



Asterix & OBELIX MAU MAU



**EIN KARTENSPIEL IN DER WELT VON ASTERIX & OBELIX
FÜR 2-4 SPIELER AB 8 JAHREN VON PETER NEUGEBAUER**

SPIELIDEE

Erlebt den Spieleklassiker *Mau Mau* völlig neu, diesmal Seite an Seite mit den Helden der Asterix-Comics. Genehmigt euch zwischendurch einen Schluck Zaubertrank und nutzt jede Gelegenheit, um im Wald ein paar Römer zu verprügeln oder Wildschweine zu fangen. Dann sollte es euch gelingen, eure Karten schneller loszuwerden und mehr Punkte zu sammeln als eure Mitspieler.

SPIELMATERIAL

55 Dorfkarten, davon:

44 Mau-Mau-Karten (11 verschiedene Charaktere jeweils in 4 Farben)



11 x Gelb

11 x Rot

11 x Blau

11 x Grün

11 Sonderkarten



5 x Miraculix'
Kessel

6 x Im Wald

Rückseite

Weitere Karten:

12 Zaubertränke



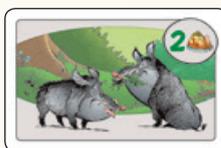
Rückseite

53 Römer & Wildschweine



Römer

8 x 1  5 x 3 
8 x 2  3 x 4 



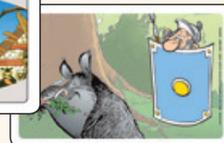
Wildschweine

3 x 0  7 x 2 
8 x 1  6 x 3 



Dorffest

5 x **X**



Rückseite

Zudem benötigt ihr noch Zettel und Stift.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle *Zaubertränke* und legt die Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Führt dies ebenfalls mit den Karten *Römer & Wildschweine* durch. Lasst neben diesen beiden Stapeln jeweils Platz für einen zukünftigen Ablagestapel.

Bestimmt einen Geber. Er mischt alle 55 **Dorfkarten** (also die 44 Mau-Mau-Karten und die 11 Sonderkarten) in 1 Stapel. Danach teilt er an jeden Spieler **8 Karten** aus (bei 2 Spielern je 10 Karten). Nehmt eure Karten auf eure Hand. Legt die restlichen Karten als verdeckten **Nachziehstapel** in die Tischmitte.

Deckt die **oberste Karte** des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Dies ist die erste Karte des Ablagestapels.

Habt ihr hierbei eine **Sonderkarte** (*Miraculix' Kessel* oder *Im Wald*) aufgedeckt, deckt ihr solange weitere Karten auf, bis ihr eine **Mau-Mau-Karte** aufdeckt. Mit der Mau-Mau-Karte eröffnet ihr den Ablagestapel. Alle aufgedeckten Sonderkarten mischt ihr wieder in den Nachziehstapel.



SPIELABLAUF

Euer Ziel ist es, alle eure Handkarten loszuwerden. Als Handkarten zählen nur die 55 Dorfkarten – also die Mau-Mau-Karten und die Sonderkarten *Miraculix' Kessel* und *Im Wald*. Die anderen beiden Kartentypen – *Zaubertränke* und *Römer & Wildschweine* – kommen nur durch die Sonderkarten ins Spiel und zählen nie als Handkarten.

Ein Spiel geht über **mehrere Runden**. Sobald 1 Spieler keine Handkarten mehr hat, endet eine Runde. Einigt euch zunächst, wie viele Runden ihr spielen möchtet, je nach gewünschter Dauer – zum Beispiel:

Kurzes Spiel:	3 Runden
Normales Spiel:	5 Runden
Langes Spiel:	7 Runden

Der Spieler **links vom Geber** beginnt, danach seid ihr **reihum im Uhrzeigersinn** am Zug.

ALLGEMEINER ZUGABLAUF

Wenn du am Zug bist, musst du **1 Karte** von deiner Hand **ausspielen**. Kannst oder willst du dies nicht, musst du **1 Karte** vom Nachziehstapel **ziehen** und auf deine Hand nehmen. Du darfst die soeben gezogene Karte ausspielen, wenn du kannst. Danach endet dein Zug.

MAU-MAU-KARTEN

Eine **Mau-Mau-Karte** kannst du nur ausspielen, wenn sie **dieselbe Farbe** hat oder **derselbe Charakter** ist wie die oberste Karte des Ablagestapels.

