



Ein Spiel von Torsten Landsvogt
Grafik: Ari Wong @ Jolly Thinkers
Produkt: Arthur Au @ Jolly Thinkers

Die Eisbären sind fest entschlossen: Sie wollen nicht einfach tatenlos als „Sitting Bears“ auf die Klimaerwärmung warten. Zumindest wollen sie versuchen, guten Dosenfisch aufzutreiben, um so das Schwinden der Eisflächen zu überleben. Und schließlich ist dies auch ein sehr guter Grund, sich auf den langen Weg vom Nordpol nach Deutschland zu machen, um sich mit den coolen Hunden von „Pick-a-Dog“ zu einer Party zu treffen...

Inhalt

- 96 Tierkarten
- 9 Zusatzkarten (8 Überraschungskarten, 1 Ungleich!-Karte)
- 5 Punktekarten (-2/-4)
- 1 Spielanleitung

Die Regeln des Basisspiels

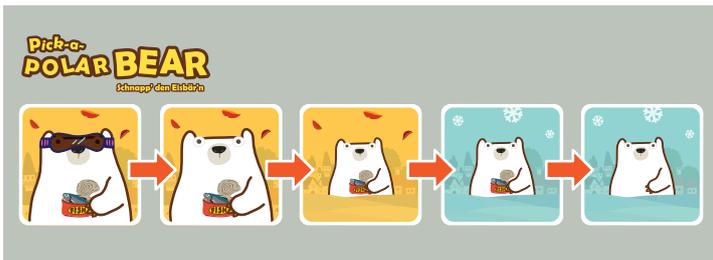
Spielvorbereitung

Die 96 Tierkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält eine davon als Startkarte, die er sich zunächst noch nicht anschaut, sondern verdeckt vor sich ablegt. Anschließend werden 30 Karten in 5 Reihen mit je 6 Karten offen und in zufälliger Ausrichtung ausgelegt. Die Karten sollten für alle Spieler gut erreichbar in der Mitte des Tisches liegen. Um die erste Runde zu starten, sagen alle Spieler gleichzeitig „LOS“.

Spielablauf

Die erste Runde beginnt

Mit dem Kommando „LOS“ decken alle Spieler gleichzeitig ihre Startkarte auf. Dann versuchen sie gleichzeitig und so schnell wie möglich mit einer Hand eine passende Karte aus der Tischmitte auf die eigene Startkarte zu legen. Diese Karte darf sich jedoch nur in einem oder in keinem Merkmal von der eigenen Karte unterscheiden (siehe Grafik).



Auf jeder Karte gibt es fünf Merkmale:

- (1) Eisbär groß/klein
- (2) Eisbär mit einem/zwei Armen
- (3) Eisbär mit/ohne Skibrille
- (4) Eisbär mit/ohne Fischdose
- (5) Hintergrund Herbst/Winter

Nachdem ein Spieler eine Karte aus dem Kartenfeld in der Tischmitte auf seiner Startkarte abgelegt hat, sucht er sofort nach einer weiteren Karte. Diese Karte darf sich wiederum nur in einem oder in keinem Merkmal von der zuletzt abgelegten und somit oben aufliegenden Karte unterscheiden. Auf diese Weise sammeln alle Spieler so schnell wie möglich Karten und bilden ihren eigenen Stapel, bis ein Spieler der Meinung ist, dass es keine passende Karte mehr für ihn gibt. In diesem Fall darf er laut „STOPP“ rufen und alle Spieler müssen sofort aufhören, weitere Karten zu sammeln. Nun werden die Karten der Spieler überprüft.

Überprüfung der Karten

Zunächst wird überprüft, ob der Spieler, der die Runde durch sein

„STOPP“ beendet hat, auch tatsächlich berechtigt war, „STOPP“ zu rufen.

- Gibt es in der Tischmitte tatsächlich keine passende Karte mehr für ihn, so erhält der Spieler eine Karte als Bonus.
- Gibt es jedoch noch eine oder mehrere Karten in der Tischmitte, die auf seinen Stapel gepasst hätten, so verliert er alle in der soeben beendeten Runde gesammelten Karten. Diese Karten werden aus dem Spiel genommen.

Nun werden die gesammelten Karten aller Spieler überprüft. Die Karten eines Spielers dürfen sich - in der gesammelten Reihenfolge hintereinander betrachtet - immer nur in einem oder keinem Merkmal unterscheiden.

- Ist die Kartenfolge korrekt, legt der Spieler seine gesammelten Karten auf seinem Gewinnstapel vor sich ab.
- Unterscheiden sich eine oder mehrere Karten im Vergleich zur vorherigen Karte um mehr als ein Merkmal, so verliert der Spieler alle in dieser Runde gesammelten Karten. Sie werden aus dem Spiel genommen.

