



## Regeln & Taktik

2-8 Spieler, empfohlen ab 7 Jahre

Maxonaut ist ein Kartenspiel für die ganze Familie.

Hol Dir Videos und weitere Strategietipps hier online:

[www.maxonaut.com/regeln](http://www.maxonaut.com/regeln)

### Spielablauf

Jeder Spieler legt reihum zwei verdeckte Karten ab. Du musst versuchen, immer einen höheren Kartenwert als Dein Vorgänger zu erzielen.

Der Trick besteht darin, dieses Ziel durch den echten Kartenwert oder durch Schummeln zu erreichen. **Lügen & Bluffen** sind das A und O. Du solltest den Spieler, der nach Dir an der Reihe ist, von Deinem Kartenwert überzeugen.

Wirst Du beim Schummeln erwischt, **bekommst Du einen Strafpunkt.**

Behauptet der nächste Spieler „Du schummelst“ und deckt die obersten zwei Karten auf, obwohl Du eine korrekte Ankündigung gemacht hast, erhält **stattdessen er selbst den Strafpunkt.**

### Ziel des Spiels

Wer als Erstes **fünf Strafpunkte** hat, ist der Verlierer des Spiels. Der Gewinner ist derjenige mit den wenigsten Strafpunkten, bei Gleichstand sind es mehrere Gewinner.

Zum Zählen eignen sich Geldstücke, Kaffeebohnen, Stift & Papier oder etwas anderes Kreatives.

## Der Start

- A. Platziert zwei verdeckte Karten als **Ablagestapel** in der Tischmitte.
- B. Zweiter Stapel ist der ebenfalls verdeckte **Nachziehstapel** mit dem Rest der Karten.  
**Tipp:** Platziert diesen zur besseren Unterscheidung auf der leeren Kartenbox!
- C. Der jüngste Spieler darf anfangen, zieht vier Karten vom Nachziehstapel, legt zwei davon verdeckt auf den Ablagestapel und nennt dem nachfolgenden Spieler einen Kartenwert.

## Die Regeln & der Spielverlauf

1. Wenn Du an der Reihe bist, musst du überlegen, ob Dein Vorgänger die Wahrheit, also seinen echten Kartenwert genannt oder geschummelt hat. Der Vorgänger darf aber auch einen kleinere Kartenwert ansagen.
  - **Glaubst Du ihm**, dann bleiben die Karten verdeckt und es geht weiter mit Schritt 2.
  - **Glaubst Du ihm nicht**, dann decke die obersten beiden Karten auf! Einer von Euch beiden kassiert nun einen Strafpunkt und startet die nächste Runde wieder mit einem beliebigen Kartenwert (bei Schritt 2). Alle Spieler behalten ihre Karten. Die aufgedeckten Karten kommen unten in den Ablagestapel.
2. Ziehe so viele Karten, bis Du vier in der Hand hältst!
3. Nun kannst Du Karten verdeckt auf dem Ablagestapel ablegen (mehr zur Strategie in den Beispielen online):
  - Im Normalfall legst Du **zwei Karten aus Deiner Hand** ab. Wenn Du eine neue Runde nach dem Aufdecken startest, ist dies auch Deine einzige Option.
  - Du kannst aber auch **nur eine oder sogar gar keine Karte** ablegen.
  - Möchtest Du Deine eigenen Karten nicht verwenden, dann kannst Du auch **eine oder zwei Karten aus dem Nachziehstapel** direkt ablegen, die Du dann aber vorher nicht anschauen darfst!
  - Du kannst auch eine Deiner Karten und eine verdeckte aus dem Nachziehstapel ablegen.
4. Abschließend nennst Du dem nächsten Spieler einen Kartenwert, es zählen die beiden obersten Karten im Ablagestapel.

## Mischen

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, bleiben die obersten zwei Karten des Ablagestapels verdeckt auf dem Tisch. Der Rest wird gemischt und als Nachziehstapel genutzt.

## So wird gezählt (Kartenwerte)



Die höhere Zahl steht an erster Position/Zehnerstelle, die niedrigere steht an zweiter Position/Einerstelle. Beispiel: Eine 7 und eine 3 bedeuten 73 und nicht 37.



Pärchen werden höher gewertet als alle Zahlen.



Der höchste Kartenwert ist der Maxonaut: 21.

### Die Reihenfolge lautet also:

Von 31, 32, 41, ... 96, 97, 98,

über 11, 22, ... 88, 99,

bis 21 (Maxonaut).

## Sonderkarten

Zum Lernen könnt Ihr anfangs auch komplett auf Sonderkarten verzichten, das Spiel funktioniert genauso. Die Sonderkarten erhöhen aber den Spaß enorm.

Zu jeder Sonderkarte gibt es eine Erklärkarte im Set, die Ihr zum Nachschauen einfach aufgedeckt liegen lassen könnt.

