

Pick-a-PIG

Schnapp' die Sau

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

DE



Pick-a-DOG

Schnapp' den Hund



Inhalt

96 Spielkarten, 1 Spielanleitung

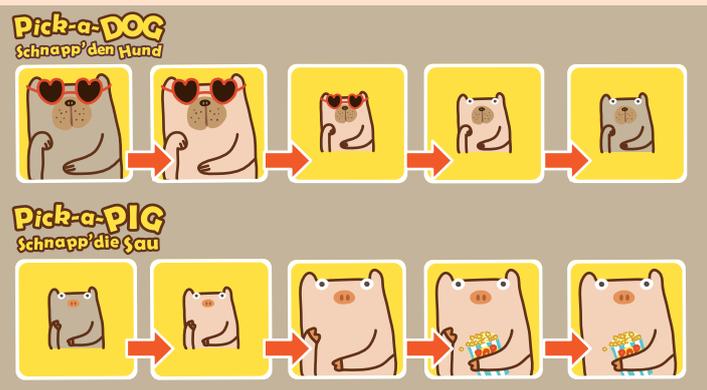
Spielvorbereitung

Alle Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält eine 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).



Es gibt fünf Merkmale des Tieres auf jeder Karte

- 1 groß/klein
- 2 hell/dunkel
- 3 ein Arm/zwei Arme
- 4 mit/ohne Sonnenbrille
- 5 mit/ohne Popcorn

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

Zuerst 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 in der Tat 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. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Solospiel

Dieses Spiel ist auch als Solo-Variante spielbar. Dabei versucht ein Spieler, möglichst wenig Minuspunkte zu bekommen. Die Karten werden in 4 Reihen mit je 8 Karten offen ausgelegt (also 32 Karten). Der Spieler wählt eine beliebige davon als Startkarte. Wie im normalen Spiel 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 zwei Mal 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 aufgenommenen Karten.

Pick-a-Pog! für 6-8 Spieler

Wenn man die beiden Spiele „Pick-a-Pig!“ und „Pick-a-Dog!“ kombiniert, stehen nicht nur mehr Karten zur Verfügung, sondern das Spiel wird durch das zusätzliche Merkmal „Tierart Hund/Schwein“ noch anspruchsvoller!

Möchte man mit 6-8 Spielern spielen, so gelten folgende Sonderregeln:

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

Hau' rein!

Danksagung

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.