Neue Runde

Zu Beginn einer neuen Runde erhält wieder jeder Spieler vom Kartenstapel eine verdeckte Startkarte. Danach werden die in der Tischmitte entstandenen Lücken aufgefüllt, so dass sich hier nun wieder 30 offen liegende Karten befinden. Sind nicht mehr genügend Karten vorhanden, um sämtliche Lücken zu füllen, wird die letzte Runde mit den in der Tischmitte noch vorhandenen Karten gespielt.

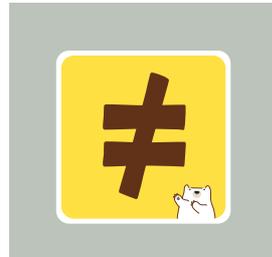
Spielende und Wertung

Das Spiel endet sofort, wenn zu Beginn einer neuen Runde nicht mehr jeder Spieler eine Startkarte erhalten kann. Nun zählen die Spieler die Karten ihres Gewinnstapels, wobei jede Karte einen Punkt zählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Erweiterte Regeln durch Zusatzkarten

Wenn die Spieler mit den Regeln des Basisspiels bereits vertraut sind, dann sorgen die Zusatzkarten für noch mehr Spielspaß!

Variante 1 - Ungleich!-Karte für den führenden Spieler



Die Ungleich!-Karte kommt nach der ersten Runde ins Spiel.

Der Spieler, der in der vorherigen Runde die meisten Tierkarten gesammelt hat, erhält die Ungleich!-Karte und legt sie offen vor sich ab.

Dieser Spieler darf jetzt nur noch Karten sammeln, die sich in genau einem Merkmal von der vorherigen Karte unterscheiden.

Befinden sich am Ende der Runde in seiner gesammelten Kartenfolge zwei gleiche Karten direkt hintereinander, so verliert er alle in der Runde gesammelten Karten.

Hat in der vorherigen Runde mehr als ein Spieler die meisten Tierkarten gesammelt, erhält kein Spieler die Ungleich!-Karte.

Die Ungleich!-Karte kann auch gleich in der ersten Runde ins Spiel gebracht werden. In diesem Fall erhält der Spieler, der das letzte Spiel gewonnen hat, die Ungleich!-Karte. Liegt das letzte Spiel längere Zeit zurück, kann diese Regel nur angewandt werden, wenn sich die Spieler daran erinnern, wer das letzte Spiel gewonnen hat.

Variante 2 - Überraschungskarten

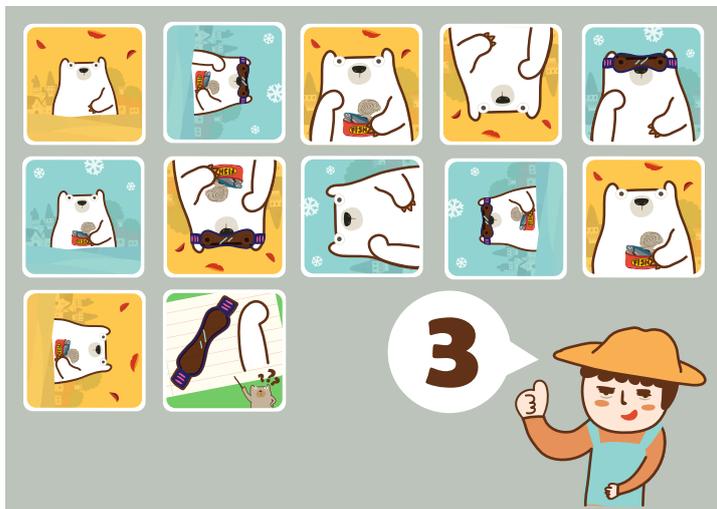
Die Überraschungskarten bringen gleich beim Austeilen der Karten Spannung ins Spiel.

Zu Beginn des Spiels werden die 8 Überraschungskarten zusammen mit den 96 Tierkarten gemischt. Die Karten werden dann von einem Spieler einzeln aufgedeckt und in der Tischmitte ausgelegt. Taucht dabei eine Überraschungskarte auf (an der Rückseite zu erkennen!) und befinden sich bereits 10 oder mehr Karten auf dem Tisch, dann wird die Überraschungskarte so aufgedeckt, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen können.

Sofort nachdem die Überraschungskarte aufgedeckt wurde, prüfen alle Spieler so schnell wie möglich, wie viele von den auf dem Tisch befindlichen Karten beide Kriterien der Überraschungskarte erfüllen (siehe Liste der Überraschungskarten). Entscheidend ist, möglichst schnell die richtige Kartenanzahl zu nennen.

