

Pi mal Pflaumen

Ein fruchtiges Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren von Matthias Cramer



Hintergrund

Das 17. und 18. Jahrhundert war die Zeit der Naturwissenschaften. Zwei besondere Persönlichkeiten dieser Zeit stellten Leonard Euler und Maria Sibylla Merian dar (die sogar in einer verwandtschaftlichen Beziehung standen). Leonard Euler war ein berühmter Mathematiker, der sich um die Zahl Pi verdient machte, Maria Sibylla Merian war nicht nur Naturforscherin und Forschungsreisende, sondern auch Künstlerin. Ihr Name ist untrennbar mit einem Stil verknüpft, der die Natur detailgetreu wiedergibt – wie in ihrem berühmten Werk über die Wandlung von Raupen zu Schmetterlingen. In diesem Kartenspiel lassen die Illustrationen genau diesen so faszinierenden Stil wieder aufleben. Der Spruch „Pi mal Daumen“ stammt im Übrigen auch in etwa aus dieser Zeit ...

Spielmaterial

119 Karten, davon



Durchgang I



Durchgang II

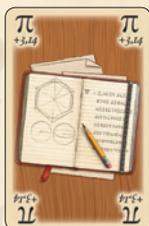


Durchgang III

75 Obstkarten (je 25 für Durchgang I, II und III; es gibt 9 verschiedene Obstsorten: Apfel, Birne, Brombeere, Erdbeere, Feige, Weiße Johannisbeere, Kirsche, Orange und Pflaume; die ersten 8 Obstsorten kommen in jedem Durchgang 3x vor; die Pflaumen sind nur im Spiel zu fünft jeweils auf der Obstkarte 25 vorhanden und kommen ansonsten nur als separate Pflaumenkarten ins Spiel.)



18 Pflaumenkarten



18 Pi-Karten
(Wert +3,14...)

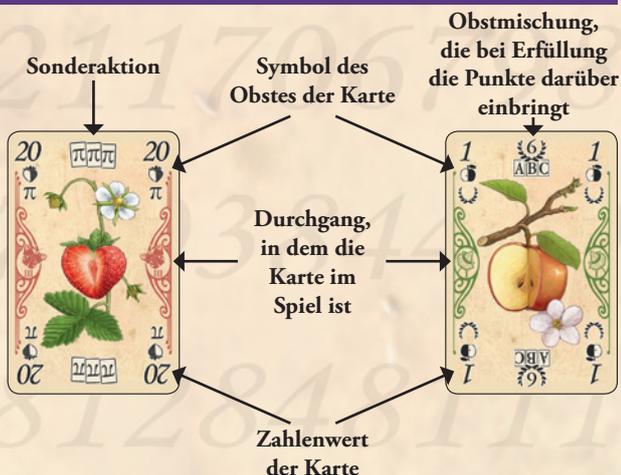


1 Karte Wachhund

(2 verschiedene Motive; spielt mit dem Wachhund, der euch besser gefällt)



7 Reihenfolgekarten



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

Spielvorbereitung

Legt zunächst am Rand eurer Spielfläche folgende Karten bereit: alle 18 Pflaumenkarten, alle 18 Pi-Karten, den Wachhund.

Nehmt nun die **Obstkarten**. Trennt diese zunächst entsprechend ihrer Rückseiten in 3 Stapel. Verwendet in einer Partie *Pi mal Pflaumen* abhängig von eurer Spielerzahl von jedem der 3 Stapel folgende Karten:

- zu dritt:** die Karten mit den Zahlenwerten von 1 bis 18,
- zu viert:** die Karten mit den Zahlenwerten von 1 bis 24,
- zu fünft:** die Karten mit den Zahlenwerten von 1 bis 25.

Legt bei 3 oder 4 Spielern die nicht benötigte(n) Obstkarte(n) zurück in die Schachtel.

Mischt jeweils verdeckt die 3 Stapel. Nehmt für den **ersten Durchgang** dann den Stapel mit der **Raupe des Tagpfauenauges** auf den Brennnesselblättern (siehe auch I in den Kartenecken). Legt die Stapel mit dem Puppenstadium für den zweiten (II) und den mit dem Tagpfauenaug auf der Blüte einer Aster für den dritten (III) Durchgang an den Rand zu den anderen Karten.

Nehmt nun die **Reihenfolgekarten** von der 1 bis zu der Ziffer, die eurer Spielerzahl entspricht. Nur die Reihenfolgekarte mit der höchsten Ziffer darf rechts unten eine Pflaumenkarte abgebildet haben. Legt diese Karten an den Rand zu den anderen und die nicht benötigten Reihenfolgekarten zurück in die Schachtel.



Reihenfolgekarten in einem Spiel zu viert

Abschließend teilt die Obstkarten des ersten Durchgangs gleichmäßig an die Spieler aus, sodass jeder dieselbe Anzahl erhält. Nehmt die Karten auf die Hand und haltet sie vor euren Mitspielern geheim.

Wer zuletzt Obst gegessen hat, darf das Spiel beginnen.

