DE

PIGASUS™

Urtis Šulinskas,
Martynas Balčiūnas,
Dmitrij Makovejev

Spielmaterial

72 Karten

1 quiekender Pigasus

Pigasus ist ein schnelles Reaktionsspiel, in dem du Kreuzungen zweier Tiere finden musst. Aber aufgepasst: Lach nicht nur über die verrückten Zeichnungen, denn sonst schnappt dir dein Gegner den Pigasus vor der Nase weg! Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Karten hat.

Spielaufbau

- Mischt alle Karten zu einem Stapel und legt dann 16 davon unbesehen zur Seite.
- Stellt den Pigasus so in die Mitte des Tisches, dass jeder darauf zugreifen kann.
- Derjenige, der zuletzt ein fliegendes Schwein gesehen hat, wird der erste Kartengeber. Will das keiner von euch zugeben, wird der jüngste Spieler der erste Kartengeber.

Die Karten

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

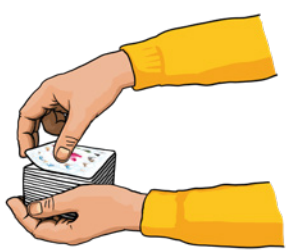
In diesem Bild seht ihr die „richtigen" Tiere, die so aber auf keiner Karte zu finden sind.

Bei diesen beiden Tieren wurden bestimmte Körpermerkmale vertauscht. Sie bilden zusammen ein **Paar**. Jede Karte zeigt immer eine Kombination von genau **zwei** verschiedenen Tieren.

Beispiel: Der Krokodilkörper mit dem Fell und dem Kopf einer Giraffe bildet ein Paar mit dem Giraffenkörper, der die Haut und den Kopf eines Krokodils hat.

Spielverlauf

- Bist du der Kartengeber, nimmst du den Kartenstapel und deckst nacheinander jeweils 1 Karte auf.
- Drehe die Karten dabei so um, dass du die Vorderseite nicht früher sehen kannst als deine Mitspieler.
- Ausliegende Karten dürfen sich niemals berühren.



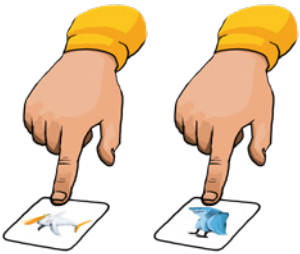
Sobald ein Tierpaar mit vertauschten Körpermerkmalen auf dem Tisch liegt, kann jeder Spieler (auch der Kartengeber) versuchen, sich den Pigasus zu greifen.

Wer ihn sich als erster gegriffen hat, zeigt auf die beiden Karten, die er als Paar erkannt hat. Schaut dann gemeinsam, ob er einen Glücksgriff oder einen Fehlgriff gemacht hat.

Glücksgriff

Hast du dir den Pigasus als erster gegriffen **UND** kannst auf ein passendes Tierpaar zeigen, 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 gegriffen und kannst nicht auf ein passendes Tierpaar zeigen, 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 auch nur leicht berührst ohne ihn zu greifen, zählt das als **Fehlgriff**. Außerdem darfst du dir den Pigasus erst greifen, 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 greifen.*

Gleichzeitig gegriffen?

Greifen 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 die Meinung der Spielermehrheit. Besteht immer noch keine Einigung, entscheidet der Kartengeber.

Ende des Spiels

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

Sieger ist der Spieler mit den **meisten gesammelten Karten**.

Bei einem Gleichstand spielen die am Gleichstand beteiligten Spieler mit den 16 Karten weiter, die ihr beim Spielaufbau beiseite gelegt habt. Der Spieler, der dabei den ersten Glücksgriff macht, gewinnt das Spiel.

Teamspiel

Ihr könnt auch als Teams gegeneinander spielen. Nach wie vor kann sich jeder den Pegasus greifen 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:** Beatrise Rihtere, Inita Everse | **Vertrieb und Partner:** Amandine Bernhard | **Vertrieb Nordamerika:** Anita Sareen | **Finanzchef:** Lana Grasmane | **Spieltester:** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Antanas Gudynas, Miglė Kačinskaitė, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Edgars Zaķis, Madara Žgute, Krišjānis Zviedrāns und das gesamte Team von BondingGames.com. | **Besonderen Dank an:** Brandan Parsons

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

Urtis Šulinskas, Martynas Balčiūnas, Dmitrij Makovejev

Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga,
LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

7+ 2–8 20 min

© 2019 Brain Games Publishing SIA