

# SAU·MAU·MAU

Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Klaus Kreowski

Illustrationen: Nora Nowatzyk

Spielregeldesign: Gisela Köslér, DE Ravensburger

Redaktion: Stefan Brück

## Die Schweine sind los!

Bei diesem tierisch verrückten Karten-Lauf-Wettspiel spielt ihr nicht nur in guter alter Mau-Mau-Manier eure Handkarten aus. Ihr bewegt dadurch zudem auch noch vier sauschnelle Schweine über die Rennstrecke.

Und auf diese wilden Viecher wetten müsst ihr nebenbei auch noch!  
Es gewinnt, wer nach 4 Rennen auf der Siegpunkteleiste vorne ist.

## Spielmaterial

- ① 1 Spielplan
- ② 4 Schweine
- ③ 1 Lorbeerkranz-Stein
- ④ 5 Siegpunkte-Marker
- ⑤ 60 Karten:
- ⑥ 39 Spielkarten
- ⑦ 20 Wettkarten (4 pro Spieler)
- ⑧ 1 Startspieler-Karte



## Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Stellt die **4 Schweine** auf das große „Start“-Feld der Rennstrecke.

Legt den **Lorbeerkranz-Stein** auf das Zahlenfeld der Rennstrecke, das eurer Spieleranzahl entspricht. Er zeigt das Ziel der vier Rennen an und bleibt dort für den Rest des Spiels liegen.

Jeder von euch erhält **4 Wettkarten** und **1 Siegpunkte-Marker** in der Farbe seiner Wahl. Die 4 Karten zeigen jeweils eines der Schweine. Legt eure Karten verdeckt vor euch bereit. Stellt euren Siegpunkte-Marker auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste.

Mischt die **39 Spielkarten**. Dann erhält jeder von euch **5 Karten** ausgeteilt, die er so auf die Hand nimmt, dass kein anderer sie einsehen kann. Die restlichen Spielkarten legt ihr als verdeckten **Nachziehstapel** auf die dunkelbraune Schlammsuhle des Spielplans. Deckt die oberste Karte auf und legt sie – als erste Karte des **Ablagestapels** – offen auf die Strohhallen daneben.

Diese erste Karte hat noch **keine** Folgefunktion (siehe letzte Seite dieser Regel). Ist es beispielsweise eine „+2“, ein „X“ oder ein „Schlappi“, wird also nur die Farbe der Karte beachtet. Ist es ein „Bauer“, darf der Startspieler eine beliebige Handkarte darauf spielen.

Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, belasst die überzähligen Wettkarten und Siegpunkte-Marker in der Schachtel.





Wer das Grunzen eines Schweines am besten nachmachen kann, beginnt. Er legt die **Startspieler-Karte** vor sich.

## Spielverlauf

Der Startspieler beginnt und legt **eine** passende Karte aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe, **eine** passende Karte abzulegen usw.



**Übrigens:**  
Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, lasst die oberste Karte des Ablagestapels offen liegen. Mischt alle anderen abgelegten Karten gut und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

„Passend“ bedeutet, dass entweder **die Farbe** (rosa, braun, schwarz, beige), **die Zahl** (1, 2, 3, 4, 5, 6) oder **das Zeichen** (X oder +2) mit der auf dem Ablagestapel oben liegenden Karte übereinstimmen muss. Eine **grüne Sonderkarte** („Schlappi“ oder „Bauer“) darf immer auf jede andere Karte gelegt werden.

**Beispiel:** Liegt die **braune 5** oben auf dem Ablagestapel, darf darauf eine beliebige **braune** Karte, eine beliebige **5** oder eine beliebige **grüne Sonderkarte** gelegt werden.

Direkt, nachdem du eine Karte ausgespielt hast, kommt es zu einer  $\Rightarrow$  **Folgeaktion**. Die Folgeaktionen werden in der Übersicht auf der letzten Seite erklärt und müssen stets befolgt werden.

Kannst oder willst du keine Handkarte ausspielen, **musst** du stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Danach endet dein Zug. Bevor aber der nächste Spieler an die Reihe kommt, darfst du noch wetten:

## Das Wetten

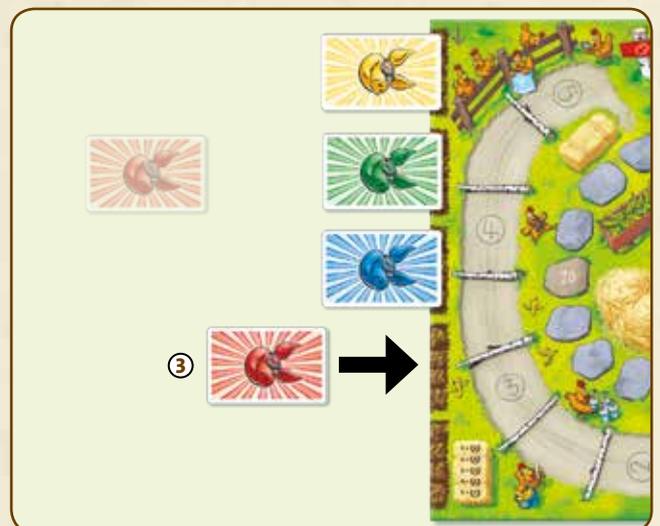
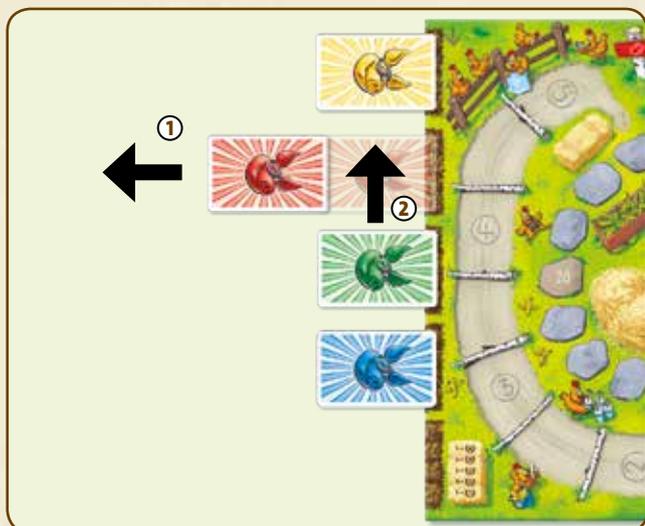
Immer, wenn du wenigstens eine Karte vom Nachziehstapel gezogen hast (gilt also auch für die „+2“-Karten), darfst du eine Wette abgeben. Hiermit tippst du auf das Schwein, das deiner Meinung nach am Ende des Rennens seine Schnauze am weitesten vorne haben wird.

Dazu legst du deine Wettkarte **verdeckt**, also mit dem ausgewählten Schwein nach unten, an das erste **freie** Wettfeld des Spielplans an. Die Wettfelder sind die schmalen Ackerstreifen am linken Spielplanrand. Das erste Wettfeld ist das oben neben dem Pfeil. Das letzte Feld ist das unten neben dem Strohballen (mit den Siegpunkten 6-4-3-2-1).

Später darfst du nach einem Kartenziehen deine (bereits anliegende) Wette auch ändern, wenn du möchtest, musst es aber nicht. Da von jedem immer nur **maximal eine** Wettkarte anliegen darf, nimmst du in diesem Fall zuerst deine bereits angelegte Wettkarte wieder zu dir und legst dann stattdessen eine neue an.



**Achtung:** Entsteht durch das Wegnehmen deiner Wettkarte eine Lücke in der Auslage ①, musst du diese zunächst schließen, indem du alle Wettkarten darunter nach oben schiebst ②. Erst dann legst du deine neue Wettkarte unten an das nun erste freie Wettfeld an ③. Mit anderen Worten: Wollt ihr eine neue Wette abgeben, müsst ihr euch das gut überlegen, denn diese kommt **immer ans Ende** aller ausliegenden Wettkarten.



**Das Ende des Rennens** kann auf zwei Arten eintreten:

**A)** Das Rennen endet sofort, wenn ein Schwein auf den Stein mit dem Lorbeerkranz gezogen wird. Wer das schafft, erhält dafür **3 Siegpunkte**, d.h. er rückt seinen Siegpunkte-Marker um 3 Felder vor.

**B)** Das Rennen endet möglicherweise aber auch schon vorher, wenn einer von euch seine letzte Handkarte auf den Ablagestapel gelegt und deren Folgeaktion ausgeführt hat. Dieser Spieler rückt seinen Siegpunkte-Marker um **5 Felder** vor.



**Die Auswertung des Rennens** erfolgt direkt nach seinem Ende:

Bei **A)** ist natürlich das Schwein alleiniger Sieger, das den Lorbeerkranz erreicht hat.

Bei **B)** ist das Schwein Rennsieger, das jetzt am weitesten vorne steht. Stehen mehrere Schweine gleich weit vorne, gelten diese alle als Rennsieger.

Deckt nun alle ausliegenden Wettkarten auf. Jede Wettkarte, auf der kein Sieger-Schwein zu sehen ist, wird von ihrem Besitzer zurückgenommen. Die danach noch ausliegenden Wettkarten werden nun **von oben nach unten** gewertet:



**1. Platz:** Die oberste Wettkarte bringt ihrem Besitzer **6 Siegpunkte**.

**2. Platz:** Die zweite bringt noch **4 Siegpunkte**.

**3. bis 5. Platz:** Jede weitere Wettkarte bringt **1 Siegpunkt weniger**.

Rückt euren Siegpunkte-Marker entsprechend vor und nehmt dann eure Wettkarte wieder an euch.



