Pixies

ANLEITUNG

Ein kurzes, knackiges Kartenspiel für 2-5 pfiffige Bastler*innen ab 8 Jahren
von Johannes Goupy

SPIELMATERIAL

70 Karten in 4 Farben



Vorderseite: Pixie



Rückseite: Waldboden

Hinweis: *Die Nummern auf den Karten kommen unterschiedlich oft vor:*
1 und 9: je 5×,
2 und 8: je 6×,
3 und 7: je 8×,
4 und 6: je 10×,
5: 12×

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten verdeckt und bildet daraus einen Stapel. Legt ihn in die Mitte der Spielfläche – und schon seid ihr bereit, euch auf die Suche nach den niedlichsten Pixies im ganzen Wald zu machen.

SPIELZIEL

In *Pixies* seid ihr reihum am Zug. In deinem Zug wählst du 1 Karte aus der Mitte und legst sie als Pixie (offen) oder als Waldboden (verdeckt) vor dir aus. So stellst du eine Gruppe Pixies zusammen, die deine eigene Auslage bilden.

Pixies in deiner Auslage geben dir Punkte für ihre Farben und die abgebildeten Symbole. Pixies, die auf Waldboden liegen, geben dir zusätzlich Punkte für die abgebildete Nummer. Wer seine Pixies am geschicktesten gesammelt hat, erhält die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Jede Partie *Pixies* besteht aus 3 Durchgängen. In jedem Durchgang spielt ihr mehrere Runden. Führt in jeder Runde die folgenden 3 Schritte aus:

1. Karten aufdecken
2. Karte wählen und in die eigene Auslage legen
3. Prüfen, ob der Durchgang beendet ist

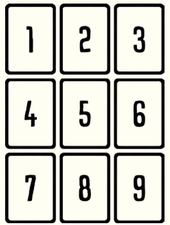
In der 1. Runde des 1. Durchgangs beginnt die Person, die zuletzt im Wald spazieren war. In allen weiteren Runden beginnt die Person, die in der vorherigen Runde die letzte Karte nehmen musste.

1. **Karten aufdecken**
   Wer die die Runde beginnt, deckt zunächst so viele Karten auf, wie Personen am Spiel teilnehmen.
2. **Karte wählen und in die eigene Auslage legen**
   Im Uhrzeigersinn wählt ihr nun nacheinander je 1 aufgedeckte Karte aus und legt sie in eure jeweilige Auslage. Beachtet dabei die Auslegeregeln (siehe unten).

   Hinweis: Die Person, die zuletzt am Zug ist, kann keine Karte wählen. Sie muss die letzte aufgedeckte Karte nehmen.
3. **Prüfen, ob der Durchgang beendet ist**
   Hat jetzt mindestens 1 Person eine vollständige Auslage vor sich ausliegen, endet der Durchgang und ihr fahrt mit der Wertung fort. Eine Auslage ist vollständig, wenn auf jedem Platz jener Auslage mindestens 1 Karte liegt. Dies ist unabhängig davon, ob die Karten als Waldboden (verdeckt) oder als Pixie (offen) ausliegen.

   Hinweis: Für das Spiel zu zweit gibt es einige kleine Änderungen beim Spielablauf. Ihr findet sie auf der Rückseite dieser Anleitung.

AUSLEGEREGELN



Deine Auslage besteht aus 9 Plätzen in einem 3×3-Raster. Jedem Platz ist eine Zahl zugeordnet, wie rechts abgebildet. Zu Beginn des Spiels ist deine Auslage leer. Legst du deine erste Karte aus, lasse entsprechend ausreichend Platz für die weiteren Karten in deiner Auslage.

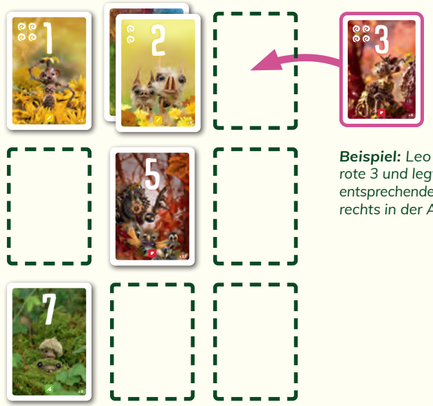
Wenn möglich, **musst** du deine gewählte Karte auf den Platz legen, den die Nummer der Karte vorgibt. Eine 5 legst du also in die Mitte deiner Auslage, eine 3 nach oben rechts, eine 2 in die Mitte der obersten Zeile, usw.

