

Mau-Mau (Kartenspiel)

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Mau-Mau ist ein Kartenspiel für zwei bis fünf Spieler, bei dem es darum geht, seine Karten möglichst schnell abzulegen. Die Namen und Regeln sind regional leicht unterschiedlich. Dieses Spiel ist in Deutschland, Österreich und Brasilien sehr beliebt.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Namens- und Blattvarianten
- 2 Die Grundregeln
 - 2.1 Weitere Regeln
- 3 Varianten
- 4 Geschichte und Weiterentwicklungen
- 5 Literatur
- 6 Weblinks

Namens- und Blattvarianten

Name des Kartenspiels	Region	Blatt/Kartenspiel
Mau-Mau	Deutschland und Österreich	Französisches oder Deutsches
Auflegen	Deutschland	Französisches
Tschau Sepp	Schweiz	Deutsches/Schweizer Blatt
Neunerln	Österreich und Bayern	Bayerisches Blatt
Le huit américain	Frankreich	Französisches Blatt
Pumba	Spanien	unbekannt
Makao	Polen	unbekannt
Prší	Tschechien	Deutsches
Mau-Mau	Brasilien	Anglo-amerikanisches oder Französisches
Ocho Loco(s)	Peru	Bridgeblatt
Agonia	Griechenland	Anglo-amerikanisches Blatt

Meist wird Mau-Mau mit einem französischen oder deutschen Kartenspiel zu 32 Karten gespielt (Skatblatt), ist aber prinzipiell mit jedem anderen Blatt mit bis zu 52 Karten (Bridgeblatt) spielbar.

Die Grundregeln

Mau-Mau ist ein Auslegespiel. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Karten abspielen konnte. Der Gewinn wird mit einem Ausruf „Mau-Mau!“ kundgetan. Die übrigen Spieler spielen meist das Spiel zu Ende. Zu Beginn erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl Karten (oft fünf oder sechs), die er verdeckt – als Kartenfächer – auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Talon (Stapel) abgelegt. Die oberste Karte des Talons wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten offen auf die nebenliegende Karte – wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der obersten offen liegenden Karte übereinstimmt. Auf die Pik 10 darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden. Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Talon ziehen. Je nach Regel darf er anschließend diese Karte, wenn sie den angegebenen Bedingungen genügt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Talon irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, erneut als Talon ausgelegt. Oft werden sie vorher noch gemischt.

Weitere Regeln

Auf den Grundregeln aufbauend wird Mau-Mau immer mit weiteren Regeln gespielt. In jeder Mau-Mau-Variante gibt es Kartenwerte von besonderer Bedeutung für den Spielverlauf. Da es hier aber die größten regionalen Unterschiede gibt, sind die folgenden Regeln und Blattwerte lediglich beispielhaft genannt:

Funktion	häufiger Blattwert	häufige Spielweise	eine erweiterte Spielweise
Ablegen	7	Nächste Person muss 2 Karten ziehen	Selbst eine 7 legen oder 2 Karten ziehen. Wird eine weitere 7 gelegt, muss der nächste Spieler dann 4 Karten aufnehmen, der übernächste 6 etc.
Aussetzen	8 oder Ass	Nächste Person setzt aus	Anstatt auszusetzen darf eine weitere 8/Ass gelegt werden und der nächste Spieler setzt aus.
Wünschen	Bube	Kartenfarbe wünschen	Kann auf jede andere Farbe gelegt werden, aber nicht auf einen anderen Buben. („Bube auf Bube stinkt“)
Richtungswechsel	8		Wechselt die Spielrichtung – bei 2 Spielern bedeutungslos oder wie Aussetzen.

Zusätzlich kommen oft noch weitere Regeln hinzu. Die häufigste ist die, dass nach dem Spielen der zweitletzten Karte der betreffende Spieler die anderen Spieler warnen muss – indem er zum Beispiel ein einfaches „Mau“ sagt. Vergisst der Spieler das Melden und ein anderer Spieler bemerkt dies bevor der nächste Spieler seine Karte legt, so muss er als Strafe ein oder zwei Karten ziehen und hat das Spiel nicht

gewonnen. Weiter wird oft bestimmt, dass die Funktion der ersten offenen Karte zu Spielbeginn wirkungslos bleibt. Im Normalfall spielt man eine Mischung aus obigen Regeln und weiteren Abwandlungen. Dieses Kartenspiel gehört zu den Kartenspielen, die recht häufig mit eigenen Regeln und Geboten modifiziert werden.

