



Adam Porter

PIKOKO™



Spielmaterial



5 Pfauen-Kartenhalter – zum Zusammenstecken



47 Federkarten



45 Wettmarker



30 Zuversichtskarten



1 Startspielermarker



1 Wertungsblock

Spielaufbau

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den Pfau, die 6 Zuversichtskarten und die 9 Wettmarker der gewählten Farbe.
- Bereitet den Federkartenstapel vor:
 - Entfernt in einer Partie zu dritt die Karten mit den Zahlen 8, 9, 10 und 11.
 - Entfernt in einer Partie zu viert die Karten mit den Zahlen 10 und 11.
 - In einer Partie zu fünft werden keine Karten entfernt.
- Der bestgekleidete Spieler erhält den Startspielermarker, mischt die Federkarten, legt sie als Stapel bereit und beginnt die Partie.

Guten Tag! Ich bin Professor Pfau und möchte dir mit einigen Anmerkungen und Erklärungen helfen, während du diese Spielanleitung liest.



Ziel des Spiels

Pikoko ist ein Spiel, in dem die Spieler Stiche gewinnen, indem sie Karten ausspielen. Anders als in anderen Stichspielen sehen die Spieler in Pikoko nicht ihre eigenen Karten, sondern nur die Karten der Mitspieler. Die Spieler wetten darauf, wer wie viele Stiche gewinnt. Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Was ist ein Stichspiel?

Stichspiele sind eine beliebte Art von Kartenspielen. Ein Stich ist ein Spielschritt, in dem jeder Spieler genau eine Karte spielt. Der Gewinner des Stichs erhält die gespielten Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Dies nennt man einen Stich gewinnen.



Ablauf einer Runde

Eine Spielrunde besteht aus 4 Phasen:
Vorbereitung, Wette, Spielen und Wertung.

Vorbereitung

In der Vorbereitung der Runde verteilt der Startspieler die Karten an die Spieler.

- Nimm alle Federkarten und mische sie.
- Teile jedem Spieler verdeckt 8 Karten aus und lege die restlichen Karten als verdeckten Stapel zur Seite.
- Drehe die oberste Karte des verdeckten Stapels um. Sie zeigt die Trumpffarbe für die Runde.

Anmerkung: Wenn dies eine mehrfarbige Karte ist, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

- Alle nehmen ihre Karten auf, **ohne sie dabei anzuschauen**. Steckt die Karten so in euren Pfau, dass die Zahlen nur für die Mitspieler sichtbar sind. Stellst dabei sicher, dass das Pfauenauge auf der Kartenrückseite komplett sichtbar ist. Wenn du die Pfauenaugen deiner Karten sehen kannst, können die anderen die Zahlen auf der anderen Seite sehen.

Anmerkung: Schaut euch niemals die Werte der Karten in eurem eigenen Pfau an!



Partie zu dritt

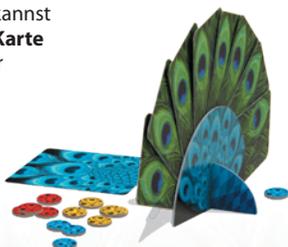
Trumpffarben werden auf der nächsten Seite erklärt.



Wette

Bei der Wette tippen die Spieler darauf, wie viele Stiche die anderen Pfauen in dieser Runde gewinnen werden. Dabei wird reihum auf die einzelnen Spieler gewettet. Danach wettet jeder auf seinen eigenen Pfau.