Auf jedem Platz in deiner Auslage dürfen 2 Karten liegen. Liegen 2 Karten auf 1 Platz, **muss** 1 Karte davon Waldboden (verdeckt) und die andere ein Pixie (offen) zeigen. Lege Waldboden immer unter das Pixie. Lege die Karten leicht versetzt übereinander, sodass du sehen kannst, unter welchen Pixies bereits Waldboden liegt.

Legst du deine gewählte Karte in deine Auslage, tritt 1 der folgenden 3 Möglichkeiten ein:

Möglichkeit 1: Du musst deine Karte auf einen Platz legen, auf dem noch keine Karte liegt:

Lege die gewählte Karte als Pixie auf den freien Platz.



Beispiel: *Leo nimmt eine rote 3 und legt sie auf den entsprechenden Platz oben rechts in der Auslage.*

Möglichkeit 2: Du musst deine Karte auf einen Platz legen, auf dem bereits 1 andere Karte liegt:

Zeigt die andere Karte auf diesem Platz ein Pixie, darfst du dich entscheiden: Drehe entweder deine gerade gewählte Karte ODER die Karte in deiner Auslage auf die Rückseite, sodass sie Waldboden zeigt. Lege zunächst die verdeckte Karte als Waldboden aus und lege die offene Karte als Pixie darauf.

Zeigt die andere Karte bereits Waldboden, lege deine gewählte Karte als Pixie darauf. Du darfst dich **nicht** entscheiden, deine gewählte Karte auf die Rückseite zu drehen.



Beispiel: *Leo nimmt eine gelbe 3. In Leos Auslage liegt bereits eine rote 3 als Pixie. Leo muss daher entweder die gelbe ODER die rote 3 umdrehen und als Waldboden unter die andere 3 legen.*

Möglichkeit 3: Du müsstest eine Karte auf einen Platz legen, auf dem bereits 2 andere Karte liegen:

Auf diesen Platz darfst du keine Karte mehr legen. Drehe deine gewählte Karte stattdessen auf die Rückseite und lege sie verdeckt auf einen Platz deiner Wahl, auf dem **noch keine Karte** liegt.

Wichtig: Die Karte zeigt jetzt Waldboden. Du darfst sie **nicht** als Pixie legen. Du darfst sie auch **nicht** unter ein Pixie schieben, das sich bereits in deiner Auslage befindet.



Beispiel: *In einer späteren Runde nimmt Leo eine blaue 3. Auf dem entsprechenden Platz liegen aber bereits 2 Karten. Leo muss die 3 deshalb umdrehen und als Waldboden auf einen Platz legen, auf dem noch keine Karte liegt.*



Fun Fact: Alle Pixies wurden von Sylvain Trabut mit Materialien aus dem Wald von Hand gebastelt.

WERTUNG

Zur Erinnerung: Der Durchgang endet, sobald mindestens 1 Person am Ende einer Runde eine vollständige Auslage hat. Dies ist unabhängig davon, ob die Karten als Waldboden (verdeckt) oder als Pixie (offen) ausliegen. Ihr habt dann alle gleich viele Karten in eure jeweilige Auslage gelegt.

Ihr erhaltet nun Punkte für jedes Pixie in eurer jeweiligen Auslage. Wertet eure Punkte wie folgt:

Nummern

Für jedes Pixie, das auf Waldboden liegt, erhältst du so viele Punkte, wie die Nummer des Pixies angibt.

Hinweis: Für Pixies, die nicht auf Waldboden liegen, erhältst du hier **keine** Punkte.

Symbole

Für jede Spirale auf Pixies erhältst du 1 Punkt.
Für jedes Kreuz auf Pixies verlierst du 1 Punkt.

