



SUPER MARIO

WHOT!

Mau Mau-Variante!



ZIEL DES SPIELS:

Werde alle deine Karten los, indem du gleiche Charaktere und Nummern aufeinander legst.
Der Spieler, der als Erster alle seine Karten auf der Hand abgelegt hat, gewinnt!

WHOT! besteht aus 53 Karten:



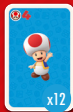
MARIO
1, 2, 3, 4,
5, 7, 8



LUIGI
1, 2, 3, 5, 7, 10,
11, 13, 14



PEACH
1, 2, 3, 4, 5, 7,
8, 10, 11, 12,
13, 14



TOAD
1, 2, 3, 4, 5, 7,
8, 10, 11, 12,
13, 14



YOSHI
1, 2, 3, 5, 7, 10,
11, 13, 14



WHOT!-KARTEN
Vier Bowser und
Bowser Jr.
WHOT!-Karten.

DAS KLASSISCHE WHOT!-SPIEL!

1. Mische die Karten und teile je 6 an jeden Spieler aus. Schau dir die Karten an, aber halte sie geheim. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel.
2. Der Kartengeber deckt die oberste Karte vom Kartenstapel auf und legt sie daneben ab. Dieser Stapel bildet den Ablagestapel.
3. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
4. Wenn du an der Reihe bist, wähle eine Karte aus deiner Hand, die du spielen möchtest. Die folgenden Karten können gespielt werden:
 - Eine Karte mit dem gleichen Symbol
 - Eine Karte mit der gleichen Nummer – auf Mario-Karten darf nur die gleiche Nummer gelegt werden
 - Eine WHOT!-Karte
5. Wenn du keine passende Karte hast oder keine Karte spielen willst, musst du die oberste Karte des Kartenstapels ziehen und behalten. Damit ist dein Zug beendet.

Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, verbleibt die oberste Karte des Ablagestapels auf dem Tisch und die restlichen Karten werden umgedreht. Nicht mischen!



Du kannst eine WHOT!-Karte auf jede andere Karte und auf WHOT!-Karten legen. WHOT!-Karten können von jedem Spieler in ihrem Zug gespielt werden. Die Spieler entscheiden, welches Symbol als Nächstes gespielt werden soll.

Sie dürfen sich ein Symbol wünschen, welches ihnen selbst hilft oder ihre Mitspieler aufhält. Eine WHOT!-Karte kann auf eine andere WHOT!-Karte gelegt werden, um die vorherige Karte aufzuheben oder um sie fortzuführen.

Eine WHOT!-Karte kann auch benutzt werden, um den nächsten Spieler aussetzen zu lassen oder die Nummernabfolge zu ändern.

GEWINNEN!

Du gewinnst, wenn du alle Karten auf den Ablagestapel abgelegt hast und keine Karten mehr auf der Hand hast!

KNOCKOUT-WHOT!

Wenn ihr erfahrener seid und ein längeres WHOT!-Spiel spielen wollt, versucht KNOCKOUT-WHOT!

1. Die Regeln sind wie beim klassischen WHOT!, aber sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, zählen alle anderen Spieler die Punkte der übrigen Karten zusammen.



$$2 + 2 + 11 = 15$$



$$8 + 5 + 20 + (8 \times 2) = 49$$



WHOT!-Karten zählen 20 Punkte.
Mario-Karten zählen doppelt.

2. Schreibe die Punkte aller Spieler auf den Punkteblock und spielt weiter.
3. Erreicht ein Spieler 100 Punkte, scheidet er aus dem Spiel aus.
4. Spielt solange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Dieser gewinnt das Spiel!

NEUES WHOT!

Für ein schnelleres, taktischeres WHOT!-Spiel, solltet ihr nach den folgenden Regeln spielen:

EINE STRASSE LEGEN:

1. Wenn du Karten mit einer Nummernabfolge hast, kannst du alle in einem Zug ablegen.
2. Deine erste Karte der „Straße“ muss dieselbe Zahl zeigen wie die oberste Karte des Ablagestapels, aber sie muss nicht dasselbe Symbol zeigen.

3. Du kannst bei einem Zug mehr als eine Karte ablegen, aber die Nummern dürfen nicht gleich sein oder die Reihenfolge ändern.



DOPPELTE PUNKTE

Versuche so schnell wie möglich, die Mario-Karten abzulegen, denn Mario-Karten VERDOPPELN am Ende der Runde die Punkte von ALLEN Karten auf deiner Hand!



$$3 + 5 + 7 + 8 \text{ (Mario-Karten)} = 23$$

$$23 \times 2 = 46$$

Und ja, wenn du zwei Mario-Karten besitzt, werden die Punkte am Ende nochmal verdoppelt! Um Mario-Karten einfacher loszuwerden, kannst du die große Zahl auf dem Symbol oder die kleine Zahl nutzen.

Punkte werden wie beim Knockout-WHOT! gezählt.

© Nintendo



WHOT is a registered trademark of Winning Moves UK Limited.

Copyright © 2024 Winning Moves UK Limited.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Bitte bewahren Sie diese Information für den künftigen Gebrauch auf.

www.winningmoves.de

WM02857-GER



Winning Moves

1
Number