

HEUL DOCH!

MAU MAU

Ein schadenfrohes Kartensammelspiel
für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Leo Colovini · Illustration: Marek Bláha
Design: DE Ravensburger
Redaktion: Stefan Brück



Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt

SPIELZIEL

Im Laufe des Spiels legt ihr mehr und mehr Zahlenkarten auf euren Ablagestapel und sammelt so Siegpunkte um Siegpunkte. Doch oftmals müsst ihr eure schönen Karten auch an eure Nachbarn verschenken. Das ist ja echt zum Heulen!

Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Gewinner.

SPIELMATERIAL

98 Zahlenkarten (je 2x die Zahlen von 1 bis 7 in 7 Farben)

12 Sonderkarten (nur für die Variante)

1 Taschentuch (nur für die, die besonders viel zu heulen haben)



SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle **98 Zahlenkarten** gut und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** in die Tischmitte.

Reihum erhält jeder von euch 1 zufällige Karte des Stapels und legt sie *offen* vor sich aus. Das ist die erste Karte seines persönlichen Ablagestapels. Zudem erhält jeder noch **4 weitere Karten** vom Stapel, die er so auf die Hand nimmt, dass nur er sie einsehen kann.

Legt das **Taschentuch** für diejenigen bereit, die während des Spiels besonders viel zu heulen haben.



SPIELVERLAUF

Die größte Heulsuse am Tisch beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, *musst* du eine deiner Handkarten ausspielen. Diese Karte willst du eigentlich immer passend auf deinen eigenen Stapel legen, denn nur so bringt sie dir am Spielende Siegpunkte ein. Dazu muss die Karte aber, genau wie bei „Mau Mau“, entweder mit der **Farbe** oder mit der **Zahl** mit der aktuell obersten Karte deines Stapels übereinstimmen.

Liegt bei dir beispielsweise eine rote 5 aus, darfst du jede beliebige rote Karte und jede beliebige farbige 5 darauf legen.

Aber Achtung! Liegt bei einem deiner beiden Sitznachbarn (links oder rechts) eine Karte aus, auf die deine ausgespielte Karte (in Zahl oder Farbe) passt? Dann *musst* du deine Karte auf seinen Stapel legen, ob du willst oder nicht. Deshalb versuchst du natürlich immer, eine Karte auszuspielen, die nur bei dir, nicht aber bei deinen Nachbarn passt. *Ist ja klar, oder? Klappt aber nicht immer ...*

Kannst du deine Karte bei beiden Nachbarn ablegen, bestimmst du, bei wem du sie ablegst. Die Stapel weiterer Mitspieler, die nicht direkt benachbart zu dir sitzen, beachtest du übrigens nie!

Im obigen Beispiel hat dein linker Nachbar eine blaue 4 ausliegen und dein rechter Nachbar eine grüne 2. D. h. du müsstest eine blaue 5 bzw. eine rote 4 deinem linken Nachbarn oder eine grüne 5 bzw. eine rote 2 deinem rechten Nachbarn „schenken“, obwohl diese vier Karten auch alle auf deine rote 5 passen würden! Also am besten einfach eine rote 6 oder 7 bei dir ablegen ...

Kannst oder willst du nicht auf deinen bzw. den Stapel eines Nachbarn spielen? Dann hast du noch eine **zweite Ausspielmöglichkeit**: Du legst eine *beliebige* deiner vier Handkarten (ihre Farbe bzw. Zahl spielt keine Rolle) verdeckt, also so, dass sie die grau hinterlegte **Heul doch!-Zwiebel** zeigt, auf deinen Ablagestapel. Auf diese Heul doch!-Zwiebel darfst du in der nächsten Runde dann eine *beliebige* Karte offen ablegen. Außer natürlich, sie passt bei einem deiner Nachbarn, dann *musst* du sie natürlich dort ablegen! *Vielleicht klappt's ja dann mit deinem eigenen Stapel in der übernächsten Runde?*

Pro Spieler:
1 offene (Tisch)
und 4 verdeckte
Karten (Hand)

Wer an der Reihe
ist, muss 1 Karte
ausspielen

Entweder passend
auf eigenen
Stapel (gern!) ...

... oder passend
auf den Stapel
eines Nachbarn
(ungern!)

Oder er legt eine
beliebige Karte mit
der Rückseite, als
Heul doch!-Zwiebel,
auf seinen Stapel



Gegnerische
Heul doch!-Zwiebeln
sind tabu!

Weitere Regeln

- Du darfst freiwillig eine Heul doch!-Zwiebel bei dir ablegen, obwohl du passende Zahlenkarten hättest.
- Du darfst auf deine Heul doch!-Zwiebel auch eine weitere Heul doch!-Zwiebel legen, falls dir dies nötig und sinnvoll erscheint.
- Du darfst *nie* etwas auf eine gegnerische Heul doch!-Zwiebel legen.
- **Achtung!** Du darfst deinen Ablagestapel später *nicht mehr* durchsuchen. Du solltest dir also stets merken, wie viele Heul doch!-Zwiebeln du bereits in deinem Stapel liegen hast, denn deren Anzahl wird bei der Abrechnung am Spielende noch wichtig!

