



Knopf Mau Mau

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

Knopf Mau Mau ist ein Legespiel mit bunten Knöpfen für 2 bis 4 Kinder. Ihr legt reihum Knöpfe ab, die zum Knopf in der Tischmitte passen – entweder in der Farbe oder in der Form. Wer als Erster alle seine Knöpfe los ist, darf das Knopfarmband tragen.

Spielziel

Du willst als Erster alle fünf Knöpfe vor dir ablegen. Dafür bekommst du das Knopfarmband.

Vorbereitung

Einmalig fädelt ihr einen weißen Knopf auf das Band und verknötet es so, dass es jedem locker ums Handgelenk passt. Vor jeder Runde kommen alle Knöpfe in den Kunststoffbeutel. Reihum zieht ihr blind, bis jeder fünf Knöpfe vor sich liegen hat. Zum Schluss kommt ein weiterer Knopf offen in die Tischmitte.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Schau dir den Knopf in der Mitte an. Hast du einen Knopf mit gleicher Farbe oder gleicher Form, legst du ihn darauf.
- 3 Der bisherige Mittelknopf wandert in die Schachtel.
- 4 Passt keiner deiner Knöpfe, ziehst du einen aus dem Beutel. Passt der gezogene Knopf, legst du ihn sofort ab. Passt er nicht, bleibt er bei dir liegen.
- 5 Weiße Knöpfe sind Glücksknöpfe und passen immer.

So gewinnt ihr

Wer zuerst alle Knöpfe abgelegt hat, gewinnt die Runde und trägt das Armband. Das Spiel endet, sobald jemand das Armband zum zweiten Mal gewinnt.

Spielziel

Jeder startet mit fünf Knöpfen vor sich. Ziel ist es, diese Knöpfe als Erster komplett loszuwerden. Abgelegt wird immer auf den Knopf in der Tischmitte, und zwar nur, wenn Farbe oder Form übereinstimmen. Als Belohnung darf die Siegerin oder der Sieger einer Runde das Knopfarmband anziehen.

Spielmaterial

36 Knöpfe

1 Kunststoffbeutel

1 Armband

Spielaufbau

- Nur vor dem allerersten Spiel: Sucht euch einen weißen Knopf aus und zieht das Armband durch die Knopflöcher. Knotet die Enden so zusammen, dass das Band allen locker ums Handgelenk passt.
- Vor jeder Runde gebt ihr alle Knöpfe in den Kunststoffbeutel.
- Reihum greift jeder in den Beutel und holt einen Knopf heraus, bis jeder fünf Knöpfe offen vor sich liegen hat.
- Zieht danach einen weiteren Knopf und legt ihn in die Tischmitte. Er ist der Startknopf.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander an der Reihe.

Spielablauf

Knöpfe passend ablegen

In der Tischmitte liegt immer genau ein Knopf. Bist du dran, prüfst du deine eigenen Knöpfe: Stimmt bei einem davon die Farbe oder die Form mit dem Mittelknopf überein, darfst du ihn ablegen. Eine Übereinstimmung reicht aus.

Ein Beispiel: In der Mitte liegt ein grüner Kreis. Vor dir liegen ein grünes Dreieck und ein roter Kreis. Beide sind erlaubt. Entscheidest du dich für das grüne Dreieck, legst du es in die Mitte. Der grüne Kreis, der vorher dort lag, kommt in die Schachtel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und sucht einen Partner für das grüne Dreieck.

Wenn nichts passt

- 1 Du ziehst einen Knopf aus dem Kunststoffbeutel.
- 2 Passt er zum Mittelknopf, legst du ihn sofort dorthin.
- 3 Stimmen weder Farbe noch Form, behältst du ihn und legst ihn zu deinen Knöpfen. Dein Zug ist beendet.

Weißer Glücksknopf

Weißer Knöpfe sind Joker und passen immer, egal welche Farbe und Form der Mittelknopf hat. Liegt ein weißer Knopf in der Mitte, hat es der nächste Spieler schwerer: Er muss einen Knopf mit derselben Form ablegen. Nur wer selbst einen weißen Glücksknopf besitzt, darf stattdessen diesen ausspielen.

Wenn der Beutel leer ist

Sind alle Knöpfe aus dem Beutel gezogen und noch niemand hat alle Knöpfe abgelegt, nehmt ihr die in der Schachtel gesammelten Knöpfe und füllt sie zurück in den Beutel. Danach geht das Spiel normal weiter.