**Die folgenden drei Rennen** spielt ihr auf dieselbe Weise:

- Gebt die **Startspieler-Karte** an den linken Nachbarn weiter.
- Stellt die **4 Schweine** zurück aufs „Start“-Feld.
- Mischt alle **39 Spielkarten** und teilt wieder an jeden **5 Handkarten** aus.
- Legt die restlichen Karten als **Nachziehstapel** bereit.
- Deckt die oberste Karte als Beginn des **Ablagestapels** auf.

## Spielende

Das Spiel endet nach der Auswertung des vierten Rennens. Wer nun die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Variante

Wenn ihr wollt, könnt ihr natürlich auch dieses Spiel mit der allgemein bekannten Regel spielen, dass rechtzeitig „Mau“ bzw. „Mau Mau“ angesagt werden muss:

Legst du deine **vorletzte** Handkarte ab, musst du währenddessen „**Mau**“ sagen. Legst du deine **letzte** Handkarte ab, musst du währenddessen „**Mau Mau**“ sagen. Vergisst du es und irgendeiner deiner Mitspieler bemerkt es in den darauffolgenden ca. 5 Sekunden, musst du zur Strafe deine gerade gespielte Karte wieder zurück auf die Hand nehmen. Solltest du ihre Folgeaktion schon ausgeführt haben, wird diese hierdurch wieder rückgängig gemacht! Dann ist wie gehabt der nächste Spieler an der Reihe.

## Die Folgeaktionen

Ecksymbol	Folgeaktion
 <p>(24 Karten; 1-6 je 1x pro Farbe)</p>	<p>Wer eine Handkarte mit einer Zahl 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 ausspielt, <b>muss</b> das gleichfarbige Schwein auf der Rennstrecke um die entsprechende Felderanzahl vorziehen. Es dürfen jederzeit mehrere Schweine auf einem Feld stehen.</p> <p>Wer z. B. die <b>schwarze 4</b> ausspielt, muss das <b>schwarze Schwein</b> um <b>genau 4 Felder</b> vorziehen – ob er will oder nicht!</p>
 <p>(4 Karten; 1x pro Farbe)</p>	<p>Wer ein X ausspielt, zieht <b>kein</b> Schwein vor, sondern lässt den nächsten Spieler aussetzen. Dieser wird also einfach übersprungen.</p>
 <p>(4 Karten; 1x pro Farbe)</p>	<p>Wer eine „+2“ ausspielt, zieht <b>kein</b> Schwein vor, sondern zwingt den nächsten Spieler, zwei Karten vom Nachziehstapel aufzunehmen. Allerdings darf dieser Spieler „verlängern“, indem er ebenfalls eine „+2“ ausspielt (dann muss der übernächste Spieler bereits 4 Karten aufnehmen, falls er nicht ebenfalls „verlängert“ usw.).</p> <p>Wer schließlich 2, 4, 6 oder 8 Karten aufnimmt, darf als kleinen Trost für jede dieser Karten ein beliebiges Schwein seiner Wahl 1 Feld <b>zurückziehen</b> (aber natürlich nicht hinter das Startfeld!) und wetten, wenn er möchte. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.</p> <p><b>Beispiel:</b> Anna spielt eine „+2“ aus. Bernd „verlängert“, indem er ebenfalls eine „+2“ darauflegt. Kann oder will Christiane nicht ebenfalls „verlängern“, muss sie 4 Karten aufnehmen. Für diese 4 Karten darf sie nun beliebige Schweine um bis zu 4 Felder gesamt zurückziehen. Sie könnte also ein Schwein um alle 4 Felder oder auch ein Schwein um 2 Felder und zwei andere um je 1 Feld zurückziehen usw.</p> <p><b>Achtung:</b> Spielt jemand eine „+2“ als seine <b>letzte</b> Handkarte aus, erfolgt in dem Fall kein Kartenziehen (und damit auch <b>kein</b> Schweine-Zurückziehen) mehr!</p>
 <p>(4 Karten; 1x pro Farbe)</p>	<p>Der „Schlappi“ (grüne Sonderkarte) darf auf jede andere Karte gelegt werden. Wer sie ausspielt, <b>muss</b> das Schwein, das gerade am <b>weitesten hinten</b> liegt, um genau 3 Felder vorziehen – egal welche Farbe es hat!</p> <p>Liegen mehrere Schweine am weitesten hinten, muss der Spieler sich <b>eines</b> davon aussuchen und um 3 Felder vorziehen.</p> <p>Das Fragezeichen im Kreis unterm Schlappi zeigt an, welche Farbe die <b>nächste</b> Karte haben muss. (Es darf aber auch erneut eine grüne Sonderkarte darauf gespielt werden.)</p>
 <p>(3 Karten)</p>	<p>Der „Bauer“ (grüne Sonderkarte) darf auf jede andere Karte gelegt werden. Wer sie ausspielt, zieht <b>kein</b> Schwein vor, sondern bestimmt stattdessen laut die Farbe (rosa, braun, schwarz oder beige), die für die nächste Karte gilt. (Es darf aber auch erneut eine grüne Sonderkarte darauf gespielt werden.)</p>

