

Tom Schoeps



**Das fetzige Kartenspiel um dicke Hamburger
für 2 – 6 Feinschmecker von 8 – 99 Jahren.**

Das Ziel dieses Kartenspiels ist es sich möglichst viele und dicke, sprich hochwertige Hamburger zu schnappen. Dabei hat jeder nur begrenzte Möglichkeiten und steht zudem in ständiger Konkurrenz mit den anderen Spielern bei diesem Heckmeck um Hác Mác's.

DIE KARTEN:

Insgesamt sind 130 Karten im Spiel, davon sind

- 85 leckere Zutaten mit verschiedenen Werten;
- 16 obere Brötchenhälften mit Normalwert, kurz »Oberteil« genannt;
- 6 obere Brötchenhälften zum Verdoppeln;
- 20 untere Brötchenhälften, kurz »Unterteil« genannt;
- 3 Fliegen.

© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 70304.5

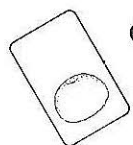
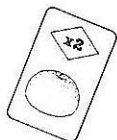
Mat. Nr. 7033

SPIELVORBEREITUNG:

- **Zuerst** müßt ihr die **Karten** mal hübsch **sortieren**: Oberteile, Unterteile und den Rest. Diesen Rest aus den Zutaten und Fliegen darf einer kräftig mischen und als verdeckten Stapel in die Mitte legen.

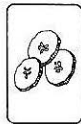
- Jeder Spieler bekommt nun:

① **1 Oberteil zum Verdoppeln.**

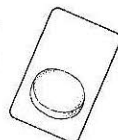


② **2 – 8 Oberteile mit Normalwert** je nach Spieleranzahl, d.h. jeder bekommt die gleiche Menge. Die Oberteile legt man offen vor sich auf den Tisch. Übrige Oberteile werden aus dem Spiel genommen.

③ **4 Karten** mit Zutaten vom verdeckten Stapel. Diese Karten nimmt man auf die Hand.



- Die **Unterteile** werden als offener Stapel daneben in die Mitte gelegt. Aber nur so viele, wie Oberteile im Spiel sind. Übrige Unterteile werden ebenfalls aus dem Spiel genommen.



ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN:

- Der Dünkste beginnt, zieht ein Unterteil vom Stapel und legt es offen daneben. Damit ist die **Basis für den ersten Häs Mäs** gelegt.
- Dann zieht er ① eine Karte vom verdeckten Stapel und spielt ② eine seiner Zutaten aus.
- Anschließend kommt der linke Nachbar an die Reihe, zieht eine Karte vom verdeckten Stapel und spielt eine Zutat auf den begonnenen Häs Mäs aus. And so on!

STRENG NACH REZEPT:

- In einen Häs Mäs dürft ihr **keine Zutat mehr als zweimal** einlegen, also maximal 2 x Tomaten, 2 x Käse usw. Die Wertziffern spielen dabei keine Rolle.
- Jeder kann ggf. außer der Reihe den **Verdacht äußern**, daß eine Zutat als dritte ihrer Art ausgespielt wurde, **bevor** die Runde weitergegangen ist. Danach geht die Runde jedoch normal weiter.

Ist der Verdacht richtig, muß der Falschspieler die Karte zurücknehmen und offen vor sich ablegen. Dieser Wert zählt am Ende doppelt minus.

Ist der Verdacht falsch, bekommt der Ankläger die Karte. Er legt sie ebenfalls vor sich ab und zählt ihren Wert am Ende doppelt minus.

SO WIRD EIN HÄS MÄS ZUGEKLAPPT:

- Sobald mindestens **zwei** (bei 2 Spielern dreil!) Zutaten auf dem Unterteil liegen, kann der den Häs Mäs mit einem Oberteil zuklappen – der an der Reihe ist. Das funktioniert so:
 - ① Zuerst wie immer eine **Zutat** vom verdeckten Stapel ziehen.
 - ② Mit einem Oberteil den Häs Mäs **zuklappen**. Das Teil zum Verdoppeln verdoppelt die darin enthaltenen Werte. Logo!
 - ③ Den ganzen Häs Mäs vor sich **ablegen**. Gezählt wird erst am Schluß.

