

# PICK A PEN RIFFE



Reiner Knizia \ Marlies Barends

ab 8 Jahren 2-4 Personen 30 Minuten

## SPIELANLEITUNG

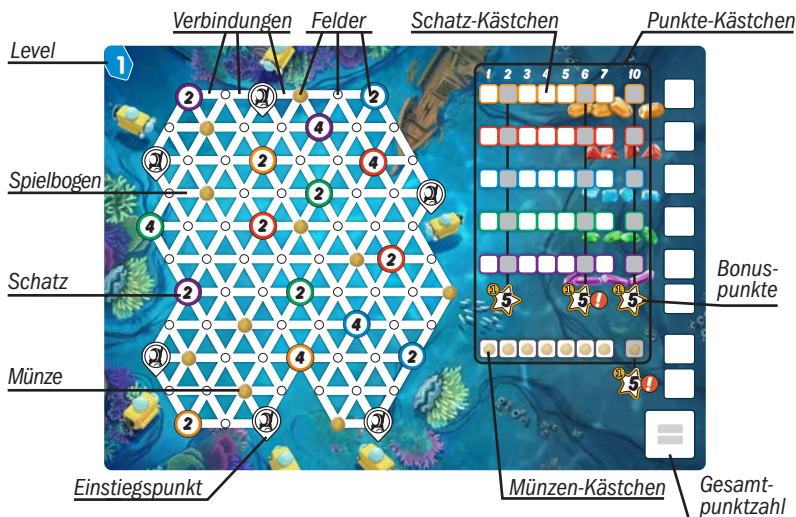
Erkundet ein versunkenes Schiff und versucht, die meisten Schätze zu bergen!  
Zeichnet farbige Routen ein, um Schatztruhen und Goldmünzen einzusammeln, und lasst euch von den Wasserstrudeln treiben. Wer am besten seine Stifte navigiert, gewinnt!

## SPIELMATERIAL

- 5 Buntstifte (mit den Seiten: 1 beliebiger Schritt, 2 beliebige Schritte, 3 beliebige Schritte, 2 gerade Schritte, 3 gerade Schritte und 4+ gerade Schritte)
- Spielbögen mit 3 verschiedenen Leveln



Mögliche  
Würfelergebnisse



# SPIELIDEE

Würfelt die Buntstifte und entscheidet clever, in welcher Farbe ihr welche Verbindungen und Felder ausmalt. Von den Einstiegspunkten ausgehend versucht ihr, Münzen und Schätze zu erreichen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

## SPIELAUFBAU

- ▶ Legt die 5 Buntstifte in die Tischmitte.
- ▶ Entscheidet gemeinsam, welches Level ihr spielen möchtet und teilt euch jeweils den entsprechenden Spielbogen dazu aus. Spielt ihr gerade eure erste Partie? Dann empfehlen wir Level 1.

## SPIELABLAUF

- ▶ Wer am buntesten angezogen ist, beginnt. Bist du am Zug, nimmst du die 5 Stifte und würfelst sie in die Tischmitte. Liegen dabei Stifte aufeinander, würfelst du diese erneut.
- ▶ Hast du die Stifte gewürfelt, **musst** du als Erstes einen Stift aus der Tischmitte nehmen. Sage dabei die Farbe und das Würfelergebnis auf deinem gewählten Stift laut an. **Beispiel:** „Rot, 2 beliebige Schritte“ oder „Grün, 3 gerade Schritte“. Zeichne dann eine Route mit der entsprechenden Art und Anzahl an Schritten mit diesem Stift ein (siehe „Routen einzeichnen“).
- ▶ Danach ist die im Uhrzeigersinn nächste Person an der Reihe, einen Stift aus der Tischmitte zu nehmen. Das geht reihum weiter, bis dort keine Stifte mehr liegen. Dabei bekommt mindestens eine Person mehr als einen Stift.
- ▶ Bist du am Zug und es sind keine Stifte mehr in der Tischmitte, dann darfst du die nächste Runde beginnen. Nimm alle 5 Stifte und würfelle sie. Spielt wie oben beschrieben weiter.