- Zuerst wird auf den Pfau des Startspielers gewettet. Anschließend wird im Uhrzeigersinn auf die anderen Pfauen gewettet. Der Spieler, auf dessen Pfau gerade gewettet wird, nimmt nicht an dieser Wette teil.
- Alle nehmen gleichzeitig all ihre Wettmarker in eine Hand, legen verdeckt eine beliebige Anzahl davon in ihre andere Hand und bilden mit dieser eine Faust.
- Wenn alle bereit sind, öffnen die Spieler gleichzeitig ihre Fäuste und zeigen ihre gesetzten Wettmarker. Diese werden nun **vor dem Pfau platziert, auf den gewettet wurde**.
- Wiederholt diesen Vorgang für alle Pfauen im Uhrzeigersinn, bis auf alle Pfauen gewettet wurde (denkt daran, dass ihr nicht auf euren eigenen Pfau wettet).
- Nachdem auf jeden Pfau gewettet wurde, wetten alle auf ihren eigenen Pfau. Dies machen wieder alle gleichzeitig. Hast du jetzt noch Wettmarker übrig, lege sie hinter deinem Pfau ab. Sie werden in dieser Runde nicht benötigt.
- Nachdem alle Wetten platziert wurden, wählt jeder Spieler eine seiner Zuversichtskarten und legt sie verdeckt vor seinen Pfau auf den Tisch (sie wird am Ende der Runde aufgedeckt).
- Wenn deine gewählte Zuversichtskarte einen Pfau zeigt, auf den du eine **korrekte Wette** abgeschlossen hast, erhältst du 3 Punkte. War es eine **knappe Wette** oder eine **schlechte Wette**, verlierst du 1 Punkt.
- Wenn du dir bei deiner Wette nicht sicher bist oder kein Risiko eingehen möchtest, kannst du deine „**Sichere Wette**“-Karte wählen (mit einer +1 auf der Karte). Für diese Karte erhältst du immer 1 Punkt, egal wie genau du gewettet hast.



Der blaue Pfau nach einer Wette

Was ist eine Wette?

Eine Wette kommt bei Pikoko zustande, wenn ein Spieler einen runden Wettmarker vor dem Pfau eines Mitspielers platziert. Dies zeigt an, dass er meint, dass dieser Pfau einen Stich für jeden platzierten Wettmarker gewinnt. Wenn zum Beispiel der rote Spieler auf den lila Pfau wettet und meint, dass dieser 5 Stiche in der Runde gewinnt, dann müsste er 5 rote Wettmarker vor dem lila Pfau platzieren.



Was ist eine Zuversichtskarte?

Jeder Spieler hat 6 Zuversichtskarten. Die Spieler nutzen ihre Zuversichtskarten, um zu zeigen, bei welcher Wette sie sich besonders sicher sind. Eine sorgfältig ausgewählte Zuversichtskarte kann dem Spieler zusätzliche Punkte einbringen. Wer dagegen schlecht wählt, verliert am Ende der Runde Punkte.



Zusätzliche Anmerkungen zur Wette:

Du kannst so viele Wettmarker einsetzen, wie du besitzt. Es ist auch möglich, keinen Wettmarker einzusetzen, da es möglich ist, dass ein Spieler in einer Runde keinen Stich gewinnt. In dem Fall ist 0 eine korrekte Wette. Du musst nicht alle Wettmarker in einer Runde einsetzen. Wenn du alle 9 Wettmarker einsetzt, können nicht alle Wetten korrekt sein, denn pro Runde werden nur 8 Stiche gespielt. Das gleiche gilt, wenn du weniger als 8 Wettmarker einsetzt.

Spiele

- Der Startspieler beginnt die Runde, indem er eine **beliebige** Karte aus dem Pfau seines linken Mitspielers wählt und offen vor dessen Pfau auf den Tisch legt. Diese Karte bestimmt die **zu bedienende Farbe** für den Stich. Die Spieler spielen immer nur Karten aus dem Pfau zu ihrer Linken.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wählt eine Karte aus dem Pfau seines linken Mitspielers und spielt sie offen aus. Fahrt damit fort, bis alle Spieler genau eine Karte in den Stich gespielt haben.

Es gibt einige Sonderregeln zum Bedienen in einem Stich:

- Die erste Karte kann eine Karte mit einer beliebigen Farbe und Zahl sein.
- Alle weiteren Karten müssen, sofern möglich, die zu Beginn aufgespielte Farbe bedienen.
- Wenn der Pfau zur Linken keine Karte der aufgespielten Farbe besitzt, darfst du eine beliebige Karte spielen: entweder eine Trumpfkarte oder eine andersfarbige Karte.
- Die Karte kann eine beliebige Zahl zeigen, solange die obigen Regeln eingehalten werden.

Wie funktionieren mehrfarbige Federkarten?

