

### Teamziel

Spieler	Spielhöhe (= vom Chef gebotene Karten)															Punkte im Spiel
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
3	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	-	-	-	36
4	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
5	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	-	-	-	60
6	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	-	-	-	-	-	60

### Erfülltes Spiel

Cheftrumpf	Höhe									
Farbe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1, 7	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
0, 2-6, 8, 9	-	-	1	2	3	4	5	6	7	8+
ohne	-	-	-	1	2	3	4	5	6	7+
Bonus	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

### Verlorenes Spiel:

Je Differenz:  
 -10 beim Chef  
 0 beim Partner  
 + 5 bei den Gegnern

### Eklat: (je Karte)

-10 beim Provokateur  
 + 5 bei Höchstbietenden  
 0 bei allen anderen

**MÜ**

# MÜ

für 3-6 Spieler  
(optimal 5, 4)  
ab 12 Jahren

## 1. Spielidee

Mü ist ein Stichspiel. Vor dem ersten Stich gibt es eine Auktion um das Vorrecht, Trumpf zu bestimmen. Geboten wird, indem man Karten aufdeckt. Die beiden Spieler, die am Ende die meisten Karten aufgedeckt haben, **Chef** und **Vize**, bestimmen je einen Trumpf.

Am Ende des Spieles bekommt jeder Spieler den Wert seiner Stiche aufgeschrieben. Der Chef und sein von ihm bestimmter Partner haben eine Zusatzchance: Zusammen können sie Bonuspunkte einspielen. Aber je mehr Karten der Chef aufgedeckt hat, desto schwieriger wird dies und wenn es nicht gelingt, so wird der Chef zur alleinigen Verantwortung gezogen.

## 2. Spielvorbereitung

**Geben** Bei drei Spielern werden zwei Farben aussortiert, bei mehr Spielern keine. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler ausgeteilt.

## 3. Auktion

**Karten zeigen** Beginnend mit dem Geber legen die Spieler reihum Karten aus ihrer Hand offen vor sich auf den Tisch. Die Anzahl der aufgedeckten Karten stellt die Höhe des Gebotes dar.

**Kleine Schritte** Das Aufdecken dauert meist mehrere Runden. Der an der Reihe befindliche Spieler darf immer nur so viele Karten aufdecken, daß er höchstens **eine Karte mehr** vor sich liegen hat als der Spieler mit den **bis dahin meisten Karten**. Hat daher ein Spieler selbst die meisten vor sich liegen, so darf er



Viel Spaß !

An dieser Stelle wieder vielen Dank an unsere Spieltester:

Michael, Holger, Uwe und die E-Werker, die Mü schon in der 15-Karten-auf-den-Tisch-Version gerne gespielt haben; Klaus, unserem Bridgelehrer; Johannes und seiner Familie, die vor allem auch viel Calcopy getestet haben; Ralf und Sabine, wie immer; Basti, der weiß, daß die Igel klug sind; Jens, Martin; Bärnhard (und seine Freunde) und Ottmar, die viel an den Regeln korrigiert haben; Dagmar und Mattes, die der Meinung sind, Mü sei unerkennbar; Friedhelm & Co; Thomas und Beate, diejenigen mit der weitesten Anreise; noch ein Holger und einige Unbekannte, die Skat besser finden als Mü; Hansjörg, der sich für den Müweltmeister hält, und Frank; Sabine; Werner und Anneli; Hinnerk; den Hippodäce Spielclub; und zuletzt eine Entschuldigung an die, die wir vergessen haben.

Fragen, Kritik, Vorschläge, Lob und Bestellungen bitte an:

Doris und Frank, Obere Büch 24, 91054 Buckenhof  
Tel.09131/55045, Fax.09131/55085



#### 4. Spielende & Wertung

Punkte	für
+24	die meisten Einhornkarten
-12	die meisten Igelkarten
-5	jedes Jungtier = Nuller
+Wert (0,1,2)	jeder Karte (auch der Nuller)

Ist der Kartenrest verbraucht und sind die letzten Handkarten gespielt, so endet das Spiel. Das restliche Freiwild bleibt ungewertet liegen.

Am Spielende werden die linksstehenden Auswertungen vorgenommen, die Punkte für jeden Spieler addiert und so der Gesamtsteiger bestimmt.

Haben mehrere Spieler gleichviele Einhorn-/Igel, so werden die entsprechenden Wertungen gleichmäßig auf sie verteilt.

Man kann die Punkte auch aufschreiben und bis zu einer vorher vereinbarten Summe (z.B. 100 Punkte) spielen.

#### 5. Safari verkehrt

Eine kleine Variation zum letzten Spiel: Eigentlich will man gar nichts fangen, aber die Vieher laufen einem zu.

Hier versucht man möglichst wenig Punkte zu sammeln. Es wird gespielt nach den Regeln von oben, nur daß der jeweils nachfolgende Spieler entscheiden darf, in welchen Funktionen eine gelegte Karte aktiv wird.

Punkte	für
+24	die meisten Karten insgesamt
+18	die meisten Igelkarten
+Wert	jeder Karte

Zu viert kann man auch dieses Spiel in **Partnerschaften** spielen, gewertet wird nach linksstehender Tabelle, wer nach einigen Runden die wenigsten Punkte hat gewinnt!

nur eine Karte aufdecken. Dies gilt auch am Anfang für den Geber, der zunächst immer mit höchstens einer Karte beginnen darf. Deckt er eine Karte auf so kann sein Nachbar schon bis zu zwei Karten aufdecken, usw.

