



MOUSTACHE

ANLEITUNG

KOSMOS

MOUSTACHE

Ein Spiel von Alexandre Aguilar & Julian Messaud
für 3 bis 6 Personen ab 10 Jahren.

ÜBERBLICK und ZIEL

Moustache (gesprochen: *Mus-tasch*; Französisch für Schnurrbart) ist ein Stichspiel, das ihr in Teams spielt. **Die Regeln entwickeln sich im Spielverlauf:** In jeder Runde bestimmt ihr zufällig, wer in welchem Team ist und welche Regel neu hinzukommt. Wer nach 4 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt!

Was ist ein STICHSPIEL?

In einem Stichspiel spielt ihr reihum **1 Karte** von eurer Hand offen in die Tischmitte. Wer die stärkste Karte gespielt hat, **gewinnt den Stich** und bekommt alle Karten, die in die Mitte gespielt wurden.

SPIELMATERIAL

- a** 47 Spielkarten
44 Zahlenkarten von 0 bis 10
(in **Grün**, **Pink**, **Orange** und **Blau**) sowie
3 Jokerkarten (Einhorn, Affe und Taube)
- b** 6 Teamkarten
- c** 6 Übersichtskarten
- d** 16 Regelkarten, aufgeteilt
in 2 Stapel (Weiß und Schwarz)
- e** 12 Pokale (3 Pokale pro Runde)



VORBEREITUNG

- 1 Zieht 4 zufällige **Regelkarten** für diese Partie: **2 weiße** und **2 schwarze**. Legt diese 4 Karten verdeckt in einer Reihe aus, erst die weißen, daneben die schwarzen. Sie werden im Verlauf der Spielrunden aufgedeckt.



Ist das eure erste Partie? Dann entfernt zuvor die Regelkarten mit dem -Symbol. Fügt sie nach ein paar Partien hinzu, wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid.

- 2 Sortiert die **Pokale** nach den römischen Zahlen auf ihrer Rückseite (I, II, III, IV). Legt sie dann wie abgebildet über den 4 **Regelkarten** aus.



RUNDE I



RUNDE II



RUNDE III



RUNDE IV

- 3 Nehmt euch jeweils 1 **Übersichtskarte**.



So sollte es aussehen, wenn ihr zu viert spielt.

1 EINE RUNDE VORBEREITEN

- Deckt die am weitesten links liegende verdeckte **Regelkarte** auf. Immer wenn eine Regelkarte aufgedeckt wird, gilt ihre Regel bis zum Ende der Partie. Auf diese Weise kommt in jeder Runde eine neue Regel zu den bestehenden hinzu.
- Nehmt diejenigen **Teamkarten**, die auf der Rückseite der **Übersichtskarten** für eure Personenzahl abgebildet sind. Mischt sie und zieht **jeweils 1 Teamkarte**. Deckt sie gleichzeitig auf. Sie zeigen, wer in dieser Runde in welchem Team ist.
- Mischt alle **Zahlenkarten** (ohne Joker) zu einem verdeckten Stapel. Teilt so viele Karten an jede Person aus, wie auf der Rückseite der **Übersichtskarten** für eure Personenzahl angegeben ist. Legt den restlichen Stapel beiseite. *Hinweis: Haltet eure Handkarten verdeckt. Ihr dürft nichts über eure Handkarten verraten, auch nicht euren Teammitgliedern!*



	3 PERSONEN	4 PERSONEN	5 PERSONEN	6 PERSONEN
Regelkarte	12	10	8	7
Teamkarte	1	1	1	1
Zahlenkarte	1	1	1	1

SONDERFÄLLE BEI 3 ODER 5 PERSONEN

Wenn ihr die Karten austeilt, erhält das kleinere Team als Ausgleich **Jokerkarten** (die weiter hinten erklärt werden):

- **Bei 3 Personen:** Wer alleine spielt, erhält 9 **Zahlenkarten** und alle 3 **Jokerkarten**.
- **Bei 5 Personen:** Die beiden Personen im kleineren Team erhalten jeweils 7 **Zahlenkarten** und 1 zufällige **Jokerkarte** (natürlich ohne zu wissen, welchen Joker die jeweils andere Person erhalten hat!).



