

Mü

& mehr

Überarbeitete
Regel & Grafik!

▶ **Classic MÜ Regel**
Tutorial-Link
& mehr auf Seite 8

Mü ist ein Stichspiel mit vielen einzigartigen Elementen. Einige Handkarten werden vor Beginn aufgedeckt, zwei Trumpfarten werden gewählt und es werden Team-Partner bestimmt. Beweise dich in wechselnden Teams, um die meisten Punkte zu ergattern.

SPIELMATERIAL

60 Spielkarten
in 5 Farben,
numeriert von 0-9
(1 und 7 doppelt)



1 Krone-Anzeiger 27 Krone-Gebot-Marker (doppelseitig):



Rosa: für 3 Spieler
Türkis: für 4 Spieler
Oliv: für 5 Spieler
Braun: für 6 Spieler

1 Schild-Anzeiger



8 Schild-Gebot-Marker
(doppelseitig)

1 Trumpf-Anzeiger



17 Trumpf-Marker
(Farbe,
Zahl,
Kein-Trumpf)

ÜBERBLICK

Sammelt über mehrere Spiele hinweg Punkte, indem ihr Stiche macht und Boni erhaltet!

Vor jedem Spiel wird in einer Auktion bestimmt, wer die gegnerischen Rollen von Krone und Schild übernimmt.

Diese Spieler wählen die Trümpfe, die alle anderen Farben schlagen. Danach wählt der Krone-Spieler noch einen Partner für das Stichspiel aus und es kann losgehen!

Sobald alle Stiche gemacht sind, erhalten alle persönliche Punkte.

Wer im Siegerteam war, bekommt noch einen dicken Bonus!

AUFBAU

Karten

Wählt einen beliebigen Geber. Dieser mischt alle 60 Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Bei 3 Spielern: Entfernt vor dem Mischen alle Karten einer Farbe aus dem Stapel. Verteilt 15 Karten an jeden Spieler und legt die letzten 3 Karten verdeckt in die Mitte. Später, bevor die Trümpfe bestimmt werden, nimmt der Krone-Spieler diese 3 Karten auf die Hand und wählt dann 3 Handkarten aus, die er verdeckt auf seinen Punktstapel legt.

Marker

Legt die drei Anzeiger, alle Trumpf-Marker und alle Schild-Marker aus. Legt die Krone-Marker, die zu eurer Spieleranzahl passen – die Rückseite des Krone-Anzeigers zeigt welche – aufsteigend aus. Legt ein Handy o. ä. für die Online-Wertung bereit (oder druckt euch einen Wertungsbogen aus).

Und los geht's!



4 Spieler?
Legt die türkisen
Marker bereit.

AUKTION

Bestimmt die Rollen von Krone und Schild: Beginnend beim Geber legen die Spieler reihum eine beliebige Anzahl ihrer Handkarten als offene Auslage vor sich aus. Wer keine Karte auslegt, ist nicht raus, sondern darf später erneut legen.

Erhältet Krone oder Schild: Legt die meisten Karten aus, um die Krone zu erhalten, oder die zweitmeisten, um das Schild zu erhalten. Im Verlauf der Auktion bewegen sich beide Anzeiger wie folgt:

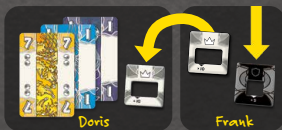
- **Erste Krone:** Wer zuerst Karten auslegt, erhält die Krone.
- **Erstes Schild:** Wer zuerst weniger oder die gleiche Anzahl Karten wie die Krone auslegt, erhält das Schild.
- **Neue Krone:** Wer mehr Karten auslegt als die Krone, übernimmt die Krone. Der vorherige Krone-Spieler übernimmt sofort das Schild.
- **Neues Schild:** Wer mehr als das Schild auslegt (aber weniger oder gleich viel wie die Krone), übernimmt das Schild.
- Wenn ein Spieler nicht mehr als das Schild auslegt, passiert nichts.



