



Alles andere als Mau!
Für 2 - 10 Spieler ab 6 Jahren

INHALT

- 1 Spielanleitung
- 112 Karten
 - Je 6 Karten in 4 Farben (je 2x), und
 - 8 Karten „Freie Wahl“ mit schwarzem Hintergrund

Jeder Spieler versucht als erster alle seine Karten auf den Abwurfstapel zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spieler, der die Regel gelesen hat, wird der Geber der ersten Spielrunde.
- Er mischt die Karten gut und teilt jedem Spieler verdeckt **7 Karten** aus.
- Dann legt er noch **1 Karte offen** auf den Tisch. Das ist die erste Karte des **Abwurfstapels**.
- Die übrigen Karten legt er als den verdeckten **Ziehstapel** daneben.

KARTENERKLÄRUNGEN

ZAHLENKARTEN

Zahlenkarten 1, 3, 4, 5, 7 und 8 muss man einfach nur loswerden. Sie haben keine besonderen Eigenschaften. Bei Spielende zählen sie den jeweiligen Wert als „Miese“.

Die 0, 2+, 6/9 sind Zahlenkarten mit besonderen Eigenschaften:



0 (Stop)

Man kann die „0“ als ganz normale Zahlenkarte spielen. Sie kann aber auch als Abwehrkarte eingesetzt werden. Mit ihr kann man sich vor den Auswirkungen der Karten „Aussetzen“, „Kartentausch“, „2+“ und „X+“ schützen. Die „0“ muss aber die gleiche Farbe haben, wie die Karte, vor der man sich schützen möchte.



2+ (Zwei ziehen)

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss 2 Karten vom Ziehstapel nehmen **und** aussetzen. Sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Der Spieler kann sich davor auf zwei Arten schützen:

- Er spielt eine farblich passende „0“.
Das Spiel geht normal bei seinem linken Nachbarn weiter.
- Er spielt eine weitere „2+“ Karte, gleich welcher Farbe.

SPIELVERLAUF

Der Geber beginnt das Spiel.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er 1 passende Karte aus seiner Hand auf den Abwurfstapel spielen. Diese Karte muss entweder die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** oder das **gleiche Symbol** aufweisen, wie die oberste Karte des Abwurfstapels.

Beispiel: Auf eine blaue 4 kann jede blaue Karte oder jede 4 einer anderen Farbe gelegt werden.

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er als Strafe 1 Karte vom Ziehstapel nehmen. Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Ziehstapel in die Mitte gelegt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ausnahme: Dazwischenwerfen

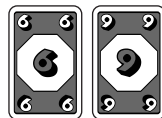
Hat ein Spieler **genau** die gleiche Zahlenkarte, wie die Karte, die gerade oben auf dem Abwurfstapel liegt, so kann er sie sofort dazwischenwerfen, auch wenn er selbst gerade nicht an der Reihe ist. Dies gilt **nicht** für Symbolkarten, sie kann man nicht dazwischenwerfen. Der Unterschied zwischen Zahlen- und Symbolkarten wird unter „Kartenerklärungen“ am Ende der Regel beschrieben.

Beispiel: Auf die blaue 4 auf dem Abwurfstapel kann die zweite blaue 4 aus der Hand eines beliebigen Spielers gelegt werden.

Danach wird das Spiel beim linken Nachbar des Spielers fortgesetzt, der

Dann muss sein linker Nachbar jetzt 4 Karten ziehen, u.s.w.

Auch wenn eine Karte „2+“ dazwischengeworfen wird, muss sie vom nachfolgenden Spieler ausgeführt werden, falls er sich nicht schützen kann!



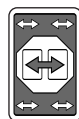
6/9 (Sechs und Neun)

Die 6 und die 9 sind die gleichen Karten. Sieht man zum Beispiel in der oberen linken Ecke der Karte eine 6, so wird daraus, durch einfaches Herumdrehen auf den Kopf, in der linken oberen Ecke eine 9 und umgekehrt. Das bedeutet, dass man also eine 6 auch auf eine 9 ablegen darf und umgekehrt.

Da es diese Karte in jeder Farbe viermal gibt, kann man mit ihr besonders gut dazwischenwerfen.

SYMBOLKARTEN

Die Symbolkarten gibt es jeweils 2 mal in 4 Farben, mit Ausnahme der Karte „Freie Wahl“. Für sie gelten, wenn nicht anders angegeben, die normalen Legeregeln. Man kann mit ihnen jedoch nicht dazwischenwerfen.



Aussetzen

Der nächste Spieler wird übersprungen und darf, obwohl er an der Reihe wäre, keine Karte spielen.

Der Spieler kann sich davor auf zwei Arten schützen:

gerade die Karte dazwischengeworfen hat. Durch das Dazwischenwerfen können also Spieler übersprungen werden.

„Achtung!“ rufen

Wenn der Spieler seine vorletzte Karte aus der Hand nimmt, um sie auf den Abwurfstapel zu legen, muss er laut „Achtung!“ rufen.

