

# Maus au Chocolat



Ein süßes Kartenspiel für 2–6 Genießer  
von Christian Fiore & Knut Happel

## Inhalt:

- 80 Zutatenkarten  
Jeweils 16 Karten pro Zutat mit den  
Naschwerten 3 bis 7. Jede Zutat hat  
dabei eine eigene Farbe.
- 7 Helferkarten
- 1 Übersichtskarte

Nestor, der berühmteste Chocolatier von ganz Paris, sitzt in der Patsche: Alle lieben die leckeren Pralinen, schmackhaften Törtchen und raffinierten Eclairs der pfiffigen Maus – doch seine Küchencrew hat ihn im Stich gelassen und Nestors ungeduldige Kundschaft wartet auf die bestellten Köstlichkeiten. Helfen Sie Nestor indem Sie die passenden Zutaten sammeln und gemeinsam mit Nestors kleinen tierischen Freunden dafür sorgen, dass er seine berühmten Leckereien rechtzeitig zubereiten und abliefern kann.

### Zutatenkarte



Naschwert  
Schokolater

### Helferkarte



Funktion  
Rangfolge

### Übersichtskarte



## Worum geht's?

Die Spieler setzen ihre Zutatenkarten ein, um andere Zutatenkarten zu kaufen. Dabei müssen sie sich entscheiden, welche ihrer Handkarten sie abgeben wollen, um sich möglichst früh neue Zutatenkarten aussuchen zu dürfen. Wer drei Zutatenkarten mit aufeinanderfolgenden oder gleichen Naschwerten ablegen kann, sammelt Siegpunkte. Es gewinnt, wer am Ende der Runde, in der ein Spieler 30 Siegpunkte erreicht hat, die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

## Spielvorbereitung

Ein beliebiger Spieler mischt alle Zutatenkarten und verteilt dann reihum an jeden Spieler (auch an sich) 5 Karten. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Vom Nachziehstapel werden Zutatenkarten in der Tischmitte ausgelegt. Dabei wird eine Karte mehr ausgelegt als Spieler teilnehmen. Die Übersichtskarte wird neben dem Nachziehstapel platziert. Jeder Spieler erhält zufällig eine der Helferkarten, die übrigen Helferkarten werden nebeneinander und offen links neben dem ältesten Spieler ausgelegt.

### Spieler A



5 Zutatenkarten  
(4 Spieler +1)



Übersichtskarte und  
Nachziehstapel



### Spieler B



### Spieler D



übrige  
Helferkarten



### Spieler C



## Spielverlauf:

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Zu Beginn jeder weiteren Runde werden neue Zutatenkarten vom Nachziehstapel in der Tischmitte offen ausgelegt. Dabei werden immer so viele neue Karten ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Sollten nicht mehr genug Karten im Nachziehstapel sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Jeder Spieler legt verdeckt eine seiner Zutatenkarten vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte vor sich abgelegt, werden diese gleichzeitig aufgedeckt: Nun werden die Schokolater der gelegten Karten verglichen. Die Schokolater sind auf den Zutatenkarten in den oberen Ecken vermerkt. Der Spieler **mit den meisten Schokolatern** nimmt sich **als Erster** aus der Tischmitte zwei Zutatenkarten auf die Hand und legt seine gerade gespielte Zutatenkarte in die Tischmitte zu den anderen noch dort liegenden Zutatenkarten. Nun wählt der Spieler mit den zweitmeisten Schokolatern. Auch er nimmt zwei Zutatenkarten aus der Mitte und legt dafür seine gespielte Karte in die Tischmitte. Die anderen Spieler folgen dann in der Reihenfolge der Anzahl ihrer Schokolater. Die ausgespielte Karte des letzten Spielers bleibt für die nächste Runde in der Tischmitte liegen.

Haben mehrere Spieler Karten mit **gleich vielen Schokolatern** gespielt, entscheidet die Zahl auf der Helferkarte über die Rangfolge. Derjenige dieser Spieler darf zuerst Zutatenkarten auswählen, der die **Helferkarte mit dem höheren Wert** vor sich liegen hat.

