

Mau-Mau

Alter: 3 +
Spiller: 2 - 4
Dauer: 10 Minuten
Zil: all seng Kaarte lass giänn
Prinzip: Kaartespill
Training: Sprooch, logischt Denken a Kombinéieren
Iddi: Blanche Kails



Material: 1 Kaarte-Spill, matt 6 verschiddene Familljen:
1) *Persounen:* Yossiia, Nerina, Tulita, Fee
2) *Déieren:* Vull, Dauf, Fuuss, Hirsch
3) *Haus (baussen):* Haus, Fënster, Dir, Daach
4) *Haus (bannen):* Fotell, Teppich, Beessem, Kamäinfeier
5) *Kleeder:* Rack 1, Rack 2, Rack 3, Rack 4
6) *Planzen:* Bom 1, Bom 2, Bësch, Bomstupp
7) *Joker:* Zauberstaf (4 Kaarten)

*All Familljen hatt seng eege Musterraam:
1-Krees, 2-Rechteck, 3-Dräieck, 4-Quadrat, 5-Pentagon, 6-Hexagon,
all Familljen hatt 4 Faarwen: 1 rukt, 1grén, 1 giäll an 1 blo.*

Virbereedung:

Fir d'Kaarten déi ischt Kéier kennen ze léieren, ginn d'Bilder eenzel erkläert. Si ginn als Familljen zesamen op den Dësch gelaacht.

Da ginn d'Kaarte gestéckt an ausgedeelt, gidfer Spiller krëtt der 4. Di anner Kaarte ginn ëmgedrikt op den Dësch gelaacht. Dat ass de Kupp A fir Kaarten ze huëllen. Di iäwwescht Kaart dovaa gët mam Bild no uëwwen op den Dësch gelaacht. Dat ass déi ischt Kaart vom Kupp B fir Kaarten afzeleeën.

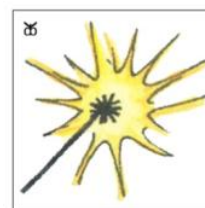
Wann nom Ausdeelen ee Spiller zwee oder méi Jokeren an der Hand hatt, da ginn d'Kaarten all zesame geholl, na eng Kéier gestéckt an ausgedeelt.

D'Kaarte ginn sou an der Hand gehalen, datt keen deem annere seng Bilder gesäit.

Spillverlof:

Deen ischte Spiller leet eng Kaart op de Kupp B, déi entweder zu där selwichter Famillje-Grupp (Muster) oder zu där selwichter Faarwe-Grupp gehéiert.

Wann de Spiller keng Kaart hat, déi passt, muss heen eng Kaart vom Kupp A huëllen a passen. Déi Kaart duërf heen net direkt leeën, déi muss heen an d'Hand huëllen. Deen nächste Spiller ass draan. Dee leet eng von senge Kaarten op de Kupp B oder hee muss eng Kaart vom Kupp A huëllen a passen. Wann de Kupp A egdel ass, gët di iäwwescht Kaart vom Kupp B als ischt Kaart vom Kupp B1 offen op den Dësch gelaacht, di anner Kaarte gi gestéckt an ëmgedrikt als Kupp A1 rëm op den Dësch gelaacht. Sou geet et ëmmer viraan, bis ee Spiller all seng Kaarten op de Kupp B gelaacht hatt.



D'Joker-Kaart (= den Zauberstaf) hatt 2 Funktiounen:

- 1) De Spiller duërf seng Kaart egal winni leeën.
 - 2) Heen duërf 1 oder 2 Eegenschafte wiëllen: d'Form an/oder d'Faarf. Deen nächste Spiller muss deementsprechend leeën, ausser wann heen och eng Joker-Kaart hatt.
- Wann ee Spiller nëmmen ee Joker hatt, äwwer soss keng Kaart, déi passt, da muss heen de Joker net leeën, hee kann eng Kaart vom Kupp huëllen a passen.
- Dat gëlt äwwer nëmme fir de Joker. Soss gëlt: ween eng Kaart hatt, déi passt, muss së leeën.

D'Spill ass **fäerdig**, wann ee Spiller all seng Kaarte gelaacht hatt. Dat ass de **Gewënner**.