**Untergrund** Spätere Gebote müssen vorangegangene Gebote nicht überbieten, nicht einmal Gleichziehen ist nötig, auch tieferes Bieten, sozusagen im Untergrund, ist erlaubt.

**Passen** Statt eine Karte zu legen, kann ein Spieler auch passen. Kommt die Runde später noch einmal an ihn, so darf er wieder einsteigen.

Anna	Beate	Conny	Dagmar	Emma
R6	paßt	Ge8	Gr1   B1	paßt 2)
R2	B9 3)	Gr9   R5	paßt	R8
R9	paßt	paßt	Gr8   Gr7	paßt
paßt	paßt	paßt	paßt	4)

**Beispiel 1:** Die Tabelle zeigt eine Auktion. Anna eröffnet mit einer Karte, Beate paßt, Conny zieht gleich, Dagmar<sup>1)</sup> erhöht dann. Emma<sup>2)</sup> darf nun schon drei Karten legen, paßt aber<sup>3)</sup>. In der nächsten Runde zieht Anna mit Dagmar gleich. Nachdem sie in der ersten Runde gepaßt hatte, bietet Beate nun eine Karte<sup>3)</sup> im Untergrund, usw. In der letzten Runde wird Emma nicht mehr gefragt<sup>4)</sup>, da sie die Passrunde begonnen hatte.

**Auktionsende** Die Auktion endet, sobald direkt hintereinander alle Spieler einmal gepaßt haben. Die aufgedeckten Karten aller Spieler bleiben offen liegen, werden aber später wie Handkarten verwendet.

#### 4. Chef und Vize

**Chef** Hat nach der Auktion ein Spieler mehr Karten geboten (=gelegt) als alle anderen Mitspieler, so wird er Chef.

**Beispiel 2:** Nach der Auktion in Beispiel 1 wäre Dagmar die Chefin.

**Eklat** Hat nach der Auktion kein Spieler **alleine** die meisten Karten aufgedeckt, so endet das Spiel sofort in einem Eklat.

**Eklatwertung** Die Spieler mit den meisten aufgedeckten Karten erhalten für jede aufgedeckte Karte **5 Punkte** gutgeschrieben. Nur derjenige von Ihnen, der als letzter eine Karte geboten hat, erhält je aufgedeckte Karte **10 Punkte abgezogen!** Es wird nicht weiter gespielt und nach dem Aufschreiben der Punkte (siehe 9.) sofort neu gegeben.

**Beispiel 3:** *Hätte Dagmar in Beispiel 1 zuletzt nur eine Karte gelegt und hätten darin alle gepaßt, einschließlich Dagmar, so hätte Dagmar -30 Punkte, Anna und Conny hätten je +15, Beate und Emma keine Punkte erhalten.*

Passen alle in der ersten Runde, so ist dies ein Eklat, bei dem keiner Punkte erhält.

**Vize** Gibt es keinen Eklat, so wird außer dem Chef auch ein Vize bestimmt. Vize wird der Spieler mit den **zweitmeisten** gebotenen Karten. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten aufgedeckt, so wird derjenige von ihnen Vize, der die Karte mit der höchsten Ziffer geboten hat. Haben die höchsten Karten bei mehreren Spielern gleiche Ziffern, so entscheidet die zweithöchste Karte, dann die dritthöchste usw.

**Beispiel 4:** *In obigem Beispiel 1 wäre Conny „Vizin“, zwar hat Anna auch eine [9] ausgelegt, aber die zweithöchste Karte ist bei Conny eine [8] und bei Anna eine [6].*

**kein Vize** In dem seltenen Fall, daß sich kein eindeutiger Vize ermitteln läßt, gibt es keinen Vize. Es gibt auch keinen Vize, wenn **zu dritt** gespielt wird, oder in dem Sonderfall, daß der Chef als einziger eine Karte aufgedeckt hat.

**2. Aufrechnen** Lassen sich die Ziffern einer oder mehrerer Tischkarten und der gespielten Karte zusammen auf 17 addieren, so fängt der Spieler die entsprechenden Tischkarten und läßt die von ihm gespielte Karte frei.

**3. Paaren** Gibt es zu der angespielten Karte eine oder mehrere Tischkarten derselben Ziffer, so fängt der Spieler eine dieser Tischkarten **und** die angespielte Karte.

**Kombinieren** Mit einer Karte darf man gleichzeitig auf mehrere Arten fangen. Auf jede Art aber **höchstens einmal**. Die ausliegenden Karten dürfen dabei nur auf eine Art verwendet werden.

**Beispiel 12:** *Es liegt 3, 4, und 6 auf. Mit einer 7 kann eine Spieler entweder addieren und 3, 4 fangen, oder aufrechnen und 4, 6 fangen. Es ist nicht möglich mit einer 7 die 3, 4, 6 zu fangen, da die 4 dazu doppelt verwendet werden müßte.*

Wird beim Kombinieren auch gepaart, so wird die gespielte Karte mit den Tischkarten zusammen gefangen.

**B. Abwerfen** Ein Spieler, der nicht fangen kann oder will, muß statt dessen eine Handkarte freilassen. Kann mit dieser Karte jedoch gefangen werden, so muß dies getan werden. Ein Zwang zum Kombinieren besteht dabei nicht. Wird das Fangen übersehen und auch von den Gegenspielern nicht reklamiert, so wird es nicht nachgeholt.

