



*Ihr spielt gerne Karten, aber
Rommé, Skat oder Canasta
ist Euch zu langweilig?*

Dann haben wir etwas für Euch!

*Mau Mau ist was Kinder? Dann kennt Ihr
unsere Regeln noch nicht!*

**Aber Vorsicht, dieses Mau Mau hat es
in sich: Legt die Zigaretten zur Seite,
schiebt die Gläser weg und passt auf
Eure Finger auf - hier lässt die
Spannung keine Sekunde nach.**

www.pjjjr.de/maumauverschärft

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Zwei ziehen	4
Aussetzen	4
Wünsch dir was	4
Letzte Karte	4
Damenrunde	5
Richtungswechsel	5
Hau drauf	5
Hau nicht drauf	5
Der darf fast alles	6
Sag an	6
Zu geschwätzig	6
Ich bin schneller	6
Strafe muss sein I	7
Strafe muss sein II	7
Strafe muss sein III	7
Ich weiß nicht, ...	7
So nicht!	7
Gewonnen	7

Geschrieben von und Copyright bei:

**Jonas, Jan und Ralf Ellersiek
Gärtnerstr. 10
32120 Hiddenhausen
www.pjjjr.de/maumauverschärft**

1. Auflage, 7/2004

2. Auflage 10/2015

Einleitung

Mau Mau verschärft spielt man mit mindestens drei Spielern und einem kompletten Rommé-Blatt, also zweimal 52 Karten plus sechs Joker.



Jeder bekommt 10 Karten. Nachdem die Karten verteilt wurden*, sortiert jeder sein Blatt (oder auch nicht). Erst wenn alle bereit sind, wird vom Kartengeber eine Karte vom Stapel aufgedeckt. Dann geht es nach dem Kartengeber im Uhrzeigersinn weiter.



Es wird übrigens so getan, als wenn die erste Karte vom Kartengeber kommt (das ist wichtig, wenn die erste Karte ein Joker, eine Zehn, ein Bube, eine Dame oder ein König ist, da dann das Spiel schon mit einer Aktion beginnt).

Falls es Euch zu Beginn zu viele neue Regeln sind, dann lasst zunächst einfach ein paar Regeln weg. Die Regeln von „Zwei ziehen“ bis „Letzte Karte“ kennt Ihr ja wahrscheinlich schon, so dass Ihr peu-a-peu immer eine weitere Regel hinzunehmen könnt.

Auch wenn es Euch widerstrebt: Haltet Euch genau an die Regeln - wir versprechen Euch: Das wird den Spielspaß deutlich steigern.

Solltet Ihr Fragen haben oder Anmerkungen und Hinweise an uns loswerden wollen, so könnt Ihr diese gerne auf unserem Blog auf der Seite

www.pjjjr.de/maumauverschärft stellen.

Und nun wünschen wir Euch mindestens genauso Spaß bei

Mau Mau verschärft

wie wir beim Spielen haben.



* Die Karten werden einzeln ausgeteilt:
Also reihum immer eine Karte austeilen.



Zwei ziehen

Wird eine 7 gelegt, so muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen. Hat er jedoch auch eine 7, so kann er diese legen, braucht somit selber keine Karten ziehen und der nächste Spieler muss vier Karten ziehen. Es darf beliebig oft verlängert werden; jedes mal müssen zwei Karten mehr gezogen werden.



Aussetzen

Wird eine 8 gelegt, so muss der nächste Spieler aussetzen. Auch hier ist, wie bei der 7, Verlängerung erlaubt: Hat der Spieler, der aussetzen müsste selbst eine 8, darf er diese legen und der nächste Spieler muss aussetzen.



Wünsch dir was

Mit einem Buben darf man sich eine andere Spielfarbe wünschen. Es ist jedoch nicht erlaubt, Bube auf Bube zu legen. Beim Legen eines Buben ist die Spielfarbe des Buben egal, ein ♥-Bube darf auf eine ♣-Karte gelegt werden und man kann sich ♠ wünschen.



Letzte Karte

Wer nur noch eine Karte hat, muss „Letzte Karte“ sagen (damit die anderen noch eine Chance haben). Vergessen, „Letzte Karte“ zu sagen? Extra-Strafe: 3 Karten vom Stapel ziehen.



Damenrunde

Wer eine Dame legt, eröffnet eine Damenrunde. Jeder Mitspieler nach ihm muss eine Dame legen, **JOKER** sind natürlich auch erlaubt.



Richtungswechsel

Wird ein König gelegt, so wechselt die Spielrichtung.