Er muss rufen, bevor seine Karte auf dem Abwurfstapel liegt, sonst muss er zur Strafe 2 Karten vom Ziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

„Stop“ rufen – Ende der Spielrunde

Sobald ein Spieler auch seine letzte Karte abwerfen kann, ruft er „Stop“ und die Spielrunde ist sofort zu Ende. Ist die letzte Karte eine Farbkarte mit besonderen Eigenschaften, wird sie noch ausgeführt.

WERTUNG

Jetzt kassieren die übrigen Spieler Minuspunkte für jede Karte, die sie noch auf der Hand haben:

Freie Wahl	- 50 Punkte
X+ (Karten ziehen)	- 40 Punkte
Kartentausch	- 30 Punkte
2+ (Zwei ziehen)	- 20 Punkte
Aussetzen	- 10 Punkte
6/9	- 9 Punkte

Jede andere Zahlenkarte zählt ihren Zahlenwert als Minuspunkte.

- Er spielt eine farblich passende „0“.
- Er spielt eine weitere Karte „Aussetzen“, gleich welcher Farbe. Dann müssen jetzt die nächsten zwei Spieler aussetzen, u.s.w.

Es werden immer so viele Spieler nacheinander übersprungen, wie Karten „Aussetzen“ direkt aufeinander gespielt wurden.



Kartentausch

Wenn ein Spieler diese Karte spielt, muss er sich entscheiden:

- Er tauscht seine Handkarten mit einem beliebigen Mitspieler **oder**
- Alle Spieler geben ihre Handkarten nach links weiter **oder**
- Alle Spieler geben ihre Handkarten nach rechts weiter.

Jeder betroffene Spieler kann vor dem Tausch mit einer passenden Karte „0“ alle Auswirkungen der Karte „Kartentausch“ verhindern. Danach geht das Spiel ganz normal beim linken Nachbarn des Spielers weiter, der die letzte Karte gespielt hat.



X+ (Karten ziehen)

Wenn diese Karte gespielt wird, muss der nächste Spieler alle seine Karten aufdecken und den anderen Spielern zeigen.

Danach nimmt er seine Karten wieder verdeckt auf die Hand. Nun muss er 1 Zahlenkarte in einer beliebigen Farbe aus seiner

Danach beginnt die nächste Spielrunde. Der linke Nachbar des Gebers der eben beendeten Runde wird Geber der neuen Spielrunde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 500 „Miese“ erreicht hat. Es gewinnt aber natürlich der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 2001 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

Distribution in Österreich:
Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Hand spielen und so viele Karten vom Ziehstapel ziehen, wie die Zahl angibt. Die Karte „6/9“ gilt hierbei als 9.

Beispiel: Nachdem eine „X+“ Karte gespielt wurde, zeigt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn allen Spielern seine Kartenhand. Er hat 3 Karten: Eine „Freie Wahl“, eine „2+“ und eine „6/9“. Die Karte „Freie Wahl“ darf er nicht spielen, und die „6/9“ will er nicht spielen. Also entscheidet er sich für die „2+“. Nun muss er zwar 2 Karten vom Ziehstapel nehmen, aber zu seiner Zufriedenheit wird sein linker Nachbar ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen, weil der nun auch zwei Karten ziehen muss.

Hat er keine Zahlenkarte auf der Hand, muss er eine Karte vom Ziehstapel nehmen. Ist es eine Zahlenkarte, muss er sie jetzt spielen und entsprechend viele Karten nehmen. Zieht er eine Symbolkarte, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der muss nun seinerseits die Karte „X+“ wie oben beschrieben ausführen.



Freie Wahl

Diese Karte kann man auf **jede** Karte spielen, die oben auf dem Abwurfstapel liegt, unabhängig von deren Farbe. Mit dieser Karte muss man nun eine beliebige Farbe bestimmen, indem man sofort **zusätzlich** eine Farbkarte auf die Karte „Freie Wahl“ spielt. Man legt bei „Freie Wahl“ also immer zwei Karten ab!

Beispiel: Auf die blaue 4 auf dem Abwurfstapel legt der nächste Spieler eine „Freie Wahl“ Karte und danach gleich noch eine „gelbe 1“.



The game with a "twist"

for 2-10 players, age 6 and up. Playing time: approx. 30 minutes

CONTENTS

1 rulebook

112 cards

26 cards in each of 4 colours (two copies of each card)

8 "Your Choice" cards (with black background)

Each player tries to discard all of his cards before the others.

GAME PREPARATION

STOP The player who read the rules deals the first round.

STOP Shuffle the cards and deal each player **7 cards** face down.

STOP The remaining cards form the **draw pile**.

Place it **face down** in the middle of the table.

STOP The top card from the pile is placed **face up** next to it.

This card is the first card of the **discard pile**.

THE GAME

The dealer opens the round. The players take turns in clockwise order around the table.

On his turn, the active player must play a matching card from his hand to the discard pile. A card matches if it is either the **same colour** or the **same number** or shows the **same symbol** as the card on top of the discard pile. Afterwards, it is the next player's turn.

Example: The top card on the discard pile is a blue 4. It is now legal to discard either any blue card or a 4 card of any colour.

If the active player does not have a matching card, then he must draw one card from the draw pile as a penalty and skip his turn.

