

PIGASUS

Ich glaub, mein Schwein fliegt!

Urtis Šulinskas,
Martynas Balčiūnas,
Dmitrij Makovejev

Spielmaterial



72 Karten



1 quiekender Pigasus

In diesem schnellen Reaktionsspiel musst du die beiden Karten finden, auf denen die gleichen Tiere verschmolzen sind. Aber aufgepasst: Lass dich nicht von den verrückten Zeichnungen ablenken, sonst schnappt dir ein Mitspieler den Pigasus vor der Nase weg! Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!

Spielaufbau

- Mischt alle Karten und bildet einen Stapel. Legt dann 16 Karten davon zur Seite, ohne sie euch anzusehen.
- Stellt den Pigasus für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches.
- Wer zuletzt ein fliegendes Schwein gesehen hat, wird der erste Kartengeber. Ansonsten teilt der jüngste Spieler als Erster die Karten aus.

Die Karten

Vor Spielbeginn solltet ihr euch unbedingt mit den Karten vertraut machen. Es gibt 9 verschiedene Tiere bzw. Tierformen.



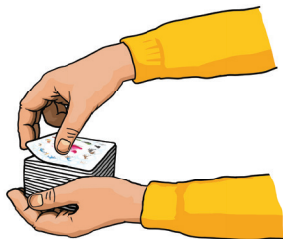
In diesem Bild seht ihr die „richtigen“ Tiere, die so aber auf keiner Karte zu finden sind.

Auf jeder Karte sind genau zwei der 9 Tiere miteinander verschmolzen. Auf den beiden Karten rechts seht ihr ein „Giraffodil“ und eine „Krokoraffe“. Beide Karten bilden zusammen ein **Paar**, weil auf beiden die **gleichen zwei Tiere** miteinander verschmolzen sind: Giraffe und Krokodil.



Spielverlauf

- Bist du der Kartengeber, nimmst du den Kartenstapel. Decke nacheinander jeweils 1 Karte auf und lege sie für alle gut sichtbar auf den Tisch.
- Drehe die Karten dabei so um, dass du die Vorderseite nicht früher sehen kannst als deine Mitspieler.
- Pass auf, dass du bereits ausliegende Karten nicht verdeckst.



Sobald ein Tierpaar mit vertauschten Körpermerkmalen auf dem Tisch liegt, kann jeder Spieler (auch der Kartengeber) versuchen, sich den Pigasus zu schnappen.

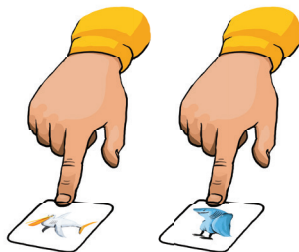
Wer ihn sich als Erster geschnappt hat, zeigt auf die beiden Karten, die er als Paar erkannt hat. Schaut dann gemeinsam, ob es ein Glücksgriff oder ein Fehlgriff war.



Glücksgriff

Hast du dir den Pigasus als Erster geschnappt **UND** auf ein passendes Tierpaar gezeigt, nimmst du dir diese beiden Karten und legst sie verdeckt vor dir ab.

Stelle dann den Pigasus zurück in die Tischmitte und nimm dir den Kartenstapel. Du bist jetzt der Kartengeber.



Fehlgriff

Hast du dir den Pigasus als Erster geschnappt und nicht auf ein passendes Tierpaar gezeigt, musst du so viele deiner gesammelten Karten zurück in die Schachtel legen, wie Spieler mitspielen. Hast du weniger Karten, als Spieler mitspielen, legst du alle deine Karten zurück.

Stelle dann den Pigasus zurück in die Tischmitte.

*Beispiel: Ihr spielt zu **fünft** und du hast einen Fehlgriff gemacht. Du musst **5** deiner gesammelten Karten zurück in die Schachtel legen.*

*Achtung: Wenn du den Pigasus berührst, ohne ihn dir zu schnappen, zählt das als **Fehlgriff**.*

Außerdem darfst du dir den Pigasus erst schnappen, wenn du dir sicher bist, ein passendes Paar gefunden zu haben. Liegt noch ein passendes Paar aus, wenn ein Mitspieler den Pigasus zurückstellt, kannst du ihn dir sofort schnappen.

**Immer fair
bleiben! Quiek!**



Gleich schnell?

Schnappen sich mehrere Spieler gleichzeitig den Pigasus, erhält ihn derjenige, der den größeren Teil davon in der Hand hält. Gibt es zwei solche Spieler, die auch beide auf ein passendes Paar zeigen können, bekommt jeder 1 Karte des Paares. Bei Unstimmigkeiten entscheidet ihr gemeinsam. Besteht immer noch keine Einigung, entscheidet der Kartengeber.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem die letzte Karte aufgedeckt und gegebenenfalls noch von einem Spieler eingesammelt wurde.

Wer die **meisten Karten gesammelt** hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand spielen die am Gleichstand beteiligten Spieler mit den 16 Karten weiter, die ihr beim Spielaufbau beiseitegelegt habt.

Wer dabei den ersten Glücksgriff macht, gewinnt das Spiel.

Teamspiel

Ihr könnt auch als Teams gegeneinander spielen. Wie üblich kann sich jeder den Pigasus schnappen oder Kartengeber werden. Allerdings legt jedes Team seine gesammelten Karten auf einen **gemeinsamen Stapel**.

Ein **Fehlgriff** eines Teammitglieds muss von diesem gemeinsamen Stapel bezahlt werden.

Mitwirkende

Spielentwicklung: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis | **Grafikdesign und Layout:** Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands | **Deutsche Übersetzung:** Lines J. Hutter, Malte Frieg | **Deutsches Lektorat:** Lutz Pietschker, Clemens Haufe | **Marketing:** Anna Peipiņa, Reins Grants | **Produktionskoordination:** Beatrice Rihtere, Inita Everse | **Vertrieb und Partner:** Amandine Bernhard | **Finanzchef:** Lana Grasmāne | **Testspieler:** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Antanas Gudynas, Miglė Kačinskaitė, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Edgars Zaķis, Madara Zgute, Krišjānis Zviedrāns und das gesamte Team von BondingGames.com | **Besonderen Dank an:** Brandon Parsons

BRAIN GAMES



**Urtis Šulinskas, Martynas Balčiūnas,
Dmitrij Makovejev**



Reinis Pētersons



Brain Games Publishing SIA

Brunjnieku 39, Rīga,
LV-1001, Latvia



(+371) 67334034



info@Brain-Games.com



www.Brain-Games.com



LSH202002

© 2019 Brain Games Publishing SIA