

Moorhuhn Mau Mau
Ravensburger, 2000
2 - 7 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

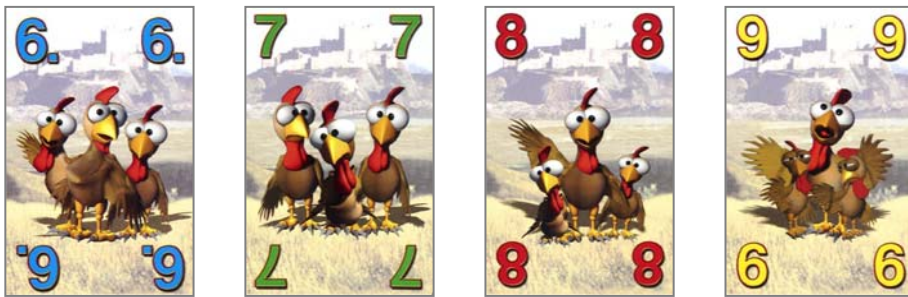
Inleiding

Moorhuhn Mau Mau (Moorhuhn = sneeuwhoen), het meest geliefde spelidee van de wereld. Het is een kaartspel voor 2 - 7 spelers vanaf 8 jaar.

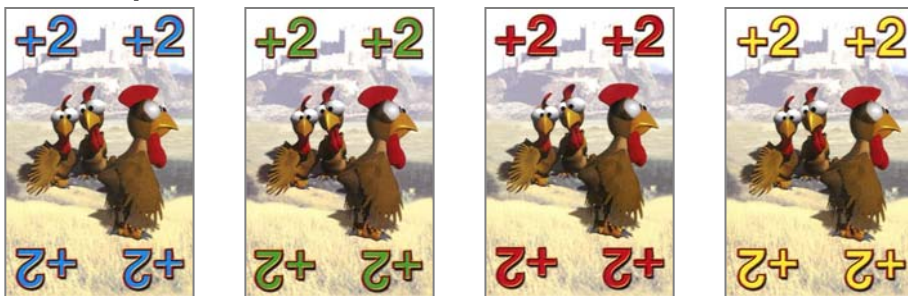
Spelmateriaal

Er zijn in totaal 52 Moorhuhnkaarten (getallenkaarten en actiekaarten).

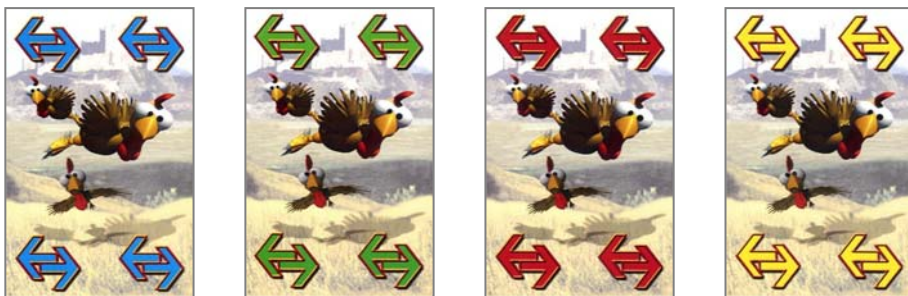
⇒ **32x 'getallen'** (in vier kleuren telkens tweemaal de waardes 6, 7, 8 en 9);



⇒ **4x 'slokop';**



⇒ **4x 'richtingswissel';**



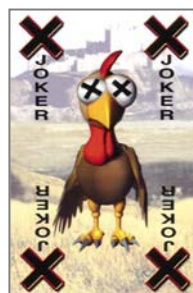
⇒ **4x 'beurtverlies';**



⇒ **6x kleurenkeuze;**



⇒ **2x joker;**



⇒ **3 kaarten met de spelregels.**



Doel van het spel

De speler die er in slaagt om als eerste al zijn Moorhuhnkaarten af te leggen, wordt de winnaar van dit spel.

Spelvoorbereiding

Aan het begin van het spel worden alle kaarten verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 5 verdekte Moorhuhnkaarten. De overige kaarten worden als een verdekte voorraadstapel op de tafel gelegd.

De bovenste kaart van de voorraadstapel wordt blootgelegd naast de voorraadstapel. Deze kaart vormt de eerste kaart van de aflegstapel.

De linkerbuurman van diegene die de kaarten heeft verdeeld, wordt de startspeler.

De speler die aan de beurt is, kan een kaart afleggen die ofwel in het getal, ofwel in de kleur, ofwel in het symbool identiek is aan de bovenste kaart van de aflegstapel.