Hau drauf

Bei \spadesuit -, \heartsuit - oder \clubsuit -10 müssen alle Spieler, außer der, der die 10 gelegt hat, eine Hand auf den Ablagestapel legen. Da es auf Geschwindigkeit ankommt, werden die Hände in der Regel auf den Ablagestapel gehauen.

Derjenige, der als letzter draufgehauen hat (dessen Hand ganz oben auf dem Ablage- und Händestapel liegt), muss bei jedem Mitspieler eine Karte ziehen.

Eine Zehn darf nie als letzte oder vorletzte Karte gelegt werden.



Hau nicht drauf

Bei einer \clubsuit -10 darf man nicht auf den Ablagestapel hauen. Jeder, der draufgehauen hat, muss bei jedem Mitspieler eine Karte ziehen.

Auch eine \clubsuit -10 darf nicht als letzte oder vorletzte Karte gelegt werden.



Der darf fast alles

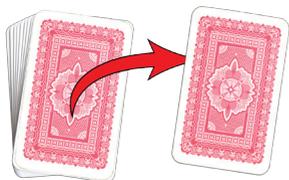
Mit einem *JOKER* darf man fast alles. Er darf als jede beliebige Karte gelegt werden, der Spieler muss aber vor dem Legen des *JOKER* die gewünschte Karte ansagen (z.B. ♥-Ass). Ein *JOKER* darf jedoch nicht auf einen anderen *JOKER* und nicht als letzte oder vorletzte Karte gelegt werden.



Sag an

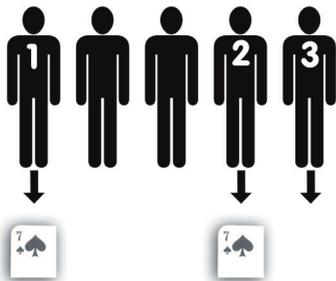
Wer auf eine ♠-Karte eine Karte legt, muss vor dem Legen der Karte ansagen, was er für eine Karte legt.

Aber Achtung: Nur was sagen, wenn wirklich etwas auf eine richtige ♠-Karte gelegt wird. Ein *JOKER* ist keine ♠-Karte!



Zu geschwätzig

Wer eine Karte ansagt, obwohl sie nicht angesagt werden muss, der muss eine Karte vom Stapel ziehen.



Ich bin schneller

Wer die gleiche Karte auf der Hand hat, die gerade gelegt wurde, darf diese legen, obwohl er gar nicht an der Reihe ist.

Er muss aber schnell genug sein - wenn der nächste Spieler schon gelegt hat, ist seine Chance vorbei. Wenn er es aber geschafft hat, geht es nach ihm weiter.

Es muss sich wirklich um die gleiche Karte handeln, *JOKER* sind bei dieser Regel ausgeschlossen. Und denkt daran: Bube auf Bube ist nicht erlaubt.



Strafe muss sein I

Wer sich nicht an die Regeln hält, der muss eine Karte vom Stapel ziehen.



Strafe muss sein II

Wer an der Reihe ist und keine Karte legen kann, muss eine Karte vom Stapel ziehen.

Strafe muss sein III

Grundsätzlich gilt, wer eine Karte gezogen hat, darf nicht legen (auch wenn er gerade eine passende Karte gezogen hat).

Das gilt für alle, die gerade eine Karte gezogen haben, woher auch immer. D.h., sitzen zwei oder mehr Spieler, die gerade eine Karte gezogen haben, nebeneinander, so darf derjenige weiter spielen, der nach dem letzten Kartenzieher sitzt (Hinweis: die „ich bin schneller“-Regel gilt natürlich weiterhin, aber nur für diejenigen, die gerade keine Karte gezogen haben).

Sobald eine Karte gespielt wurde dürfen wieder alle mitspielen.

Hinweis: Haben ein oder mehrere Spieler mehr als eine Karte gezogen, so geht es erst weiter, wenn diese Spieler Bescheid geben haben.



Ich weiß nicht, ...

Wer fragt, wer dran ist, oder wer nicht weiß, wer dran ist muss eine Karte vom Stapel ziehen.

So nicht!

Wer legt, obwohl er gar nicht dran ist, muss die Karte, die er gerade gelegt hat zurück auf die Hand nehmen und eine Karte vom Stapel ziehen.



Gewonnen

Wer seine letzte Karte zuerst gelegt hat (natürlich ohne einen Fehler zu machen), oder wem seine letzte Karte weggezogen wurde, der hat gewonnen. 7



www.pjjjr.de/maumauverschärft