

# 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](http://www.hutter-trade.com)