

# ED, THE CAT MAU MAU!

**DER KARTEN-KLASSIKER  
FÜR 2 BIS 5 PERSONEN**

## **SPIELABLAUF:**

Mischt die Karten und verteilt jeweils 5 Karten an alle. Eine weitere Karte wird offen in die Mitte gelegt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel daneben platziert. Die jüngste Person beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Jede Person legt eine Karte ab, die entweder in Farbe (pink, türkis, gelb oder orange) oder Wert mit der vorherigen Karte in der Mitte übereinstimmt. Wenn du keine passende Karte auf der Hand hast, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darfst du jedoch sofort ausspielen, sofern sie passt. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.

## SONDERAKTIONEN:

Die Sonderkarten lösen Aktionen aus, die von der nächsten Person ausgeführt werden müssen:



**+2** : Wenn die Person vor dir eine **+2** abgelegt hat, musst du zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach endet dein Zug. Falls du auch eine **+2** auf der Hand hast, kannst du sie spielen und die Aktion an deine\*n Nachbar\*in weitergeben. In diesem Fall musst du keine Karten vom Nachziehstapel ziehen. Die nächste Person muss jedoch bereits vier Karten ziehen, usw.



**+4** : Wenn die Person vor dir eine **+4** abgelegt hat, musst du vier Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach endet der Zug. Falls du bereits eine **4+** auf der Hand hast, kannst du sie spielen und die Aktion an deine\*n Nachbar\*in weitergeben. In diesem Fall musst du keine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Die nächste Person muss jedoch bereits acht Karten ziehen. Die Person, die die erste **+4** Karte gespielt hat, darf eine Farbe wählen, mit der das Spiel fortgesetzt wird. **HINWEIS:** Eine **+4** darf immer gespielt und auf jede beliebige Karte gelegt werden.



### **Farbwahl:**

Wenn eine Person diese Karte ausspielt, darf sie eine neue Farbe wählen. Die nächste Person muss mit dieser neuen Farbe weiterspielen.

Hinweis: Eine Windrose darf immer gespielt und auf jede beliebige Karte gelegt werden.



### **Aussetzen:**

Du musst eine Runde aussetzen.



### **Richtungswechsel:**

Die Spielrichtung ändert sich, bis jemand von euch erneut diese Karte ausspielt und die Richtung ändert.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird die oberste Karte des Ablagestapels beiseitegelegt. Mischt die restlichen Karten und bildet einen neuen Nachziehstapel. Wenn du die vorletzte Karte ausspielst, musst du „Mau“ sagen. Wenn du die letzte Karte ausspielst, sagst du „Mau-Mau“. Vergisst du „Mau“ oder „Mau-Mau“ zu sagen und wirst dabei erwischt, musst du als Strafe zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.

## **SPIELENDENDE:**

Die Person, die als erste alle Handkarten loswird, gewinnt das Spiel.

**Hinweis:** Ihr könnt mehrere Partien hintereinander spielen und Punkte aufschreiben. Die Karten, die ihr noch auf der Hand habt, zählen wie folgt: Karten mit den Werten **1–9** haben den aufgedruckten Wert, die **+2** Karte zählt **15 Punkte** und die **+4** Karte zählt **30 Punkte**.

Aussetzen und Richtungswechsel zählen jeweils **20 Punkte**, die Farbwahl zählt **30 Punkte**.

Die Person, die die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen mehrere.

Illustrationen & Gestaltung: Sandra Kretzmann

Redaktion: Magdalena Smaha

Herstellung: Claire Deutsch

© 2024 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d · D-47906 Kempen

Art.-Nr.: 90611

Digitale Anleitungen, Übersetzungen  
und Lösungen findet ihr auf

[www.moses-verlag.de/spielanleitungen/](http://www.moses-verlag.de/spielanleitungen/)

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch  
gerne weiter unter:

[privatkundenservice@moses-verlag.de](mailto:privatkundenservice@moses-verlag.de)