

Kortbunken består af:

72 talkort: i farverne grøn, blå, rød og gul: to kort af hver med tallene 1 til 9.

38 specialkort: i farverne grøn, blå, rød og gul: to kort af hver:



"Skift retning"



"Træk 2!"



"Træk 4!"



"STOP!"



6 kort for at skifte farve: De har ingen specifik farve, men bruges til at skifte til en ny farve.

Forberedelser:

Spillerne bliver sammen enige om, hvor mange runder der skal spilles, f.eks. 3 eller 5. Så laves der en liste med spillernes navne, hvor point kan noteres. Derefter besluttes, hvem der skal blande de 110 kort og dele dem ud. I næste runde er det personen til venstres tur til at blande og dele kortene ud osv. Hver spiller får fem kort på hånden og sørger for, at de andre spiller ikke kan se kortene. De resterende kort lægges med forsiden nedad i en bunke på midten af bordet. Det øverste kort trækkes og lægges ved siden af bunken med forsiden opad i en bunke kaldet afkastbunken.

Formålet med spillet: Hver spiller skal prøve at komme af med sine kort så hurtig som muligt. Den som ikke har flere kort på hånden først, vinder spillet.

Spillet: Når det er en spillers tur, skal de lægge et kort der "passer" til det øverste kort i afkastbunken. Et kort passer, hvis det har samme farve eller samme tal.

Et eksempel: Der ligger et rødt kort med tallet 8 i afkastbunken. Det er min tur og jeg kan lægge enten et hvilket som helst rødt kort eller lægge en grøn, gul eller blå 8'er. Hvis en spiller ikke kan lægge et kort, må spilleren trække et nyt kort fra bunken ved siden af. Så bliver det næste spillers tur - selvom kortet som blev trukket passer.

Dette betyder specialkortene: I stedet for at lægge et almindeligt tal-kort, kan et specialkort også lægges i afkastbunken, forudsat at det passer med farven, eller at det samme specialkort allerede ligger i afkastbunken i en anden farve. Et specialkort påvirker altid den næste spiller.

1. "Skift retning":

Dette kort skifter retning på spillet. Personen som lagde et kort før dig, bliver nu personen som skal lægge efter dig. Det fortsætter, indtil et nyt "skift retning"-kort bliver lagt.

2. " Træk 2!":

Hvis dette kort lægges, skal den næste spiller trække to straffekort fra bunken og kan ikke selv lægge et kort, medmindre personen selv har et "træk 2"-kort på hånden, så kan personen lægge det og skal derfor ikke trække to kort. Turen går videre og den næste spiller i rækken står nu over for en speciel situation: denne spiller må nu trække 4 kort, medmindre denne spiller også kan lægge et "træk 2"-kort, for så er det næste spiller, som må trække 6 kort op fra bunken osv.

3. "Træk 4!":

Hvis dette kort lægges, skal den næste spiller trække 4 kort op fra bunken. Selvom den næste spiller også har et "træk 4"-kort, kan dette ikke lægges. Det er næste spillers tur.

4. "STOP!":

Når dette specialkort lægges, kan den næste spiller ikke gøre noget. Spilleren bliver sprunget over, og det er næste spillers tur.

6 kort for at skifte farve:

Den spiller der lægger et farveskifte kort, kan bestemme hvilken kortfarve, som skal gælde videre i spillet. En spiller kan bruge dette kort, medmindre han igennem andre specialkort har forbud mod at lægge kort ned.

Hvad sker der, hvis der ikke er flere kort i bunken?

Så vendes de åbne kort (afkastbunken), med undtagelse af det sidste kort. Kortene blandes og lægges i en bunke med forsiden nedad.

Sig "Mau":

Når en spiller kun har ét kort tilbage på hånden, skal vedkommende sige: "mau". Hvis en spiller glemmer at sige "mau", skal spilleren trække et straffekort.

Når spillet slutter:

Den som lægger det sidste kort siger "mau mau". Spilleren har vundet og får "0" point, og spillet er slut. Resten af spillerne skal tælle deres point ud fra hvilke kort, de har på hånden. Man lægger de resterende korts værdi sammen, specialkortene har værdien 10 point. Et nyt spil kan begynde.

Sammenlagt vinder:

Når de aftalte antal spillerunder er fuldført, er det spilleren med den laveste pointsum, som har vundet.