Die mehrfarbigen Federkarten können als eine der 3 abgebildeten Farben ausgespielt werden. Allerdings gibt es dazu einige Ausnahmen und Sonderregeln:

- Stiche dürfen mit mehrfarbigen Karten begonnen werden. Der Spieler, der die Karte ausspielt (nicht der Besitzer des Pfaus, dessen Karte gespielt wurde), wählt eine der 3 Farben und sagt sie laut an. Diese Farbe gilt als zu bedienende Farbe für den Rest des Stichts.
- Mehrfarbige Karten können auch später im Stich gespielt werden. Wenn du eine mehrfarbige Karte spielst und eine der 3 Farben entspricht der zuerst aufgespielten Farbe, dann bedient diese Karte die aufgespielte Farbe. In allen anderen Fällen wählt der ausspielende Spieler ihre Farbe.
- Wenn nur eine mehrfarbige Karte in einem Pfau die zuerst aufgespielte Farbe zeigt, muss diese Karte gespielt werden. Sie gilt als Karte der zu bedienenden Farbe.

Anmerkung: Es ist wichtig, dass die Stiche vor den Pfauen abgelegt werden, von denen die Karten kommen, und nicht vor den Spielern, die diese Karten gewählt haben. Der Spieler, der eine Karte spielt, gewinnt den Stich für den Spieler zu seiner Linken (den Besitzer des Pfaus, von dem die Karte gespielt wurde).

Beispiel: Der blaue Spieler beginnt den Stich, indem er eine blaue 3 vom roten Pfau ausspielt. Der rote Spieler muss die gleiche Farbe bedienen und spielt die blaue 5 vom gelben Pfau. Der gelbe Spieler kann keine blaue Karte vom blauen Pfau ausspielen und wählt daher die rote 2. Rot ist in der aktuellen Runde Trumpf, weshalb der blaue Pfau den Stich gewinnt. Ansonsten hätte der gelbe Pfau den Stich gewonnen.

Der Stich ist vollständig, wenn alle Spieler eine Karte gespielt haben. Es gewinnt der Pfau den Stich, dessen Federkarte die höchste war. Es gilt:

- 1 Wenn eine Trumpfkarte (d. h. eine Karte, die der am Anfang der Runde bestimmten Trumpffarbe entspricht) gespielt wurde, gewinnt der Pfau mit der höchsten Trumpfkarte den Stich.
- 2 Wenn keine Trumpfkarte gespielt wurde, erhält der Pfau den Stich, der die höchste Karte in der aufgespielten Farbe gespielt hat.

Wenn ein Stich vollständig ist, legt alle gespielten Karten des Stichts in einen separaten Stapel vor den Pfau, der gewonnen hat. Diese Stapel zeigen, wie viele Stiche ein Pfau in dieser Runde gewonnen hat. Von dem Pfau mit dem zuletzt gewonnenen Stich beginnt das nächste Aufspiel (d. h. der Spieler zur Rechten dieses Pfaus wählt die nächste Karte aus).

Eine Runde besteht aus 8 Stichen, die nach den obigen Regeln ausgespielt werden.



Mehrfarbige Federkarten

Wie viele Federkarten gibt es von jeder Zahl und Farbe?

Die Karten haben die Zahlen von 1 bis 11 in 5 verschiedenen Farben (rot, gelb, lila, weiß, blau).

Die meisten Karten haben nur eine Farbe. Vier Karten sind mehrfarbig (je eine mit den Zahlen 1, 4, 7 und 10). Jede dieser Karten stellt 3 unterschiedliche Farben dar.



Beispiel eines Stichts

Wertung

Zuerst wertet ihr reihum für jeden Pfau die Genauigkeit ihrer Wetten und erhaltet dafür Punkte. Es gibt 3 Möglichkeiten:

Richtige Wette (2 Punkte). Die Anzahl der von einem Spieler platzierten Wettmarker entspricht der Anzahl der von diesem Pfau gewonnenen Stiche.

Knappe Wette (1 Punkt). Die Anzahl der von einem Spieler platzierten Wettmarker ist um 1 höher oder niedriger als die Anzahl der von diesem Pfau gewonnenen Stiche.

Schlechte Wette (0 Punkte). Die Anzahl der von einem Spieler platzierten Wettmarker ist um mehr als 1 höher oder niedriger als die Anzahl der von diesem Pfau gewonnenen Stiche.