Varianten

Mau-Mau kennt neben dem oben angedeuteten Standardregelwerk zahlreiche Varianten. Spieler und Mitspieler sollten sich deshalb vor einer Partie darauf verständigen. Einige Varianten tragen auch Namen wie *Mau-Mau-Brutal* oder *Mau-Mau-Mit* (gemeint ist *mit* Bestrafung). Es empfiehlt sich, die genauen Regeln vor Spielbeginn mit den Mitspielern abzuklären. Hier nun abweichend von den oben genannten Regeln, einige Regelvariationen, wobei nicht unbedingt alle zusammen wirksam werden müssen:

- Hat ein Spieler mehrere Karten des gleichen Wertes auf der Hand, so kann er in einem Zug alle diese Karten nacheinander ablegen. Die erste der abgelegten Karten muss dabei in Wert oder Farbe mit der obersten ausliegenden Karte übereinstimmen.
- Wird eine 7 gelegt, so kann der nächste Spieler der Verpflichtung, zwei Karten zu ziehen, entkommen, indem er seinerseits eine 7 legt. In diesem Fall muss der darauffolgende Spieler sogar vier Karten ziehen, wenn er nicht selbst eine weitere 7 legt usw. Es summieren sich also die aufzunehmenden Karten für jede gelegte 7. Eine Variante hiervon ist das jeweilige Verdoppeln: 2 - 4 - 8 - 16 Karten nach jeder 7 ziehen zu müssen, wodurch in dem seltenen Fall, dass bei vier Spielern jeder eine einzelne 7 legen kann, der Erstleger einer 7 mit dem Aufnehmen von 16 Karten gestraft ist.
- Nach manchen Regeln dürfen nicht mehrere Buben aufeinander gelegt werden („Bube auf Bube stinkt“). Der nächste Spieler muss also eine Karte gemäß den Wünschen des Spielers, der den Buben gelegt hat, legen bzw. eine Karte vom Talon ziehen.
- Je nach Region muss der Spieler, der die vorletzte Karte ablegt, „mau“ oder „letzte Karte“ sagen und damit die anderen vorwarnen. Wer es vergisst, zieht eine oder zwei Karten zur Strafe.
- Auch gibt es die Variante, dass „Mau“ gesagt wird, wenn man die letzte Karte ablegt und somit gewinnt, jedoch „Mau-Mau“, wenn man durchs Ablegen eines Buben gewinnt. Versäumt man dies, oder sagt man „Mau“, wenn man „Mau-Mau“ hätte sagen müssen, oder umgekehrt, muss man eine Strafkarte ziehen und bleibt vorerst im Spiel.
- In einigen Gegenden setzt man nach einem Ass, nicht einer 8, aus.
- Manchmal ist man nach einem Ass selbst noch einmal an der Reihe. In diesem Fall darf man das Spiel nicht mit einem Ass beenden, sondern muss noch eine Karte ziehen, wenn die abgelegte letzte Karte ein Ass war.
- Die 8 oder 9 verlangt in manchen Regionen vom Nachfolger das Aufnehmen einer Karte vor dem Ablegen. Dabei kann ebenso wie bei der 7 der nächste Spieler diese Verpflichtung kumulierend weiterreichen.
- In manchen Regionen darf man nicht im selben Zug Karten legen, in dem man Karten aufgenommen hat (zum Beispiel aufgrund einer gelegten 7 oder weil man keine passende Karte hatte und daher vom Talon eine aufnehmen musste).
- Eine weitere Variante ist die Ass-, Königs- bzw. Damen- Runde. Dazu kann ein

Spieler, wenn er zwei oder mehr Asse, Könige bzw. Damen auf der Hand hat, die sogenannte Runde mit dem Legen des Asses, des Königs oder der Dame eröffnen. Jetzt dürfen nur Asse/Könige/Damen gelegt werden, bis der Spieler die Runde mit dem Legen eines Asses/ eines Königs/ einer Dame beendet.

- Eine Regel ist auch die Zehn-Eine-Weitergeben. Wer eine 10 legt, darf dem nächsten Spieler eine seiner Karten geben.
- Eine besonders im Hunsrück bekannte Variante tauscht lediglich die Werte der Spielkarten aus. Die Dame entspricht dabei der 7 und das Ass der 8 aus den o. g. Regeln.
- Weitere Varianten in der Art von Strip-Poker sind in dafür aufgeschlossenen Runden beliebt. So darf sich ein Spieler, der einen König legt, ein Kleidungsstück eines anderen Mitspielers aussuchen, das dieser ausziehen muss. Bei anderen Zahlen kann ausgezogene Kleidung von anderen wieder übergezogen werden.
- Bei manchen Varianten wird das Spiel zusätzlich noch mit Jokern gespielt. Diese können immer und jederzeit gespielt werden. Der nächste Spieler muss entweder vier Karten ziehen, kann eine „7“ einer beliebigen Farbe werfen (oder einen Joker), der nächste muss dann sechs bzw. acht Karten ziehen ... Hat ein Spieler die Karten vom Talon gezogen, weil zuletzt ein Joker geworfen wurde, ist es (außer einem Joker oder Siebener) nur möglich, mit einem Buben weiterzumachen und sich eine Farbe zu wünschen (Pik, Karo ...)
- Eine eher amüsante Variante ist das „Damen-Nachpfeifen“. Wenn einer eine Dame spielt, müssen alle männlichen Mitspieler der Dame hinterherpfeifen. Wenn man das nicht tut, muss man drei Karten ziehen. Wenn jedoch ein König derselben Farbe direkt vorher (in der fiesen Version nachher) gespielt wurde (bzw. wird), dann „richtet der König den Gecken hin“, d. h. die pfeifenden Spieler haben verloren. Damit die Damenwelt auch in den Spaß des Pfeifens kommt, gibt es die Variante, bei den Buben die Damen pfeifen zu lassen, d. h. die ähnlichen Regeln auf sie zu übertragen.
- Eine weitere Variante ist das Spiel mit „blitzen“. Hierfür werden mehrere Kartenspiele benötigt. Hat ein Spieler eine oder mehrere mit der aktuellen Karte identischen Karten auf der Hand, so darf er diese sofort ablegen, obwohl er nicht an der Reihe ist. Nach ihm ist dann der Spieler nach dem „Blitzer“ an der Reihe. Das wird besonders mit vielen Mitspielern interessant, wenn acht oder mehr Kartenspiele verwendet werden. Zu Beginn sollten deutlich mehr als fünf Karten ausgegeben werden. Für nicht eingeweihte Zuschauer sieht dieses „verrückte Treiben“ dann völlig konfus aus und ist nur schwer von absolutem Blödsinn zu unterscheiden.
- Beim Spielen einer Dame muss der nächste Spieler vier Karten ziehen. Diese Regel wird gerne bei geringer Spielerzahl (zwei oder drei) angewendet und ist wie bei der Karte 7 kaskadierbar, d. h. im schlimmsten Fall, wenn alle vier Damen gespielt werden, muss der nächste Spieler 16 Karten vom Talon ziehen.
- Merkt ein Spieler nicht, dass er an der Reihe ist, bekommt er eine Strafkarte (die sogenannte Schlafkarte). Dies tritt häufig auf, wenn Karten gespielt werden, welche die Richtung ändern oder Spieler aussetzen lassen.
- Damenfrage: Spielt ein Spieler eine Dame, darf er den Spieler, der als Nächstes dran ist, fragen: „Hast du eine Dame?“ Hat er eine Dame, muss er diese spielen und der erste Spieler kriegt eine Strafkarte. Hat er keine Dame, tauschen die beiden Spieler ihre komplette Hand und der zweite Spieler ist dran.
- In manchen Varianten kann die Dame auf jede andere Karte gelegt werden.
- Auch gibt es in vielen Spielrunden die Regel, dass der folgende Spieler vier

Karten ziehen muss, wenn die Kreuzdame gelegt wird. Abgewehrt wird diese Attacke mit dem Kreuzkönig.

