

PETER NEUGEBAUER



PUMMEL  
EINHORN

Mampf Mampf

MAU-MAU-VARIANTE



EIN SPIEL FÜR 2-4 EINHORNFREUNDE AB 6 JAHREN

Peter Neugebauer wurde 1956 geboren. Er studierte Theologie und Erziehungswissenschaft. Schon seine Eltern förderten seine Spielleidenschaft, die er nie ablegte. Als Erwachsener fing er an, Spielideen zu entwickeln und freut sich über jede seiner Veröffentlichungen. Dabei haben es ihm besonders Kartenspiele angetan.

Unter den Kartenspielen nimmt das Mau-Mau-Spiel noch einmal einen eigenen Stellenwert ein. Diesen Klassiker variiert Peter Neugebauer gerne. Sein „Pummeleinhorn Mampf Mampf“ ist schon die sechste Mau-Mau-Veröffentlichung, von denen fast alle bei Pegasus erschienen sind.

Dieses Spiel ist Klaus Ottmaier gewidmet, für die langjährige spielerische Begleitung.



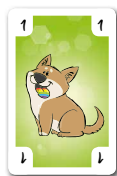
- 44 Mau-Mau Karten mit den 4 Charakteren mit den Werten von 1 bis 11



PUMMEL



PURRICORN



BISU

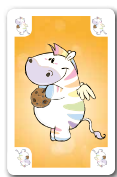


PUMMELFEE

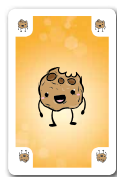
- 11 Sonderkarten, davon:



6X BUDDY



3X ZEBRASUS



2X COOKIE

- 1 Keksdose (Schachtelunterteil)
- 1 Würfel (-1, 1, 1, 2, 3, 3)

Zudem benötigt ihr noch einen 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](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus-Spiele-Team.**

1. Mischt alle Karten gut durch und bildet einen Stapel.
2. Anschließend bekommt jeder Spieler 8 Karten, die er auf die Hand nimmt. Bei 2 Spielern bekommt jeder 10 Karten.
3. Stellt die Keksdose (Schachtelunterteil) in die Tischmitte und füllt sie anschließend. Hierzu nehmt ihr so viele Karten vom Stapel, wie Spieler mitspielen und legt diese verdeckt in die Keksdose.
4. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel neben der Keksdose.
5. Deckt nun die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie offen daneben. Dies ist die erste Karte des Ablagestapels. Solltet ihr eine Sonderkarte (Buddy, Zebrasus oder Cookie) aufdecken, deckt solange weitere Karten auf, bis ihr eine Mau-Mau Karte aufdeckt. Mischt danach eventuell aufgedeckte Sonderkarten wieder in den Stapel.
6. Legt Würfel, Zettel und Stift bereit.



ZIEL IST ES, ALLE EIGENEN HANDKARTEN LOSZUWERDEN.

Ein Spiel geht über **mehrere Runden**. Sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat, endet eine Runde. Einigt euch zunächst, wie viele Runden ihr spielen möchtet, bspw. je nach gewünschter Spieldauer.

**Kurz: 3 Runden | Normal: 5 Runden | Lang: 7 Runden**



Wer zuletzt einen Keks verschenkt hat, 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 **denselben Charakter** oder **dieselbe Zahl** hat, wie die oberste Karte des Ablagestapels.

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



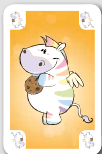
### Sonderkarten

Sonderkarten kannst du jederzeit von deiner Hand spielen (mit einer Ausnahme siehe roter Kasten auf S.6), wenn du an der Reihe bist, egal welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Führe die Aktion der Sonderkarte aus **und wünsche dir anschließend einen Charakter**. Dein Wunsch bleibt so lange bestehen, bis ein Spieler entweder eine entsprechende Mau-Mau Karte ausspielt oder eine weitere Sonderkarte ablegt und einen neuen (oder denselben) Wunsch äußert.



### Sonderkarte Buddy

Wähle **0 bis 3 deiner Handkarten** und benenne einen Mitspieler, dem du diese geben möchtest. Würfle anschließend. Ist das Ergebnis gleich oder höher der gewählten Kartenzahl, dann gib die Karten an deinen Mitspieler. Ist das Würfelergebnis niedriger als die gewählte Kartenanzahl, behältst du deine Karten. Zeigt der Würfel die -1, musst du 1 Karte vom Nachziehstapel nehmen.



### Sonderkarte Zebrabus

Wählt jeder **1 eurer Handkarten** aus und legt diese verdeckt in die Keksdose.



### Sonderkarte Cookie

Nimm die Karten aus der Keksdose und mische sie. Verteile sie dann, beginnend bei deinem linken Nachbarn, verdeckt an alle Spieler. Karten, die du selbst erhältst, legst du verdeckt oben auf den Nachziehstapel. Fülle die Keksdose dann wieder mit so vielen Karten verdeckt vom Nachziehstapel auf, wie Spieler mitspielen.

**Achtung:** Du und deine Mitspieler dürfen das Spiel nicht durch das Ausspielen einer Sonderkarte beenden! Spielst du als deine letzte Karte eine Sonderkarte, musst du 2 Strafkarten ziehen. Ist ein Spieler (auch der am Zug) durch eine ausgespielte Sonderkarte gezwungen, seine letzte Handkarte abzulegen, muss er ebenfalls 2 Strafkarten ziehen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt die Karten des Ablagestapels und bildet daraus den neuen Nachziehstapel. Achtung: Die oberste Karte des Ablagestapels dürft ihr nicht mitmischen! Sie bleibt als Ablagestapel liegen.

## „Mampf“

Sobald du deine vorletzte Karte spielst, also danach nur noch 1 Karte auf der Hand hast, musst du dies **sofort melden**, indem du „Mampf“ sagst. Vergisst du dies, musst du 1 Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen.

Mampf  
Mampf



## Ende einer Runde

Sobald du deine letzte Handkarte spielst, endet die Runde. Allerdings musst du dies **sofort melden**, indem du „Mampf Mampf“ sagst. Vergisst du dies, musst du 2 Strafkarten vom Nachziehstapel ziehen, und die Runde geht weiter.

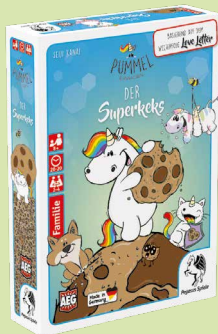
Ist die Runde zu Ende, berechnet jeder Spieler für sich seine Punkte. Die Punkte entsprechen der Anzahl der Handkarten aller Mitspieler, ohne die eigenen Handkarten. Außerdem erhält der Spieler, der die Runde beendet hat, zusätzlich 2 Bonuspunkte.

Notiert alle Punkte auf einem Zettel und bereitet anschließend die nächste Runde wieder genauso vor, wie zu Spielbeginn.

Nach der zu Spielbeginn vereinbarten Anzahl an Runden endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten. Bei Gleichstand spielt ihr einfach noch eine weitere Runde.



SPIELEND



Autor: Peter Neugebauer • Illustration: Stephanie Engel

Realisation & Satz: Claudia Geigenmüller

© 2018 Pummeleinhorn GmbH

© 2018 Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder

der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)