1. Frank legt 2 Karten aus und nimmt die Krone.



2. Roland legt 1 Karte aus und nimmt das Schild.



3. Doris legt 3 Karten aus und übernimmt die Krone. Frank verliert die Krone und übernimmt das Schild.

Ende der Auktion: Die Auktion endet, wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Sonderfälle: Falls nur ein Spieler Karten legt, gibt es kein Schild-Team, keinen Schild-Trumpf und keinen Schild-Bonus. Falls kein Spieler Karten legt, werden die Karten neu gemischt und verteilt.

Befüllt die Anzeiger: Die Spieler mit Krone und Schild zählen ihre ausgelegten Karten und legen den passenden Gebot-Marker in ihren Anzeiger.



Ausgelegte Karten: 6
Gebot-Bonus: 6x5



Ausgelegte Karten: 7
Gebot-Bonus: 7x10
Team-Ziel: 42 Punkte

Die Anzahl der ausgelegten Karten bestimmt:

Team-Ziel: So viele Punkte (von 60, bzw. von 48 im 3er-Spiel) muss das Krone-Team gemeinsam erreichen, um zu gewinnen.

Gebot-Bonus: Alle Spieler im Gewinnerteam erhalten diesen Bonus.

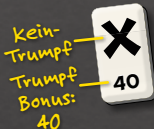
WÄHLT DIE TRÜMPFE

Die Spieler von Krone und Schild wählen die Trümpfe, die alle anderen Karten schlagen. Es dürfen nur Farben oder Zahlen als Trumpf gewählt werden, die in der eigenen Auslage liegen! (Beispiel: Blau 7 erlaubt die Wahl von Blau oder 7 als Trumpf.)

- Das Schild wählt zuerst einen Trumpf-Marker; dieser bestimmt den Kleinen Trumpf und kommt in den Trumpf-Anzeiger unter dem Schild.
- Die Krone nimmt danach einen anderen Trumpf-Marker; dieser bestimmt den Großen Trumpf, der den Kleinen schlägt.
- Beide Spieler können auch Kein-Trumpf wählen, dann gibt es nur einen oder gar keinen Trumpf.



Super-Trumpf: Gelbe 1er
Großer Trumpf: Gelb
Kleiner Trumpf: 1er



Kein-Trumpf
Trumpf-Bonus: 40

Werden eine Farbe und eine Zahl gewählt, ist ihre Kombination der höchste Trumpf im Spiel.

BILDET TEAMS

Nachdem die Trümpfe feststehen, wählt der Krone-Spieler einen Teampartner, wobei er jeden außer dem Schild-Spieler wählen kann. Um diese Wahl zu treffen, sollte er sich die Auslagen aller Spieler ansehen!

- Krone und Partner bilden das Krone-Team.
- Alle anderen Spieler sind im Schild-Team.

Bei 3 Spielern: Der Krone-Spieler hat keinen Partner. Er spielt alleine gegen die beiden anderen.

SPIELT STICHE

Ausgelegte Karten: Alle Karten, die während der Auktionsphase ausgelegt wurden, bleiben offen, bis sie gespielt werden.

Sortiert eure Auslage. Trennt ausliegende Trümpfe von anderen ausliegenden Karten. Das hilft, Trümpfe und Farben im Auge zu behalten.



Wichtig: Die Handkarten und die Auslage eines Spielers bilden zusammen die Hand, von der gespielt wird.

Stich anspielen: Der Krone-Spieler spielt die erste Karte in die Mitte des Tisches. Später spielt immer der Gewinner des letzten Stichs den nächsten Stich an.

Farbe/Trumpf bekennen: Die anderen Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn je 1 Karte in der zuerst angespielten Farbe aus. Wurde Trumpf angespielt, muss irgendein Trumpf gespielt werden. Wer nicht bekennen kann, spielt eine beliebige Karte.

Wichtig: Die gewählten Trümpfe gehören nicht mehr zu ihren ursprünglichen Farben. Wurde eine Trumpf-Karte angespielt, muss ein beliebiger Trumpf (Klein, Groß oder Super-) gespielt werden, falls möglich.

Stich gewinnen: Wer die höchste Karte der angespielten Farbe gespielt hat, gewinnt den Stich, außer es wurde Trumpf gespielt. Dann gewinnt der höchste Trumpf. Wurden mehrere höchste Karten gespielt, gewinnt die davon zuerst gespielte Karte. Wer den Stich gewinnt, legt diesen auf seinen verdeckten Stichstapel.