Ein Spieler muß abwerfen, wenn sein Vorgänger den Tisch vollständig geleert hat.

**Nuller** Addiert oder rechnet man auf und es liegen Nuller auf dem Tisch, so **muß** man mindestens **eine** von ihnen mitfangen.

**Neue Runde** Nach 4 Runden haben alle Spieler ihre Handkarten verbraucht. Nun teilt der nächste an der Reihe befindliche Spieler jedem 4 neue Karten vom Reststapel aus und legt, soweit vorhanden, 4 zusätzliche Karten offen auf den Tisch. Sein linker Nachbar spielt danach die nächste Karte. Dadurch sitzt jeder Spieler einmal am Anfang.





für 2-4 Spieler  
(optimal 2 oder 4)  
ab 10 Jahren

### 1. Spielidee

Jeder Spieler versucht möglichst viele von den ausliegenden Karten, dem "Wild", zu fangen, indem er verschiedene Kombinationen mit ihnen und einer seiner Handkarten bildet. Wer nichts fängt, muß stattdessen ein "Tier aussetzen". Natürlich gibt es auch Wesen, die man nicht fangen, sondern freilassen sollte.

### 2. Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt, jedem Spieler 4 Karten ausgeteilt, 4 Karten in der Mitte des Tisches als "Freiwild" offen aufgelegt. Die restlichen Karten bleiben als Stapel liegen. Bei 4 Spielern sollten je zwei gegenüber sitzende Spieler ein Team bilden und auf ein Konto spielen.

### 3. Jagen

Beginnend mit dem linken Nachbarn des Gebers kommen die Spieler links herum an die Reihe. Der an der Reihe befindliche Spieler spielt immer genau eine Karte offen aus. Mit dieser kann er entweder fangen oder die Karte freilassen.

**A. Fangen**  
Es gibt drei Möglichkeiten, mit einer gespielten Karte zu fangen:

- Addieren**  
Lassen sich die Ziffern zweier oder mehrerer Tischkarten zu der Ziffer der ausgelegten Karte aufaddieren, so darf der Spieler diese Tischkarten an sich nehmen, "fangen". Gefangene Karten legt jeder verdeckt vor sich ab. Er gibt aber die gespielte Karte in die Freiheit, d.h. er legt diese zu den Tischkarten.

Lassen sich beim Addieren mehrere Summen bilden, so kann nur eine von ihnen gefangen werden.

## 5. Trumpfwahl

- Vize**  
Erst nennt der Vize (wenn es einen gibt) eine Sorte Trumpf seiner Wahl, danach der Chef.  
Als Trumpf muß entweder eine Farbe (z.B. "Rot") oder eine Ziffer (z.B. "Fünf") benannt werden. Chef und Vize dürfen jeweils nur Farben oder Ziffern wählen, die sie zuvor vor sich ausgelegt haben.

*Beispiel 5:* Nach der Auktion in Beispiel 1 dürfte Dagmar Grün, Blau, 1, 7 oder 8 wählen.

- Chef**  
Im Gegensatz zum Vize kann der Chef auch ohne Trumpfe spielen. In diesem Fall gibt es nur die Vizetrumpfe, oder, wenn es keinen Vize gibt, sogar keinen Trumpf. Falls der Chef Trumpfe bestimmt, stehen diese über den Vizetrumpfen. Er kündigt dies an, indem er z.B. sagt "Grün über Rot", wenn er selbst Grün als Trumpf benennt, nachdem der Vize Rot benannt hat.

## 6. Das Chefteam

**Teampartner**  
Bei mehr als 3 Spielern sucht der Chef sich nun unter seinen Mitspielern einen Partner aus. Bei der Auswahl des Partners wird der Chef die Auktion berücksichtigen. Der Chef darf den Vize nie zu seinem Partner machen. Der Chef und sein Partner bilden zusammen das (Chef-)Team.

Teamziel		Spielhöhe (=vom Chef gebotene Karten)											Durch die Anzahl der Punkte von ihm gebotenen Karten legt der Chef fest, wieviele Punkte er mit seinem Partner in				
Spieler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	im Spiel	
3	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	-	-	-	36	
4	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	
5	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	-	-	-	60	
6	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	-	-	-	-	-	60	

seinen Stichen haben muß: Je mehr aufgedeckte Karten desto mehr Punkte brauchen sie. Die genauen Punktzahlen sind der Tabelle zu entnehmen.

**Beispiel 6:** Degmar hatte in Beispiel 1 vier Karten aufgedeckt. Sie spielen zu fünf. Ihr Team braucht 33 Punkte.

**Tip:** Den Chef oder Vizeposten strebt man an, wenn man von einer Farbe oder einer Ziffer viele Karten hat, die man zu Trümpfen machen will, und auch sonst starke Karten hat.

Bei 3 Spielern bietet man, um Chef zu werden; ab 4 Spielern auch, um Vize zu werden oder um sich einem zukünftigen Chef als Partner anzubieten! Zu letzterem eignen sich auch Untergrundegebote. Der Chef ist an einem starken Partner mit Trumpf interessiert. Bluffen ist oft falsch, da man auch zukünftige Partner irrt.

Mit dem Chefposten im Visier, sollte man die Zahl seiner Gebote von der Stärke seines Blattes abhängig machen, aber auch von den Stärken potentieller Partner. Wer zu niedrig bietet, spielt seltener und verschenkt, auch wenn er spielt, Punkte.