Spielübersicht

Eine Partie *Pi mal Pflaumen* verläuft über 3 Durchgänge. In jedem Durchgang spielt ihr 6 Stiche (Ausnahme zu fünft: 5 Stiche). In jedem Stich spielt jeder von euch 1 Obstkarte aus. Wer die Obstkarte mit der höchsten Zahl ausspielt, darf sich als Erster 1 der gespielten Karten aussuchen. Der Letzte einer Runde muss nehmen, was übrig bleibt, erhält aber zusätzlich 1 Pflaumenkarte. Einige Obstkarten ermöglichen euch beim Nehmen eine Sonderaktion. Gewinnen kann aber nur, wer seine Obstkarten am lukrativsten in Obstmischungen und somit Punkte umzuwandeln vermag.

Spielablauf

In jedem der 3 Durchgänge spielt ihr 6 (zu fünft nur 5) Stiche. Der Ablauf eines Stichs ist wie folgt:

1. **Spielt** zunächst, beginnend beim Startspieler, im Uhrzeigersinn jeder **offen 1 Obstkarte** (und eventuell 1 oder mehrere Pi-Karten – siehe Abschnitt *Sonderaktionen*) vor euch in die Tischmitte aus.
2. **Ordnet** nun die **Reihenfolgekarten** folgendermaßen euren gespielten Obstkarten **zu**: Zur höchsten ausgespielten Zahl legt die Reihenfolgekarte mit der Ziffer 1, zur zweithöchsten die mit der Ziffer 2 usw. ...
3. Nun **nimmt** derjenige von euch, der die **Reihenfolgekarte** mit der **Ziffer 1** bei seiner Karte liegen hat – also derjenige, dessen ausgespielte Obstkarte die höchste Zahl aufweist –, als **Erster 1 der in diesem Stich ausgespielten Obstkarten** und legt sie **offen in seine Auslage**. Dies darf auch die Karte sein, die man selbst ausgespielt hat. (Sortiert die Karten in eurer Auslage so, dass jeder Spieler einfach überblicken kann, welche Karten ihr besitzt.)
4. Danach darf er die **Sonderaktion** seiner genommenen Obstkarte (soweit vorhanden) ausführen und **Obstmischungen** in seiner Auslage **erfüllen** (siehe *Sonderaktionen & Obstmischungen*).
5. Anschließend wählt derjenige von euch, der die Reihenfolgekarte mit der Ziffer 2 bei seiner Obstkarte liegen hat, 1 in diesem Stich gespielte Obstkarte, legt sie in seine Auslage und darf ebenso eine etwaige Sonderaktion ausführen und Obstmischungen erfüllen.
6. Setzt dies so lange fort, bis jeder von euch 1x an der Reihe war. **Der Letzte** nimmt sich zur übrig gebliebenen Obstkarte **zusätzlich 1 Pflaumenkarte** vom entsprechenden Stapel. Pflaumenkarten dürfen wie Obstkarten zum Erfüllen von Obstmischungen verwendet werden, sie haben keine andere Funktion.
7. Derjenige von euch, der die Reihenfolgekarte 1 vor sich liegen hat, spielt gleich die erste Karte des nächsten Stichs aus, die anderen Spieler folgen dann wieder im Uhrzeigersinn.
8. Legt zuvor noch die Reihenfolgekarten an die Seite.



Beispiel: Der Spieler, der die Feige mit der Zahl 13 ausgespielt hat, darf als Erster 1 der ausliegenden Obstkarten nehmen, da aufgrund der Pi-Karte der Zahlenwert seiner Obstkarte 16,14... beträgt (siehe Abschnitt *Sonderaktionen*) und somit größer ist als die Zahl 16 auf der Orange. Der Spieler, der die Weiße Johannisbeere mit der Zahl 6 gespielt hat, muss die Obstkarte nehmen, die übrig bleibt, erhält aber zusätzlich 1 Pflaumenkarte.

Habt ihr alle Stiche eines Durchgangs gespielt und somit keine Handkarten mehr, nehmt den Kartenstapel des nächsten Durchgangs. Verteilt die Karten wieder gleichmäßig an alle Spieler. Derjenige von euch, der im letzten Stich des vorherigen Durchgangs die Obstkarte mit der höchsten Zahl gespielt hat, ist Startspieler des neuen Durchgangs. Nach dem dritten Durchgang endet das Spiel.

Sonderaktionen & Obstmischungen

Sonderaktionen

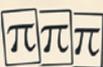
Einige Obstkarten erlauben eine **einmalige Sonderaktion**. Diese musst du **sofort nutzen**, wenn du die Obstkarte nimmst. Du darfst diese Sonderaktion nicht erst später ausführen. Es gibt **3 verschiedene Sonderaktionen**:



Wachhund nehmen: Nimm den Wachhund (beim ersten Mal vom Spielfeldrand, danach aus der Auslage eines Mitspielers) und lege ihn in deine Auslage. Solange der Wachhund in deiner Auslage liegt, darf kein Spieler bei dir eine Obstkarte klauen.