STICH 1

Rot 5

geschlagen von: Rot 9
geschlagen von: Kleiner Trumpf
geschlagen von: Großer Trumpf 0



Gelb und 1er sind Trumpf.



Rot ist angespielt

Diese Spieler haben KEINE roten Karten!

STICH 2

Großer Trumpf 3

Kleiner Trumpf

Grün 4

geschlagen von: Super-Trumpf



Gelb und 1er sind Trumpf.



Trumpf ist angespielt

Dieser Spieler hat KEINE Trümpfe!

ENDE EINES SPIELS

Nachdem alle Spieler alle ihre Karten (auf der Hand und in der Auslage) gespielt haben, endet das Stichspiel mit einer Wertung.

Folgt dem QR-Code, um eure Punkte zu bestimmen:



Name		Dor.	Fr.	Rol.	Sa.
Alle	Kartenpunkte	11	38	6	5
Gewinner- team  	Gebot-Bonus (x10/x5)	—	70	—	70
	Trumpf-Bonus	—	10	—	10
Summe		11	118	6	85

— 1. Einzelwertung

— 2. Gebot-Bonus

— 3. Trumpf-Bonus

Online-
Wertung

Lieber gedruckt?
Folgt dem Link auf Seite 8.

1. Einzelwertung: Jeder Spieler erhält die Summe der Punkte aller Karten in seinem Stichstapel.

1 Punkt

2 Punkte



Welches Team hat gewonnen?

Das Krone-Team zählt seine Punkte zusammen. Hat es sein Team-Ziel erreicht (Zahl im Kreis auf dem Kronen-Gebot-Marker), hat das Krone-Team gewonnen. Falls nicht, hat das Schild-Team gewonnen.

Das Krone-Team benötigt für den Sieg 42 Punkte. Haben sie das geschafft, erhalten alle im Team 70 (7x10) Punkte!

2. Gebot-Bonus: Das Gewinner-Team multipliziert die Karten-Anzahl auf seinem Gebot-Marker mit dem Multiplikator seines Anzeigers (x10 für Krone oder x5 für Schild). Notiert diesen Bonus.

3. Trumpf-Bonus: Das Gewinnerteam erhält den Bonus, der auf dem eigenen, gewählten Trumpf-Marker steht (Krone oder Schild).



10 Bonus-
Punkte!

Spielt danach das nächste Spiel!

Ein anderer Spieler wird zum Geber, mischt die Karten und teilt sie aus.

GESAMTENDE

Spielt 3-4 Spiele oder einigt euch auf eine beliebige Anzahl. Sobald alle gespielt sind, wird die Gesamtpunktzahl ermittelt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

MÜ & MEHR ONLINE!

Dies ist die überarbeitete Ausgabe des vielfach ausgezeichneten Mü & mehr, das 1996 auf der Empfehlungsliste Spiel des Jahres stand. Die Karten sind nur grafisch angepasst und ihr könnt sie auch mit den **Classic Mü Regeln** nutzen. Hier findet ihr die Regeln samt Wertungsbögen und Hilfstabellen:

Außer Mü könnt ihr **Mehr Spiele** mit dem besonderen Kartendeck von Mü spielen: Set Collection, Push-your-Luck, Fishing ... Außerdem findet ihr hier eine **neue 2 Spieler-Variante**, den **Wertungsbogen** (zum Ausdrucken & online), ein **Tutorial-Video** und einiges mehr:



[heidelbaer.de/
classic-mue/](https://heidelbaer.de/classic-mue/)



[heidelbaer.de/
mehr-von-mue/](https://heidelbaer.de/mehr-von-mue/)

CREDITS

Autor: Frank Nestel

Illustration: Doris Matthäus

Spielentwicklung: Roland Goslar

Grafik: Marina Fahrenbach,
Sofia Reibel

Redaktion: Don Eskridge,
Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Das HeidelBÄR Games-Team,
all unsere Freunde und Spieltester



www.heidelaer.de

©2024 HeidelBÄR Games GmbH. MÜ and more, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Producer: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.

Wir spenden für jedes verkaufte Spiel an:



www.trees.org