## 7. Abspiel

**Erstes Anspiel Karten**  
Der Chef spielt eine beliebige seiner Karten an. Gespielt wird immer entweder von der eigenen Hand, oder vom Tisch, von den eigenen gebotenen Karten. Die Spieler geben im Uhrzeigersinn reihum je eine Karte zum Stich zu.

**Bedienen**  
Wer in der ursprünglich angespielten Farbe zugeben kann, von der Hand oder vom Tisch, muß dies tun. Welche Karte der Farbe man zugebt ist beliebig. Kann ein Spieler dies nicht, so kann er wahlweise eine andere Farbe abwerfen oder Trumpf zu spielen.

**Die Trumpffarbe**  
Ist Trumpf angespielt, so muß Trumpf bedient werden. Die Chef- und Vizetrümpfe bilden zusammen eine eigene große Farbe. D.h. Cheftrumpf wird

Der Joker darf auf die Hand genommen werden oder direkt verbaut.

**Kein Umbauen**  
Einmal ausgelegte Kombinationen können nicht mehr umgebaut oder zusammengefügt, sondern nur noch ergänzt werden.

**3. Abwerfen**  
Am Ende seines Zuges muß ein Spieler eine Karte abwerfen, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Abwurfstapel sollte so gehalten werden, daß jeweils nur die oberste Karte sichtbar ist.

**Spielende**  
Abwerfen einer Karte, wenn ein Spieler nach dem Hat er schon vorher keine Karten mehr und kann daher nicht abwerfen, so muß er seine Auslage so weit zurücknehmen bis er abwerfen kann.

## 4. Wertung

Schluß machen	10
restliche gelbe Handkarten	je -10
andere Handkarten	je -5
Drilling	0
Vierling gemischt/rein	10/30
Fünfling	50
Linge mit 7 oder 1	die Hälfte
3er-Sequenz, gemischt/rein	0/10
4er-Sequenz, gemischt/rein	10/20
5er-Sequenz, gemischt/rein	20/40
für jede weitere Karte	+10

Nach dem Spielende wird gewertet. Die einzelnen Punktwerte sind linksstehender Tabelle zu entnehmen. Für den Wert einer Kombination ist wichtig, ob sie rein oder gemischt ist: Eine bunte Sequenz ist nie rein. Andere Sequenzen oder Linge sind dann rein, wenn sie keine Joker enthalten.

Für jeden Spieler werden alle zutreffenden Wertungen addiert.

Bei 4 oder 6 Spielern wird teamweise abgerechnet. Beendet ein Spieler das Spiel, so zählen die Handkarten seines Partners nicht negativ.

Die Punkte der Spieler/Teams werden notiert. Es wird gespielt, bis ein Spieler 200 bzw. ein Team 500 Punkte auf seinem Konto hat. Der Spieler bzw. das Team mit der höchsten Punktzahl zu diesem Zeitpunkt gewinnt. Mit wachsendem Punktekonto benötigen die Spieler mehr Karten, um herauszu-



beginnen und darf beliebig viele Karten von oben wegnehmen.

**2. Auslegen.** Der „Drahnste“ kann nun von seinen Handkarten verschiedene Kombinationen vor sich auslegen.

**Auslagen**  
 Abgelegt werden **Kombinationen von mindestens 3 Karten**. Zulässig sind entweder 3 (oder mehr) Karten gleicher Ziffer, ein „Ling“, oder Karten, die eine direkt verbundene aufsteigende **Sequenz** (z.B. 3,4,5) bilden. Diese Sequenz muß entweder **einfarbig** sein oder **bunt**. Eine bunte Sequenz enthält keine Farbe doppelt. Kombinationen dürfen keine zwei identischen Karten enthalten; ein *Ling* ist also immer bunt.

**Gelbe Joker**  
 Sämtliche gelben Karten sind **Joker**; sie können Karten einer anderen Farbe, derselben Ziffer ersetzen.

Eine einfarbige Sequenz muß zu mehr als der Hälfte aus normalen Karten bestehen, d.h. eine 4er Sequenz darf nur einen Joker enthalten, erst eine 5er Sequenz zwei, usw. Ein Ling oder eine bunte Sequenz darf nur einen Joker enthalten. Joker können auch verwendet werden, um einen Fünfling zu bilden.

**Beispiel 11:** Rot 5, Gelb 6, Rot 7 ist eine einfarbige Sequenz mit Joker. Rot 5, Gelb 5, Grün 5, Blau 5, Schwarz 5 ist ein legaler Fünfling. Blau 6, Gelb 7, Blau 8, Rot 9 ist keine zulässige Sequenz, da sie weder bunt noch einfarbig ist. Rot 2, Rot 3, Gelb 4, Rot 5, Rot 6, Gelb 7, Gelb 8 ist eine rote Sequenz der Länge 7. Die Sequenz Gelb 3, Gelb 4, Gelb 5 ist verboten, da sie zwei Jokers enthält.

**Herausgehen**

Punktekonto (Team)	Anzahl
weniger als 0 (0)	3
ab 0 (ab 0)	4
ab 100 (ab 200)	5
ab 150 (ab 400)	6

Sobald ein Spieler ausgelegt hat, darf er seine Handkarten auch bei Auslagen anderer Spieler ein- oder anbauen.

