



VAMPIR MAU MAU

EIN BISSIGES KARTENSPIEL FÜR 2-4 SPIELER AB 8 JAHREN
VON PETER NEUGEBAUER

SPIELIDEE

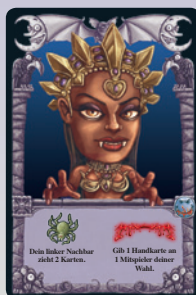
Tagsüber als Mensch, nachts als Vampir, so erlebt ihr den beliebten Klassiker *Mau Mau* auf neue Weise. Nutzt clever eure besonderen Fähigkeiten und werdet eure Karten schneller los als die anderen Blutsauger. Aber habt Acht, dass euch kein Werwolf in die Quere kommt!

SPIELMATERIAL

8 GROSSE CHARAKTERKARTEN



tagsüber: Mensch



nachts: Vampir

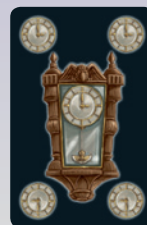


Tagseite

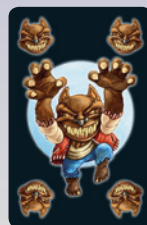


Nachtseite

11 SONDERKARTEN

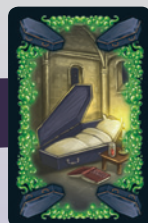


6 Uhren

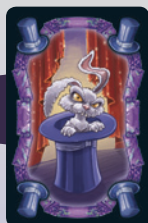


5 Werwölfe

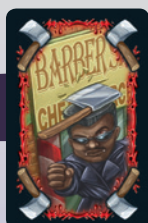
44 MAU-MAU-KARTEN



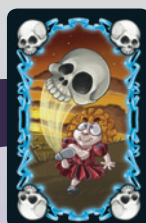
11 x Grün



11 x Lila



11 x Rot



11 x Blau

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

Legt die **Tag/Nacht-Karte** in der Tischmitte so aus, dass die **Tagseite** sichtbar ist.

Jeder Spieler erhält (per Zufall) **1 große Charakterkarte** und legt sie so vor sich ab, dass die **Tagseite** sichtbar ist. Lest nun reihum die Fähigkeiten eurer Karten vor, damit jeder Spieler alle Fähigkeiten kennt.

Mischt alle **44 Mau-Mau-Karten** zusammen mit den **11 Sonderkarten** in einen Stapel. Bestimmt einen **Geber**, der jedem Spieler nun **8 Karten** dieses Stapels gibt. Nehmt eure Karten auf eure **Hand**.

Legt den übrigen Stapel als **Nachziehstapel** in die Tischmitte. Deckt die **oberste** Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Dies ist die erste Karte des **Ablagestapels**.



Tipp: Spielt ihr *Vampir Mau Mau* zum ersten Mal, empfehlen wir die Verwendung von Charakterkarten, auf denen rechts ein Smiley abgebildet ist.

Sonderfall: Habt ihr eine **Sonderkarte** (Uhr oder Werwolf) aufgedeckt, deckt ihr solange weitere Karten auf, bis ihr eine **Mau-Mau-Karte** aufdeckt. Nur die **Mau-Mau-Karte** legt ihr auf den Ablagestapel. Alle aufgedeckten **Sonderkarten** mischt ihr wieder in den **Nachziehstapel**.



SPIELABLAUF

Euer Ziel ist es, alle eure 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, je nach gewünschter Dauer, zum Beispiel:

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

Einigt euch auch darauf, ob ihr alle Runden mit denselben Charakterkarten spielt oder ob ihr zu Beginn jeder neuen Runde eure Charakterkarten an eure linken Nachbarn weitergeben wollt.

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** oder **dasselbe Symbol** hat wie die oberste Karte des Ablagestapels. Ausnahme: Existiert ein noch unerfüllter **Farbwunsch** (siehe unten), **muss** deine Mau-Mau-Karte der gewünschten **Farbe** entsprechen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. (Das Symbol ist in diesem Fall frei wählbar.)

Lege deine ausgespielte Karte oben auf den **Ablagestapel**. Stimmt das **Symbol** oder die **Farbe** (nur nachts) mit einer der beiden Abbildungen im unteren Feld deiner **Charakterkarte** überein, wird jetzt die entsprechende **Fähigkeit** ausgelöst. (Dies wird später ausführlicher beschrieben.) Danach endet dein Zug.

Werwölfe

Einen **Werwolf** kannst du generell immer ausspielen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Lege deinen Werwolf auf eine **Charakterkarte** deiner Wahl. Ein **Charakter**, auf dem ein **Werwolf** liegt, kann seine **Fähigkeiten** so lange **nicht** einsetzen, bis der Werwolf **abgelegt** wird.

Du darfst deinen Werwolf nur auf einen Charakter legen, auf dem **kein anderer Werwolf** liegt. (Das bedeutet im Spiel **zu zweit**, du darfst deinen Werwolf nur auf deinen **eigenen** Charakter legen, falls bereits ein Werwolf auf dem Charakter deines Mitspielers liegt.)