2 ABLAUF EINER RUNDE

Ihr spielt so viele Stiche, bis ihr **alle** eure Handkarten gespielt habt.

Wer die **Teamkarte** mit der **Krone** hat, beginnt den ersten Stich der Runde.



3 ABLAUF EINES STICHS



- Wer den Stich beginnt, spielt 1 Karte offen vor sich in die Mitte. Die Farbe dieser Karte ist die **Bedienfarbe**. Alle anderen spielen reihum jeweils 1 Karte **derselben Farbe**, falls möglich. Nur wer keine einzige Karte der Bedienfarbe hat (und nur dann!), darf eine Karte einer beliebigen anderen Farbe spielen.
- Sobald ihr alle **jeweils 1 Karte** gespielt habt, wertet ihr den Stich aus. Die **stärkste** Karte gewinnt den Stich. Wer diese Karte gespielt hat, nimmt alle gespielten Karte aus der Mitte und legt sie verdeckt vor sich.

Die stärkste Karte wird erst nach Farbe, dann nach Zahl bestimmt:

Die **GRÜNEN** Karten sind die schwächsten, gefolgt von den **PINKEN** Karten, dann folgen die **ORANGEN** Karten und schließlich die **BLAUEN** (diese Rangfolge steht auch auf den Übersichtskarten). Wurden mehrere Karten der stärksten Farbe gespielt, gewinnt die Karte dieser Farbe mit der höchsten Zahl.

schwächer



stärker

- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt den nächsten Stich.



Ein Beispiel-Stich mit 4 Personen:

Maria beginnt den Stich, indem sie **eine** **pinke 2** spielt. Nora bedient diese Farbe mit **einer** **pinke 8** – die aktuell stärkste Karte. Alex spielt **eine** **grüne 3**, da er keine pinke Karte hat (und offenbar diesen Stich nicht durch eine stärkere Farbe gewinnen möchte). Julian hat ebenfalls keine pinke Karte. Stattdessen spielt er **eine** **blaue 1** und gewinnt damit den Stich.

ENDE EINER RUNDE



- Nach dem letzten Stich, wenn **alle** Karten gespielt wurden, zählt jedes Team **die Sterne aller Karten**, die es gewonnen hat. Beachtet dabei die Regeln aller aufgedeckten **Regelkarten**.

- Das Team **mit den meisten Sternen gewinnt die Runde**. Bei Gleichstand gewinnt das Team, das die **Teamkarte** mit der **Krone**  hat.



- **Jedes Mitglied** des Siegerteams zieht **1 zufälligen Pokal** von den 3 Pokalen der aktuellen Runde. Lasst eure Pokale bis zum Ende des Spiels **verdeckt** vor euch liegen. Allerdings dürft ihr euch eure eigenen Pokale jederzeit geheim ansehen. **Räumt nicht vergebene Pokale zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzusehen.**

NEUE RUNDE

- Spielt eine neue Runde, indem ihr sie so vorbereitet, wie zuvor beschrieben. Vergesst nicht, die **Regelkarte** dieser neuen Runde aufzudecken. Sie gilt **zusätzlich** zu allen bereits aufgedeckten Regelkarten.

ENDE DES SPIELS

Nach **4 Runden** endet das Spiel. Deckt eure **Pokale** auf und zählt ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand müsst ihr einfach noch mal spielen! 😊



DIE JOKER

Im Spiel zu dritt oder fünft darfst du eine **Jokerkarte** statt einer normalen Karte spielen, selbst wenn du eine Karte der Bedienfarbe hast und bedienen könntest.

Es gibt 3 Jokerkarten, die sich alle auf den aktuellen Stich auswirken:



Die Taube

Am Ende des Stichs werden alle Karten dieses Stichs **abgelegt**. Sie werden am Ende der Runde nicht gewertet. Den nächsten Stich beginnt trotzdem die Person, die den aktuellen Stich gewonnen hat.