Vergesst nicht die 0er-Wetten, wenn es darum geht, ob ein Wetteinsatz richtig, knapp oder schlecht war.



Anschließend erhaltet ihr Punkte entsprechend eurer Zuversichtskarten. Deckt jetzt eure gewählte Karte auf. Es gibt 3 Möglichkeiten:

- 1 Zeigt deine Zuversichtskarte einen Pfau, auf den du richtig gewettet hast, erhaltst du 3 Punkte.
- 2 Zeigt deine Zuversichtskarte einen Pfau, auf den du schlecht oder knapp gewettet hast, verlierst du 1 Punkt.
- 3 Hast du die „Sichere-Wette“-Karte gewählt, erhaltst du automatisch 1 Punkt.

Notiert zuletzt die Punkte aller Spieler auf dem Wertungsblock.

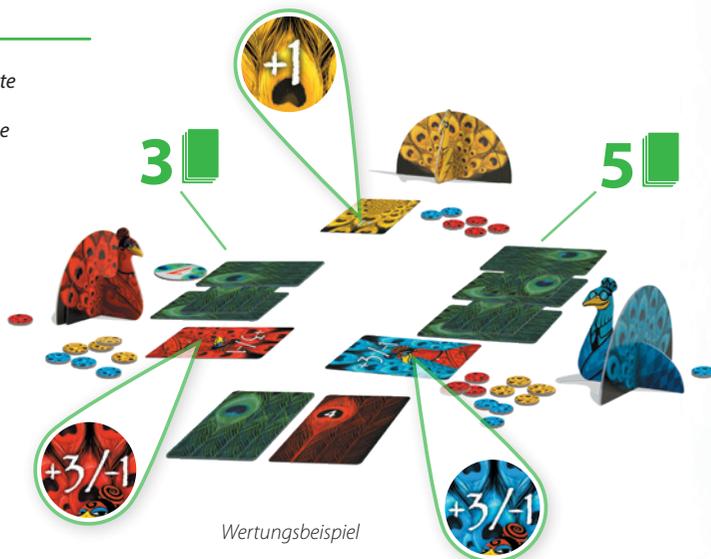
Wenn dies das Ende der ersten oder zweiten Runde ist, gebt den Startspielermarker an den Spieler mit den wenigsten Punkten weiter (im Falle eines Gleichstandes gibt der letzte Startspieler ihn an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn). Teilt dann die Karten für die nächste Runde aus.

Nach 3 Runden ist die Partie vorbei.

Beispiel: Der rote Spieler hat eine schlechte Wette auf sich selbst (0 Punkte), eine schlechte Wette auf den gelben Pfau (0 Punkte) und eine knappe Wette auf den blauen Pfau (+1 Punkt) platziert. Seine Zuversichtskarte war falsch (-1 Punkt). Gesamt: 0 Punkte.

Der gelbe Spieler hat eine richtige Wette auf sich selbst (+2 Punkte), eine knappe Wette auf den blauen Pfau (+1 Punkt) und eine knappe Wette auf den roten Pfau (+1 Punkt) platziert. Er hat die „Sichere Wette“-Karte gewählt (+1 Punkt). Gesamt: 5 Punkte.

Der blaue Spieler hat eine schlechte Wette auf sich selbst (0 Punkte), eine richtige Wette auf den roten Pfau (+2 Punkte) und eine schlechte Wette auf den gelben Pfau (0 Punkte) platziert. Seine Zuversichtskarte war richtig (+3 Punkte). Gesamt: 5 Punkte



Wertungsbeispiel

Spielende

Das Spiel endet nach der **dritten** Runde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der in einer einzelnen Runde die insgesamt höchste Punktzahl hatte. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



Jetzt wisst ihr alles, was ihr zum Spielen von Pikoko braucht. Viel Spaß!

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Autor: Adam Porter

Illustrationen: Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvija
T. (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA

Redaktion: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Edgars Zaķis, Jeffrey Norman Bourbeau
Grafikdesign und Layout: Andrejs Timofejevs, Oskars Veilands
Produktion: Beatrise Rihtere
Verkauf und Partner: Amandine Bernhard
Verkauf Nordamerika: Anita Sareen
Manager: Inita Everse
Marketing: Anna Peipiņa