If the draw pile runs out, shuffle the discard pile and use it as a new draw pile.

Exception: Discarding Out of Turn

If a player has exactly the same number card as the card on top of the discard pile, he can discard this card at any time, even if it is not his turn. This does not apply for symbol cards. The differences between number and symbol cards will be explained at the end of the rules under "Card Explanations".

Example: A blue 4 card is the last card on the discard pile. Now, the player who has the other blue 4 is allowed to discard it.

Afterward, the player to the left of the one who discarded out of turn continues the game. This may result in players skipping their turns.

Call Out "Watch out!"

If a player discards down to one card in hand he has to say:

"Watch out!". He must do so **before** he discards the card.

Otherwise the player has to draw 2 cards from the draw pile as a penalty.

End of the Round

As soon as a player discards his last card, he says "Stop" and the round ends. If the last card played is a coloured card with a special effect, then the instruction on the card must be carried out before ending the round.

SCORING

Each player scores negative points for each card left in his hand.

"Your Choice" -50 points

"X+" (Draw Cards) -40 points

"Trade Hands" -30 points

"2+" (Draw 2 Cards) -20 points

"Skip a Turn" -10 points

"6/9" -9 points

All other number cards are worth negative points equal to their values.

Now, the next round begins. The player to the left of previous dealer deals the next round.

END OF THE GAME

The game ends when a player has a total score of -500. The player with the smallest negative score (i.e. the highest score) wins the game.

Graphics: Franz Vohwinkel

Translation: Patrick Korner

© 2001 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All rights reserved. Made in Germany.

CARDS EXPLANATIONS

NUMBER CARDS

The number cards 1, 3, 4, 5, 7, and 8 have no special effects. The players just discard them. At the end of a round, they count negative points equal to their values. The 0, 2+ and 6/9 cards have special effects.



0 (Stop)

This card can be played as a common number card or as a defensive card. With this card it is possible to protect the player from the cards "skip a turn", "trade hands", "2+", and "X+". If the "0" is played as a defence, it has to have the same colour as the card to defend against.

A "0" cannot be cancelled by playing another one.



2+ (draw 2 cards)

The next player on the left must draw 2 cards from the stock and skip his turn. The player to that player's left is next.

A player can protect himself from the card in one of 2 ways:

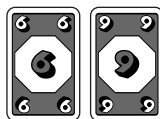
1. He plays a "0" of the matching colour.

The game continues with the player to his left.

2. He also plays a "2+" card, **of any colour**.

Now, the player to his left has to draw 4 cards, and so on.

If a "2+" card is discarded out of turn then the next player to the left has to draw the appropriate number of cards if he cannot protect himself.



6/9 (Six and Nine)

The number cards 6 and 9 are identical. If, for example, there is a 6 on the upper left corner, it turns into a 9 when the card is rotated.

Since there is now a 9 on the upper left corner, the value of the card has changed from 6 to 9. This also works in reverse. Thus, it is possible to discard a 6 if a 9 is the last card on the discard pile or vice versa. Because there are 4 of this card in each colour, it is a perfect card for discarding out of turn.

SYMBOL CARDS

There are two copies of each symbol card in all 4 colours, with the exception of the "Your Choice" card. For these cards the usual discarding rules apply unless stated otherwise. It is not permitted to discard symbol cards out of turn.



Skip a turn

The next player on the left must skip his turn.

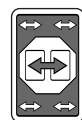
The player can protect himself from the card in one of 2 ways:

1. He plays a "0" of the matching colour.

The game continues with the player to his left.

2. He also plays a "skip a turn" card, **of any colour**.

Now, the next two players to his left must skip their turns,



Trade hands

If a player plays this card he must choose one of the following options:

1. The player trades his hand with another player of his choice,
- or**
2. all players must pass their hands to the player on their left,
- or**
3. all players must pass their hands to the player on their right.

Any affected player can discard a "0" of the matching colour to cancel **all** effects of the "trade hands" card.

Afterwards, the game continues with the player to the left of the player who played the last card.



X+ (Draw Cards)

When this card is played, the next player to the left must reveal all of his cards face up to all players.

After taking his cards in hand again, he player must play one number card **of any colour** and then draw as many cards from the draw pile as the number of the card he played. The 6/9 card counts as 9.

and so on. The number of players skipping their turn is equal to the number of "skip a turn" cards played in succession.

Example: A "X+" card is played and the next player to the left shows his cards to all players at the table. He has 3 cards in his hand: "your choice", "2+" and "6/9". The "your choice" card may not be played, and the player does not want to play the 6/9 card. Therefore he plays the "2+" card; he must draw 2 cards and makes the player to his left draw 2 cards too.

If a player has no number cards in his hand, then he draws one card from the draw pile. If the card is a number card he must play it; if it is a symbol card it is the next player's turn. That player must now carry out the action of the X+ card as described above.



Your choice

This card can be played on any coloured card on the discard pile. When playing this card, the player must choose a colour by discarding one colour card in addition to the "your choice" card. Thus, if a player plays a "your choice" card, he always plays two cards!

Example: The player discards a "your choice" card on a blue 4 on the pile and immediately discards another card, for example, a yellow 1.