Ausnahme: Existiert ein noch unerfüllter **Farbwunsch** (siehe S. 3), **muss** deine Mau-Mau-Karte der gewünschten **Farbe** entsprechen. (Der Dorfbewohner ist in diesem Fall frei wählbar.)

Lege deine ausgespielte Karte oben auf den **Ablagestapel**. Danach endet dein Zug.

SONDERKARTEN

Die Sonderkarten sind *Miraculix' Kessel* und *Im Wald*.

Miraculix' Kessel:

Einen *Miraculix' Kessel* darfst du immer ausspielen – egal welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. **Mit dieser Karte kommen die Zaubertränke ins Spiel.**

Spielst du eine Karte *Miraculix' Kessel*, schau dir die 3 Zahlen auf der Karte an. Ziehe zunächst für dich selbst so viele *Zaubertränke*, wie die erste Zahl (ganz links) angibt. Dann gib deinem linken Nachbarn entsprechend der Zahl in der Mitte *Zaubertränke*. Spielt ihr mit mehr als 2 Personen, erhält auch der nun nächste Spieler im Uhrzeigersinn entsprechend der dritten, ganz rechts befindlichen Zahl, *Zaubertränke*; im Spiel zu zweit ignoriert diese dritte Zahl.

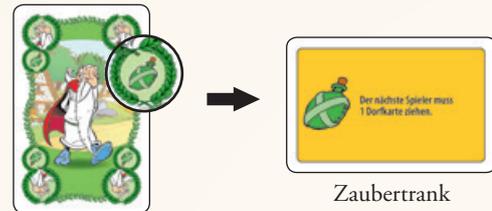
Eine „0“ bedeutet, dass der entsprechende Spieler leer ausgeht und keinen *Zaubertrank* erhält. (Dann wisst ihr zumindest, wie sich Obelix immer fühlt.) Ein eventueller 4. Spieler erhält nie einen *Zaubertrank*. Legt eure *Zaubertränke* verdeckt vor euch ab und haltet sie vor euren Mitspielern geheim. Ihr dürft beliebig viele *Zaubertränke* vor euch liegen haben.



- 2:** Der Spieler, der diese Karte ausspielt, erhält 2 Zaubertränke.
- 0:** Sein linker Nachbar geht leer aus.
- 1:** Spielt ihr mit mehr als 2 Personen, erhält dessen linker Nachbar 1 Zaubertrank.

Was tun mit einem Zaubertrank?

Manche Dorfbewohner haben unterhalb ihres Symbols in den Kartenecken das kleine Fläschchen mit der berühmten Flüssigkeit abgebildet. **Spielst** du einen der **Dorfbewohner mit dem Symbol des Fläschchens** aus, darfst du **gleichzeitig auch 1 deiner Zaubertränke** (falls vorhanden) **dazuspielen**. Lies den Text laut vor und führe ihn entsprechend aus.



Abschließend musst du noch einen **Farbwunsch** nennen (siehe S. 3), danach endet dein Zug.

Im Wald:

Eine Karte *Im Wald* darfst du immer ausspielen – egal welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. **Mit dieser Karte kommen Römer & Wildschweine ins Spiel – ein kleines Zockerspiel im Spiel**, das alle Spieler 1x spielen, bevor der nächste Spieler das Spiel mit seinem Spielzug fortsetzt.

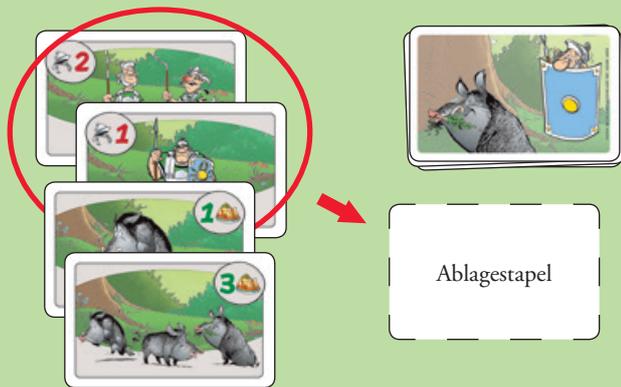
Spielst du eine Karte *Im Wald*, nimm den verdeckten Stapel *Römer & Wildschweine* zu dir. Decke die oberste Karte auf. Du siehst nun 1 der folgenden 3 Kartentypen: **Römer**, **Wildschweine** oder das **Dorffest**.