Beispiel:

Die Überraschungskarte „Eisbär mit Skibrille und zweitem Arm“ wird aufgedeckt. Ein Spieler ruft „Drei!“. Das ist richtig, da sich in der Tischmitte 3 Karten mit einem Eisbären mit Skibrille und zwei Armen befinden.



Der Spieler, der als erstes die richtige Zahl nennt, erhält die Überraschungskarte und legt sie neben seinen Gewinnstapel. Die Zahl auf der Überraschungskarte gibt an, wie viele Punkte die Karte am Ende des Spiels wert ist, wobei die Karte selbst keinen zusätzlichen Punkt zählt.



Wenn mehrere Spieler gleichzeitig die richtige Zahl nennen, erhalten diese Spieler alle eine Belohnung. Ein Spieler erhält die Überraschungskarte und die anderen erhalten je 2 Tierkarten, die sie auf ihren Gewinnstapel legen. Dafür können aus dem Spiel genommene Karten, Karten vom Stapel oder Karten vom Tisch verwendet werden.



Jeder Spieler, der eine falsche Zahl nennt, verliert 2 Karten von seinem Gewinnstapel. Hat er auf seinem Gewinnstapel nicht genügend Tierkarten, so erhält er eine „-2“-Punktekarte. Werden -4 Punkte benötigt, so kann hierfür

die Rückseite einer „-2“-Punktekarte verwendet werden, wobei zu beachten ist, dass jeweils der oben liegende Wert der Karte gilt.

Solospiel

Das Spiel ist auch als Solo-Variante spielbar. Dabei versucht ein Spieler, möglichst wenig Minuspunkte zu bekommen. Die Tierkarten werden in 4 Reihen mit je 8 Karten offen ausgelegt (also 32 Karten). Der Spieler wählt eine beliebige davon als Startkarte. Wie im Basisspiel sammelt der Spieler nun Karten für seinen Stapel, indem er immer eine Karte mit höchstens einer Abweichung zur obersten Karte seines Stapels aufnimmt. Gibt es keine passende Karte mehr, werden die übrigen Karten zur Seite gelegt und dafür neue ausgelegt. Dies wird zweimal wiederholt. Nach diesen 3 Runden werden die jeweils zur Seite gelegten Karten zusammengezählt und so die Minuspunkte des Spielers ermittelt. Je weniger Minuspunkte desto besser. Bei dieser Variante geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um die richtige Wahl der aufgenommen Karten.

Danksagungen

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Autor bei:

Gaby Landsvogt, Theresa & Jan Christoph Habig, Gerda Habig & Hannes Westing, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Stefan Schneider, Peter Drewes, Marie Lina Fehrmann, Harald & Ulrike & Ann-Kathrin & Kristina Iden, Achim & Edith Luft, Jörg Köhler, Thomas Kropp & Kerstin Rudolph, Ingeborg Meinck, Eva Romanovski, Katja Hormann und Thomas Selbach.

Hinweis:

Wenn beim Verteilen der Startkarten eine Überraschungskarte auftaucht, so wird diese aus dem Spiel entfernt. Eine Überraschungskarte wird ebenfalls entfernt, wenn beim Austeilen der Karten in der Tischmitte nicht mindestens 10 Karten offen auf dem Tisch liegen.

Überraschungskarten

Wenn diese Überraschungskarte aufgedeckt wird,

... dann wird die Anzahl der Karten gesucht, die folgende Kriterien erfüllen:

	Eisbär mit Fischdose im Herbst
	Eisbär mit Fischdose im Winter
	Eisbär mit Skibrille und zweitem Arm
	Eisbär mit Skibrille im Herbst
	Eisbär mit Skibrille im Winter
	Eisbär mit Fischdose und Skibrille
	Eisbär mit zweitem Arm im Herbst
	Eisbär mit zweitem Arm im Winter

Pick-an-Arctic-Animal! für bis zu 8 Spieler

Wenn man die beiden Spiele „Pick-a-Polar-Bear!“ und „Pick-a-Seal!“ kombiniert, stehen nicht nur mehr Karten zur Verfügung, sondern das Spiel wird durch das zusätzliche Merkmal „Tierart Eisbär/Robbe“ auch noch anspruchsvoller!

Die Kombination ermöglicht ein Spiel mit bis zu 8 Spielern und es gelten folgende Sonderregeln:

- In der Tischmitte werden statt 30 nun 49 Karten in 7 Reihen mit je 7 Karten offen ausgelegt.
- Ruft ein Spieler „Stopp“, so erhält er jetzt zwei Karten als Bonus, wenn es keine passende Karte mehr in der Tischmitte gibt.

Viel Spaß!

Publisher
Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
11/F Bayfield Building
99 Hennessy Rd., Wanchai, Hong Kong.

©2013 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
All Rights Reserved.