

Mao

3-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Als Erster die Hand leeren, indem man gültige Karten spielt, deren Regeln man selbst entdecken muss.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 5-7 Karten an jeden austeilen; eine offene Karte zum Starten auslegen.
- Die einzige genannte Regel: 'Die einzige Regel, die ich dir sagen kann, ist diese hier.'

WERTUNG

- Wer als Erster die Hand leert, gewinnt die Runde.
- Der Gewinner darf dem Spiel heimlich eine neue Regel hinzufügen.
- Regeln sammeln sich über Runden an und machen das Spiel zunehmend komplex.

Tip: Erfahrene Spieler genau beobachten; darauf achten, wann Strafen vergeben werden, um verborgene Regeln zu erschliessen.

AM ZUG

- Eine Karte spielen, die die oberste Karte nach Farbe oder Rang bedient (wie Mau-Mau).
- Bestimmte Karten können Aktionen oder Phrasen erfordern, die man durch Spielen entdecken muss.
- Das Brechen einer unbekanntenen Regel bringt eine Strafkarte.

Mao ist ein legendäres Kartenspiel, bei dem die Regeln geheim sind. Neue Spieler müssen sie durch Versuch und Irrtum herausfinden. Verstösse führen zu Strafkarten, und die grundlegende Regel lautet, dass man die Regeln nicht erklären darf. Der Gewinner jeder Sitzung darf eine neue Regel hinzufügen, was ein sich ständig weiterentwickelndes Spiel schafft.

Ziel

Als Erster die Hand leeren, indem man gültige Karten nach den Regeln spielt, die man selbst durch Beobachtung und logisches Schliessen entdecken muss.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 7 Spieler (erweiterbar).
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Typischerweise 5-7 Karten pro Spieler. Den Rest als Nachziehstapel mit einer offenen Karte bereitstellen.
4. **Die Grundregel:** Die einzige Regel, die genannt werden darf, lautet: 'Die einzige Regel, die ich dir sagen kann, ist diese hier.'

Häufig entdeckte Mechaniken

- **Grundspiel:** Ähnlich wie Mau-Mau. Die oberste Karte nach Farbe oder Rang bedienen.
- **Strafen:** Das Brechen einer Regel führt zum Ziehen einer Strafkarte. Der Regelwächter darf sagen, welche Regel gebrochen wurde (oder auch nicht, je nach Gruppe).
- **Schweigen:** Reden (ausser für vorgeschriebene Spielphrasen) kann zu Strafen führen.
- **Spezialkarten:** Bestimmte Ränge können Aktionen erfordern (z.B. einen Satz sagen, Richtungswechsel, Aussetzen). Diese müssen durch Spielen herausgefunden werden.
- **Gewinnansage:** Man muss möglicherweise einen bestimmten Satz sagen, wenn man die letzte Karte spielt.

Regelentwicklung

- **Privileg des Gewinners:** Der Gewinner jeder Runde darf dem Spiel heimlich eine neue Regel hinzufügen.
- **Ansammlung:** Im Laufe der Zeit wird das Spiel zunehmend komplex mit geschichteten Regeln.
- **Keine Dokumentation:** Regeln werden nie aufgeschrieben und existieren nur im kollektiven Gedächtnis der Spieler.

Tipps für neue Spieler

- Aufmerksam beobachten, was erfahrene Spieler vor und nach jedem Kartenspielen tun.
- Darauf achten, wann Strafen vergeben werden. Muster enthüllen die verborgenen Regeln.
- Anfangs genau das kopieren, was erfolgreiche Spieler tun.
- Frühe Strafen als Lernwerkzeug akzeptieren statt als Frustration.

Tipps & Strategie

Beobachtung ist alles. Erfahrene Spieler wie ein Habicht beobachten. Ihre Aktionen vor, während und nach dem Spielen enthüllen die verborgenen Regeln.

Mustererkennung und deduktives Denken sind die Kernfähigkeiten. Jede Strafe als Datenpunkt behandeln, und man knackt die Regeln schneller als jene, die zufällig spielen.