

emoji™
THE ICONIC BRAND



MAU-MAU

für 2-5 Spieler ab 6 Jahren

INHALT

58 Emoji-Karten
1 Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster alle eigenen Karten ablegt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und verteilt fünf an jeden Spieler. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und als erste Karte des Abwurfstapels danebengelegt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Wer an der Reihe ist, hat folgende Möglichkeiten, eine Karte zu spielen:

- Der Spieler legt eine Karte auf den Abwurfstapel ab, die die gleiche Farbe zeigt wie die oberste ausliegende Karte.



- Der Spieler legt eine Karte ab, die das gleiche Icon zeigt wie die oberste ausliegende Karte.

Diese Regeln gelten auch für farbige Sonderkarten.

- Schwarze Sonderkarten dürfen auf alle Karten gespielt werden.

Alle Sonderkarten werden am Ende dieser Anleitung genauer erklärt.

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine vom Stapel ziehen. Er kann die gezogene Karte (sofern sie passt) sofort ausspielen. Ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle gespielten Karten (bis auf die oberste) wieder gemischt und als neuer Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss er laut „Emoji“ rufen. Vergisst er das, muss er zur Strafe eine Karte ziehen. Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler gewinnt.

emoji™-MAU-MAU ÜBER MEHRERE RUNDEN

Ihr benötigt Zettel und Stift. Am Ende jeder Runde zählen alle Karten, die die Spieler noch auf der Hand haben, als Minuspunkte. Alle Spieler zählen die Zahlenwerte ihrer Karten zusammen und notieren diese. Zusätzlich zählen nicht gespielte farbige Sonderkarten 15 Minuspunkte und nicht gespielte schwarze Sonderkarten 25 Minuspunkte. Wenn der erste Spieler bei 500 Minuspunkten ist, endet das Spiel. Wer die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat, ist der Gewinner.

SONDERKARTEN FARBIG



BANG! Ziehe 2 – Der nächste Spieler muss 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Legt er vor dem Ziehen jedoch auch eine **BANG!**-Karte, dann muss der folgende Spieler die ursprünglichen Karten und 2 weitere Karten ziehen usw. Der Sondereffekt „Ziehe 2“ der **BANG!**-Karten kann nur durch **BANG!**-Karten, nicht aber durch **PENG!**- oder **NOOO!**-Karten vermieden und zum nächsten Spieler weitergeschoben werden.



WHAT? Aussetzen – Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen und der übernächste Spieler ist an der Reihe.



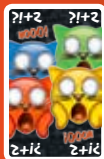
PENG! Partytime! – Alle anderen Spieler müssen 1 Karte ziehen. Der Sondereffekt der **PENG!**-Karten kann nicht vermieden und zum nächsten Spieler weitergeschoben werden. Der nachfolgende Spieler kann durch Ausspielen einer weiteren Sonderkarte also nicht verhindern, dass er eine Karte ziehen muss!

SONDERKARTEN SCHWARZ



YEAH! Farbwahl – Der Spieler, der diese Karte ausspielt, wählt eine Farbe. Der nächste Spieler muss diese Farbe ausspielen.





NOOO! Farbwahl + Ziehe 2 – Der Spieler, der diese Karte spielt, wählt eine Farbe. Der nächste Spieler muss diese Farbe ausspielen und zusätzlich 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Legt er jedoch auch eine **NOOO!**-Karte, dann darf er selbst eine Farbe wählen und der folgende Spieler muss die ursprünglichen Karten und 2 weitere Karten ziehen usw. Die

Sondereffekte „Farbwahl und Ziehe 2“ der **NOOO!**-Karten kann nur durch andere **NOOO!**-Karten, nicht aber durch **PENG!**- oder **BANG!**-Karten vermieden und zum nächsten Spieler weitergeschoben werden.



UPS! Farbwahl + Kartentausch – Der Spieler, der diese Karte spielt, **muss** mit einem Mitspieler seiner Wahl die Karten tauschen (Ausnahme: Wenn **UPS!** die letzte Karte eines Spielers ist, muss er nicht mit einem Mitspieler tauschen. Das Spiel endet dann, wie gewohnt, sofort.). Nach dem Kartentausch wählt der Spieler, der die Karte gespielt hat, eine Farbe

und der nächste Spieler (reguläre Spielerreihenfolge) muss die gewählte Farbe ausspielen.

emoji™. © 2015 - 2016 emoji company GmbH. All rights reserved.
Licensed by Bavaria Media GmbH.