... UND GLEICH WIRD EIN NEUER HÄS MÄS ANGEFANGEN:

- ④ Ein **neues Unterteil** vom Stapel nehmen und als neue Basis auslegen.
- ⑤ Eine **Zutat auf dieses Unterteil ausspielen**. Erst jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Bei der ganzen Aktion solltet ihr darauf achten, daß jeder nur eine bestimmte Anzahl von Oberteilen hat. Wer seine Oberteile verbraucht hat, kann auch keine Häs Mäs's mehr zuklappen.

So ist es immer sehr spannend, ob die nächsten Spieler noch Zutaten drauflegen oder selbst zuklappen. Häcmäcologen behaupten, darin läge die Würze dieses Spiels!

DIE LIEBEN FLIEGEN!

- Sobald einer eine Fliege ausspielt, ist dieser Häc Mäc für keinen mehr zu genießen. Mist! Er wird ohne Oberteil beiseite gelegt, und keiner bekommt ihn. Das lohnt sich vor allem dann, wenn man selbst keine Oberteile mehr hat, aber den anderen auch keine Häc Mäc's mehr gönnt.
- Wurde eine Fliege ausgespielt, eröffnet der linke Nachbar den nächsten Häc Mäc in altbewährter Weise: 1. Füllungskarte ziehen, 2. Unterteil hinlegen, 3. Füllungskarte ausspielen.



ALLES AUFGEBRAUCHT:

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Es ist kein Unterteil mehr vorhanden.
2. Ein Spieler hat keinen Belag mehr auf der Hand, allenfalls noch Fliegen.

EINEN TASCHENRECHNER FÜR DEN SIEGER:

PLUS zählen: ● Alle zugeklappten Häc Mäc's, nämlich so viele Punkte wie ihre Zutaten.



- Häc Mäc's mit einem Verdopplungs-Oberteil zählen **doppelt plus**.

MINUS zählen: ● Zutaten, die ihr noch auf der Hand habt.



- Zutaten, die vor euch liegen, weil ihr sie falsch ausgespielt habt, bzw. einen falschen Verdacht geäußert habt, zählen sogar **doppelt minus**.

GAR NICHTS zählen:

- Übrige Oberteile und Fliegen.

Alles klar? Auch ohne Taschenrechner? Super: **Die Spielerin bzw. der Spieler mit den meisten Punkten hat übrigens gewonnen.**

VARIANTE: HÄC MAC MIT ANFASSEN!

Diese Variante für 3 – 6 Spieler ist noch aktionsreicher, noch interaktiver, noch spaßiger! Wenn man nach der Grundregel spielt, darf ja immer nur derjenige einen Häc Mäc zuklappen, der gerade am Zug ist. Das wird nun anders!

- Jetzt darf sich **jeder außer der Reihe** einen Häc Mäc schnappen, wenn wie bisher mindestens zwei Zutaten auf dem Unterteil liegen.
- **Der Zeitpunkt** für diesen Spielzug liegt **unmittelbar nach dem Ausspielen einer Zutat** durch einen Spieler, aber noch bevor der nächste eine neue Zutat vom Stapel ziehen konnte.
- Wer gerade selbst eine Zutat gezogen und ausgespielt hat, darf den Häc Mäc **nicht** zuklappen!
- Diese Aktion wird so durchgeführt, daß ihr einfach **mit der flachen Hand** auf den begonnenen Häc Mäc klatscht. So finden sich oft mehrere Hände übereinander – die unterste gewinnt! Wer die Klatscherei gewonnen hat, legt nach Lust und Laune ein Oberteil oder eine Fliege drauf. Fliegenkarten werden vom Füllungstapel wieder ergänzt.
- Die Eröffnung des nächsten Häc Mäc nimmt wieder jener Spieler vor, der den Häc Mäc gerade zugeklappt hat. Also 1. Füllungskarte ziehen, 2. Unterteil hinlegen, 3. Füllungskarte ausspielen. Bei einer Fliege eröffnet wieder der nächste Spieler.
- Wird ein **Verdacht** geäußert, schreit man am besten schnell HALT. Wird gleichzeitig geklatscht, so wird erst der Verdacht geklärt, die dritte Zutat ggf. herausgenommen und dann der Häc Mäc dem erfolgreichen Klatscher übergeben.
- Ansonsten wird nach der Grundspielregel verfahren.