1 Karte klauen: Du darfst 1 Obstkarte aus der Auslage eines Mitspielers deiner Wahl nehmen und in deine Auslage legen. (Diese Obstkarte darfst du auch gleich verwenden, wenn du eine Obstmischung erfüllen willst.) Du darfst keine Obstkarte aus der Auslage des Spielers mit dem Wachhund klauen.



3 Pi-Karten nehmen: Nimm dir 3 Pi-Karten und lege sie offen in deine Auslage. Du darfst beliebig viele Pi-Karten in deiner Auslage liegen haben. In zukünftigen Stichen darfst du beliebig viele **Pi-Karten** mit deiner **Obstkarte ausspielen**. Jede Pi-Karte erhöht den Zahlenwert deiner Obstkarte um den Wert Pi (3,14 ...). (Da die Ziffern nach dem Komma dazugezählt werden, kann es zu keinen Gleichständen kommen. Mit 2 Pi-Karten zählst du den Wert 6,28... hinzu usw.) Lege ausgespielte Pi-Karten am Ende des Stichs auf den Stapel der Pi-Karten zurück.

Obstmischungen

Einige Obstkarten weisen einen Lorbeerkranz mit einer Zahl und darunter eine Buchstabenkombination für eine zu erfüllende Obstmischung auf. Nur über diese Obstkarten könnt ihr die zum Spielsieg nötigen Punkte sammeln. Immer wenn du am Zug bist, darfst du 1 oder mehrere Obstmischungen nacheinander erfüllen. Dazu nimmst du die benötigte Kombination an Obstkarten aus deiner Auslage.

Bei den Obstmischungen symbolisiert jeder Buchstabe eine Obstsorte.

Folgende Kombinationen sind möglich:

ABC / ABCD / ABCDE : 3 / 4 / 5 Obstkarten von 3 / 4 / 5 verschiedenen Sorten

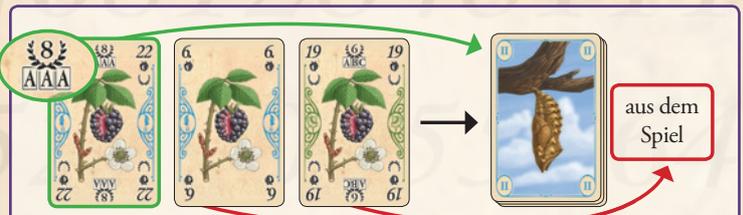
AA / AAA : 2 oder 3 Obstkarten identischer Sorte

AAAB / AAABCC : je 2 Obstkarten von 2 oder 3 verschiedenen Obstsorten

AAAAB : 3 Obstkarten einer Sorte UND 2 Obstkarten einer anderen Sorte

OOO / OOOO / OOOOO : 3, 4 oder 5 Pflaumenkarten

Die Obstkarte, welche die gerade zu erfüllende Obstmischung aufweist, darf für die Obstmischung verwendet werden, muss aber nicht. Pflaumenkarten, die du als Letzter eines Stichs bekommst, zählen wie Obstkarten. Aus welchem Durchgang die Obstkarten stammen, spielt keine Rolle. Sammle die Obstkarte, deren Obstmischung du gerade gewertet hast, verdeckt vor dir. Diese Karte kann dir nicht mehr geklaut werden. Die Zahl im Lorbeerkranz gibt die Punkte an, die du am Spielende erhältst. Lege die anderen für die Obstmischung genutzten Karten zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht.



Beispiel: Dennis möchte eine Obstmischung AAA erfüllen. Dazu braucht er 3 Obstkarten identischer Sorte. Er nutzt dazu seine Brombeeren. Er verwendet dafür auch die Obstkarte, deren Obstmischung er gerade erfüllt. Diese Karte legt er dann verdeckt auf seinen Stapel erfüllter Obstmischungen. Die anderen beiden Karten kommen aus dem Spiel. Somit kann er die Obstmischung der dritten Brombeerkarte nicht mehr erfüllen. Dennis hätte auch zum Beispiel 3 Erdbeeren zum Erfüllen der Obstmischung einsetzen können. In der Summe hätte er dann aber 4 Karten aus seiner Auslage entfernen müssen – die Karte mit der Obstmischung, die er verdeckt vor sich abgelegt hätte, und die 3 Erdbeeren.

Spielende

Sobald ihr den letzten Stich des dritten Durchgangs gespielt habt, endet eine Partie *Pi mal Pflaumen*. Nun dürft ihr noch offene Mischungen erfüllen. Nehmt dann alle eure gesammelten verdeckten Obstkarten und zählt eure Siegpunkte zusammen. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der noch mehr Obstkarten in seiner Auslage liegen hat.

Variante für Fortgeschrittene

Ihr dürft immer nur **1 Obstmischung** pro Zug (Stich) erfüllen, nicht mehrere. Nach dem Spielende dürft ihr **keine** weiteren Obstmischungen erfüllen. In dieser Variante ist die Entscheidung, ob und wann man eine Obstmischung erfüllt, von großer Bedeutung.

Impressum

Autor: Matthias Cramer · **Illustration:** Dennis Lohausen

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

In Erinnerung an Meilo, den besten Freund des geflügelten Pferdes ...

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele