

Wollen wir Karten spielen?

Mau Mau

Gespielt wird bei zwei bis vier Personen mit einem Skat-Blatt (keine Joker, Zahlenkarten 7-10), bei fünf bis acht Personen mit zwei Skat-Blättern. Mau Mau kann mit jedem anderen Blatt mit bis zu 52 Karten (z.B. Bridgeblatt) gespielt werden.

1. Ein Geber mischt und verteilt an jeden Mitspieler die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
2. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn. Ist es ein Bube, legt der Geber die Farbe fest.
3. Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Gebers, eine Karte von der Hand ab. Hat er keine passende Karte, die abgelegt werden kann, muss er eine Spielkarte vom Stapel ziehen. Passt sie, darf die Karte sofort abgelegt werden.

Die gespielte Karte muss entweder vom Wert (9, 10, Dame, usw.) oder von der Farbe (z.B. Herz) mit der obersten Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmen (Ausnahme: Bube).

Beispiel: Wenn eine Karo 9 liegt, kann darauf unter anderem eine Karo Dame oder eine Pik 9 gelegt werden.

4. Legt ein Spieler die vorletzte Karte ab, ruft er „**Mau**“, legt er die letzte Karte ab, ruft er „**Mau Mau**“. Vergisst ein Spieler das, darf er seine letzte Karte nicht ausspielen und muss stattdessen zwei Karten ziehen. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen.

Aktionskarten

- 7 bedeutet der nächste Spieler muss zwei Karten aufnehmen. Es sei denn, er kann auch eine 7 legen. Dann muss der folgende Spieler vier Karten (2+2) aufnehmen, usw.
- 8 bedeutet Aussetzen: der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.
- Bube bedeutet Wunschkarte: der Spieler darf sich eine Farbe wünschen

Schwimmen

Gespielt wird mit dem klassischen 32er Skat Blatt (keine Joker, Zahlenkarten 7-10) mit zwei bis neun Spielern. Zu Beginn erhält jeder drei verdeckte Karten, bis auf den Geber. Dieser legt 2x drei verdeckte Karten vor sich hin und schaut sich eines der beiden Pakete an. Dann kann er wählen, ob er dieses behalten möchte oder ob er lieber tauscht. Das nicht ausgewählte Paket wird dann in die Mitte des Tisches gelegt. Ziel ist es, möglichst nah an die Höchstzahl von 31 Punkten zu kommen. Dazu kann man entweder eine oder alle, aber nicht zwei Karten mit der Mitte tauschen. Will ein Spieler nicht tauschen, sagt er: „Ich passe.“ Passt in einer Runde jeder Mitspieler, werden die drei Mittelkarten komplett ausgetauscht.

Punkte kann man auf zwei Weisen sammeln:

- Karten einer Farbe werden zusammenaddiert
- Man hält drei Karten vom gleichen Wert verschiedener Farben auf der Hand.

Und das sind die Werte:

- Drei Asse: 31
- Drei Karten vom gleichen Kartenwert (z.B. drei 7, drei 10 oder drei Damen): 30½ Bei gleicher Farbe:
- As: 11
- Bilder (Bube, Dame, König): 10
- Zahlen entsprechen ihren Werten

Die Runde endet

- entweder, wenn ein Spieler „zu“ sagt. Danach sind seine Mitspieler jeweils nur noch einmal dran und dann wird abgerechnet.
- oder wenn ein Spieler „31“ (drei Asse) erreicht. Dann muss er seine Karten sofort hinlegen, die Runde ist beendet und es wird abgerechnet.

Ist die Runde beendet, verliert derjenige mit den wenigsten Punkten **ein Leben**. Spielt man mehrere Runden, besitzt jeder Spieler **drei Leben**. Hat er diese alle verloren, **schwimmt** er. Verliert er dann noch einmal, scheidet er aus.

Nützliche Redewendungen

Lass(t) uns Karten spielen!
Verloren!
Gewonnen!
Gut gemacht!
Sie sind/Du bist dran
Mist
Toll!
Weiter, schnell!