Das Einhorn

Das Einhorn gewinnt **immer** den Stich, ganz egal welche anderen Karten gespielt wurden. Wurde jedoch auch die Taube gespielt, werden die Karten dieses Stichs trotzdem abgeworfen. Mit Tauben ist nicht zu spaßen!



Der Affe

Wer den Affen gespielt hat, wählt am Ende des Stichs **1 Karte** aus diesem Stich und legt sie zu den gewonnenen Karten des eigenen Teams.

Hinweis: Falls jemand einen Stich mit einer Jokerkarte beginnt, legt erst die danach gespielte Karte die Bedienfarbe dieses Stichs fest.



REGELKARTEN - Klarstellungen



WICHTIG: Sollen zwei Regelkarten gleichzeitig ausgeführt werden, führt sie von **LINKS NACH RECHTS** aus.



Die Sterne von orangen Karten zählen doppelt.

Ändert eine andere Regelkarte die Anzahl oder das Vorzeichen der Sterne einer Karte, wird dieser veränderte Wert anschließend verdoppelt (siehe „Besondere Kombinationen“).



Ihr müsst alle pinken Karten aus eurer Hand offen vor euch legen.

Diese Karten gelten weiter als Karten auf eurer Hand, sind aber nun für alle sichtbar. Müsst ihr durch eine andere Regelkarte eine oder mehrere Karten weitergeben, dürft bzw. müsst ihr auch die vor euch liegenden pinken Karten dafür wählen.



Die Sterne von grünen Karten zählen minus.

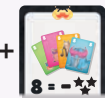
Für jeden Stern von euren grünen Karten verliert ihr 1 Stern, anstatt 1 Stern zu erhalten.



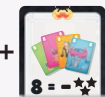
Das Team, das am Ende der Runde die meisten blauen Karten hat, verliert 5 Sterne.

Bei Gleichstand verliert kein Team diese 5 Sterne.

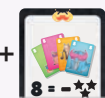
Besondere Kombinationen



Die pinke 8er-Karte zählt -2 Sterne, denn $-3 + 1 = -2$.



Jede 8er-Karte zählt -3 Sterne, verdoppelt sind das also -6 Sterne!



Die grüne 8er-Karte zählt +3 Sterne, denn Minus und Minus ergibt Plus.



2er-Karten gewinnen den Stich, unabhängig von ihrer Farbe.

Wurden mehrere 2er-Karten im selben Stich gespielt, gewinnt die mit der stärkeren Farbe. Diese Regelkarte hat Vorrang vor der rechts abgebildeten Karte, nicht jedoch vor dem Einhorn.



Karten mit gleichen Zahlen werden abgelegt, unmittelbar bevor der Stich ausgewertet wird.

Diese Karten werden bei der Auswertung des Stichts nicht berücksichtigt und am Ende des Stichts nicht gewonnen. Wurden alle Karten des Stichts abgelegt, wird der nächste Stich von derselben Person begonnen wie dieser.



Selbst wenn die ausgespielten Oer-Karten durch die obige Regelkarte abgelegt werden, müsst ihr 1 Karte weitergeben.



Befindet sich irgendeine 3er-Karte im Stich, gewinnt von der stärksten Farbe die niedrigste Zahl den Stich.

Es gewinnt weiterhin die stärkste Farbe; innerhalb dieser Farbe aber die niedrigste Zahl (statt wie üblich die höchste).



Wenn eine Person nicht bedienen kann, wird die Farbe ihrer gespielten Farbe die neue Bedienfarbe.

Die Bedienfarbe kann sich dadurch im Laufe eines Stichts mehrmals ändern.

Autoren: Alexandre Aguilar & Julian Messaud
Illustration: Gorobei
Spieldesign: Thomas Cosnefroy
Grafik: Supacat Axel Mahé
Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtk mit Sebastian Wenzlaff
Herstellung: Simone Gorus

MADE IN CHINA
 Art.-Nr.: 687540
 Hinweise zum
 Verpackungsmüll:
 kosmos.de/disposal



© 2026 KODAMA GAMES
 Alle Rechte vorbehalten.

© 2026 KOSMOS
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH
 & Co. KG,
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.