

6-99 Jahre

Zahlemann und Söhne

Das verflixte Mau-Mau Spiel



Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 00 634 2

Autor: Heinz Meister

Illustration: Uwe Schildmeier

Das verflixte Mau-Mau Spiel um bare Münze
für 2 - 4 Spieler von 6-99 Jahren.

Inhalt: 36 Karten

56 Spielmünzen

1 Spielanleitung



Das ist Familie Zahlemann, besser gesagt die männlichen Mitglieder der Familie. Vom Baby bis zum Urgroßvater, alles ausgebuffte Spieler. Für ein flottes Mau-Mau Spiel sind sie immerzu haben. Keine Frage, daß es dabei zur Sache und um Geld geht. Also - an die Karten, Familie Zahlemann bittet zum Spiel...

Ziel des Spiels

Jeder versucht, als erster seine Karten loszuwerden. Wem dies gelingt, der kassiert von allen Mitspielern bare Münze. Wer zum Schluß das meiste „Geld“ besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Zuerst wird das Spielgeld verteilt. Jeder von euch erhält:



Dann werden die Karten gut gemischt und an jeden Spieler fünf Karten verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches. Die oberste Karte wird offen daneben gelegt. Jeder hält seine Karten so in der Hand, daß die anderen Mitspieler diese nicht einsehen können.

Spielregel

Die Spielkarten

Jedes Mitglied der Familie Zahlemann hat seinen ganz bestimmten Kartenwert:

Das Baby hat immer den Kartenwert 1, der kleine Junge den Wert 2, sein älterer Bruder hat den Wert 5, Vater Zahlemann Wert 10, Großvater Zahlemann Wert 20 und das älteste Familienmitglied, der Urgroßvater, trägt immer den Wert 50.



Jeder Kartenwert kommt in sechs verschiedenen Farben jeweils einmal vor, nämlich in den Farben rot, blau, gelb, grün, grau und violett.

Der Spielverlauf

Jetzt geht's richtig los. Der Jüngste von euch beginnt die erste Spielrunde. Er muß eine seiner Karten ablegen, die zur bereits offenliegenden Karte paßt. Eine Karte darf immer nur dann abgelegt werden, wenn sie eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt. Sie muß entweder

- a) den gleichen Kartenwert wie die offenliegende Karte haben

oder

- b) eine Karte in derselben Farbe sein.

Mit einem Beispiel ist es leicht zu verstehen:

Auf eine blaue Karte mit dem Wert 50 darf entweder eine andere Karte mit dem Wert 50 in beliebiger Farbe oder eine blaue Karte mit beliebigem Wert abgelegt werden.

Hat derjenige, der an der Reihe ist, eine passende Karte auf der Hand, legt er diese offen auf der aufgedeckten Karte als Vorgabe für seinen Nachbarn ab. Damit ist sein Spielzug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Hat ein Spieler **keine** passende Karte, **muß** er **eine** Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen. Sollte die Karte zufällig passen, darf er diese **sofort** ausspielen und ablegen.

Paßt die aufgenommene Karte nicht, muß er diese behalten. Nun ist der Nächste an der Reihe.

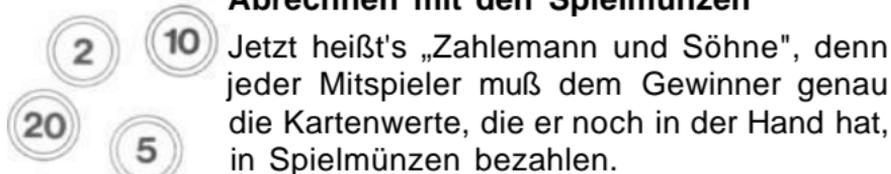
So wird Runde um Runde weitergespielt, und jeder von euch versucht, möglichst schnell seine Karten loszuwerden.

Wer seine **vorletzte** Karte ablegt, muß dies mit dem Wort „Zahlemann“ ankündigen. Sollte dies jemand vergessen, muß er **eine** Karte vom Stapel aufnehmen, die er **nicht** gleich wieder ausspielen darf. Also aufgepaßt!

Wer seine **letzte** Karte ablegt sagt „Zahlemann und Söhne“ und beendet damit diese Spielerunde. Der Gewinner dieser Runde darf nun seine Mitspieler zur Kasse bitten.