**Joker tauschen**  
 Kann er in einer (eigenen/fremden) Auslage Joker durch eine passende Karte ersetzen, so darf er seine Karte gegen den entsprechenden Joker eintauschen.

auch von Vize trumpf bedient und andersherum. Ist zum Beispiel die Ziffer 6 Trumpf, so ist die rote 6 keine rote Karte, sondern gehört zur Trumpffarbe.

**Stich**  
 Den Stich erhält der Spieler, der die Karte mit der höchsten Ziffer der angespielten Farbe gespielt hat; oder, wenn getrumpt wurde, der Spieler, der den höchsten Trumpf gespielt hat. Er nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich ab.

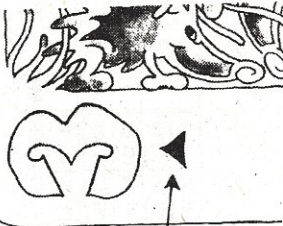
**Trumpf & Rang**  
 Cheftrumpfe sind immer höher als Vizetrumpfe (Eine Cheftrumpfe 0 schlägt z.B. schon alle Vizetrumpfe). Innerhalb einer Farbe gilt die normale Rangfolge. Fallen mehrere Karten gleicher Ziffer, also z.B. zwei Ziffertrumpfe gleicher Ziffer, so ist die zuerst gespielte höher.

**Doppeltrumpf**  
 Gibt es in einem Spiel sowohl Farb- als auch Ziffertrumpfe, so übersticht die Karte, bei der sowohl Ziffer als auch Farbe Trumpf ist, alle anderen Trumpfe. Sind 7er oder 1er Trumpf, so gibt es zwei Doppeltrumpfe, bei denen dann wieder der erstgespielte höher ist.

**Neuanspiel**  
 Solange die Spieler noch Karten auf der Hand oder gebotene auf dem Tisch haben, spielt immer derjenige, der den letzten Stich erhalten hat, eine neue Karte an.

**Spielende** Sind alle Karten abgespielt, endet das Spiel.

**8. Wertung**



Es gibt 2 Wertungen:  
**Jeder Spieler** erhält die Summe der **(Punkt-)Werte** (die Dreiecke, also 0,1 oder 2 je Karte) der Karten in seinen Stichen gutgeschrieben. **(Punkt-)Werte**

**Einzelwertung**

**Teamwertung.** Die Summe der Einzelwertungen der Spieler des Chefteams wird gebildet, liegt sie **auf oder über** dem **Teamziel** (siehe Nr.6), so ist dieses Spiel **erfüllt**, sonst ist es **verloren**.

Erfülltes Spiel	
Cheftrumpf	Höhe=vom Chef gebotene Karten
Farbe	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+
1,7	— 1 2 3 4 5 6 7 8 9+
0,2-6,8,9	— 1 2 3 4 5 6 7 8+
ohne	— 1 2 3 4 5 6 7+
Bonus	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

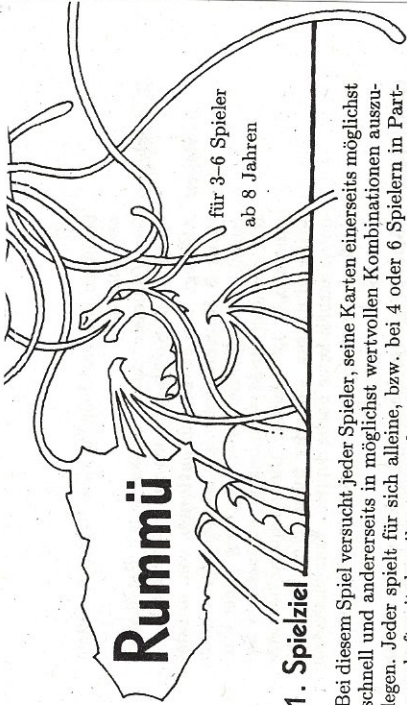
Der Bonus beim erfüllten Teamziel hängt von der Höhe des Spiels und von der Art des Cheftrumpfs ab. Das Spiel wird wertvoller, je mehr Karten der Chef ursprünglich aufgedeckt hatte und desto weniger Trümpe er bestimmt hatte: Chef und Partner erhalten **beide** den Bonus aus der Tabelle gutgeschrieben.

**Beispiel 7:** Hätte Dagmar (vgl. Beispiel 6) auf Höhe 4 erfolgreich mit Farbtrumpf gespielt, so wäre der Bonus jeweils 40 Punkte für sie und Anna. Mit Einern als Trumpf wäre der Bonus entsprechend 50 Punkte.

**Verlorenes Spiel** Zunächst wird nach der Tabelle in Nr.6 ermittelt, wieviele Karten der Chef hätte auflegen dürfen (wenn er mit seinem Partner nicht einmal die Punkte für eine Karte eingespielt hat, dann Null). Dann wird die **Differenz** zur gebotenen Höhe bestimmt. Die **Gegenspieler** erhalten alle je Differenz **5 Punkte** gutgeschrieben, der **Chef** je Differenz **10 Punkte** abgezogen, sein **Partner** kommt mit einem blauen Auge davon und erhält weder Plus noch Minus.

**Beispiel 8:** Dagmar und Anna (vgl. Beispiel 6) benötigen bei 5 Spielern auf Höhe 4 gemeinsam 33 Punkte. Angenommen Dagmar hat 20 Stichpunkte und Anna 9, zusammen 29, so hätten sie nur Spielhöhe 2 statt 4 erfüllt und somit eine Differenz von 2. Das macht -20 für Dagmar, und je +10 für Beate, Conny und Emma. Keine Wertung für Dagmars Partnerin Anna. Hätten Dagmar und Anna gemeinsam nur 23 Stichpunkte so hätten sie Differenz 4.

