



Pick-a-SEAL

海狗朋友
Schnapp'die Robbe

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



Hallo Robbi,
Vermisst Du mich sehr?
Ich habe hier eine tolle Zeit in Deutschland, esse
leckeren Fisch aus der Dose und spiele mit meinen
neuen Freunden viele coole Kartenspiele. Wir haben so
viel Spaß! Das solltest Du Dir nicht entgehen lassen!
Also, worauf wartest Du noch?!

Tschüss,

Dein Eisbär

FISH

Was wird die Robbe wohl tun, wenn sie diesen Brief liest?

Inhalt

96 Tierkarten
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 von dem Spieler, der zuletzt einen Eisbären gesehen hat (in natura oder auf einem Bild), 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) Robbe groß/klein
- (2) Mit einem/zwei Armen
- (3) Mit/ohne Skibrille
- (4) 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.

Pick-a-Seal! als 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 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 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.

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!

