



D

FC Bayern München Mau Mau

Ravensburger® Spiele Nr.: 23 467 7

Ein Kartenspiel für **2–7** FC-Bayern Fans
ab **6** Jahren.

Spielinhalte: 55 Karten, davon:

40 Zahlenkarten: Zahlen von 1–5 in den
Farben Rot, Blau, Gold und Grau

4 „+2 Karten“ in den Farben Rot, Blau,
Gold und Grau

4 Farbwunsch-Karten (Linienrichter
mit Farbfahne)

4 Stopp-Karten (Rote Karte)

3 Reaktions-Karten (Tooor)

Spielziel: Beim Mau Mau gewinnt, wer zuerst alle seine
Karten los ist!

Vorbereitung:

Mischt die Karten und verteilt 5 Karten verdeckt an
jeden Spieler. Alle Mitspieler nehmen ihre 5 Karten auf
die Hand, so dass keiner sie einsehen kann. Die übrigen
Karten legt ihr verdeckt als Stapel in die Tischmitte.
Nehmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen
daneben.

Los geht's:

In jeder Runde versuchen die Spieler, eine ihrer Karten loszuwerden. Der jüngste Spieler darf beginnen. Er prüft, ob eine seiner Karten auf die ausliegende Karte passt: Dabei muss die eigene Karte entweder mit der Zahl oder mit der Farbe der ausliegenden Karte übereinstimmen.

Habt ihr eine passende Karte auf der Hand, dürft ihr sie auf die ausliegende Karte ablegen. Damit ist euer Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Runde um Runde entsteht so ein immer größerer Ablagestapel.

Wer keine passende Karte hat, muss eine Karte vom verdeckten Kartenstapel ziehen. Passt die eben gezogene Karte, dürft ihr sie gleich ablegen.

Dazu ein Beispiel:

Liegt die blaue Zahlenkarte mit der Zahl 3 aus, so passt:

- **eine beliebige blaue Zahlenkarte**
(die **Farbe** stimmt überein)
- **eine Zahlenkarte mit der „3“ in beliebiger Farbe**
(die **Zahl** stimmt überein)
- **eine blaue „+2 Karte“** (die **Farbe** stimmt überein)
- **jede beliebige Sonderkarte**

(Stopp-Karte, Farbwunsch-Karte oder Reaktions-Karte)



„+2 Karte“ (Nachspielzeit)

Diese Karte gibt es in 4 Farben. Ihr könnt sie nur dann ablegen, wenn sie farblich zur ausliegenden Karte passt. *(Liegt beispielsweise eine goldene Zahlenkarte aus, passt nur die goldene „+2 Karte“.)* Diese Karte ist ganz schön gemein, denn wer eine „+2 Karte“ ausspielt, zwingt den Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, zwei Karten von Stapel zu ziehen und er darf keine Karte ablegen. Erst der übernächste Spieler darf wieder eine Karte ablegen. Diese Karte muss jedoch zur ausliegenden Karte passen. *(In unserem Fall kann er entweder eine weitere „+2 Karte“ legen, oder eine beliebige goldene Zahlenkarte oder eine der Sonderkarten.)*

Sonderkarten:



STOPP-Karte: Eine Stopp-Karte oder Rote Karte, könnt ihr immer ausspielen, sie passt auf jede Karte. Spielt ihr diese Karte, so darf der Spieler, der nach euch an der Reihe ist, keine Karte ablegen, er muss aussetzen! Der übernächste Spieler setzt das Spiel fort und darf eine beliebige Karte auf die Stopp-Karte ablegen.



Farbwunsch-Karte: Eine Farbwunsch-Karte könnt ihr immer ausspielen, sie passt auf jede Karte. Legt ihr eine Farbwunsch-Karte auf den Stapel, dürft ihr euch eine Farbe wünschen und der nachfolgende Spieler muss eine Karte in der gewünschten Farbe ablegen.



Reaktions-Karte: Eine Reaktions-Karte könnt ihr immer ausspielen, sie passt auf jede Karte. Legt ihr oder einer der Mitspieler eine Reaktions-Karte auf den Stapel, müsst ihr alle blitzschnell aufspringen und „TOOOR“ rufen. Wer dabei als letzter reagiert, muss eine Karte vom Stapel nehmen. Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort und darf eine beliebige Karte ablegen.

Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und bildet daraus einen neuen verdeckten Kartenstapel.

Wer seine vorletzte Karte ablegt und dann nur noch eine Karte auf der Hand hält, kündigt seinen bevorstehenden „Sieg“ an und sagt laut:

„Mia san Mia!“

Vergesst ihr dies, müsst ihr eine Karte vom Stapel ziehen.

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Er ist Gewinner der Spielrunde.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag

© FC Bayern München AG



F

FC Bayern München Mau Mau

Jeux Ravensburger® n° 23 467 7

Un jeu de cartes pour **2 à 7** fans du FC Bayern
à partir de **6** ans.

Contenu : 55 Karten, dont :

- 40 cartes numérotées** de 1 à 5 dans chacune des 4 couleurs (rouges, bleues, dorées et grises) ;
- 4 cartes « +2 »** (Temps additionnel), rouges, bleues, dorées et grises ;
- 4 cartes « Couleur au choix »** (Juge de ligne avec un drapeau de couleur)
- 4 cartes « Stop »** (carton rouge)
- 3 cartes « Réflexe »** (Buuut !)

But du jeu : Le vainqueur est le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Mise en place :

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur, face cachée. Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes constituent la pioche et sont placées au milieu de la table, face cachée. Retournez la première carte de la pile et placez-la à côté, face visible.

Coup d'envoi :

À chaque tour, les joueurs essaient de se débarrasser de l'une de leurs cartes. Le plus jeune joueur commence. Il regarde si l'une de ses cartes peut être posée sur celle retournée : il faut pour cela qu'elle soit de même couleur ou de même valeur. S'il possède une carte qui convient en main, il peut la poser sur la carte retournée. Son tour est alors terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer. Petit à petit, cette pile de défausse grandit. Le joueur qui ne possède aucune carte qui convient, est obligé de piocher une carte. S'il peut la jouer, il peut s'en défausser immédiatement.

Un exemple :

Si la dernière carte retournée est un « 3 » bleu, il est possible de poser dessus :

- **n'importe quelle carte bleue**
(la *couleur* correspond) ;
- **un « 3 » de n'importe quelle couleur**
(la *valeur* correspond) ;
- **une carte bleue « +2 »** (la *couleur* correspond) ;
- **n'importe quelle autre carte spéciale**

(carte « Stop », « Couleur au choix » ou « Réflexe »)



Carte « +2 » (Temps additionnel)

Cette carte existe dans chacune des 4 couleurs. Elle ne peut être posée que sur une carte de même couleur. *(Si la carte retournée est une carte dorée, par exemple, la carte « +2 » doit, elle aussi, être dorée.)* Cette carte n'est pas très sympathique car celui qui la joue oblige le joueur suivant à piocher 2 cartes et à passer son tour. C'est alors au joueur encore après lui de se jouer une carte. Celle-ci doit cependant correspondre à la carte retournée *(ici, soit une nouvelle carte « +2 », soit n'importe quelle autre carte dorée, soit une carte spéciale.)*

Cartes spéciales :



Carte « Stop » : Une carte « Stop » (Carton rouge) peut toujours être jouée sur n'importe quelle carte. Si un joueur joue cette carte, le suivant ne peut poser aucune carte et doit passer son tour ! Le joueur encore après lui prend la suite et pose n'importe quelle carte sur la carte « Stop ».



Carte « Couleur au choix » : Une carte « Couleur au choix » peut toujours être jouée sur n'importe quelle carte. Le joueur qui pose une carte « Couleur au choix » désigne une couleur et le suivant doit poser une carte de la couleur annoncée.



Carte « Réflexe » : Une carte « Réflexe » peut toujours être jouée sur n'importe quelle carte. Si un joueur joue une carte « Réflexe », tous les joueurs doivent se lever le plus vite possible et crier « Buut ! ». Le dernier à réagir est obligé de piocher une carte. Le joueur suivant poursuit la partie et poser une carte au choix.

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

Le joueur qui se défausse de son avant-dernière carte et qui n'a donc plus qu'une seule carte en main annonce sa victoire toute proche et crie :

« Mau Mau ! ».

S'il oublie, il doit piocher une carte.

