

2. AUFLAGE
500 – 3000

MÜ & mehr

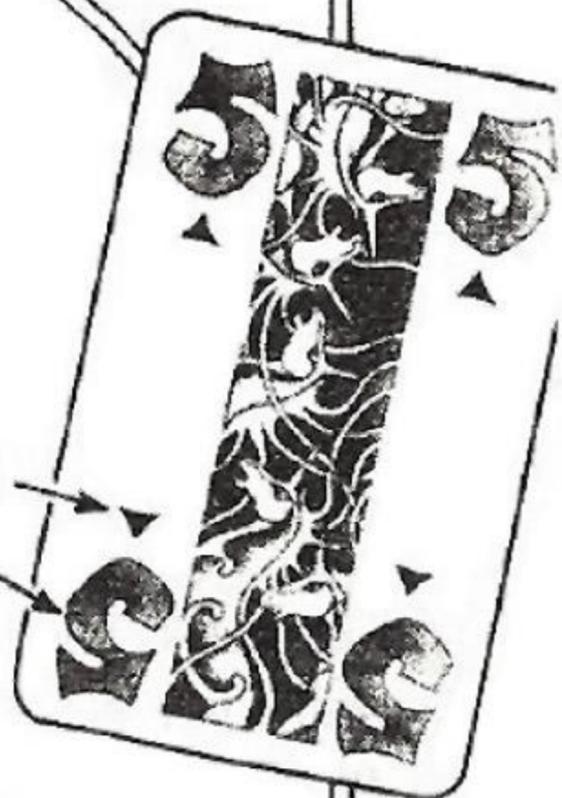
Eine Sammlung von Kartenspielen

Material, das Blatt

60 Karten in 5 Farben mit je 12 Karten:
Jede Karte trägt eine **Ziffer** von 0 bis 9
(1 & 7 sind doppelt vorhanden!),
und hat einen **Wert** von 0, 1 oder 2 Punkten.

24 Klötzchen in 4 Farben

Wert
Ziffer



Inhalt, die verschiedenen Spiele

MÜ

Taktisches Stichspiel
für 3–6 Spieler
(optimal 5, 4)
ab 12 Jahren
Spieldauer 1 Stunde.
Seite 2

Calcory

Gedächtnis- und
Rechenspiel
für 2–4 Spieler
(optimal 2, 3)
ab 7 Jahren
Eine Partie dauert
15 min.

Seite 10

Der letzte Panther

Anti-Stichspiel,
bei dem man Stiche
oft vermeidet
für 3–8 Spieler
(optimal 3)
ab 10 Jahren
Spieldauer 40 min.
Seite 13

Wimmüln

Ein Stichspiel,
bei dem man vorher
schätzt, was man
bekommt,
für 3–6 Spieler
ab 8 Jahren
Spieldauer 40 min.
Seite 15

Rummü

Ein Auslegespiel
für 3–6 Spieler
ab 8 Jahren
Spieldauer 1 Stunde.
Seite 17

Safarü

Fangspiel
für 2–4 Spieler
(optimal 2 oder 4)
ab 10 Jahren
Ein Spiel dauert
10 min.

Seite 20



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

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 ¹⁾	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, Dagmar¹⁾ erhöht dann. Emma dürfte nun schon drei Karten legen, paßt aber²⁾. In

der nächsten Runde zieht Anna mit Dagmar gleich. Nachdem sie in der ersten Runde gepaßt hatte, bietet Beate nun eine Karte³⁾ im Untergrund, usw. In der letzten Runde wird Emma nicht mehr gefragt⁴⁾, 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.

5. Trumpfwahl

- 1. Vize** Erst nennt der Vize (wenn es einen gibt) eine **Sorte** Trumpf seiner Wahl, danach der Chef.
- Farbe, Ziffer** 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.

- 2. Chef** Im **Gegensatz zum Vize** kann der Chef auch ohne Trümpfe spielen. In diesem Fall gibt es **nur die Vizetrümpfe**, oder, wenn es keinen Vize gibt, sogar keinen Trumpf. Falls der Chef Trümpfe bestimmt, stehen diese über den Vizetrümpfen. 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																
Spieler	Spieldhöhe (=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

Durch die **Anzahl** der von ihm gebotenen Karten legt der Chef fest, wieviele Punkte er mit seinem Partner in

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

Beispiel 6: Dagmar hatte in Beispiel 1 vier Karten aufgedeckt. Sie spielen zu fünft. 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 Untergrundgebote. Der Chef ist an einem starken Partner mit Trumpf interessiert. Bluffen ist oft falsch, da man auch zukünftige Partner irritiert. 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 Der Chef spielt eine beliebige seiner Karten an.

Karten 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 zugibt 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

auch von Vizetrumpf 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 getrumpft wurde, der Spieler, der den höchsten Trumpf gespielt hat. Er nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich ab.

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

Doppeltrumpf Gibt es in einem Spiel sowohl Farb- als auch Zifferntrümpfe, so übersticht die Karte, bei der sowohl Ziffer als auch Farbe Trumpf ist, alle anderen Trümpfe. *Sind 7er oder 1er Trumpf, so gibt es zwei Doppeltrümpfe, 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.