*Tip:* Behaltet die Stifte bei euch, bis alle Mitspielenden einen Stift ausgesucht haben und fertig ausgemalt haben.

# ROUTEN EINZEICHNEN

Du **musst** die Anzahl an Schritten, die auf deinem Stift abgebildet ist, vollständig auf deinem Spielbogen einzeichnen. Beachte dabei die folgenden Regeln:

► **Eine neue Route beginnen:** Hast du mit deiner gewählten Farbe noch keinen einzigen Schritt auf deinem Spielbogen eingezeichnet, dann startest du von einem beliebigen freien Einstiegspunkt. Male den Einstiegspunkt aus und zeichne dann für jeden Schritt eine Verbindung zwischen zwei Feldern nach. Dabei ist es wichtig, dass diese Verbindungen nicht mit einer anderen Farbe belegt sind.

► **Eine Route pro Farbe:** Während des ganzen Spiels muss die Route einer Farbe eine durchgängige Linie bilden. Abzweigungen sind nicht erlaubt. Dabei darf eine Route sich selbst oder andere Routen auf Feldern, Münzen und Schätzen kreuzen, jedoch nicht zum eigenen Einstiegspunkt zurückkehren oder einen anderen Einstiegspunkt kreuzen.



► **Eine bereits gestartete Route weiterzeichnen:** Hast du bereits eine Route in deiner ausgewählten Farbe auf deinem Spielbogen eingezeichnet, dann zeichnest du diese **von ihrem Endpunkt** aus in eine **beliebige** Richtung weiter. Du darfst nicht zweimal von einem Einstiegspunkt aus zeichnen. Trage die entsprechenden Schritte wie nachfolgend beschrieben ein.

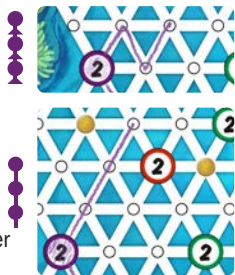
► **Alle Schritte einzeichnen:** Welche Art und wie viele Schritte du in der entsprechenden Farbe einzeichnest, gibt der Stift vor:



**beliebige Schritte:** Nach jedem Schritt darfst du die Richtung der Route ändern.



**gerade Schritte:** Du musst alle Schritte in einer geraden Linie in nur eine Richtung eintragen.



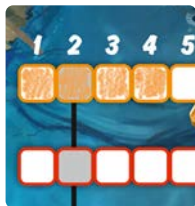
Du musst immer die **vollständige Anzahl** an Schritten eintragen, die auf deinem gewählten Stift abgebildet ist. **Ausnahme „4+ gerade Schritte“:** Hier darfst du beliebig viele Schritte in nur eine Richtung einzeichnen, jedoch **mindestens 4**. **Beachte:** Wenn du die genaue Anzahl Schritte einer Farbe nicht eintragen kannst oder möchtest, musst du alle Schritte **verfallen lassen**. Lege den gewählten Stift dann beiseite, ohne irgendetwas einzuzeichnen.


- ▶ **Jede Verbindung nur einmal verwenden:** Du darfst nie mehr als eine Linie zwischen zwei Feldern einzeichnen. Ein Feld darf jedoch von beliebig vielen Farben gekreuzt werden. Das können sowohl verschiedene als auch dieselbe Route sein.

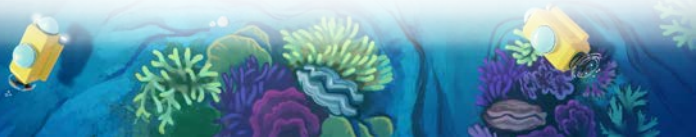


## SCHÄTZE BERGEN

Verbindest du eine Route mit einem Schatz derselben Farbe, birgst du diesen. Male sowohl den Schatz als auch die entsprechenden Schatz-Kästchen auf der rechten Seite deines Spielbogens aus. Male so viele Schatz-Kästchen aus, wie die Zahl auf dem Schatz angibt. Beachte dabei, sie der Reihe nach von links nach rechts auszumalen, ohne dabei ein Schatz-Kästchen zu überspringen.



- ▶ Wenn du mit einer Route einen Schatz einer anderen Farbe verbindest, passiert nichts. Du kannst den Schatz nicht bergen, er bleibt jedoch für die passende Farbe erhalten.
- ▶ Auf manchen Spielbögen sind neutrale Schätze  abgebildet. Kreuzt du einen solchen Schatz mit einer Route einer beliebigen Farbe zum ersten Mal, birgst du den Schatz. Male den Schatz und die passende Anzahl an Schatz-Kästchen in der entsprechenden Farbe aus. In diesem Fall bestimmt die Farbe der Route auch die Farbe des Schatzes.
- ▶ Du kannst jeden Schatz auf deinem Spielbogen nur **einmal** einsammeln.
- ▶ **Wichtig:** Deine Route muss nicht auf einem Schatz enden, um diesen einzusammeln.
- ▶ Hast du bereits alle Schatz-Kästchen einer Farbe ausgemalt, bekommst du keine weiteren Punkte für geborgene Schätze in dieser Farbe.



## MÜNZEN SAMMELN

Verbindest du eine Route einer beliebigen



Farbe mit einem Feld, auf dem eine Münze abgebildet ist, sammelst du diese ein. Male dann ein Münzen-Kästchen auf der rechten Seite deines Spielbogens aus. Beachte auch hier, diese der Reihe nach von links nach rechts auszumalen. Du kannst jede Münze nur einmal einsammeln.



**Wichtig:** Deine Route muss nicht auf einer Münze enden, um diese einzusammeln.

### Bonuspunkte

Ihr könnt folgende Bonuspunkte sammeln:

- ▶ **5 x 2 Schatz-Kästchen-Bonus:** 5 Bonuspunkte  für die **erste** Person, die in allen 5 Farben je 2 Schatz-Kästchen ausgemalt hat.
- ▶ **1 x alle Schatz-Kästchen-Bonus:** 5 Bonuspunkte  für die **erste** Person, die alle Schatz-Kästchen einer Farbe ausgemalt hat.

**Beachte:** Diese Punkte kann nur eine Person bekommen. Auch wenn später eine weitere Person die nötigen Schatz-Kästchen ausgemalt hat, bekommt sie **keine** Bonuspunkte dafür.

Für die Person, die das Spiel beendet, gibt es zwei weitere Möglichkeiten, Bonuspunkte zu bekommen (siehe „Ende des Spiels“).

**Punkte markieren:** Erfüllst du eine der Bedingungen, um Punkte zu machen, dann malst du das entsprechende Punkte-Kästchen oder den entsprechenden Bonuspunkte-Stern aus (siehe „Endwertung“).

**Beachte:** Sagt laut an, wenn ihr Punkte macht, damit alle Mitspielenden diese nachvollziehen können. Wenn jemand von euch Bonuspunkte erhält, sollten alle anderen diesen Bonuspunkte-Stern durchstreichen.


## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand eine Bedingung erfüllt, die mit einem roten Ausrufezeichen gekennzeichnet ist. Dies sind:

- A** eine Person malt die grau hinterlegten Schatz-Kästchen in allen fünf Farben aus und/oder
- B** eine Person malt das letzte Münzen-Kästchen aus.

Alle zu diesem Zeitpunkt nicht gewählten Stifte bleiben in der Tischmitte liegen. Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.



**Ende des Spiels-Bonus:** Erfüllst du eine der zwei Bedingungen, die das Spiel beenden, malst du den entsprechenden Bonuspunkte-Stern  aus. Schaffst du es, in deinem letzten Zug beide Bedingungen zu erfüllen, erhältst du beide Bonuspunkte.

## ENDWERTUNG

**Schatz-Kästchen:** In jeder Reihe bekommst du so viele Punkte, wie oberhalb des jeweils letzten ausgemalten Schatz-Kästchens dieser Farbe abgebildet sind. Trage die Punkte in das entsprechende weiße Feld am Ende dieser Reihe ein.

**Münzen-Kästchen:** Berechne diese Punkte wie die Schatz-Kästchen.

Notiert die Punkte jeder Reihe und alle Bonuspunkte auf den entsprechenden weißen Feldern. Zählt alle Punkte zusammen und schreibt die Gesamtpunktzahl in das große weiße Feld unten rechts.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Haben mehrere Personen die meisten Punkte, gewinnen diese gemeinsam.

## BEISPIEL EINER ENDWERTUNG



Anna hat es nicht geschafft, als erste Person 2 Schatz-Kästchen jeder Farbe auszumalen. Aus diesem Grund bekommt sie nicht die 5 Bonuspunkte. Sie hat es aber geschafft, als erste Person alle Münzen-Kästchen auszumalen. Dafür bekommt sie 5 Bonuspunkte. Annas Gesamtpunktzahl beträgt also 41 Punkte.

# ÜBERSICHT DER SPIELBÖGEN

## Level 1



## Level 2




## Level 3





**Level 1:** **Kleiner Ozean:** Die oben beschriebenen Regeln beinhalten alles, was ihr für diesen Spielbogen benötigt. Level 1 ist der perfekte Start für eure erste Partie!

**Level 2:** **Die Wasserstrudel:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzung:

**A**  **Wasserstrudel:** Kreuzt du mit einer Route einer beliebigen Farbe ein Feld mit einem Wasserstrudel, dann musst du in diesem Feld anhalten und den Wasserstrudel ausmalen. Alle weiteren Schritte verfallen. Stattdessen zeichnest du **genau 3 beliebige Schritte** mit dieser Route weiter. Wenn du dieses Feld später nochmal mit einer Route kreuzt, passiert nichts.

**Level 3:** **Die Propeller:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzungen:

**B**  **Propeller einsammeln:** Kreuzt du mit einer Route einer beliebigen Farbe ein Feld mit einem Propeller, dann malst du den äußeren Rand des ersten Propellers unten rechts auf deinem Spielbogen aus. Male auch die Propeller immer der Reihe nach von links nach rechts aus. Jeder Propeller kann nur einmal eingesammelt werden. Wenn dieses Feld später nochmal von einer Route gekreuzt wird, passiert nichts.

 **Propeller nutzen:** Propeller erlauben dir eine weitere Möglichkeit während deines Zugs. Wenn du deinen Stift wählst, kannst du das Würfelergebnis ignorieren und **stattdessen genau 3 beliebige Schritte** mit dieser Farbe einzeichnen. Nutzt du diese Aktion, malst du einen Propeller, bei dem nur der äußere Rand ausgemalt ist, komplett aus. Eingesammelte Propeller können nur einmal eingesetzt werden.

Äußerer Rand  Propeller

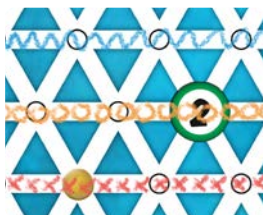
# TIPPS FÜR PERSONEN MIT FARBSEHSCHWÄCHE

Es ist leider nicht möglich, dieses Spiel komplett für Farbsehschwache zugänglich zu machen. Jedoch haben wir hier ein paar Tipps, um ihnen das Spielen zu erleichtern:

- ▶ Die fünf Farben sind auf der Rückseite dieser Anleitung aufgelistet. Legt nach dem Würfeln die Stifte in das Kästchen der entsprechenden Farbe.
- ▶ Anstatt Linien auf dem Spielbogen einzuzeichnen, könnt ihr auch verschiedene Muster für jede Farbe nutzen.

Diese könnt ihr auch auf die Stifte malen.

Beispiel: 



ORANGE

ROT

BLAU

GRÜN

LILA

Reiner Knizia bedankt sich bei allen, die beim Testen der Spiele mitgeholfen haben, insbesondere bei Karen Easteal, Dorette Peters, Andreas Stamer und Peter Wimmer.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)



© 999 Games b.v., 2023