

Picus

1

Von Reinhard Staupe
Für 2-5 Spieler ab 7 Jahren.

Die Karten

Auf jeder Karte ist ein roter, ein gelber, ein grüner und ein blauer Drachen abgebildet. Jeder Drachen enthält eine Zahl von 1 - 50.
Unterhalb der Drachen befindet sich ein schwarzes Quadrat mit einem Kreis in einer der vier Farben. Der Kreis gibt an, welche Karte als nächste gesucht wird. Bei einem großen Kreis muss als nächstes die größte Zahl in der abgebildeten Farbe gesucht werden. Bei einem kleinen Kreis muss als nächstes die kleinste Zahl in der abgebildeten Farbe gesucht werden. Zur Verdeutlichung 3 Beispiele:



Farbe: Rot Kreis: Groß
Es wird als nächste Karte diejenige mit der größten Zahl in den roten Drachen gesucht.



Farbe: Blau Kreis: Klein
Es wird als nächste Karte diejenige mit der kleinsten Zahl in den blauen Drachen gesucht.



Farbe: Grün Kreis: Groß
Es wird als nächste Karte diejenige mit der größten Zahl in den grünen Drachen gesucht.

Spielvorbereitung

2

Die Karten werden gemischt. 5 Karten werden aufgedeckt und kreisförmig angeordnet. Das schwarze Quadrat zeigt dabei jeweils nach außen (siehe Abb. Seite 4). Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel ein wenig zur Seite gelegt.

Spielablauf

Ein beliebiger Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels und legt diese aufgedeckt in die Mitte des Kreises. Die Karte in der Mitte des Kreises nennt man: **die 1. Karte (= Startkarte)**.

Alle Spieler spielen nun gleichzeitig. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, so schnell wie möglich die 6. Karte zu finden. Auf folgende Weise findet man die 6. Karte:

Der Kreis auf der 1. Karte gibt an, welche Karte als nächste, also als 2. Karte gesucht wird. Der Kreis auf der 2. Karte gibt dann an, welche Karte als 3. Karte gesucht wird - usw., bis man zur 6. Karte gelangt.

Ganz wichtig: Bei der Suche nach der 2. Karte wird die 1. Karte nicht berücksichtigt; maßgebend sind also nur die Zahlen und Drachen der äußeren fünf Karten. Bei der Suche nach der 3. Karte werden dann die 1. und die 2. Karte nicht

berücksichtigt, usw. Jede Karte darf also nur einmal gesucht werden und nimmt somit genau einen Platz in der Reihenfolge von 1-6 ein.
Beachte: Die jeweils nächste Karte wird nur mit den Augen gesucht. Die Hände dürfen nur benutzt werden, um auf die 6. Karte draufzuschlagen.

Hat ein Spieler die 6. Karte gefunden, schlägt er schnell mit der Hand drauf. Nun wird überprüft, ob er auch tatsächlich die 6. Karte gefunden hat.

=> **Ist dies der Fall**, so darf sich der Spieler die 6. Karte nehmen und diese als Gewinn neben sich ablegen.
Die 1. Karte aus der Mitte wird an die freie Stelle des Kreises gelegt.

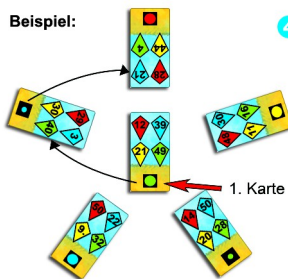
=> **Ist dies nicht der Fall**, muss der Spieler (falls möglich) eine Karte, die er bereits gewonnen hat, als Strafe wieder abgeben. Die Strafkarte und die 1. Karte werden unter den verdeckten Stapel geschoben.

In der beschriebenen Weise wird nun Runde für Runde gespielt. **Sieger ist**, wer zuerst 5 Karten besitzt.

Anfängervariante: Es werden nur vier statt fünf Karten kreisförmig ausgelegt. Ziel ist es dann, die 5. Karte zu finden.

Beispiel:

4



- Auf der 1. Karte ist ein großer grüner Kreis zu sehen. Es muss also die größte Zahl in den grünen Drachen der anderen 5 Karten gesucht werden.
- Das ist die 40, auf der Karte links außen. Dies ist die 2. Karte. Hierauf ist ein kleiner blauer Kreis abgebildet. Es muss nun also die kleinste Zahl in den anderen 4 blauen Drachen gesucht werden.
- Das ist die 21, ganz oben. Dies ist die 3. Karte. Hierauf ist ein großer roter Kreis abgebildet. Es muss nun die größte Zahl in den verbleibenden 3 roten Drachen gesucht werden.
- Das ist die 50, unten links (4. Karte).
- Nun groß und blau, das ist die 50, rechts unten (5. Karte).
- Übrig bleibt die Karte rechts außen. Das ist die 6. Karte. Schnell draufschlagen!