Ist es eine Karte mit Römer(n), musst du entscheiden, ob du die **Karte verdeckt vor dir ablegst und jetzt aufhörst oder eine weitere Karte aufdeckst**. Deckst du eine weitere Karte auf, musst du danach erneut entscheiden. Dies darfst du **beliebig oft wiederholen**. Ist auf einer der nächsten Karten jedoch ein Wildschwein, musst du alle bislang aufgedeckten Römer auf den Ablagestapel legen. Du darfst weiter Karten aufdecken, es dürfen aber jetzt nur noch Wildschweine sein. Denn deckst du nun eine Karte mit Römer(n) auf, musst du auch alle Wildschweine und die zuletzt aufgedeckte Römerkarte **auf den Ablagestapel legen**. Du darfst dann keine Karte verdeckt vor dir ablegen. Gib anschließend den Stapel *Römer & Wildschweine* an deinen linken Nachbarn weiter.

Entscheidest du dich gegen das Aufdecken einer weiteren Karte, lege alle bis dahin gesammelten Römer oder Wildschweine **verdeckt vor dir ab** und gib den Stapel *Römer & Wildschweine* an deinen linken Nachbarn weiter.

Beispiel:



Tina hat 2 Karten mit Römern aufgedeckt, dann deckt sie 1 Karte mit 1 Wildschwein auf. Sie muss daher die beiden Römerkarten auf den Ablagestapel legen. Die nächste Karte zeigt 3 Wildschweine. In Summe 4 Wildschweine genügen ihr, daher legt sie die beiden Karten verdeckt vor sich ab und gibt den Stapel *Römer & Wildschweine* an ihren linken Nachbarn.

Hätte Tina eine weitere Karte aufgedeckt und wäre dies eine Römer-Karte gewesen, hätte sie alle 3 aufgedeckten Karten (2x Wildschwein, 1x Römer) auf den Ablagestapel legen und den Stapel *Römer & Wildschweine* an ihren linken Nachbarn geben müssen.

Zeigt deine erste aufgedeckte Karte ein Wildschwein, gehst du genauso vor wie im Absatz zuvor beschrieben, mit dem Unterschied, dass du zunächst Wildschweine sammelst und keine Römer aufdecken möchtest.

Details zum Kartentyp *Römer & Wildschweine*

Auf jeder Karte mit Römern oder Wildschweinen steht neben einem Römerhelm bzw. einem Wildschweinbraten eine Zahl, die der abgebildeten Anzahl an Römern bzw. Wildschweinen entspricht; diese verwendet ihr am Ende einer Runde zur Berechnung von zusätzlichen Punkten (siehe S. 4). (Ihr dürft euch eure gesammelten Karten jederzeit anschauen.)

Die Karten mit Römern unterscheiden sich in Bezug auf die Zahlenwerte von den Karten mit Wildschweinen (siehe auch Auflistung im Abschnitt **Spieldmaterial**).



Nur bei den Römern gibt es 3 Karten mit Wert 4. Um eine solche Karte vor dir abzulegen, musst du 1 beliebigen deiner *Zaubertränke* auf den Ablagestapel legen (diese Römerkarten haben zur Erinnerung das Fläschchen abgebildet) – den Text des Zaubertranks darfst du dann nicht ausführen.

Nur bei den Wildschweinen gibt es 3 Karten mit dem Wert 0. Legst du Wildschweine vor dir ab, lege auch diese Karte mit Wert 0 vor dir ab. Sie kann bei der Auswirkung zweier *Zaubertränke* nützlich sein ...

Deckst du eine Karte Dorffest auf, musst du sofort alle in deinem Zug aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel legen und den Stapel *Römer & Wildschweine* an deinen linken Nachbarn weitergeben.

Beispiel:



Bereits die erste aufgedeckte Karte von Felix zeigt ein Dorffest – Pech gehabt. Er muss die Karte auf den Ablagestapel legen und reicht den Stapel *Römer & Wildschweine* an seinen linken Nachbarn weiter.

Jeder Spieler darf 1x Karten aufdecken. Lege danach den Stapel *Römer & Wildschweine* wieder in die Tischmitte zurück.

Abschließend musst du noch einen **Farbwunsch** nennen (siehe unten), danach endet dein Zug.

FARBWUNSCH

Hast du die **Sonderkarte** *Miraculix' Kessel* oder *Im Wald* auf den Ablagestapel **gelegt**, musst du dir zum Abschluss deines Zuges eine Farbe wünschen (Gelb, Rot, Blau, Grün). Dein Farbwunsch bleibt **so lange bestehen**, bis ein Spieler entweder eine Mau-Mau-Karte der gewünschten Farbe ausspielt oder eine andere Sonderkarte ablegt und einen neuen (oder denselben) Farbwunsch äußert.