Es dürfen **nie 2 oder mehr Werwölfe zugleich** ausliegen. Liegt bereits ein **anderer** Werwolf aus, wenn du deinen Werwolf ausspielst, so legst du den **anderen** Werwolf nun auf den **Ablagestapel** und nennst einen **Farbwunsch** (siehe unten). Danach endet dein Zug.

Uhren

Eine **Uhr** kannst du generell immer ausspielen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Lege deine Uhr neben die **Tag/Nacht-Karte**. Liegen hier jetzt **weniger** Uhren aus, als Spieler mitspielen, endet dein Zug.

Liegen hier jetzt **genauso viele** Uhren aus, wie Spieler mitspielen, wird der Tag zur Nacht bzw. die Nacht zum Tag. Drehe die **Tag/Nacht-Karte** auf ihre **andere** Seite. Zudem drehen **alle** Spieler ihre **Charakterkarten** auf die **andere** Seite. Lag ein **Werwolf** auf einem Charakter, wird dieser auf den **Ablagestapel** gelegt. Lege zuletzt **alle ausliegenden Uhren** auf den **Ablagestapel** und nenne einen **Farbwunsch** (siehe unten). Danach endet dein Zug.

Farbwunsch

Wurden während deines Zugs eine oder mehrere **Sonderkarten** auf den Ablagestapel gelegt, darfst du dir eine **Farbe** wünschen: Rot, Blau, Grün oder Lila. 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.

Manchmal kann auch durch die **Fähigkeit** eines **Charakters** ein Farbwunsch entstehen, für den dann dieselben Regeln gelten.

Leerer Stapel

Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**, mischt ihr alle Karten des **Ablagestapels** und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Achtung: Die **oberste** Karte des Ablagestapels dürft ihr **nicht** mitmischen, sondern müsst sie als Ablagestapel 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.



ENDE EINER 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**.

Löst deine letzte Karte eine **Fähigkeit** deines Charakters aus, setzt du diese Fähigkeit noch ein, da dies eventuell Auswirkungen auf die Punktwertung haben kann.

Achtung: Du darfst das Spiel **nicht** durch das **Ausspielen** einer **Sonderkarte** beenden! Tust du dies trotzdem, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen und die **Runde geht weiter**.

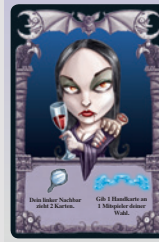
Aber: Du darfst das Spiel durch den Einsatz einer **Fähigkeit** deines Charakters beenden!



Beispiel 1: Klaus und Angelika spielen zu zweit. Klaus besitzt den abgebildeten Charakter und hat noch 2 Karten auf der Hand, einen Werwolf und die grüne Spinne. Auf Angelikas Charakter liegt

bereits ein Werwolf. Klaus ist am Zug. Würde er jetzt die Spinne ausspielen (und „Mau“ sagen), hätte er nur noch den Werwolf auf der Hand. Damit dürfte er das Spiel in seinem nächsten Zug aber nicht beenden!

Deshalb spielt Klaus den Werwolf aus und legt ihn auf seinen eigenen Charakter. (Auf Angelikas Charakter darf er den Werwolf nicht legen.) Danach legt er Angelikas Werwolf auf den Ablagestapel und wünscht sich die Farbe Grün. Nun sagt er noch „Mau“. So hat er eine große Chance, das Spiel im nächsten Zug zu gewinnen.



Beispiel 2: Angelika besitzt den abgebildeten Charakter und hat noch 2 Karten auf der Hand, eine Uhr und den blauen Grabstein. Die oberste Karte des Ablagestapels ist der rote Grabstein.

Angelika spielt den blauen Grabstein aus, legt ihn auf den Ablagestapel und sagt „Mau“. Durch die blaue Karte wird ihre rechte Vampirfähigkeit ausgelöst. Sie gibt die Uhr, ihre letzte Karte, an Klaus und sagt „Mau Mau“. Da sie die Uhr nicht ausgespielt hat, sondern durch eine Fähigkeit abgeben konnte, gewinnt sie das Spiel.

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

Beispiel 3: Angelika hat die Runde beendet. Die Spieler haben auf ihrer Hand:

Angelika	Robert	Klaus	James
0	1	2	4

Angelika erhält $1+2+4=7$ Punkte + 2 Bonuspunkte, insgesamt also 9 Punkte. Robert erhält $0+2+4=6$ Punkte, Klaus $0+1+4=5$ Punkte und James $0+1+2=3$ 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 ihr einfach noch eine weitere Runde!

CHARAKTER-FÄHIGKEITEN

Alle 8 Charaktere haben als **Menschen unterschiedliche** Fähigkeiten. Als **Vampire** sind alle Fähigkeiten **identisch**. Liegt ein **Werwolf** auf deiner Charakterkarte, egal ob tagsüber oder nachts, kannst du deine Fähigkeiten so lange **nicht** einsetzen, bis der Werwolf abgelegt wird.

Fähigkeiten der Vampire (nachts)

Als Vampir hast du 2 Fähigkeiten.

