

#NOTJUSTDOWN

MONSTER MAU MAU

Für 2 bis 10 Spieler*innen ab 7 Jahren

INHALT:

- 110 Spielkarten
- 19 Monsterstreifen-Karten 0 bis 9
- 19 Monsterpunkte-Karten 0 bis 9
- 19 Monsterzickzack-Karten 0 bis 9
- 19 Monstergekrakel-Karten 0 bis 9
- 8 Plus-Drei-Karten – jeweils zwei in jedem Muster
- 8 Richtungswechsel-Karten – jeweils zwei in jedem Muster
- 8 Aussetzen-Karten – jeweils zwei in jedem Muster
- 4 Monsterwunsch-Karten (MW)
- 4 Plus-Vier-Karten
- 2 Kreativkarten

SO WIRD GESPIELT:

Nachdem alle Karten ordentlich durchgemischt sind, könnt ihr euch aussuchen, wie viele ihr an alle einzelnen Spieler*innen verteilen wollt. Bei zwei bis drei Spieler*innen verteilen wir immer 8 Karten, ab vier Spieler*innen dann nur noch 7.

Alle übrigen Karten werden als verdeckter Stapel (Kartenstock) in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird heruntergenommen und umgedreht danebengelegt, sie bildet den Start des Ablagestapels. Wenn als erste Karte für den Ablagestapel eine Aktionskarte gezogen wird, könnt ihr euch überlegen, ob dann die beginnende Person von dieser Aktionskarte betroffen ist, oder ob ihr eine neue Karte zieht, um nicht mit einer Aktionskarte zu beginnen.

Der*die jüngste Spieler*in oder die Person, die zuvor verloren hat, darf beginnen und ihre erste Karte von der Hand auf den Ablagestapel ablegen. Dabei gilt folgende Regel:

Die Karte, die abgelegt werden soll, muss mit der auf dem Ablagestapel liegenden Karte in Zahl, Monstermuster oder Symbol übereinstimmen. Liegt auf dem Stapel zum Beispiel eine 2 mit Monsterstreifen, kann entweder eine beliebig gemusterte Karte mit einer 2 oder eine Monsterstreifen-Karte mit einer beliebigen Zahl oder Symbol gelegt werden. Monsterwunsch-Karten und andere Aktionskarten, auf denen alle vier Muster sind, können auf alle Karten gelegt

werden. Hält die Person, die an der Reihe ist, keine passende Karte auf der Hand, muss sie eine Karte vom Kartenstock ziehen. Wenn diese Karte passt, darf sie sofort gelegt werden. Falls sie nicht passt, ist der*die nächste Spieler*in an der Reihe. Die Spielrichtung wird im Uhrzeigersinn begonnen.

ZIEL DES SPIELS:

Gewonnen hat, wer als erstes seine*ihre letzte Karte auf den Ablagestapel legt und „Mau Mau!“ ruft. **ACHTUNG:** Schon beim Ablegen deiner vorletzten Karte musst du unbedingt ein einzelnes „Mau!“ rufen! Vergisst du es und es fällt den anderen Spieler*innen auf, musst du zur Strafe eine Karte ziehen.

AKTIONSKARTEN:

Aussetzen



Nachdem die Aussetzen Karte gelegt wurde, wird die Person, die als nächstes an der Reihe wäre, übersprungen. Aussetzen-Karten dürfen nur auf Karten mit übereinstimmendem Monstermuster oder auf andere Aussetzen-Karten gelegt werden.

Richtungswechsel



Das Ablegen dieser Karte ändert die Spielrichtung. Wenn bisher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Richtungswechsel-Karten dürfen nur auf Karten mit übereinstimmendem Monstermuster oder auf andere Richtungswechsel-Karten gelegt werden. Wenn ihr nur zu zweit spielt, gibt es natürlich keine Spielrichtung. Dann könnt ihr die Karte als Aussetzen-Karte spielen.

Monsterwunsch (MW)



Die Person, die diese Karte ablegt, darf sich ein Monstermuster wünschen, das als nächstes gelegt werden soll. Monsterwunsch-Karten dürfen immer gelegt werden.

Plus-Drei-Karte



Wenn eine Plus-Drei-Karte abgelegt wird, muss die Person, die als nächstes an der Reihe ist, drei Karten vom Kartenstock ziehen. Ihr könnt entscheiden, ob ihr so spielen wollt, dass die Person nach Aufnahme der drei Karten trotzdem eine ablegen darf oder nicht.

Plus-Vier-Karte



Die monsterhafteste Karte von allen! Die Person, die sie legt, darf sich ein Monstermuster wünschen und zudem muss der*die nächste Spieler*in ganze vier Karten vom Kartenstock ziehen.

Kreativkarten

Die beiden Kreativkarten sind Monsterwunsch-Karten, die ihr mit einer speziellen Aktion versehen könnt! Vielleicht fallen euch Regeln aus anderen Spielen ein, oder ihr denkt euch zwei monsterfiese eigene aus! Am meisten Spaß macht es, wenn sie actionreich sind und die gesamte Spielrunde betreffen! Hier drei monsterige Ideen von uns:

Idee 1 „Alle zeigen ihre Karten“: Alle Spieler*innen müssen der Person, die die Karte ablegt, ihre Karten zeigen.

Idee 2 „Kartentausch“: Alle Spieler*innen geben ihr komplettes Kartendeck an den*die nächste*n Spieler*in weiter, sodass danach jede*r komplett andere Karten auf der Hand hat.

Idee 3 „endloses Kartenziehen“: Der oder die Nächste an der Reihe oder - extra fies - eine ausgewählte Person muss so lange Karten vom Kartenstock ziehen, bis er*sie eine Karte mit dem gewünschten Monstermuster zieht.

Ihr könnt euch für eure Aktionsregel entweder einen Namen überlegen, den ihr auf die Kreativkarte schreibt, oder ein Symbol draufzeichnen, oder ihr notiert die Regel kurz und knapp auf der Karte.

Bestimmt fällt euch nach ein paar Mal spielen etwas Monsterhaftes ein. So lange könnt ihr die Kreativkarten entweder rauslassen, oder ihr spielt sie als Monsterwunsch-Karten.

WIR WÜNSCHEN EUCH MONSTERMÄSSIG VIEL SPASS!!!