

# Faxen MAU-MAU

Ravensburger® Spiele Nr. 23 462 2

Ein tierisch witziges Kartenspiel  
für 2–8 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Gunter Baars

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Monika Gohl



*Miau! Kater Max spielt mit seinen Katzenfreunden Mau-Mau und sie machen jede Menge Blödsinn. Mal darf dabei einer tanzen oder Grimassen schneiden – und plötzlich quaken alle wie die Frösche durcheinander. Spielt mit und erlebt jede Menge Quatsch und Spaß!*

**Inhalt:** 110 Karten

## **Ziel des Spiels**

Wer zuerst alle seine Handkarten ablegen kann, ruft Mau-Mau und gewinnt.

## **Vorbereitung**

Sortiert zunächst die acht „freien Karten“ aus. Sie haben leere Kreise abgebildet, die ihr selbst gestalten dürft. Später wird erklärt, wie ihr sie verwenden könnt.

Mischt alle Karten gut, verteilt **sieben Stück** an jeden Spieler und nimmt sie verdeckt auf die Hand.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte auf. Sie bildet die erste Karte des Ablagestapels.

## So spielt ihr Faxen Mau-Mau

Der Spieler, der zuletzt eine Katze gestreichelt hat, beginnt. Bist du an der Reihe, legst du eine passende Karte auf den Ablagestapel. Danach ist der nächste Spieler dran.

Wenn du keine passende Karte besitzt, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel. Passt diese, darfst du sie gleich ablegen, ansonsten nimmst du sie zu deinen Handkarten und beendest deinen Zug.

### Was sind passende Karten?

Du darfst eine Karte in **gleicher Farbe, Zahl, Faxe** oder gleichem **Symbol** auf die oberste Karte des Ablagestapels legen.

Auf eine „blaue 8“ passt zum Beispiel jede andere blaue Karte oder eine „8“ einer anderen Farbe.



**Sonderkarten** haben folgende Symbole:



**1. Joker mit Farbwahl:** Diese Karte passt immer. Wenn du einen Joker gelegt hast, darfst du dir die Farbe wünschen, die als nächstes gelegt werden soll.

**2. Stopp:** Der nächste Spieler setzt aus. Doch falls dieser eine weitere Stopp-Karte legen kann, setzt sein Nachfolger aus.

**3. Richtungswechsel:** Habt ihr bisher im Uhrzeigersinn gespielt, spielt ihr nun links herum weiter – bis zum nächsten Richtungswechsel.

**4. Zwei Karten ziehen:** Der nächste Spieler zieht zwei Karten vom Ablagestapel. Er darf hinterher keine Karte ablegen – es sei denn, er kann ebenfalls „Zwei Karten ziehen“ legen. Dann zieht sein Nachfolger vier Karten, usw.

Das Einzigartige in diesem Spiel sind die **Faxenkarten**. Hier gibt es **Einzel- oder Team-Faxenkarten**. Ihr dürft sie ausspielen, wenn sie in Farbe oder Faxe mit der obersten Ablagekarte übereinstimmen.

### Einzel-Faxenkarte

Wenn du eine solche Karte gespielt hast, führt **nur dein nächster Spieler** die abgebildete Aktion aus – und zwar so lange, bis eine andere Faxenkarte gelegt wird. Er ist jetzt am Zug und darf ganz normal eine passende Karte ausspielen.



**1. Grimasse:** Eine möglichst witzige Grimasse ziehen.

**2. Pups:** Ein Pupsgeräusch machen.

**3. Vogel zeigen:** Den Mitspielern einen Vogel zeigen.

**4. Tanzen:** Auf der Stelle tanzen.

### Team-Faxenkarte

Diese Karten erkennt ihr an den drei Katzenpfoten oberhalb der Tier-Symbole. Ihr führt sofort **alle gleichzeitig** die abgebildete Aktion aus. Dabei spielt ihr weiter, bis eine weitere Faxenkarte auf den Ablagestapel gelegt wird.



**1.–3. Tiergeräusche:** Ihr kräht wie die Hähne, quakt wie die Frösche oder blökt wie eine Schafherde.

**4. Schweigen:** Alle sprechen kein Wort mehr. Wer reinquatscht, zieht eine Karte vom Nachziehstapel.

### Freie Karten



Im Spiel sind acht Karten in vier Farben, für die ihr euch selbst Aktionen ausdenken dürft, zum Beispiel „Klapper mit den Zähnen!“ oder „Trink etwas!“. Schreibt oder malt die gewünschte Aktion in die Kreise. Auch diese Karten legt ihr im Spiel nach Farbe oder gleicher Aktion ab.

### Ende des Spiels

Sobald du nur noch eine Karte auf der Hand hältst, rufst du „Mau“. Vergisst du es, ziehst du eine Karte vom Ablagestapel. Wenn du alle deine Karten ablegen konntest, rufst du „Mau-Mau“ und gewinnst das Spiel.

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



**Ravensburger**

237213