Wieder auf 4
Karten nachziehen

Am Ende deines Zuges ziehst du die oberste Karte vom Nachziehstapel nach, so dass du **wieder 4 Handkarten** hast. Danach geht es reihum weiter und der nächste Spieler ist am Zug usw. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr keine Karten mehr nach. Ihr spielt aber noch so lange weiter, bis ihr *alle* Handkarten ausgespielt habt.

Spielende, wenn
alle Handkarten
ausgespielt wurden

SPIELLENDE

Nachdem ihr die allerletzte Handkarte ausgespielt habt, endet das Spiel. Jeder zählt nun zunächst alle Heul doch!-Zwiebeln in seinem Stapel. Deren Anzahl entwertet *alle* entsprechenden Zahlenkarten im eigenen Stapel, d.h. diese Karten bringen *keine Punkte* ein. Hat jemand mehr als 7 Heul doch!-Zwiebeln in seinem Ablagestapel, verlieren dadurch alle seine 7er und die entsprechende Zahl über 7 hinaus ihre Gültigkeit.

*Hast du z.B. 5 Heul doch!-Zwiebeln in deinem Stapel, sind alle deine 5er nichts wert.
Hast du 9 Heul doch!-Zwiebeln, sind alle deine 7er und 2er (7 + 2 = 9) nichts wert.*

Heul doch!-
Zwiebeln entwerten
entsprechende
Zahlenkarten

Alle anderen Karten zählen so viele Punkte, wie ihr Zahlenwert angibt (jede 1 = 1 Punkt, jede 2 = 2 Punkte usw., bis hin zur 7 = 7 Punkte). Wer mit seinen Karten auf die höchste Summe kommt, ist Sieger.

Bei Gleichstand gewinnt hiervon, wer mehr Punkte durch seine Heul doch!-Zwiebeln verloren hat. Ist auch dies gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Spieler mit höchster
Summe gewinnt

DIE SONDERKARTEN



Wollt ihr es noch ein wenig abwechslungsreicher, mischt einfach zu Spielbeginn die **12 Sonderkarten** unter die Zahlenkarten.

Solltest du eine Sonderkarte ganz zu Beginn als erste Karte deines Ablagestapels erhalten, misch sie wieder unter und nimm dir eine neue, bis du eine Zahlenkarte ausliegen hast.

Du kannst in deinem Zug statt einer Zahlenkarte auch eine Sonderkarte ausspielen. Leg diese dazu *offen* auf einen separaten Abwurfstapel in der Tischmitte. Anschließend führt ihr sie aus:

Katapult:
Wertvollste Karte/n
abwerfen

Spielst du das „**Katapult**“ aus, muss derjenige, der die Karte mit dem *höchsten* Zahlenwert vor sich auf seinem Ablagestapel ausliegen hat, diese auf den Abwurfstapel zum Katapult abwerfen. Haben *mehrere* von euch (evtl. auch inklusive dir selbst!) den höchsten Zahlenwert ausliegen, müssen diese *alle* ihre Karte abwerfen.

Hat hierdurch jemand keine Karte mehr auf seinem Ablagestapel liegen, gilt dies, als ob bei ihm nun eine Heul doch!-Zwiebel ausläge, d.h. er darf das nächste Mal eine beliebige Karte ausspielen (weiterhin die Nachbarschafts-Regel beachten!).



Strandtuch:
2 Karten
austauschen

Spielst du das „**Strandtuch**“ aus, tauschst du die oberste Karte deines Ablagestapels mit der obersten Karte eines beliebigen Mitspielers aus. Dies dürfen auch Heul doch!-Zwiebeln sein.

Hast du zu diesem Zeitpunkt keine Karte ausliegen (siehe „Katapult“), bekommt dein Mitspieler eben keine Karte von dir.

Achtung: Hierbei wird nicht weiter beachtet, ob die zwei ausgewechselten Karten auf irgendwelche Ablagestapel passen oder nicht.



Karussell:
Karten links- oder
rechts herum
wandern lassen

Spielst du das „**Karussell**“ aus, bestimmst du, ob die oberste Karte aller Ablagestapel nach links oder nach rechts herum um *einen* Platz weitergegeben wird.

Hat dabei ein Spieler gerade nichts vor sich liegen (siehe „Katapult“), erhält der betroffene Sitznachbar eben keine neue Karte, muss seine oberste aber trotzdem weitergeben. Auch hierbei wird nicht weiter beachtet, ob die ausgewechselten Karten auf irgendwelche Ablagestapel passen oder nicht.



Werwolf:
Karten umdrehen

Spielst du den „**Werwolf**“ aus, müssen anschließend alle Spieler (also auch du!) die oberste Karte ihres Ablagestapels umdrehen, d.h. aus einer Zahlenkarte wird eine Heul doch!-Zwiebel bzw. umgekehrt!