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Il remporte la partie.

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

© FC Bayern München AG





I

FC Bayern München Mau Mau

Gioco Ravensburger® n°: **23 467 7**

Gioco di carte per **2–7** fan del FC Bayern München.
Dai **6** anni in su.

Contenuto: 55 carte così suddivise:

- 40 carte numerate** da 1 a 5 nei colori rosso, blu, oro e grigio.
- 4 carte +2** nei colori rosso, blu, oro e grigio.
- 4 carte-il colore che vuoi tu** (guardalinee con bandierina colorata)
- 4 carte-stop** (cartellino rosso)
- 3 carte-esultanza** (goool)

Scopo del gioco

Vince chi riesce a scartare per primo tutte le sue carte!

Preparazione

Mescolate le carte e distribuitene 5 coperte a ogni giocatore. Ognuno deve prendere in mano le sue 5 carte senza farle vedere agli avversari. Riunite in un mazzo quelle eccedenti e appoggiatele, coperte, al centro del tavolo. Scoprite la carta in cima e mettetela accanto al mazzo, scoperta.

La partita comincia

Tutti i partecipanti, a turno, devono tentare di scartare una delle proprie carte. Inizia il giocatore più giovane. Ogni giocatore al proprio turno, controlla se possiede una carta corrispondente a quella esposta sul tavolo, cioè se corrispondono il numero oppure il colore.

Se ha la carta adatta, puoi scartarla appoggiandola sopra a quella esposta sul tavolo. Il suo turno è così terminato, ora tocca al giocatore successivo. Turno dopo turno, si formerà così un mazzo degli scarti sempre più consistente. Se non si ha una carta adeguata da scartare, si deve prenderne una dal mazzo di carte coperto. Se la carta appena pescata corrisponde, può essere scartata subito.

Esempio.

Se sul tavolo è esposta la carta numerata blu con il numero 3 sono adatte:

- **una qualsiasi carta numerata blu**
(il *colore* corrisponde)
- **una carta con il “3” in un qualsiasi colore**
(il *numero* corrisponde)
- **una carta blu “carta +2”** (il *colore* corrisponde)
- **una qualsiasi carta speciale**

(carta-stop, carta-il colore che vuoi tu o carta-esultanza)



“carta +2” (recupero)

Questa carta è disponibile in 4 colori. Può essere scartata solamente se il suo colore corrisponde a quello della carta visibile sul tavolo. *(ad es.: se sul tavolo è esposta una carta numerata d'oro, è adatta solamente la “carta +2” d'oro).* Si tratta di una carta molto insidiosa, perché chi la scarta costringe il giocatore successivo a pescare due carte dal mazzo e, inoltre, gli impedisce di scartare. Il giocatore dopo di lui, invece, avrà di nuovo la possibilità di scartare, ma solamente una carta adeguata *(in questo caso, potrà scartare o un'altra “carta +2”, o una qualsiasi carta numerata dorata, oppure una carta speciale.)*

Carte speciali



Carta-stop: la carta-stop, o cartellino rosso, può essere scartata sempre. Se viene scartata, il giocatore successivo non potrà scartare e sarà costretto a saltare il turno! Il giocatore dopo di lui, invece, potrà scartare sopra la carta-stop una carta qualsiasi.



Carta- il colore che vuoi tu: la carta-il colore che vuoi tu può essere scartata sempre. Quando è scartata, è possibile scegliere un colore, il giocatore successivo dovrà perciò scartare una carta del colore appena scelto.



Carta-esultanza: la carta-esultanza può essere scartata sempre. Quando viene scartata, tutti i giocatori devono immediatamente balzare in piedi e gridare “GOOOL”. Chi esulta per ultimo, deve pescare una carta dal mazzo. Dopodiché la partita prosegue e il giocatore di turno può scartare una carta a piacere.

Quando il mazzo di carte coperte si esaurisce, mescolate le carte del mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo di carte coperte.

Chi scarta la sua penultima carta, e quindi resta con una sola carta in mano, deve annunciarlo gridando: “Mau Mau!”

Se si dimentica, deve pescare una carta dal mazzo.

Vince il primo giocatore che scarta la sua ultima carta. La partita è terminata.

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

© FC Bayern München AG

Distr. CH:

Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

