

Das nächste Spiel, das es bis in unsere „Hall of Games“ schaffte, ist leider etwas schwer erhältlich. Die Originalausgabe von Doris & Frank ist sowieso bereits vergriffen, aber auch die von Amigo Spiele, welche das Spiel anschließend herausbrachten, ist nur mehr vereinzelt aufzutreiben. Schade.....

21



Jüngstes Produkt von Doris und Frank ist „Mü & mehr“, eine kleine Kartenspiellesammlung, die in Essen '95 vorgestellt wurde. Für knappe DM 20,- erhält man hier ein interessantes Kartenpaket, das vom Design her wirklich besticht. Leider schauen meine Spielkarten schon ziemlich mitgenommen aus, was nicht unbedingt an der Materialqualität liegt.

Das wichtigste Spiel in dieser Sammlung ist „Mü“, und um dieses Spiel zu erklären, muss man schon gut drauf sein. Das Spiel hat 60 Karten in fünf Farben mit Werten von 0 bis 9, wobei Einser und Siebener je zweimal vorkommen. Fürs Stichspiel bringen Einser und Neuner keinen Punkt, Sechser und Siebener zwei Punkte und die restlichen Karten einen Punkt, wenn man sie gestochen hat.

Nachdem alle Karten gleichmäßig aufgeteilt wur-

den, beginnt die erste Phase des Spiels. Das ist die Bietphase, in der Karten aufgedeckt werden und damit das recht ersteigert wird, Trumpf bestimmen zu können. In der zweiten Phase sucht sich der Meistbietende - „Chef“ genannt - einen Partner und versucht, gemeinsam mit ihm mindestens die geforderte Punktzahl zu sammeln, welche von der Anzahl der ausliegenden Karten bestimmt wird. Abhängig davon, ob das Ziel geschafft wurde, erhalten die Beiden Bonuspunkte oder der Chef bekommt Minuspunkte und alle Gegenspieler Pluspunkte.

Soviel zum Überblick. Die wichtigste Phase ist zweifellos das Bieten. Die beiden Meistbietenden („Chef“ und „Vize“) bestimmen für die zweite Phase Trumpf (Farbe oder Zahl), wobei alle Trümpfe eine sechste Farbe ergeben und die Cheftrümpfe die Vizetrümpfe abstechen. Ausnahme: zum Beispiel bei „Rot“ und „7“ sind die roten Siebener die höchsten Trümpfe, danach kommen die Cheftrümpfe.

Wer an der Reihe ist, kann bieten und darf danach höchstens eine Karte mehr

aufgelegt haben als der bisherige Höchstbietende. Man kann passen, aber auch unerschwerlich mitgehen, um sich als Partner für die zweite Phase anzubieten. Es ist gefährlich, zum Meistbieter aufzurücken, ihn aber nicht zu überbieten. Passen nämlich dann alle Spieler, kommt es zum „Eklat“. Der zuletzt Nachgerückte erhält saftige Minuspunkte, die anderen Meistbietenden Pluspunkte, und das Spiel beginnt wieder mit dem Austeilen von vorne.



Sobald in der Bietphase alle gepasst haben, wird der Vize bestimmt. Wer die zweitmeisten Karten aufgedeckt hat (bei Gleichstand bestimmt die höchste aufgedeckte Karte, bei nochmaligem Gleichstand die zweithöchste, usw., allenfalls gibt es sogar keinen Vize),

nennt seine Trümpfe. Er darf - so wie der Chef übrigens auch - nur aus den von ihm ausgelegten Karten wählen. Als nächstes bestimmt der Chef den Trumpf (oder verzichtet gar) und sucht sich einen Partner. Den Vize darf er - natürlich - dabei nicht wählen, üblicherweise werden die vor den Spielern ausliegenden Karten berücksichtigt.



Nun kann die zweite Phase beginnen. Der Chef spielt zuerst aus. Gespielt wird sowohl mit den ausliegenden und den Handkarten. Es herrscht Farbzwang, aber kein Stichzwang. Bei Ziffern mit gleicher Wertigkeit (z.B. 7er-Trümpfe) sticht die erste ausgespielte Karte dieser Sorte. Der Spieler, der sticht, spielt

die nächste Runde an. Jeder Spieler bekommt alle Punkte gutgeschrieben, die er in seinen Stichen gesammelt hat. Zusätzlich gibt es - wie bereits erwähnt - Plus- oder Minuspunkte für gewonnenes oder verlorenes Spiel. Wer zuerst 200 Punkte oder mehr erreicht hat, gewinnt. Man kann aber die Siegbedingung nach Lust und Laune ändern.

„Mü“ ist (mit Ausnahme von Tichu vielleicht) das beste Kartenspiel der letzten Jahre. Nach zehn, zwanzig Spieleabenden entdecke ich noch immer neue Finessen.

Übrigens ist es interessant zu sehen, wie sich Personen bei „Mü“ verhalten. In unseren Partien sind es fast immer dieselben, die auf Chef oder Vize gehen. Es gibt Charaktere, die nie Chef werden, aber trotzdem immer gute Ergebnisse erzielen. Außerdem verläuft jeder Abend anders: Mal wird im ganzen Spiel keine Chefpartie gewonnen, weil zu viel riskiert wird, manchmal alle, da zu vorsichtig agiert wird. Mal geht alles



total drunter und drüber beim Bieten (wer will schon sechs Karten überbieten, wenn man da schon 40 von 60 möglichen Punkten erreichen muss? Manche tun es trotzdem...), ein andermal werden nur Ziffern als Cheftrümpfe bestimmt.

Trotz der Schattenseiten - schwierig zu erklärende Regeln und geringe Auflage (Kleinverlag): „Mü“ ist mehr. „Mü“ ist genial.

Kurz zum „mehr“ von „Mü & mehr“. Fünf weitere, anspruchsvolle Kartenspiele vom Anti-Stichspiel über eine Rommé-Variante bis zu einer Mischung aus Memory mit Black Jack sind beschrieben.

Die Grafik der Karten sollte auch noch erwähnt werden. Die wunderschönen edlen Tiere (schwarze Panther, rote Adler, grüne Drachen, blaue Einhörner und die zu Verlagsmaskottchen avancierten gelben Igel) sind eine Klasse für sich. So schöne Karten findet man höchstens noch bei manchen Tarot-Blättern.

Thomas  
Hüttner

Game News-  
Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	Mü
<b>Art:</b>	Karten-Stichspiel
<b>Autoren:</b>	Doris Matthäus & Frank Nestel
<b>Spieler:</b>	für 3 bis 6 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 11 Jahren
<b>Verlag:</b>	Doris & Frank
<b>Jahr:</b>	1995
<b>Dauer:</b>	60 bis 120 Minuten
<b>auch erschienen:</b>	bei Amigo Spiele
<b>Preis:</b>	leider nicht mehr erhältlich