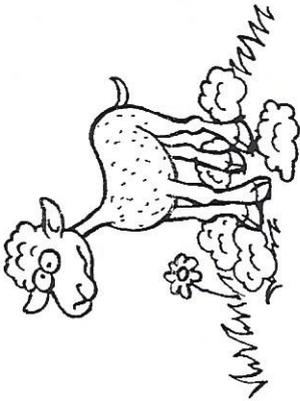


# Mömmen



**Ein Kartenspiel**  
für 2 - 5 Spieler  
ab 7 Jahren

## Wissen Sie was es heißt Schäfer zu sein ?

Klar: Den ganzen Tag im Schatten eines Baumes liegen, während der Schäferhund die Herde zusammenhält. Sie liegen dort, hören die Vögel zwitschern und genießen die Natur in ihrer unverfälschten Schönheit.  
Und wissen Sie was ? Sie haben Recht: - zumindest, wenn Sie normale Schafe haben !

Leider haben die Schäfer im Dorf Cileson nicht so viel Glück. Warum ? Nun, Sie haben keine Schafe, sondern MÖMMEN ! Mömmen sind eigentlich auch Schafe, nur mit dem kleinen Unterschied: Sie sind intelligent und verstehen es, ihre Schäfer fortlaufend zu ärgern. Geht es zum Beispiel wieder mal auf den Tag zu, an dem Sie geschoren werden sollen, brechen die ganzen Herden aus und versammeln sich auf der Dorfweide. Nun müssen die Schäfer ihre Herden wieder einfangen, oder zumindest die Tiere, die geschoren werden sollen.

Mitten im größten Gewühl mischt dann auch noch Benny, der Dorfhund mit. Am liebsten verscheucht er die versammelte Herde und die Schäfer können wieder von vorne anfangen.

**Mömmen - ein schaaftes Spiel**

## Spielidee:

Die Spieler sind Schäfer, die versuchen ihre Mömmen wieder einzufangen. Die 4 verschiedenen Farben stellen dabei die verschiedenen Herden da. Die Mitte des Tisches bildet die Dorfweide mit den Mömmen, die gerade in greifbarer Nähe sind. Damit das Einfangen schneller geht, sammelt jeder Schäfer die Farbe von denen er schnell 6 Mömmen zusammen hat, denn erst dann beruhigen Sie sich und lassen sich wieder einsperren. Die Spieler dürfen daher jederzeit ihre Sammel-Farbe ändern.

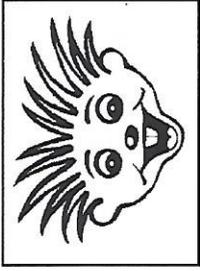
Spielt ein Spieler „Benny den Dorfhund“ aus, wetzt dieser heran und verscheucht die Mömmen auf der Dorfweide. - Es werden neue Karten in die Tischmitte gelegt.

Während die Schäfer die Mömmen einfangen werden diese von Tim dem Scherer geschoren. Wenn ihm dabei die Mömmen ausgehen ruft er laut „MÖMMEN“. Das bedeutet, dass die Schäfer ihr Einfangen unterbrechen sollen, um ihm einige ihrer Mömmen zum Scheren zu bringen. Wird „Tim der Scherer“ ausgespielt, müssen die Mitspieler Minuskarten (geschorene Mömmen) auf die Hand nehmen.

- Spielregeln umseitig -

## Mömmen

ist ein Spiel vom Spielverlag Die Wuselmäuse



Autor: Volker Schwägerl  
Grafik: Uschi Heusel

**Besuchen Sie uns doch unter:**  
[www.diewuselmaeuse.de](http://www.diewuselmaeuse.de)

oder spielen Sie Mömmen online unter:  
[www.gravon.de](http://www.gravon.de)

Vielen Dank an:  
Sabrina, Maggus, Sandra, Susen, Björn, Sarah,  
und dem Spielverein Anderwelt e.V. aus Hanau

© Die Wuselmäuse 2004

## Spielanleitung

Inhalt: 1 Spielanleitung und 64 Karten.

48 ungeschorene Mömmen (Pluskarten)

8 geschorene Mömmen (Minuskarten)

4 „Benny der Dorfhund“-Karten

4 „Tim der Scherer“-Karten

Zusätzlich werden ein Zettel und Stift zum Aufschreiben von Punkten benötigt.