## Beispiel:

Anne, Birgit, Christian und Daniel spielen „Maus au Chocolat“. In der Mitte liegen 5 Zutatenkarten. Anne spielt eine Karte mit 3 Schokolatern aus, Birgit eine 5. Christians Karte hat ebenfalls 5 Schokolater und Daniel spielt 7 Schokolater aus. Daniel sucht sich als Erster zwei Zutatenkarten aus der Mitte aus und nimmt diese auf die Hand.



Dann schiebt er seine gespielte Zutatenkarte in die Mitte. Dann ist Birgit an der Reihe, da sie derzeit die Helferkarte mit der Zahl 5 (Mathieu, der Mistkäfer) vor sich liegen hat. Vor Christian liegt die Helferkarte mit der Zahl 3 (Lilly, die Biene), daher kommt Christian erst nach Birgit an die Reihe. Birgit wählt zwei Zutatenkarten und legt ihre gespielte Zutatenkarte in die Auslage, danach macht Christian das Gleiche. Zum Schluss nimmt Anne die beiden übrigen Zutatenkarten auf die Hand und legt dafür ihre gespielte Zutatenkarte in die Tischmitte.

Jeder Spieler kann nun **eine** Dreierkombination seiner Karten offen auslegen und werten, dabei dürfen nur Drillinge oder aufeinanderfolgende Karten ausgelegt werden. Hier zählt nicht der Wert der Schokotaler in den oberen Ecken, sondern der zentral aufgedruckte **Naschwert**.

Das Werten erfolgt in der Reihenfolge der Helferkarten: Der Spieler, der die Helferkarte mit der höchsten Zahl vor sich liegen hat, wertet als Erster. Danach folgt der Spieler mit der Helferkarte mit der zweithöchsten Zahl, usw.

Nach dem Ausspielen seiner Kombination muss der Spieler allerdings noch mindestens eine eigene Handkarte besitzen, ansonsten ist das Ausspielen einer Kombination nicht erlaubt! Allerdings darf auch kein Spieler mehr als 8 Zutatenkarten auf der Hand halten. Besitzt ein Spieler mehr als 8 Zutatenkarten, muss er die überzähligen abwerfen, sie kommen auf den Ablagestapel.

**ACHTUNG:** Durch die Helferkarten sind auch andere Kombinationen möglich, dies wird bei den Helferkarten erläutert.

Danach gibt jeder Spieler seine Helferkarte an den linken Nachbarn weiter. Der älteste Spieler legt seine Helferkarte rechts an die beiseitegelegten Helferkarten an, sein linker Nachbar nimmt die äußere linke Karte dieser Auslage als Helferkarte zu sich. So sind immer alle Helferkarten am Spiel beteiligt.



Die neue Runde beginnt wieder mit dem Auslegen von Zutatenkarten. Die Karte in der Tischmitte bleibt dabei für die nächste Runde liegen.

## Die Wertung



Bei **aufeinanderfolgenden Karten verschiedener Farben** behält der Spieler die niedrigste dieser Karten. Die anderen beiden Karten kommen auf den Ablagestapel.

Bei **aufeinanderfolgenden Karten einer Farbe** bekommt der Spieler die höchste dieser Karten als Siegpunkte und legt die anderen auf den Ablagestapel.

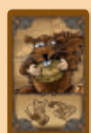
Bei einem **Drilling**, der aus **verschiedenen Zutaten** besteht, darf der Spieler eine dieser Karten als Siegpunkte offen neben sich beiseitelegen. Die anderen beiden Karten kommen auf den Ablagestapel.

Bei einem **einfarbigem Drilling** behält der Spieler sogar **zwei** Karten als Siegpunkte, die übrige kommt auf den Ablagestapel.

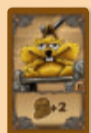
Die Zutatenkarten, die als Siegpunkte behalten werden, legt jeder Spieler so neben sich aus, dass die Werte für alle zu sehen sind.

