

Ein Mau-Mau Spiel

PARTY im ZOO!

HIER IST REAKTION GEFRAGT!



ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der alle seine Karten loswird.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Austeiler beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

- Mischt die Karten, teilt an jeden Spieler verdeckt **7 Karten** aus und nimmt sie auf die Hand. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Dies ist die erste Karte des Ablagestapels.
- Bist du an der Reihe, musst du eine passende Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel legen. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe usw.

- Eine Karte ist passend, wenn sie **dieselbe Farbe** oder **dasselbe Tier** zeigt wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel (zum Beispiel darfst du auf ein blaues Zebra ein grünes Zebra oder eine blaue Giraffe legen).
- **Kannst du keine passende Karte legen**, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Passt diese Karte auf den Ablagestapel, so darfst du sie gleich legen. Dein Zug ist damit zu Ende.
- Wenn du **zwei Löwenkarten** aufeinanderlegst, müssen alle so schnell wie möglich **den Ablagestapel berühren**. **Der Spieler, der als Letztes den Stapel berührt, muss eine Karte ziehen!** Danach geht das Spiel normal weiter.
- Mit den **Partykarten** könnt ihr das Spiel auf den Kopf stellen (siehe **Partykarten**).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Es gewinnt, wer **zuerst seine Handkarten losgeworden** ist.

WAS PASSIERT, WENN ...

- **... der Nachziehstapel leer ist?** Mischt alle Karten des Ablagestapels bis auf die oberste. Legt die gemischten Karten als neuen Nachziehstapel bereit und spielt mit der obersten Karte, die ihr liegen gelassen habt, weiter.
- **... die erste Karte des Ablagestapels eine Partykarte ist?** Ihr Effekt tritt für den ersten Spieler sofort in Kraft.

PARTYKARTEN



Nilpferd

Der nächste Spieler muss **2 Karten ziehen**. Hat er selbst auch eine Nilpferd-Karte, darf er, anstatt 2 Karten zu ziehen, diese Karte ausspielen. Der nächste Spieler muss dann 4 Karten ziehen usw. Der Zug dieses Spielers ist damit zu Ende.



Strauß

Tausche mit einem Spieler deiner Wahl **die Handkarten**. Spielst du die Straußen-Karte auf eine andere Straußen-Karte, musst du mit dem vorherigen Spieler Karten tauschen. Ist deine letzte Karte eine Straußen-Karte, musst du danach keine Karten tauschen.



Chamäleon

Kann auf jede andere Karte gelegt werden. Sage anschließend die Farbe an, mit der weitergespielt werden soll.



„Party!“

Kann auf jede andere Karte gelegt werden. **Alle Spieler müssen nun „Party!“ rufen und möglichst schnell die „Party!“-Karte berühren**. Der letzte Spieler, der das macht, muss von dir eine Handkarte ziehen. Auf eine „Party!“-Karte passt nur eines der 3 abgebildeten Tiere.



Illustrationen von *Betowers*

Produktmanager: Claire Simon
Grafische Gestaltung: Alice Nominé
Herstellungsleitung: Jean-Christophe Collett
Herstellung: Lucile Pierret

© 2022, AUZOU

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg
DEUTSCHLAND | www.hutter-trade.com