Voorbeeld

Stel dat er een blauwe 8 op de aflegstapel ligt. De speler die aan de beurt is, kan ofwel een andere blauwe kaart spelen, ofwel een 8 in een andere kleur. De speler kan echter ook een kleurenkeuze of een joker speler (zie verder).



Als de speler die aan de beurt is geen passende kaart in de hand heeft dan moet hij de bovenste kaart van de voorraadstapel nemen. Als deze kaart past, mag hij ze onmiddellijk op de aflegstapel leggen. Als de kaart niet past dan is de volgende speler aan de beurt.

Functies van de actiekaarten

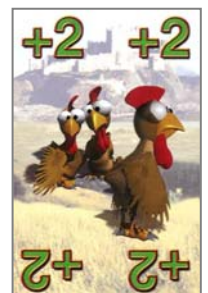
Een actiekaart kan ook worden gespeeld zelfs al heeft de speler een passende getallenkaart in de hand. Deze kaarten kunnen enkel dan worden gelegd als ze dezelfde kleur of hetzelfde symbool hebben.

De enige uitzondering hierop zijn de beide actiekaarten 'kleurenkeuze' en de actiekaart 'joker'. Deze kaarten kunnen, onafhankelijk van de kaart die boven op de aflegstapel ligt, te allen tijde worden uitgespeeld.

Slokop

Als een speler bijvoorbeeld op een blauwe getallenkaart zijn blauwe slokopkaart legt dan moet de volgende speler 2 kaarten van de voorraadstapel nemen en hij mag geen kaart afleggen.

Als deze kaart aan het begin van het spel wordt omgedraaid dan moet de linkerbuur van de speler die de kaarten heeft gedeeld twee kaarten bijnemen.



Richtingswissel

Als een speler deze kaart speelt dan wordt de speelrichting gewijzigd. Als er bijvoorbeeld wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee dan wordt na het spelen van deze kaart gespeeld tegen de wijzers van de klok in.

Als deze kaart aan het begin van het spel wordt omgedraaid dan moet de speler die de kaarten heeft gegeven als eerste een kaart afleggen en het spel gaat verder tegen de wijzers van de klok in totdat een nieuwe richtingswissel wordt gespeeld.



Beurtverlies

De speler die na het uitspelen van deze kaart aan de beurt is, moet een beurt overslaan.

Als deze kaart aan het begin van het spel wordt omgedraaid dan moet de linkerbuur van de speler die de kaarten heeft gegeven een beurt overslaan en zijn linkerbuur is dan aan de beurt.

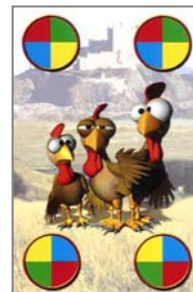


Kleurenkeuze

De speler die deze kaart speelt, mag de kleur bepalen die de volgende speler moet spelen. Hij mag ook dezelfde kleur behouden die daarvoor al werd gespeeld.

Een kleurenkeuzekaart kan te allen tijde op alle kaarten worden gelegd.

Als deze kaart aan het begin van het spel wordt gespeeld dan mag de linkerbuur van de speler die de kaarten heeft gegeven de kleur bepalen die hij wil afleggen.



Joker

De speler die deze kaart speelt, mag een willekeurige actie aan deze kaart geven die de volgende speler dan moet uitvoeren.

Een kleurenkeuzekaart kan te allen tijde op alle kaarten worden gelegd.

Als deze kaart aan het begin van het spel wordt gespeeld dan mag de linkerbuur van de speler die de kaarten heeft gegeven de actie bepalen die hij aan deze kaart wil toevertrouwen.



Einde van het spel

Als een speler nog slechts één kaart in de hand heeft dan moet hij luid en duidelijk 'Moorhuhn' roepen. Als hij dit vergeet één van de andere spelers heeft dit bemerkt dan moet hij voor straf twee kaarten van de voorraadstapel nemen. Als hij het zelf nog ziet vooraleer iemand er hem attent op maakt dan moet hij dit niet doen.

Als deze speler opnieuw aan de beurt komt en hij kan ook zijn laatste kaart afleggen dan wint hij het spel.

Als de voorraadstapel is opgebruikt vooraleer het spel door een speler is beëindigd dan wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en wordt als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. Zoals aan het begin van het spel wordt ook nu de bovenste kaart omgedraaid om het spel te kunnen verder zetten.

Het spel eindigt onmiddellijk vanaf het moment dat een speler geen kaarten meer in de hand heeft. Hij wordt de winnaar van dit spel.