## Die Helferkarten

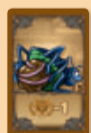
In jeder Runde steht den Spielern jeweils einer von Nestors tierischen Helfern zur Seite. Mit jeder der Helferkarten kann eine besondere Aktion **einmal** pro Runde genutzt werden.



**Etienne, das Eichhörnchen:** Der Spieler darf eine seiner Zutatenkarten abwerfen und offen auf den Ablagestapel legen. Dafür darf er die oberste Karte des Nachziehstapels auf die Hand nehmen. Dies kann jederzeit während seines Zuges geschehen.

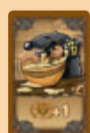


**Henri, der Hamster:** Der Hamster erhöht die Anzahl der Schokotaler der ausgespielten Karte um 2.

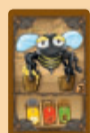


**Mathieu, der Mistkäfer:** Der Spieler darf den Naschwert einer Karte um 1 verringern, um damit eine Kombination ausulegen. Erhält der Spieler die Karte, deren Wert

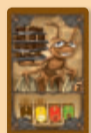
er verringert hat, als Siegpunkte, zählt trotzdem der aufgedruckte Wert für die Ermittlung der Siegpunkte.



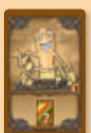
**Maurice, der Maulwurf:** Der Spieler darf den Naschwert einer Karte um 1 erhöhen, um damit eine Kombination ausulegen. Erhält der Spieler die Karte, deren Wert er erhöht hat, als Siegpunkte, zählt trotzdem der aufgedruckte Wert für die Ermittlung der Siegpunkte.



**Lilly, die Biene:** Beim Auslegen einer Kombination mehrfarbiger aufeinanderfolgender Karten erhält der Spieler die höchste Karte als Siegpunkte, so als wäre es eine Kombination aufeinanderfolgender Karten einer Farbe.



**Amélie, die Ameise:** Der Spieler darf eine Kombination aus vier Karten ablegen. Dabei müssen die Werte entweder aufeinander folgen oder identisch sein. Der Spieler darf dabei jeweils eine Karte mehr behalten als bei den Dreier-Kombinationen, dies muss jeweils die niedrigste noch verfügbare Karte sein.



**Claude, die Kakerlake:** Der Spieler darf die Farbe einer Karte ändern, um damit eine Kombination ausulegen. Dadurch wird er meistens eine einfarbige und damit wertvollere Kombination bilden.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler Zutatenkarten mit 30 oder mehr Siegpunkten offen vor sich ausgelegt hat. Die Runde wird zu Ende gespielt.

Es gewinnt der Spieler, der dann die meisten Siegpunkte hat. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die Helferkarte mit der höheren Zahl vorweisen kann.

**Autoren:** Christian Fiore, Jahrgang 1975, ist Graphik-Designer und Geschäftsführer einer mittelständischen Werbeagentur im rheinhessischen Oppenheim. Seine Leidenschaft gilt flotten Kartenspielen und Brettspielen mit interessanter Thematik und überschaubarer Spieldauer. **Knut Happel**, Jahrgang 1973, ist Staatsanwalt im hessischen Darmstadt. Ihn faszinieren pfiffige Spiele mit ansprechender Optik, die mit klaren und einfachen Regeln eine Vielzahl an interessanten Spielsituationen bieten. „Maus au Chocolat“ ist das erste Spiel der beiden Autoren im KOSMOS-Verlag.

Impressum © 2009 KOSMOS Verlag

**Autoren:** Christian Fiore und Knut Happel  
www.spielziel.com

**Illustration und Grafik:** Christian Fiore  
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

**Redaktion:** Sebastian Rapp, Stefan Stadler

**KOSMOS Verlag**  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, www.kosmos.de

**Art.Nr.:** 740146

Alle Rechte vorbehalten  
Made in Germany

**KOSMOS**