Spieler	Spielhöhe					
	1	2	3	4	5	6
3	12	14	16	18	20	22
4	30	32	34	36	38	40
5	24	27	30	33	36	39
6	20	24	28	32	36	40



für 3-6 Spieler  
ab 8 Jahren

## 1. Spielziel

Bei diesem Spiel versucht jeder Spieler, seine Karten einerseits möglichst schnell und andererseits in möglichst wertvollen Kombinationen auszuliegen. Jeder spielt für sich alleine, bzw. bei 4 oder 6 Spielern in Partnerschaft mit dem ihm gegenüberstehenden Spieler.

## 2. Spielstart

Spieler	3	4	5	6
Karten	9	8	8	7

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält nach linksstehender Tabelle Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden verdeckt als Talon in die Tischmitte gelegt. Ein Karte vom Talon wird offen neben den Talon als Abwurfstapel gelegt. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der linke Nachbar des Gebers beginnt mit dem Spiel.

## 3. Spielablauf

Der an der Reihe befindliche Spieler hat drei Aktionen in genau dieser Reihenfolge zu tätigen:

1. Er muß eine **Karte auslegen**.
2. Er darf **Karten auslegen**.
3. Zuletzt muß er eine Karte auf den **Abwurfstapel** legen.

### 1. Aufnehmen

Zu Beginn seines Zuges muß der Spieler eine Karte vom Talon nehmen oder (wenn vorhanden) statt dessen Karten vom Abwurfstapel. Nimmt er vom Abwurfstapel, so muß er mit der obersten Karte



so daß sie **überkreuzt** liegen. Die Ziffern dieser zwei Karten sind zwei verschiedene (oder gleiche) Schätzungen, wieviele Stiche der Spieler in diesem Spiel machen wird.

#### Offenbaren



Alle Spieler decken gleichzeitig die obere Karte dieses Kreuzes auf, die untere Schätzkarte bleibt für die Mitspieler geheim.

Für die exakte Erfüllung einer Schätzung gibt es später Bonuspunkte. Die Schätzkarten werden im Spiel nicht mehr verwendet.

#### Abspiel

Nach dem Schätzen wird nun mit dem schon bekannten Anspiel des Gebers der erste Stich gespielt und danach nach den gleichen Abspielregeln wie bei MÜ (Nr. 7) weitergespielt.

### 4. Wertung

Stich-Bonus	
niedrige Ziffer	5 Punkte
hohe Ziffer	10 Punkte
offenbart	Bonus $\times 2$
beide Ziffern	25 Punkte

Jeder Spieler erhält die Summe der Punktwerte (0,1,2) auf den Karten seiner Stiche aufgeschrieben.

Schafft er zusätzlich **genau** eine von ihm geschätzte Anzahl an Stichen zu erzielen, so erhält er nach linksstehender Tabelle Bonuspunkte.

**Beispiel 10:** Ein Spieler hat 3 und 4 Stiche getippt, die 4 geheim die 3 offen. Macht er 3 oder 4 Stiche, so erhält er immer 10 Punkte Bonus: Für die 4 weil es die höhere Ziffer ist, für die 3 weil sie zwar niedriger ist, aber offen und daher doppelt gewertet wird. Wäre die 3 geheim und die 4 offen, so wäre der Bonus bei 4 Stichen,  $2 \times 10 = 20$ , aber bei 3 Stichen nur noch 5. Beide Ziffern können natürlich nur dann richtig sein, wenn ein Spieler zweimal dieselbe Ziffer gelegt hatte.

Die Punkte der Spieler werden notiert. Man spielt, bis mindestens ein Spieler 200 oder mehr Punkte erreicht. Der Spieler, der jetzt die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

### 9. Aufschreiben

Die Punkte aus Einzel- und Teamwertung werden für jeden Spieler notiert und addiert. Der linke Nachbar des letzten Gebers wird zum neuen Geber. Man spielt, bis ein Spieler eine vorher abgemachte Punktesumme (200 Punkte dauern z.B. ca. eine Stunde) überschritten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten hat dann gewonnen.

**Beispiel 9:** Ein Beispielspiel zum Aufschreiben.

In einer Spalte sollte man immer vor dem Abspiel die Spielhöhe und die Art des Cheftrumpfs notieren.

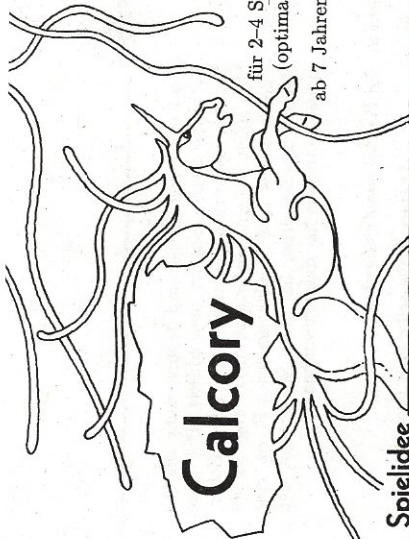
Die erste Runde endete in einem Eklat auf der Höhe 4.

In der nächsten Runde gewinnt das Team ein Spiel auf Höhe 5 mit Tern als Trumpf.