© 2016 HUCH! & friends
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
Redaktion: Simon Hopp
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!

emoji™
THE ICONIC BRAND



MAU-MAU

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans

CONTENU

58 cartes emoji™
1 règle du jeu

BUT DU JEU

Le premier joueur qui se défaisse de toutes ses cartes remporte la partie.

MISE EN PLACE

Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chacun. Les cartes restantes constituent la pioche au milieu de la table. La carte supérieure est retournée et posée à côté ; elle forme la défausse.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur assis à gauche du donneur commence. Quand vient son tour, le joueur peut jouer différentes cartes :

- Il pose une carte de même couleur que la carte supérieure de la défausse.



- Il pose une carte représentant la même icône que la carte supérieure de la défausse.

Ces règles sont également valables pour les cartes spéciales colorées.

- Les cartes spéciales noires peuvent être posées sur n'importe quelle autre carte.

Toutes les cartes spéciales sont détaillées en fin de règles.

Si un joueur ne peut rien poser, il doit piocher une carte. Si elle convient, il peut la poser. Sinon, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Lorsque la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse (à l'exception de celle du dessus) sont remélangées pour former la nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il crie « emoji ! ». S'il oublie, il doit piocher une carte comme gage. Le jeu s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur pose sa dernière carte. Il remporte la partie.

MAU-MAU emoji™ EN PLUSIEURS MANCHES

Prévoir un papier et un crayon. À la fin de chaque manche, tous les joueurs qui ont encore des cartes en main perdent des points. Chacun additionne la valeur de toutes ses cartes et la somme est inscrite sur la feuille. Chaque carte spéciale colorée non défaussée fait perdre 15 points supplémentaires et chaque carte noire 25 points. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui totalise le moins de points.

CARTES SPÉCIALES COLORÉES



BANG! Pioche 2 cartes : Le joueur suivant doit piocher 2 cartes. Si, avant de piocher, il pose lui aussi une carte **BANG!**, c'est son voisin de gauche qui doit piocher les 2 cartes initiales + 2 cartes supplémentaires, etc. Seule une autre carte **BANG!** permet de repasser la pioche des cartes au joueur suivant, mais ni les cartes **PENG!**, ni les cartes **NOOO!**.



WHAT? Passe ton tour : Le joueur suivant doit passer son tour et c'est à son voisin de gauche de jouer.



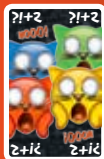
PENG! C'est ma tournée ! Tous les autres joueurs doivent piocher 1 carte. Il est impossible d'éviter une carte **PENG!** et de repasser la pioche au joueur suivant. Le joueur ne peut donc pas éviter de piocher une carte en jouant une autre carte spéciale !

CARTES SPÉCIALES NOIRES



YEAH! Couleur au choix : Le joueur qui pose cette carte choisit une couleur. Le joueur suivant doit fournir cette couleur.





NOOO! Couleur au choix + pioche 2 cartes : Le joueur qui pose cette carte choisit une couleur. Le joueur suivant doit fournir cette couleur et piocher en plus 2 cartes. Cependant, s'il pose lui aussi une carte **NOOO!**, il peut à son tour choisir une couleur et son voisin de gauche doit piocher les 2 cartes initiales + 2 cartes supplémentaires, etc. Seule une carte **NOOO!**

permet de repasser la pioche des 2 cartes au joueur suivant, mais ni les cartes **PENG!**, ni les cartes **BANG!**.



UPS! Couleur au choix + échange de cartes : Le joueur qui joue cette carte **est obligé** d'échanger sa main avec la main d'un adversaire de son choix (Exception : Si la carte **UPS!** est la dernière carte d'un joueur, il n'est pas obligé de faire d'échange avec un adversaire ; la partie est immédiatement terminée, comme d'habitude.)

Après l'échange, le joueur qui joue cette carte choisit une couleur et le joueur suivant doit fournir la couleur demandée.

emoji™. © 2015 - 2016 emoji company GmbH. All rights reserved.
Licensed by Bavaria Media GmbH.

© 2016 HUCH! & friends
Design : Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
Rédaction : Simon Hopp
Traduction : E. Bouret
www.hutter-trade.com

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends
HUCH!