Für einige Pixies erhältst du 1 Punkt pro Pixie in deiner Auslage, das eine bestimmte Farbe hat. Dies ist mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

1 Punkt pro blauen Pixie in deiner Auslage.

1 Punkt pro grünen Pixie in deiner Auslage

1 Punkt pro gelben Pixie in deiner Auslage.

1 Punkt pro roten Pixie in deiner Auslage.

Hinweis: Hier gelten alle Pixies, unabhängig davon, ob sie auf Waldboden liegen oder nicht.

Farbgruppe

Du erhältst Punkte für **jedes Pixie in deiner größten, zusammenhängenden Gruppe gleichfarbiger Pixies**. Zu dieser Gruppe gehören alle orthogonal aneinander angrenzenden Pixies derselben Farbe – diagonal gilt nicht. Du erhältst für jedes Pixie in dieser größten Gruppe:

- 2 Punkte im 1. Durchgang.
- 3 Punkte im 2. Durchgang.
- 4 Punkte im 3. Durchgang.

Hinweis: Hier gelten alle Pixies, unabhängig davon, ob sie auf Waldboden liegen oder nicht.



Bunte Karten: Eine bunte Karte hat immer alle Farben. Du darfst sie also für die größte Gruppe gleichfarbiger Pixies mitzählen. Außerdem gilt sie für jede Karte mit den Symbolen , , und .

Tipp: Notiert eure Punkte in einer Wertungstabelle (siehe rechts).

Beispiel: *Am Ende des ersten Durchgangs hat Leo die abgebildete Auslage:*



Leo erhält dafür die folgenden Punkte:

- **Nummern**
  Nur die Pixies 2, 3, 5 und 8 liegen auf Waldboden und geben dadurch Punkte entsprechend ihrer Nummern.
  2 + 3 + 5 + 8 = 18 Punkte
- **Symbole**
  Auf den Pixies sind insgesamt 11 Spiralen und 5 Kreuze abgebildet. Das Pixie mit der Nummer 5 zeigt außerdem das Symbol . Da 6 gelbe Pixies in der Auslage liegen, erhält Leo für dieses Pixie 6 Punkte (die bunte Karte zählt mit).
  11 - 5 + 6 = 12 Punkte
- **Farben**
  Die größte Gruppe besteht aus den 5 gelben Pixies 1–5 (die bunte 4 zählt mit; die 9 zählt nicht mit, weil sie nicht orthogonal an den Rest der Gruppe angrenzt). Da dies der erste Durchgang war, ist jedes Pixie in der Gruppe 2 Punkte wert.
  5 × 2 = 10 Punkte

Insgesamt erhält Leo für die erste Runde 40 Punkte!
18 + 12 + 10 = 40 Punkte



NEUEN DURCHGANG VORBEREITEN

Bereitet nach dem 1. und 2. Durchgang jeweils einen neuen Durchgang vor. Mischt dafür alle Karten verdeckt und bildet daraus einen neuen Stapel. Legt ihn in die Mitte der Spielfläche. Spielt dann den nächsten Durchgang. Es beginnt die Person, die in der letzten Runde des vorherigen Durchgangs die letzte Karte nehmen musste.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 3. Durchgang. Zählt die Punkte aus allen 3 Durchgängen zusammen. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich alle beteiligten Personen den Sieg.

ÄNDERUNGEN IM SPIEL MIT 2 PERSONEN

Es gelten alle zuvor beschriebenen Regeln. Beim Ablauf gelten die folgenden Änderungen:

1. Karten aufdecken
Deckt zu Beginn jeder Runde 4 Karten auf.

2. Karte wählen und in die eigene Auslage legen
Wählt abwechselnd je 1 Karte aus, bis keine Karte mehr in der Mitte liegt. Ihr wählt also immer 2 Karten aus, bevor ihr neue Karten aufdeckt. Legt sie wie üblich in eure Auslage.

3. Prüfen, ob der Durchgang beendet ist
Prüft, nachdem ihr je 1 Karte genommen habt, ob mindestens 1 von euch beiden eine vollständige Auslage hat. Dann endet der Durchgang. Der Durchgang kann also enden, obwohl noch 2 Karten in der Mitte liegen.

IMPRESSUM

Autor: Johannes Goupy | **Illustrationen:** Sylvain Trabut

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese | **Übersetzung und Redaktion:** Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Bombyx. © 2024 Bombyx. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v 1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Hier könnt ihr weitere Wertungstabellen ausdrucken:

