


Pixies - KSR

1	2	3	4	5	6	7	8	9	← Werte
									<p>J = Joker 6-mal) = <i>Bunte Karte</i></p>  <p>Jede Farbe ist 16-mal dabei. (Werte 1 ... 9)</p> <p>70 Karten in 4 Farben.</p>
J	J	J			J	J	J		

5	6	8	10	12	10	8	6	5	70	← Anzahl
---	---	---	----	----	----	---	---	---	----	----------

Es werden 3 Durchgänge mit je mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Schritten:





- 1) **KARTEN** Der Startspieler deckt so viele **AUFDECKEN:** Karten auf, wie Spieler teilnehmen.
- 2) **KARTE WÄHLEN und in eigene AUSLAGE LEGEN:**
 - Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 offene Karte und legt sie wie folgt in sein 3x3 - Raster:
 - Wenn möglich, muss die Karte auf den Platz gelegt werden, der ihrer Nummer entspricht.

- Jeder Platz erlaubt max. 2 Karten dort liegend, die untere Karte etwas versetzt.
- Die 3 Möglichkeiten der Verwendung:
 - a) Ist das Feld der Karten-Nummer **LEER**, MUSST du die Karte dort OFFEN hinlegen.
 - b) Liegt auf dem Feld der Karten-Nummer schon **1 Karte, dann gilt:**
Zeigt das Feld der Karten-Nummer ein **PIXIE**, so drehe das Pixie um ODER die neue Karte. Die umgedrehte Karte liegt dann als Waldboden versetzt unter der anderen (offenen) Karte. ABER: Zeigt bisherige Karte bereits Waldboden, **dann lege die neue Karte als Pixie darauf.**
 - c) Liegen auf dem Feld der Karten-Nummer schon **2 Karten**, so drehe die neue Karte um und lege sie als Waldboden auf 1 **beliebiges leeres** Feld.

Runden-Ende:

- 3) **PRÜFE, ob der Durchgang (DG) beendet ist.**
 - Hat am Ende einer Runde mind. 1 Spieler alle 9 Felder mit je mind. 1 Karte belegt, erfolgt Wertung.
 - Die neue Runde beginnt, wer die letzte Karte nahm.

WERTUNG nach jedem DG:

- 1) Jedes **PIXIE auf Waldboden** = SP wie Nummer.
- 2) **Symbole:** @ = je 1 SP X = je minus 1 SP
 - @ /  1 SP je blauem Pixie*
 - *in deiner @ /  1 SP je gelbem Pixie*
 - Auslage @ /  1 SP je grünem Pixie*
 - @ /  1 SP je rotem Pixie*

Es gelten alle PIXIES, auch die ohne Waldboden.

- 3) **Farb-Gruppe:** Schau nach deiner GRÖSSTEN zusammenhängenden Gruppe aus **gleichfarbigen** PIXIES (nicht diagonal). JOKER können hier eingebunden sein.

Im DG 1 / 2 / 3 bringt so jedes PIXIE 2 / 3 / 4 SP. Es gelten alle PIXIES, auch die ohne Waldboden.

- 4) **MISCHT** alle Karten verdeckt = neuer Stapel. Die neue Runde beginnt, wer die letzte Karte nahm.

Spielende: Nach 3 DG siegen Spieler mit meisten SP.

Änderungen im 2-Personen-Spiel: Die Schritte

- 1) Es werden immer 4 Karten aufgedeckt.
- 2) Abwechselnd Karten wählen, bis die Mitte leer ist.
- 3) DG endet ggf., wenn noch 2 Karten in Mitte sind.

KSRs: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - roland.winner@gmx.de - 19.10.24