



INHALT

25 Aufgabenkarten, 24 Spielerkarten (6 Kartensätze mit je 4 Karten), Spielregel.

ZIEL DES SPIELS

Zu Beginn jeder Spielrunde wird eine Aufgabenkarte aufgedeckt. Du musst versuchen, als Schnellster deine Karten so auszulegen, dass nur noch die Gegenstände zu sehen sind, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind. Schaffst du das, erhältst du die Aufgabenkarte und es beginnt eine neue Spielrunde. Es gewinnt der Spieler, der als Erster 5 Aufgabenkarten erfüllt hat.

SPIELVORBEREITUNG (Abb. 1)

Jeder Spieler erhält einen Kartensatz mit den 4 Karten einer Farbe. Mischt die 25 Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Einer von euch deckt die oberste Aufgabenkarte auf und legt sie offen neben den Stapel (Abb. 2). Dann versucht jeder von euch, seine Karten so auszulegen, dass nur die 3 oder 4 Gegenstände sichtbar sind, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind. Hierbei dürft ihr nur die Karten verwenden, auf denen mindestens 1 Gegenstand abgebildet ist, der auch auf der aktuellen Aufgabenkarte zu sehen ist. Alle anderen Karten müsst ihr für diese Spielrunde beiseitelegen. Die Karten, die ihr benutzt, dürft ihr auslegen, wie es euch gefällt. Sie dürfen sich

S

V.

überlappen, „auf dem Kopf“ liegen usw. Wichtig ist nur, dass alle – und ausschließlich die – Gegenstände zu sehen sind, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind.

Beispiel einer Spielrunde (Abb. 3):

- a) Die Aufgabenkarte wird aufgedeckt.*
- b) Um diese Aufgabe zu erfüllen, dürft ihr nur 2 eurer 4 Karten verwenden. (Legt die anderen beiden Karten beiseite.)*
- c) Jeder von euch versucht, seine beiden Karten so auszulegen, dass die nicht benötigten Gegenstände nicht zu sehen sind – denn es dürfen ja nur die Gegenstände sichtbar sein, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind.*

Sobald einer von euch der Meinung ist, die 3 oder 4 gesuchten Gegenstände korrekt ausgelegt zu haben, tippt er auf die Aufgabenkarte und ruft „Picmix“:

- Liegt er richtig, erhält er die Aufgabenkarte und legt sie vor sich ab.
- Liegt er falsch, muss er stattdessen eine bereits gewonnene Aufgabenkarte zurückgeben (wenn er eine besitzt). Die aktuelle und die abgegebene Aufgabenkarte werden unter den Stapel der Aufgabenkarten gelegt.

Dann deckt ihr eine neue Aufgabenkarte auf und die nächste Spielrunde beginnt.

SPIELENDEN

Die Partie endet, sobald ein Spieler 5 Aufgabenkarten erfüllt und vor sich abgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt die Partie.

VARIANTE FÜR JÜNGERE SPIELER

Spielt nur mit den Aufgabenkarten, die 3 Gegenstände zeigen.