Ziel des Spieles	6 Pluskarten einer Farbe zu besitzen. Diese sofort aufdecken, die Spielrunde ist zu Ende.
Spielaufbau	Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten auf die Hand. 5 Karten werden offen in die Mitte gelegt.
Spielverlauf	Es gibt 4 verschiedene Spielzüge. (Grau markiert). Es können einer oder mehrere in unterschiedlicher Reihenfolge gespielt werden.
1. Austauschen einer Karte	Jeder Spieler darf pro Runde 1 Karte seiner Hand gegen 1 Karte auf dem Tisch austauschen. Auch „Benny“ und „Tim“ Karten können getauscht werden. >> <i>Minuskarten dürfen dabei nur gegen Pluskarten gleicher Farbe getauscht werden!</i> > Das Tauschen ist immer der letzte Spielzug. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn ein Spieler nicht tauschen will, kann er schieben.
2. Ausspielen einer „Benny der Dorfhund“ Karte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler legt die "Benny" Karte ab und ruft „Wuff Wuff“.</li> <li>- Er zieht eine neue Karte vom verdeckten Stapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben.</li> <li>- Die Karten in der Mitte werden zusammen mit der "Benny"-Karte auf einen Abwurfstapel gelegt.</li> <li>- 5 neue Karten werden vom Stapel aufgedeckt.</li> <li>- Der Spieler ist weiterhin am Zug.</li> </ul>
3. Ausspielen einer "Tim der Scherer" Karte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler legt die "Tim" Karte ab und ruft „Mömmen“.</li> <li>- Er zieht eine neue Karte vom verdeckten Stapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben.</li> <li>- Wenn er will darf er jetzt noch eine Karte tauschen.</li> </ul> <p><b>SONDERZUG:</b> Legt er eine Minuskarte in die Mitte darf er dafür eine beliebige Karte aus der Mitte nehmen. Er muss die Minuskarte <u>nicht</u> gegen eine Pluskarte gleicher Farbe tauschen!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die nächsten <i>Mitspieler müssen</i> wenn Sie an der Reihe sind als <u>einzigem</u> Spielzug eine Minuskarte auf die Hand nehmen und eine Pluskarte, "Tim" oder "Benny" Karte in die Mitte legen. (<i>Tim und Benny werden dabei nur getauscht, nicht ausgespielt!</i>) Eine Minuskarte darf nicht abgelegt werden. Hat jeder <i>Mitspieler</i> eine Minuskarte, oder liegen keine Minuskarten mehr in der Mitte, spielt der nächste Spieler normal weiter.</li> </ul>
4. Schieben	Ohne zu Tauschen an den nächsten Spieler abgeben.
Besonderheiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn ein Spieler die "Tim der Scherer" Karte ausgespielt hat, darf er anschließend eine Minuskarte von seiner Hand gegen eine beliebige Karte in der Mitte tauschen.</li> <li>- Liegen 3 oder mehr Minuskarten in der Mitte kann ein Spieler die Karten in der Mitte gegen Neue vom Stapel austauschen. Er muss aber nicht.</li> <li>- Haben alle Spieler geschoben ohne einen Spielzug zu machen, werden die Karten in der Mitte ebenfalls gegen Neue getauscht.</li> <li>- „Tim“ kann nur ausgespielt werden, wenn am Ende der Spielzüge eine Minuskarte in der Mitte liegt.</li> </ul>
Ende der Spielrunde	Hat ein Spieler es geschafft <u>6 Pluskarten</u> einer Farbe zu sammeln, ist die Spielrunde zu Ende. Die Punkte werden gezählt und aufgeschrieben.
Punkte zählen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Von dieser Farbe zählen die Punkte den angegebenen Pluswert.</li> <li>- Alle Pluskarten anderer Farbe zählen 1 Minuspunkt.</li> <li>- Minuspunkte zählen den angegebenen Minuswert, unabhängig ihrer Farbe.</li> <li>- "Tim" und "Benny" zählen jeweils 3 Minuspunkte.</li> <li>- Sind die Punkte aufgeschrieben, werden die Karten gemischt und eine neue Spielrunde beginnt.</li> </ul>
Sieger	Wer zuerst 100 Punkte erreicht gewinnt das Spiel.