In der letzten Runde geht ein Spiel mit Differenz 3 verloren.

Höhe	An	Be	Co	T	Tr	Tr	Tr	Tr	Tr
4	20	20	0	-40	0				
Saldo	20	20	0	-40	0				
7er	11	3	22	15	9				
Saldo	31	23	82	35	9				
4	19	13	5	3	20				
Rot	15	-30	15	15					
Saldo	50	51	57	53	44				

Auf der letzten Seite dieser Anleitung sind die Tabellen mit dem Teamziel und die Wertungen noch einmal zusammengefaßt.



# Calcory

für 2-4 Spieler  
(optimal 2, 3)  
ab 7 Jahren

## 1. Spielidee

Jeder versucht möglichst viele Karten zu sammeln, indem er verdeckte Karten aufdeckt, deren Ziffersumme möglichst nahe an 13 herankommt.

## 2. Vorbereitung

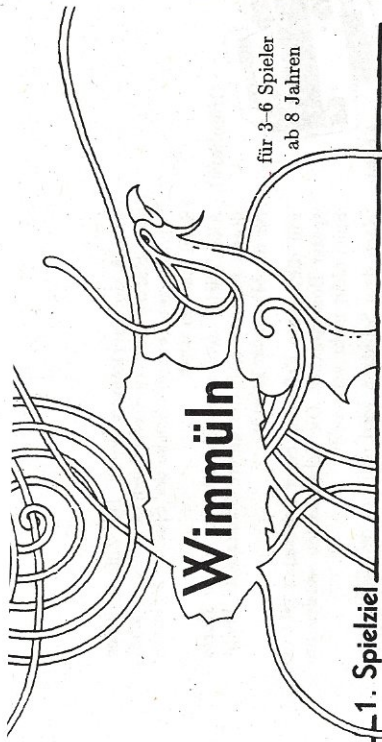
Die Karten werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch gemischt und dann gleichmäßig ausgebreitet (6 x 10). Jeder Spieler erhält Klötzchen in einer Farbe.



## 3. Spielablauf

Man einigt sich auf einen Startspieler. Von nun an wird immer reihum gespielt. //

**Karten aufdecken**  
Kommt ein Spieler an die Reihe, so deckt er einzeln und nacheinander, für alle Mitspieler sichtbar, Karten auf. Die Ziffern dieser Karten werden addiert. Der Spieler wird versuchen, möglichst nahe an die Summe 13 heranzukommen.



# Wimmüln

für 3-6 Spieler  
ab 8 Jahren

## 1. Spielziel

Eine einfaches Stichspiel. Jeder spielt für sich, und es kommt darauf an, vor dem Spiel sein persönliches Spielergebnis möglichst genau vorherzusagen.

## 2. Spielvorbereitung

Bei drei Spielern werden zwei Farben aussortiert. Der Kartensatz wird gemischt und gleichmäßig ausgeteilt.

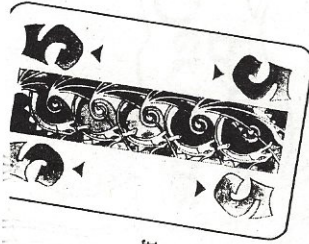
**Trumpf**  
Die letzten zwei Karten, die der Geber sich austeilt, deckt er auf. Die Karte mit der niedrigeren Ziffer bestimmt die Trumpffarbe (es gibt nie Zifferntrumpfe) für dieses Spiel; haben beide die gleiche Ziffer oder Farbe, so gibt es keinen Trumpf.

**Das 1. Anspiel**  
Nachdem Trumpf feststeht, nimmt der Geber die Karte der Trumpffarbe in seine Hand. Die andere Karte bleibt liegen, sie stellt das erste Anspiel dar. Gibt es keinen Trumpf, so kann der Geber nach Inspektion seines Blattes entscheiden, welche der beiden Karten er liegen läßt.

## 3. Spielablauf

**Schätzen**  
Bevor der erste Stich ausgespielt wird, legt jeder Spieler zwei seiner Karten verdeckt vor sich ab,





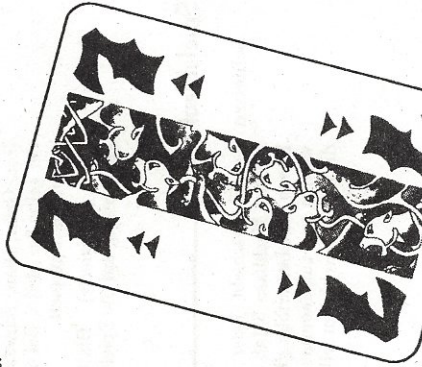
**1. Anspiel** Der Besitzer der grünen Fünf spielt diese zunächst an.

**Stiche** Die weiteren Abspielregeln sind wie bei MÜ (Nr. 7), nur daß es keinen Trumpf gibt.

Punkte	Wofür?
+50	den letzten Stich
+5	je gelbe Karte
-10	je rote Karte
-50	je scharze 7

Nach dem letzten Stich wird abgerechnet: Jeder Spieler addiert alle Bewertungsgen aus linksstehender Tabelle für sich auf.

Üblicherweise notiert man die Punkte und spielt, bis ein Spieler *-250 Punkte* unterschreitet. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten oder meisten Pluspunkten gewinnt.