Abrechnen mit den Spielmünzen



Jetzt heißt's „Zahlemann und Söhne“, denn jeder Mitspieler muß dem Gewinner genau die Kartenwerte, die er noch in der Hand hat, in Spielmünzen bezahlen.

Gleich ein Beispiel, wie die Zahlrunde eines Mitspielers aussehen könnte:

Wer z. B. am Ende der Spielrunde eine 50er, eine 20er und eine 5er Karte hat, muß den Gesamtwert von 75 Punkten in Spielmünzen an den Gewinner bezahlen.



Wer keine passenden Münzen hat, kann selbstverständlich auch in anderen Münzwerten bezahlen oder wechseln lassen.

Neues Spiel, neues Glück

Haben die Mitspieler an den Gewinner bezahlt, werden alle Karten wieder gemischt und neu ausgeteilt.

Wie zuvor wird die oberste Karte des Abhebestapels aufgedeckt. Nun beginnt der Spieler, der in der letzten Runde am meisten bezahlen mußte. Vielleicht hat er in dieser Runde mehr Glück und darf die anderen zur Kasse bitten.

Ende des Spiels

Hat einer von euch kein Geld mehr oder reicht sein Geld nicht aus, um seine „Schulden“ an den Gewinner zu bezahlen, ist das Spiel beendet.

Nun heißt es „Kasse machen“. Wer jetzt am meisten Geld hat, gewinnt das Spiel.

Spielvarianten oder „Das Salz in der Suppe“

Wem die Grundregeln im Spiel mit Familie Zahlemann schon klar sind, der kann sich gleich an den Spielregeln für Geübte versuchen.



Die Karte mit dem Wert 1

Wer von euch die Karte mit dem Wert 1 ausspielt, darf gleich noch eine passende Karte ablegen.

Diese zweite Karte muß aber entsprechend der Grundregel entweder dieselbe Farbe **oder** denselben Wert haben.

Also kann dies auch wiederum eine Karte mit dem Wert 1 in einer **anderen Farbe** sein. So kann man hintereinander mehrere Karten mit dem Wert 1 in einem Spielzug loswerden.

Wer eine Karte mit dem Wert 1 abgelegt hat, ist **nicht gezwungen**, nochmals eine Karte auszuspielen. Hat der Spieler keine weitere passende Karte auf der Hand, ist der Nächste an der Reihe.



Die Karte mit dem Wert 50

Keine Frage, Urgroßvater Zahlemann hat viel Erfahrung und läßt keinen so leicht gewinnen. Wer eine Karte mit dem Wert 50 ausspielt, zwingt damit seinen nachfolgenden Mitspieler, eine Karte vom Stapel aufzunehmen. Diese Karte muß man behalten. Man darf in dieser Runde keine Karte ausspielen und der Nächste ist an der Reihe.



Die Karte mit dem Wert 2

Auch der Zweitjüngste der Familie Zahlemann versteht schon einiges vom cleveren Kartenspiel. Wer eine Karte mit dem Wert 2 ausspielt, löst einen **Kartentausch** aus: Jeder Spieler gibt seine Karten an seinen **linken** Nachbarn. Alle spielen dann mit den Karten weiter, die sie gerade erhalten haben.

Beherrscht man alle Spielvarianten, kann man es leicht mit Familie Zahlemann aufnehmen. Wer ein Spielchen wagt und gewinnt, wird selbstverständlich zum Ehrenmitglied der Familie Zahlemann ernannt.

© 1991, 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



Klein, kompakt und voller Spielideen

Wortfix

Pfiffiges Wortspiel für 2-8
Schnelldenker ab 7 Jahren.



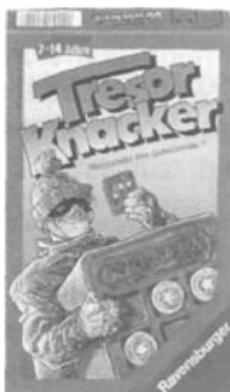
Super Kreisel

Reaktionsspiel mit schnellem Dreh!
Für 2-8 flinke Spieler ab 7 Jahren.



Tresorknacker

Wer knackt den Geheimcode?
Spaß und Spannung für
2 Spieler von 7-14 Jahren



Ravensburger

221417