 <p><b>Joker</b> Der Joker kann jeden Wert annehmen.</p>	 <p><b>Joker gerade</b> Der gerade Joker kann jeden <b>geraden</b> Wert annehmen.</p>	 <p><b>Joker ungerade</b> Der ungerade Joker kann jeden ungeraden Wert annehmen.</p>
 <p><b>Virus</b> Der Aufdecker bekommt einen Strafpunkt, egal, was angesagt ist.</p> <p><b>Ausnahme:</b> Er ist immun mit einer beliebigen ungeraden Zahl - dann bekommt der Vorgänger den Strafpunkt. Alle offengelegten Karten werden unten in den Ablagestapel gelegt.</p>	 <p><b>Bombe</b> Der Aufdecker bekommt einen Strafpunkt, egal, was angesagt ist.</p> <p><b>Ausnahme:</b> Er kann die Bombe entschärfen mit einem beliebigen Pärchen oder Maxonaut - dann bekommt der Vorgänger den Strafpunkt. Alle offengelegten Karten werden unten in den Ablagestapel gelegt.</p>	 <p><b>Zufall</b> Die Karte wird ersetzt durch die jeweils oberste Karte aus dem Ablagestapel <b>und</b> dem Nachziehstapel.</p> <p>Danach zählt die höchste Kombination der <b>drei</b> aufgedeckten Karten.</p>
 <p><b>Matchmaker gerade</b> Der gerade Matchmaker wird zusammen mit jeder <b>geraden</b> Karte zum Pärchen gleicher Zahl.</p> <p>Beispiel: 2 wird zur 22.</p>	 <p><b>Matchmaker ungerade</b> Der ungerade Matchmaker wird zusammen mit jeder <b>ungeraden</b> Karte zum Pärchen gleicher Zahl.</p> <p>Beispiel: 3 wird zur 33.</p>	

## Optionale Sonderregeln

- Bei der Ansage **1er Pärchen** ändert sich die Spielrichtung (egal, welche Karten wirklich abgelegt wurden).
- Bei versehentlich falscher Ansage (kleine Zahl vorne z. B. 45 statt 54) bekommt der Spieler einen extra Strafpunkt.
- Bei allen Ansagen mit einer 2 in der Zahl, auch beim Maxonaut (21), wird der nächste Spieler übersprungen.
- Bei der Maxonaut (21) Ansage: Entweder Du glaubst Deinem Vorgänger, ohne nachzuschauen, und nimmst **einen** Strafpunkt an.  
Oder: Du stellst den Maxonaut infrage und deckst auf. Dann erhältst entweder Du oder der Schummler **zwei** Strafpunkte.

## Beispiele & Strategie

### Wann macht es Sinn, gar keine Karte abzulegen?

Wenn Du glaubst, dass Dein Vorgänger untertrieben hat, kannst Du ohne Ablegen einer weiteren Karte dem nächsten Spieler einen höheren Kartenwert ansagen. Ja, wir haben schon mal davon gehört, dass in einer Trinkspielvariante durch geschicktes Teamplay einzelne Spieler gezielt angegriffen wurden ;-)

### Wann macht es Sinn, nur eine Karte abzulegen?

Zwei Beispiele:

Sagen wir, Du hast die Karten 1, 3, 5 und einen „Matchmaker gerade“ auf der Hand. Dein Vorgänger sagt Dir eine 86 an und Du glaubst ihm. Den Kartenwert kannst Du mit den Karten aus Deiner Hand nicht toppen. Aber Du kannst den Matchmaker gerade einzeln ablegen und ein 6er-Pärchen ansagen. Dann ist es egal, welche Karte direkt darunter liegt, Du hast ein 6er- oder 8er-Pärchen und damit nicht geschummelt.

Das Gleiche kannst Du mit einer einzelnen 1 machen, wenn Dein Vorgänger ein 2er-Pärchen ansagt – Du hast dann einen Maxonaut.

### Wann macht es Sinn, verdeckte Karten aus dem Nachziehstapel abzulegen?

Zwei Beispiele:

Gehen wir davon aus, Du hast Dich entlarvt und geseufzt, keiner glaubt Dir mehr, egal, was Du jetzt ablegst. Dann kannst Du Dich zumindest noch mit etwas Glück am Nachziehstapel bedienen.

Oder Du willst sehr gute Karten behalten und legst bei niedrigen Kartenwerten lieber zufällige andere Karten ab.

### Macht es Sinn, auch einmal zu untertreiben?

Zwei Beispiele:

Klar! Sagen wir, Du hast tatsächlich ein 2er-Pärchen, willst aber nicht, dass der nächste Spieler mit einer 1 oder einem Joker einen Maxonaut daraus macht. Dann verwirre ihn und sag eine 98 an. Ähnlich schwer zu toppen, aber nicht gut nutzbar.

Oder Du hast ein hohes Pärchen, willst aber den Spieler hinter Dir treffen, der schon vier Strafpunkte hat. Dann sag ein 1er-Pärchen an und wechsele damit die Spielrichtung (optionale Sonderregel).

## Wozu die zwei verdeckten Karten anfangs?

### Mehrere Gründe:

Ganz simpel wird durch die zwei Karten der Ablegestapel markiert. Das ist aber nicht der einzige Grund.

Auch im ersten Spielzug kann der Spieler die Zufall-Sonderkarte ablegen. Dafür benötigt man nach dem Aufdecken eine weitere Karte aus dem Ablagestapel, die dann eben vorhanden sein muss.

Außerdem kann ein Neumischen auch im laufenden Spiel nötig sein. Ein Spieler muss jedoch nicht unbedingt eine Karte ablegen, um einen Wert anzusagen. Dafür müssen aber eben zwei Karten zum Aufdecken bereits vorhanden sein. Um hier möglichst geringe Verwirrung zwischen Spielstart und Neumischen zu stiften, starten wir einfach in beiden Fällen mit zwei Karten.

\*Im Sinne der besseren Lesbarkeit verwenden wir in dieser Anleitung die männliche Pluralschreibweise. Es sind natürlich alle Geschlechter angesprochen.



© Copyright Maxonaut  
Bernhard Rauscher  
Josef-Kogler-Straße 8D  
82031 Grünwald  
[www.maxonaut.com](http://www.maxonaut.com)