- + Links ist **1 Symbol** abgebildet. Jedes Mal, wenn du 1 Karte mit diesem Symbol ausspielst, muss dein linker Nachbar **2 Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**.
 - + Rechts ist **1 Farbe** abgebildet. Jedes Mal, wenn du 1 Karte dieser Farbe ausspielst, gibst du anschließend **1 deiner Handkarten** einem anderen Spieler deiner Wahl, der sie nun **auf seine Hand** nehmen muss.
- Falls du eine Karte ausspielst, die **sowohl** das passende Symbol **als auch** die passende Farbe hat, setzt du **beide** Fähigkeiten ein.

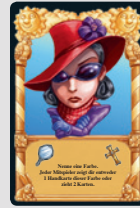
Fähigkeiten der Menschen (tagsüber)

Als Mensch hast du 1 Fähigkeit, bei der 2 Symbole abgebildet sind. Jedes Mal, wenn du 1 Karte mit einem dieser beiden Symbole ausspielst, setzt du anschließend deine Fähigkeit ein.

Eine Übersicht über die Fähigkeiten folgt auf der nächsten Seite.



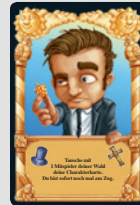
Du gibst **1 deiner Handkarten** an deinen **linken** Nachbarn. Dieser darf als Entschädigung einen **Farbwunsch** nennen.



Nenne eine **Farbe**: Rot, Blau, Grün oder Lila. Jeder **andere** Spieler muss dir entweder **1 Handkarte** dieser Farbe **zeigen** oder **2 Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**. Achtung: Dies gilt **nicht** als Farbwunsch!



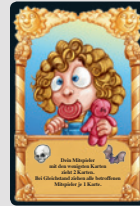
Nenne einen **Farbwunsch**. Danach bist du sofort **noch mal** am Zug. (Diese Fähigkeit kannst du auch mehrmals nacheinander nutzen, falls du entsprechend viele passende Symbole ausspielst.)



Du tauschst mit einem anderen Spieler deiner Wahl die Charakterkarte. Danach bist du sofort **noch mal** am Zug.



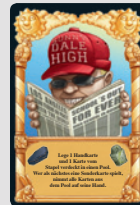
Alle **anderen** Spieler müssen **1 Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**. Du selbst ziehst **keine** Karte.



Alle **anderen** Spieler (außer dir!) vergleichen die **Anzahl ihrer Handkarten**. Wer von ihnen die **wenigsten** Karten auf der Hand hat, **zieht 2 Karten** vom Nachziehstapel. Haben 2 oder mehr Spieler die wenigsten Karten, ziehen diese Spieler je 1 Karte vom Nachziehstapel. Du selbst musst keinesfalls Karten ziehen!



Du ziehst **2 Karten** vom Nachziehstapel und siehst sie dir an. Dann gibst du entweder beide Karten an **1 Spieler** deiner Wahl **oder** du verteilst beide Karten an **2 verschiedene Spieler**. Du darfst dabei auch dir selbst eine oder beide Karten geben, falls du das möchtest.



Lege **1 Karte** von deiner **Hand** sowie **1 Karte** vom **Nachziehstapel** (ohne sie anzusehen) verdeckt neben die Tag/Nacht-Karte. Setz du diese Fähigkeit später erneut ein, legst du 2 weitere Karten wie zuvor dazu. Der so entstehende Stapel wird **Pool** genannt. Sobald ein Spieler eine **Sonderkarte** (Uhr oder Werwolf) spielt, muss er **alle** Karten aus dem **Pool** auf seine Hand nehmen. Achtung: Das gilt auch für dich selbst!

OPTIONALE ZUSATZREGELN

Noch mehr Spaß macht *Vampir Mau Mau* mit den folgenden **Zusatzregeln**: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte mit einem bestimmten Symbol ausspielt, muss sein **rechter** Nachbar **sofort** (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) eine bestimmte Aktion ausführen. **Vergisst** er dies, muss er **1 Strafkarte** vom Nachziehstapel ziehen.

Es bleibt euch überlassen, ob ihr diese Regeln verwenden wollt oder nicht. Ihr könnt auch **zunächst nur eine** dieser Regeln ausprobieren und dann später nach und nach weitere Regeln hinzunehmen. Und wenn euch das immer noch nicht genug ist, denkt euch einfach für die anderen Symbole eigene Regeln aus!



Der rechte Nachbar sagt:
„Mmm, lecker!“



Der rechte Nachbar streicht mit einer Hand über seinen Kopf.



Der rechte Nachbar klopft 3 Mal auf den Tisch.



Der rechte Nachbar sagt:
„Igitt!“



Der rechte Nachbar sagt:
„Tick Tack“

SPIEL MIT MEHR ALS 4 SPIELERN

Wollt ihr *Vampir 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 *Vampir Mau Mau* mit dazu, dann könnt ihr auch in noch größeren Runden spielen!

IMPRESSUM

Autor: Peter Neugebauer · Illustration: Dennis Lohausen · Grafikdesign: Dennis Lohausen, Hans-Georg Schneider · Realisation: Thyra Spiele
© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland · Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