- Gelegentlich wird auch die 9 zum Umkehren der Spielrichtung benutzt. Die 10 hingegen löst einige Funktionskarten auf, wie zum Beispiel den Buben zum Wünschen, die 7 zum zwei Karten oder mehr Ziehen, das Ass, um vier Karten zu ziehen etc., wobei sie auf jede Farbe gelegt werden kann. Hierbei sagt man: „Das löse ich auf.“ Das Spiel geht nun mit der Farbe der 10 weiter (zum Beispiel Herz). Ansonsten gilt die 10 auch als normale Spielkarte. Diese Variante lohnt sich in der Regel aber nur bei einem Spiel mit 52 Karten, da sonst beinahe jede Karte eine Funktion hätte.
- Eine weitere Version ist, dass man sich beim König an die Wange fassen muss, was beim schnellen Spielen schnell zum Sich-Ohrfeigen führen kann. Wer sich nicht oder als Letzter an die Wange fasst, zieht zwei Karten. Eine Abwandlung dieser Variante ist, dass alle Spieler außer demjenigen, der die Karte gelegt hatte, ihre Hand auf die Karte legen müssen. So ist leichter nachvollziehbar, wer der Langsamste war. Handschmuck und Uhren sollten wegen der Verletzungsgefahr bei dieser Variante jedoch vorher abgelegt werden.
- Beim Idioten-Mau starten alle Spieler mit einer Karte. Der Verlierer (Idiot) der Partie wird bei der nächsten Kartenvergabe mit einer zusätzlichen Karte bestraft. Im Verlauf der Spiels erhalten so alle Spieler immer mehr Karten, die es abzulegen gilt, wobei ein Spieler mit mehr Karten aber auch eine größere Auswahl an kompatiblen oder strafenden Karten hat. Das Spiel ist spätestens dann zu Ende, wenn der Kartenstapel bei der Kartenvergabe nicht mehr ausreicht.
- Asses können die Legeregeln des Nachfolgers umkehren. Die nachfolgende Karte muss den üblichen Ablegeregeln widersprechen. Dies stiftet auch bei der Trinkvariante zusätzliche Verwirrung. Auf ein Kreuz-Ass darf keine Kreuz-Karte oder ein weiteres Ass folgen. Es kann vereinbart werden, dass Farbwechsel trotzdem immer gelegt werden dürfen. Bei dieser Variante kann die ursprüngliche Bedeutung des Asses erhalten bleiben oder ersetzt werden.
- Eine weitere Variante ist es, die Spielkarte 7 als universale Karte nutzen zu können, sprich, wenn man nicht in der Lage ist, die vorliegende Karte zu bedienen, man universal eine 7 legen kann, egal ob diese anhand der Spielfarbe passt. Nachfolgend muss der nächste zwei Karten vom Stapel ziehen oder für den nächsten Spieler mit einer 7 erhöhen.
- Eine weitere Regel ist auch, dass bei einer Kreuz-Dame, die geworfen wird, der nächste Spieler drei Karten aufnehmen muss, es sei denn, er kann sofort eine Kreuz-7 nachlegen; dann muss der nächste Spieler fünf Karten aufnehmen.
- Eine Variante für eine geselligen Runde ist das „Kleutscher-Mau“. Hierbei werden sämtliche Fragen mit zwei Strafkarten geahndet. Auch Schimpfen und Fluchen kostet den betreffenden Spieler zwei Strafkarten, sodass es nicht selten vorkommt, nach einer Frage gleich vier Karten ziehen zu müssen. Außerdem sieht der Strafkatalog für ‚unverständliches Gebrabbel‘ eine Karte vor. Lachen und Schadenfreude sind erlaubt.
- Eine bekannte Variante ist *Königs-Mau-Mau*. Hier haben einige Karten noch diverse Sonderfunktionen: Legt ein Spieler einen Buben, so darf er sich nicht nur die Spielfarbe wünschen, sondern exakt die Karte, mit der weitergespielt werden soll (zum Beispiel die Herz-Sieben). In der Regel wünscht sich ein Spieler natürlich eine Karte, die er selbst auf der Hand hat. Aus taktischen Gründen kann es jedoch auch sinnvoll sein, sich eine Karte vom Gegenspieler zu wünschen, oder eine Karte, die noch keiner auf der Hand hat. Der