LEERER STAPEL

Ist einer der **verdeckten Stapel aufgebraucht**, mischt alle Karten des jeweiligen **Ablagestapels** und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel.

Achtung: Die **oberste** Karte des Ablagestapels der Dorfkarten dürft ihr **nicht** mitmischen, sondern müsst sie als erste Karte des neuen Ablagestapels liegen lassen!

MAU

Sobald du deine **vorletzte** Karte spielst, also danach **nur noch 1 Karte** auf der Hand hast, musst du dies **sofort** (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „**Mau**“ sagst. **Vergisst** du dies, musst du **1 Strafkarte** vom Nachziehstapel ziehen. (Spielst du eine der beiden Sonderkarten *Miraculix' Kessel* oder *Im Wald*, musst du ebenfalls sofort nach dem Ausspielen „**Mau**“ sagen, also noch bevor du den Effekt der Sonderkarte ausführst.)





ENDE DER RUNDE

MAU MAU

Sobald du deine **letzte** Karte spielst, **endet die Runde**. Allerdings musst du dies **sofort** (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „**Mau Mau**“ sagst. **Vergisst** du dies, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen, und die **Runde geht weiter**.

Erlaubt dir deine letzte Karte, einen *Zaubertrank* zu spielen, setzt du diesen noch ein, da dies eventuell Auswirkungen auf die Punktwertung haben kann.

Achtung: Du darfst das Spiel **nicht** durch das **Ausspielen** einer **Sonderkarte** (*Miraculix' Kessel* oder *Im Wald*) beenden! Tust du dies trotzdem, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen, und die **Runde geht weiter**.

Ist die Runde zu Ende, erhält jeder Spieler **Punkte**. Die **Anzahl** dieser Punkte entspricht der **Summe der Karten**, die jeweils **alle anderen Spieler** noch auf der **Hand** haben. Zusätzlich erhält der Spieler, der die Runde beendet hat, **2 Punkte** als **Bonus**.

Außerdem kann jeder Spieler noch **weitere Punkte** aufgrund von im Wald eingesammelten **Römern & Wildschweinen** erhalten. Wie viele Punkte du bekommst, hängt von der Anzahl der von dir gesammelten Römer und/oder Wildschweinen ab. Zähle dazu deine Römer und/oder Wildschweine **getrennt voneinander** zusammen. Deine Punkte kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl Römer / Wildschweine	0	1 - 5	6 - 10	11 - 15	16 +
Punkte	0	1	2	3	5

Beispiel:

Jakob hat die Runde beendet. Die Spieler haben folgende Kartenzahl auf ihrer Hand und folgende Römer & Wildschweine vor sich liegen:

	Tina	Jakob	Felix
Handkarten	3	0	1
Karten Römer & Wildschweine			
Punkte	Römer: 3	Römer: 1, Wildschwein: 1	Römer: 2, Wildschwein: 2

Tina erhält $0+1+3=4$ Punkte. Jakob erhält $3+1+1+1=6$ Punkte +2 Bonuspunkte, insgesamt also 8 Punkte. Felix erhält $3+0+2+2=7$ Punkte.

Notiert alle Punkte auf einem Zettel. Bereitet danach die nächste Runde wieder genauso vor wie zu Spielbeginn. Der Geber wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.



ENDE DES SPIELS

Nach der zu Spielbeginn vereinbarten Anzahl an Runden gewinnt der Spieler mit den insgesamt **meisten** Punkten. Bei einem Gleichstand spielt einfach noch eine weitere Runde.



SPIEL MIT MEHR ALS 4 SPIELERN

Wollt ihr *Asterix & Obelix-Mau Mau* mit mehr als 4 Spielern spielen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt zum Beispiel einfach mit weniger Handkarten starten, zum Beispiel zu fünft mit 7 oder zu sechst mit 6 Karten. Oder ihr mischt die Karten aus einem zweiten Exemplar von *Asterix & Obelix-Mau Mau* mit dazu, dann könnt ihr auch in noch größeren Runden spielen!

Autor: Peter Neugebauer · **Grafikdesign:** Fiore GmbH www.fiore-gmbh.de, Schachteloberteil: Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier
© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
ASTERIX®- OBELIX®/ © 2015 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY -UDERZO

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Dank des Autors: „Für Gaby, für unermüdliches Mitspielen und für Freude an Idefix“



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