Der Spielzug

- 1 Sieh dir den Knopf in der Tischmitte an.
- 2 Suche bei dir einen Knopf mit gleicher Farbe oder gleicher Form. Ein weißer Glücksknopf geht immer.
- 3 Hast du einen passenden Knopf, lege ihn in die Mitte. Den bisherigen Mittelknopf legst du in die Schachtel.
- 4 Hast du keinen passenden Knopf, ziehe einen aus dem Beutel.
- 5 Passt der gezogene Knopf, lege ihn sofort in die Mitte. Passt er nicht, lege ihn vor dir ab.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Weiße Knöpfe sind Glücksknöpfe. Sie dürfen unabhängig von Farbe und Form des Mittelknopfes abgelegt werden.
- Nach einem weißen Knopf muss der nächste Spieler die gleiche Form ablegen. Ausnahme: Er hat selbst einen weißen Glücksknopf.
- Der Knopf, der bisher in der Mitte lag, kommt nach jedem erfolgreichen Ablegen in die Schachtel.
- Ist der Beutel leer, werden die Knöpfe aus der Schachtel wieder eingefüllt.

Spielende und Gewinn

Wer als Erster alle eigenen Knöpfe abgelegt hat, gewinnt die Runde und zieht das Knopfarmband an. Er oder sie trägt es während der nächsten Runde. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn dieselbe Person das Armband ein zweites Mal gewinnt.

Varianten

- Ansage-Variante: Ist nur noch ein Knopf vor dir übrig, weil du den vorletzten gerade abgelegt hast, musst du laut "Mau!" rufen. Wer diesen Ruf versäumt, nimmt einen Knopf aus dem Beutel und darf ihn nicht vor dem nächsten Zug ablegen.
- Wer in dieser Variante als Erster keine Knöpfe mehr hat, ruft laut "Knopf Mau Mau".

Tipps

- Taste die Knöpfe im Beutel ab, bevor du ziehst. So kannst du gezielt nach der Form suchen, die gerade in der Mitte liegt.
- Hebe weiße Glücksknöpfe auf. Sie retten dich in Zügen, in denen sonst kein Knopf passt.
- Passen mehrere deiner Knöpfe, überlege, welche Farbe oder Form du sonst schwer loswirst, und lege lieber diesen Knopf ab.
- Denk an den Mitspieler nach dir: Legst du einen weißen Knopf, muss er die Form treffen.
- In der Ansage-Variante hilft es, den Ruf "Mau!" schon vorzubereiten, bevor du deinen vorletzten Knopf ablegst.

Häufige Fragen

Muss Farbe und Form übereinstimmen?

Nein, eine Übereinstimmung genügt. Es reicht, wenn dein Knopf entweder dieselbe Farbe oder dieselbe Form wie der Knopf in der Mitte hat.

Was passiert, wenn ich keinen passenden Knopf habe?

Du ziehst einen Knopf aus dem Beutel. Passt er, legst du ihn sofort in die Mitte. Passt er weder in Farbe noch in Form, legst du ihn vor dir ab und dein Zug endet.

Wohin kommt der alte Knopf aus der Tischmitte?

Er wandert in die Schachtel, sobald ein neuer Knopf in die Mitte gelegt wird. In der Mitte liegt also immer nur ein Knopf.

Was können die weißen Knöpfe?

Weißer Knöpfe sind Glücksknöpfe und dürfen immer abgelegt werden, egal welcher Knopf in der Mitte liegt.

Welche Regel gilt nach einem weißen Knopf?

Der nächste Spieler muss einen Knopf mit derselben Form wie der weiße Knopf ablegen. Nur mit einem eigenen Glücksknopf darf er davon abweichen.

Was tun wir, wenn der Beutel leer ist?

Dann legt ihr alle Knöpfe, die sich bis dahin in der Schachtel angesammelt haben, zurück in den Beutel und spielt weiter.

Ist das Spiel nach einer gewonnenen Runde vorbei?

Nein. Der Rundensieger trägt das Knopfarmband in der nächsten Runde. Das Spiel endet erst, wenn dieselbe Person das Armband ein zweites Mal gewinnt.

Was passiert, wenn ich in der Variante den Ruf "Mau!" vergesse?

Du musst einen Knopf aus dem Beutel ziehen. Diesen Knopf darfst du frühestens in deinem nächsten Zug ablegen.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Darf ich mehrere Knöpfe in einem Zug ablegen?

Nein. Pro Zug legst du höchstens einen Knopf ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	2011
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 29.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/knopf-mau-mau/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/knopf-mau-mau/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026