Kartenwunsch kann jedoch durch Legen des Herz-Königs (sogenanntes Blocken) gekontert werden. Anschließend läuft das Spiel regulär mit einer Herzkarte oder einem König weiter. Der Karo-König kann auf alle Damen gelegt werden. Des Weiteren wird bei der Variante auf verschiedene bereits bekannte Regeln zurückgegriffen: Siebener können verlängert werden, Acht bedeutet aussetzen und bei einer Neun hat der Spieler einen weiteren Zug. Werden vier Karten derselben Art aufeinandergelegt, so hat der Spieler, der die vierte Karte legte, direkt gewonnen.

- Die Variante *Englisches Mau-Mau* beinhaltet mehr Regeln als üblich. Bei der Neun muss der vorherige Spieler eine Karte ziehen, das heißt, falls ein Spieler alle Karten weghat, kann der Spieler danach ihm wieder mit einer 9 eine Karte auf die Hand drücken. Bei der 10 ist Richtungswechsel. Bei einer Dame muss derjenige, der die Karte gespielt hat, sich verbeugen. Wird ein König gespielt, muss derjenige sagen: „God save the Queen.“ Bei einem Ass *muss* eine weitere passende Karte gelegt werden (folglich kann man als letzte Karte kein Ass spielen, sonst muss man eine Karte ziehen). Hinzu kommt die Regel, dass derjenige, der eine Kreuzkarte legt, laut und deutlich „Kreuz“ sagen muss. Wird Dame, König oder Kreuz nicht befolgt, können von einem Spieler ununterbrochen Karten hingelegt werden, bis der andere die Aktion nachholt (der Kartenleger ist derjenige, der zuerst nach dem Kartenstapel greifen kann; Karten müssen immer einzeln und nicht zu schnell gelegt werden). Diese Variante sollte möglichst mit zwei oder noch mehr Kartenstapeln gespielt werden, da besonders bei vielen Spielern schnell die Karten ausgehen können. Auch „Mau-Mau“ rufen ist nicht Pflicht, da so lange weitergespielt wird, bis nur noch ein Spieler Karten hat.


Geschichte und Weiterentwicklungen

Eine eindeutige Erstnennung und eine Geschichte des Mau-Mau-Spiels ist noch nicht bekannt und aufgezeichnet. Durch Überlieferung weiß man, dass die Spielregeln aus den 1930er Jahren stammen. Im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Weiterentwicklungen von Mau-Mau, die spezielle eigene Karten verwenden. Die bekanntesten Weiterentwicklungen sind UNO (von Mattel), Mio (von Piatnik), Assano (von ASS Altenburger), SOLO (von Amigo) und das – nicht mehr erhältliche – MAD-Kartenspiel (von Parker).

Literatur

- Udo Müller: *Skat und andere Kartenspiele*. Buch-und-Zeit-Verlagsgesellschaft, Köln 1980, ISBN 3816690181.
- Spielkartenfabrik Altenburg (Hrsg.): *Erweitertes Spielregelbüchlein aus Altenburg*. Verlag Altenburger Spielkartenfabrik, Leipzig 1983, S. 127 ff.

Weblinks

 **Wiktionary: Mau-Mau** – Bedeutungserklärungen, Wortherkunft, Synonyme, Übersetzungen

- Japanische Mau-Mau-Variante (<http://www.embjapan.de/download/katakana-mau-mau>)

- Urteil des Verwaltungsgerichts Düsseldorf: Mau-Mau ist ein Glücksspiel (<http://zuspieler.de/ganz-schoen-mau/>)

Von „[http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Mau-Mau_\(Kartenspiel\)&oldid=129415356](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Mau-Mau_(Kartenspiel)&oldid=129415356)“

Kategorie: Kartenspiel mit traditionellem Blatt

- Diese Seite wurde zuletzt am 11. April 2014 um 12:14 Uhr geändert.
- Abrufstatistik

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.