, weil bereits die nächste Karte abgelegt wurde oder weil ein anderer schneller war, hat Pech gehabt.

Das Spiel setzt anschließend der linke Nachbar des Spielers fort, der eine Karte abgelegt (bzw. der nachgezogen) hat. Durch erfolgreiches Buzzern kann es also geschehen, dass ihr übersprungen werdet.

Die vier violetten Karten „Aussetzen!“, „1 ziehen!“, „Aufgebuzzt, Nachbarn!“ und „Aufgebuzzt, alle!“ dürft ihr auf jede Karte ablegen:

- Legst du die violette „**Aussetzen!**“-Karte ab, müssen **alle** deine Mitspieler aussetzen, d.h. du bist sofort noch einmal an der Reihe.
- Legst du die „**1 ziehen!**“-Karte ab, müssen **alle** deine Mitspieler eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen.
- Legst du die „**Aufgebuzzt, Nachbarn!**“-Karte ab, müssen (nur) dein direkter **linker und rechter** Sitznachbar so schnell wie möglich buzzern.
- Legst du die „**Aufgebuzzt, alle!**“-Karte ab, müssen **alle** deine Mitspieler so schnell wie möglich buzzern.

Danach geht das Spiel reihum weiter. Ihr dürft jede Karte auf eine violette Karte ablegen.

Sieger ist, wer drei Durchgänge gewinnt

Pro Spieler 7 Karten

Buzzer in der Tischmitte bereitstellen

Reihum passende Karten spielen

Aussetzen: Nächster Spieler wird übersprungen

2 ziehen: Nächster Spieler muss 2 Karten nachziehen

Schnell buzzern, um außer der Reihe Karten loszuwerden



Wer falsch buzzert, muss zur Strafe eine Karte nachziehen

Wer seine letzte Karte ablegt, erhält einen Chip

Wer seinen 3. Chip erhält, ist Gewinner

Variante: Hier müssen zusätzlich die „Buzzer-Knöpfe“ auf den Karten-Rückseiten beachtet werden

Strafe muss sein!

Immer, wenn du beim Buzzern etwas falsch bzw. zu spät machst, musst du zur Strafe die oberste Karte des Nachziehstapels auf die Hand nehmen. Dies gilt z.B., wenn du buzzerst, obwohl du gar keine identische Karte auf der Hand hast. Oder wenn du bei den „Aufgebuzzt!“-Karten als Letzter buzzerst. Oder wenn du buzzerst, obwohl du gar nicht durftest (weil du ohnehin an der Reihe bist oder gar nicht benachbart sitzt oder ...).

Ende eines Durchgangs

Legst du deine vorletzte Handkarte ab, musst du „Mau“ sagen. Vergisst du es und ein Mitspieler bemerkt es, bevor du deine nächste Karte abgelegt hast, musst du eine Strafkarte nehmen.

Mau Mau!



Legst du deine letzte Handkarte ab, musst du „Mau Mau“ sagen und beendest damit den laufenden Durchgang. Zur Belohnung erhältst du einen Chip. Danach geht es mit dem nächsten Durchgang weiter.

Vergisst ein Spieler am Ende, „Mau Mau“ zu sagen, muss er ebenfalls eine Strafkarte nehmen, und der Durchgang geht weiter.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis der erste Spieler seinen dritten Chip erhält und damit als Gewinner feststeht.

Wer's noch extremer mag ...

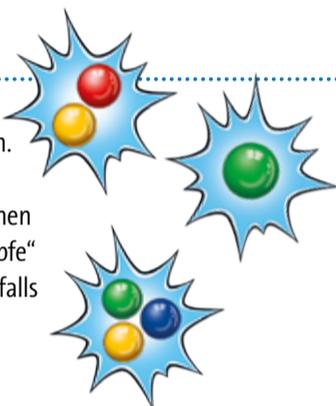
... kann folgende Variante ausprobieren: Alle Spielkarten zeigen auf ihrer Rückseite einen oder mehrere „Buzzer-Knöpfe“. Immer, wenn jemand Karten vom Nachziehstapel nachzieht, müsst ihr alle, sobald er damit vollständig fertig ist, die Buzzer-Farben auf der jetzt obersten Karte des Nachziehstapels mit der Karte auf dem Ablagestapel vergleichen: Stimmt die Farbe überein, müsst ihr **alle** (inkl. dem „Nachzieher“) so schnell wie möglich buzzern.

Der letzte Spieler erhält wie gehabt eine Strafkarte. Buzzert jemand, obwohl es keine übereinstimmende Farbe gibt, erhält er natürlich auch eine Strafkarte.

Achtung! Beim Nehmen von Strafkarten kommt diese Regel nie zum Tragen!

Die Regeln für 2 Spieler

Hier werden die vier violetten Karten nicht benötigt. Alle anderen Regeln bleiben bestehen. Insbesondere aber wird die Variante zu einer Grundregel, d.h. ihr müsst beide beim Nachziehen stets aufpassen, ob eine Farbe der „Buzzer-Knöpfe“ mit der Ablage übereinstimmt und gegebenenfalls schnell buzzern.



Sicherheitshinweise

Inbetriebnahme:

Schalten Sie den Buzzer vor der Benutzung ein und nach Ende des Spiels wieder aus.

Verwendung von Batterien:

Der Buzzer arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5V LR44/A76/KA76/V13GA. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Buzzers. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen, und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen unter keinen Umständen aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungssymbolen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Pflegehinweise:

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Buzzer nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Buzzer eindringen.
- Der Buzzer darf nicht auseinandergenommen werden.

Achtung. Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine Knopf-Batterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.

Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante :

Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.



Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:

Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

Attention. Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner de graves brûlures chimiques internes.

Les piles usagées doivent immédiatement être éliminées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées, ou introduites dans une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.