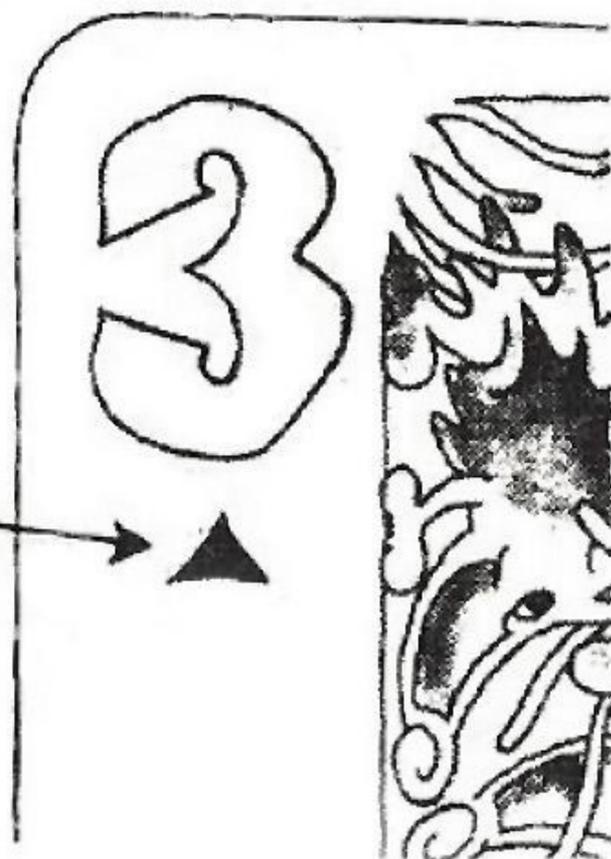
Spielende Sind alle Karten abgespielt, endet das Spiel.

8. Wertung

Es gibt 2 Wertungen:

Einzelwertung 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



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 Trümpfe 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.

Spieler	Spieldhöhe					
	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

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 Spieldhöhe 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.

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 Beispiel zum Aufschreiben.

Höhe	An	Be	Co	7er	Em
4	20	20		-40	
Saldo	20	20	0	-40	0
5	11	3	22	15	9
7er			60	60	
Saldo	31	23	82	35	9
4	19	13	5	3	20
Rot		15	-30	15	15
Saldo	50	51	57	53	44

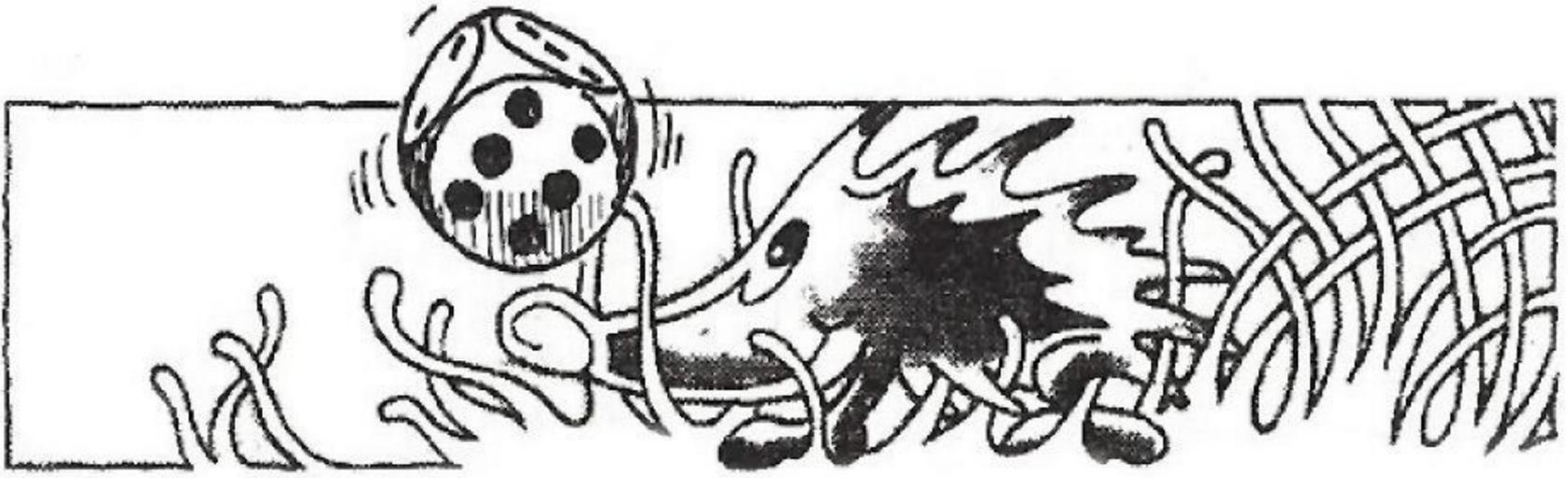
In einer Spalte sollte man immer vor dem Abspiel die Spielhöhe und die Art des Cheftrumpfs notieren.

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

In der nächsten Runde gewinnt das Team ein Spiel auf Höhe 5 mit 7ern als Trumpf.

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

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



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 Calcory 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 unerklärbar; 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 Hippodice Spieleclub; 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

Mü

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

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

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