#### 4. Aufdecken

**a. Gesprengt** Sobald ein Spieler beim Aufdecken die Summe 13 überschreitet, ist er gesprengt: Er muß alle von ihm aufgedeckten Karten wieder umdrehen und es kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Ein Spieler ist auch gesprengt, wenn er die zweite Karte mit der Ziffer Null aufdeckt.

**b. Treffer, 13** Gelingt es dem Spieler, die Summe 13 zu treffen, so nimmt er die von ihm aufgedeckten Karten an sich:

**Aufnehmen 1** Zuerst nimmt er diese Karten auf, muß aber dann eine von **davon** wieder verdeckt an eine beliebige freie Stelle der Auslage zurücklegen.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

**c. Liegenlassen** Erreicht ein Spieler nicht die 13 und wird nicht gesprengt, so kann er auch aufhören weitere Karten aufzudecken und die bisherigen Karten liegenlassen. Diese Karten bleiben aufgedeckt und er markiert sie mit seinen Klötzchen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



**2 Karten** Ein Spieler, der (am Spielanfang) noch keine aufgenommenen Karten hat, muß immer **mindestens** zwei Karten aufdecken.

#### 5. Überbieten ?

Kommen später Spieler an die Reihe, so müssen sie die vorgelegte aufgedeckte Summe überbieten. Dabei dürfen sie die markierten Karten **nicht** mit verwenden.

**a. Unterbieten** Bleibt ein späterer Spieler unter der vorgelegten Summe oder wird gesprengt, so muß er seine Karten wieder zudecken und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**b. Überbieten** Gelingt es einem späteren Spieler, Karten mit einer höheren Summe aufzudecken oder einen Treffer zu landen, so werden die vorher aufgedeckten und

markierten Karten zugedeckt, der entsprechende Spieler erhält seine Klötzchen wieder.

Waren die neu aufgedeckten Karten ein Treffer, so muß der neue Spieler die Karten wieder direkt aufnehmen (s.o.). War es kein Treffer, so markiert der neue Spieler seine Karten mit seinen Klötzchen und hofft, daß er nicht überboten wird.

Zieht ein Spieler mit der vorgelegten Summe gleich, so gilt dies als Überbieten, wenn seine Kombination aus mehr Karten besteht als die Vorgelegte. Sonst deckt er seine Karten wieder zu.

### c. Gleichziehen

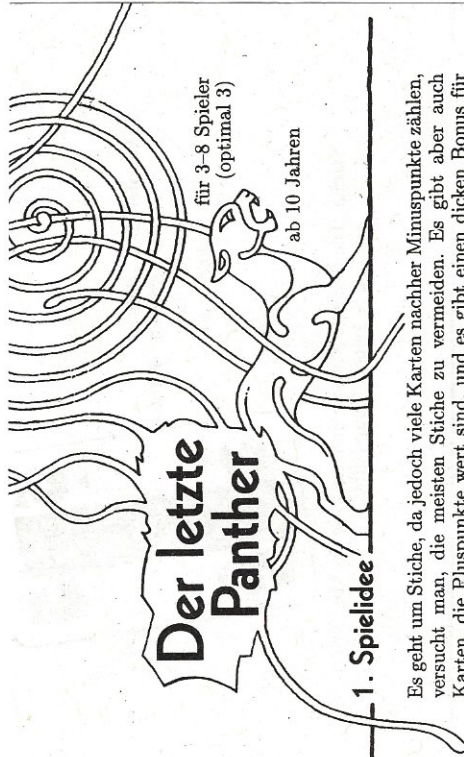
**Aufnehmen 2**  
Kommt ein Spieler an die Reihe und seine markierten Karten sind zwischenzeitlich nicht überboten worden, so nimmt er diese Karten sofort an sich. Er muß wie oben wieder eine Karte zurücklegen. Der Spieler deckt diese Runde nicht auf, es kommt der nächste an die Reihe.

## — 6. Spielende

### Einzelkarte

Nimmt ein Spieler eine einzelne Karte auf, da sie eine Runde lang nicht überboten wurde, so behält er sie und beendet damit das Spiel. In den letzten Runden kann es dabei vorkommen, daß die Spieler nicht mehr aufdecken können, da keine verdeckten Karten mehr vorhanden sind.

Der Spieler, der nun die meisten Karten besitzt, gewinnt.



## 1. Spielidee

Es geht um Stiche, da jedoch viele Karten nachher Minuspunkte zählen, versucht man, die meisten Stiche zu vermeiden. Es gibt aber auch Karten, die Pluspunkte wert sind, und es gibt einen dicken Bonus für den Spieler, der den letzten Stich bekommt!

## 2. Vorbereitung

Um das Spiel an die verschiedenen Spielerzahlen anzupassen, werden Karten aussortiert: Bei 3 Spielern werden von jeder Farbe die 1er und 2er aussortiert. Bei 7 und 8 Spielern werden in den Farben Rot, Grün, Blau, Schwarz jeweils die 2er entfernt, der gelbe 2er bleibt. Bei 4-6 Spielern wird mit dem vollen Blatt gespielt.

Das (reduzierte) Blatt wird gemischt und gleichmäßig auf die Spieler verteilt.

## 3. Spielablauf

**Schieben**  
Zunächst schiebt jeder Spieler verdeckt seinem rechten Nachbarn 3 (ab 6 Spielern 2) Karten zu. Dieses Schieben erfolgt gleichzeitig, d.h. die Karten werden erst aufgenommen, wenn jeder die Karten, die er selber schieben will, abgelegt hat.