

Spieler: ab 2 Personen Alter: ab 7 Jahre Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial:

76 Zahlenkarten, 24 farbige Aktionskarten, 10 schwarze Aktionskarten, 10 individuelle Karten

Number ONE – Mau Mau für Fortgeschrittene

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel bei **Number ONE** ist es, die eigenen Karten so schnell wie möglich abzulegen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält **7 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten bilden den Nachziehstapel und werden verdeckt in die Mitte gelegt. Vom Nachziehstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und danebengelegt. Diese bildet den Ablagestapel. Der Spieler, der **links neben dem Geber** sitzt, beginnt. Gespielt wird im **Uhrzeigersinn**.

SPIELVERLAUF

Der Startspieler, legt eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel. Dabei ist auf Farbe und Zahl der obersten Karte des Ablagestapels zu achten. Nur Karten mit der **gleichen Farbe** oder dem **gleichen Symbol**, dürfen aufeinander abgelegt werden. Eine Ausnahme bilden die schwarzen Aktionskarten (siehe „Aktionskarten“). Wurde eine Karte abgelegt und die Aktion durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Spieler haben Legezwang und **müssen in jedem Zug** eine Karte ausspielen. Hat ein Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Zieht er dabei eine passende Karte, kann er diese **sofort ausspielen**. Wird keine passende Karte gezogen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Legt ein Spieler seine **vorletzte Handkarte** ab, muss er dabei „**ONE!**“ rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Legt ein Spieler seine **letzte Karte** ab, muss er dabei „**NUMBER ONE!**“ rufen. Vergisst ein Spieler das Rufen, muss er Strafkarten ziehen (siehe unter „Strafkarten“). Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle Handkarten regelkonform abgelegt hat.

AKTIONSKARTEN

ZIEH-ZWEI-KARTE



Wird diese Karte gelegt, muss der **nachfolgende Spieler 2 Karten ziehen**. Nach dem Ziehen der Karten, darf er eine Karte direkt ausspielen. Es gelten die allgemeinen Ablege Regeln. Hat der Spieler keine passende Karte, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird die ZIEH-ZWEI-Karte zu Beginn des Spiels auf dem Ablagestapel aufgedeckt, gelten dieselben Regeln. Der erste Spieler muss zwei Karten ziehen und darf direkt eine Karte ausspielen, sofern er eine passende Karte hat.

RICHTUNGSWECHSEL-KARTE



Bei dieser Karte **ändert sich die Spielrichtung**. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun entgegen dem Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt. Es gelten die allgemeinen Ablege Regeln. Wird die Richtungswechsel-Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, beginnt der Geber und das Spiel wird mit dem Spieler zu seiner Rechten fortgesetzt.

Beim **Spiel mit zwei Spielern** werden die Richtungswechsel-Karten **aus dem Spiel** genommen

STOP-KARTE



Wenn diese Karte gelegt wird, muss der **nächste Spieler aussetzen**. Es gelten die allgemeinen Ablege Regeln. Wird die Stop-Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, setzt der Spieler zur **Linken des Gebers** aus und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, beginnt das Spiel.

FARBWAHL-KARTE



Beim Ablegen dieser Karte, darf der Spieler entscheiden, **welche Farbe als Nächstes** gelegt werden muss. Auch die schon liegende Farbe darf gewählt werden. Die Farbwahl-Karte kann auch dann abgelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Eine Farbwahl-Karte darf auch auf eine Farbwahl-Karte gelegt werden. Wird die Farbwahl-Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler zur **Linken des Gebers**, welche Farbe gelegt werden muss.

FARBWAHL-LEG-ZWEI-KARTE



Der Spieler, der diese Karte ausspielt, darf entscheiden, **welche Farbe als Nächstes** gespielt wird. Zudem kann er **sofort zwei weitere passende Karten** ablegen. Die Farbwahl-Leg-Zwei-Karte kann auch dann abgelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Es dürfen keine zwei Farbwahl-Leg-Zwei-Karten aufeinander oder in einem Spielzug gelegt werden.

Falls diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, wird sie verdeckt in den **Nachziehstapel gemischt** und eine neue Karte wird aufgedeckt.

INDIVIDUELLE KARTE



Auf diese Karten können **beliebige Spielregeln** geschrieben werden. Es ist **alles erlaubt**. Vor Spielbeginn wird **gemeinsam** mit den Mitspielern entschieden, **ob und wie viele** der Individuellen Karten **mit ins Spiel genommen werden**. Eine individuelle Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte ablegen könnte. Der Spieler entscheidet zudem, mit **welcher Farbe weitergespielt** wird. Wenn die Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, entscheidet der Spieler zur **Linken des Gebers**, welche Farbe gelegt wird.

RÜCK-RÜBER-KARTE



Spielt ein Spieler diese Karte aus, legen alle Spieler ihre **Karten verdeckt** vor sich auf den Tisch und wandern um **einen Platz nach rechts** weiter. Die Spieler haben nun **andere Handkarten** vor sich liegen, mit welchen Sie fortan weiterspielen. Der aktive Spieler beendet seinen Zug, in dem er wählt mit **welcher Farbe als Nächstes** gespielt wird.

Diese Karte darf auch dann gespielt werden, sollte der Spieler die Möglichkeit haben eine andere Karte zu legen.

ZUSATZREGELN

DOPPELN

Hat ein Spieler eine Zahlenkarte doppelt auf der Hand (z.B. zweimal eine rote Acht), so darf er die **beiden Karten zusammen ablegen**. Diese Regel gilt nicht für Aktionskarten.

KUMULIEREN

Ist ein Spieler von einer Zieh-Zwei-Karte betroffen und hat **ebenfalls eine Zieh-Zwei-Karte** auf der Hand, so kann er diese ausspielen. Der **nachfolgende Spieler muss dann 4 Karten ziehen** oder wenn möglich eine weitere Zieh-Zwei-Karte ausspielen. Nun **steigt** für diesen die Zahl der zu ziehenden Karten um **weitere 2**.

STRASSE

Hat ein Spieler **drei aufeinanderfolgende Zahlenkarten der gleichen Farbe** auf der Hand, darf er diese in seinem Zug **gemeinsam ablegen**.

STRAFKARTEN

ONE

Vergisst ein Spieler beim Legen seiner **vorletzten Karte „ONE!“** zu rufen, muss er **zwei Strafkarten** ziehen. Der Fehler kann nur bis zum **Ende** des Spielzuges, des **nächsten Spielers** bestraft werden. Bemerkten die Mitspieler nicht, dass das Rufen vergessen wurde, kommt der Spieler ohne Strafe davon.

NUMBER ONE

Vergisst ein Spieler beim Legen seiner **letzten Karte „NUMBER ONE!“** zu rufen, muss er **zwei Strafkarten** ziehen. Der Fehler kann nur bis zum Ende des Spielzuges, des nächsten Spielers bestraft werden. Bemerkten die Mitspieler nicht, dass das Rufen vergessen wurde, kommt der Spieler ohne Strafe davon.

FALSCH GELEGT

Legt ein Spieler eine Karte ab, obwohl er **nicht an der Reihe** ist, muss er die Karte **wieder aufnehmen** und **zwei Strafkarten** ziehen. Legt ein Spieler eine falsche Karte ab, muss er diese ebenfalls wieder aufnehmen und zwei Strafkarten ziehen.

STRASSE

Wer eine **falsche Karte in seiner abgelegten Straße** hat und dabei erwischt wird, muss die abgelegten Karten wieder aufnehmen und **5 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen.

SPIELENDE

Hat ein Spieler **alle Handkarten** erfolgreich abgelegt hat dieser **gewonnen**.