

PICK A PEN

SCHATZKAMMERN



Reiner Knizia \ Marlies Barends

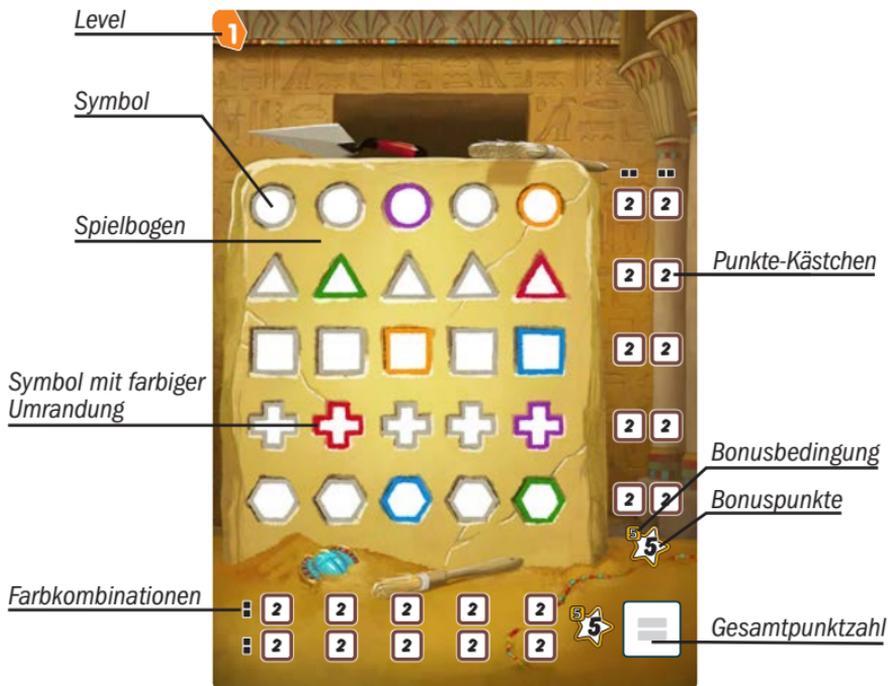
ab 8 Jahren 2-4 Personen 30 Minuten

SPIELANLEITUNG

Ihr versucht, antike Inschriften möglichst gut zu entziffern. Füllt dafür so viele Reihen und Spalten wie möglich aus. Manche Symbole erlauben es euch sogar, einen zusätzlichen Zug zu machen!

SPIELMATERIAL

- 5 Buntstifte (mit den Symbolen: Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreuz, Sechseck und Joker)
- Spielbögen mit 3 verschiedenen Leveln



SPIELIDEE

Würfelt die Buntstifte und entscheidet clever, mit welcher Farbe ihr welches Symbol ausmalt. Je nach Level versucht ihr, durch unterschiedliche Kombinationen Punkte zu sammeln. 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:** „roter Kreis“ oder „grüner Joker“. Male dann das entsprechende Symbol auf deinem Spielbogen mit diesem Stift aus (siehe „Symbole ausmalen“).
- ▶ 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 würfele sie. Spielt wie oben beschrieben weiter.

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

SYMBOLS AUSMALEN

Du **musst** das Symbol, das auf deinem Stift abgebildet ist, auf deinem Spielbogen ausmalen. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- ▶ Auf dem Spielbogen sind 5 Reihen mit gleichen Symbolen (Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreuz und Sechseck) abgebildet. Auf manchen Spielbögen (Level 2 und 3) ist zusätzlich auch eine Reihe mit Stift-Symbolen abgebildet.

- ▶ **Gewähltes Symbol:** Zeigt dein gewählter Stift ein bestimmtes Symbol, malst du das entsprechende Symbol auf deinem Spielbogen **einmal** aus.

- ▶ **Joker** ● ◀ ◻ + ◈: Zeigt dein gewählter Stift den Joker, malst du **ein beliebiges** Symbol **einmal** in dieser Farbe aus.

- ▶ **Von links nach rechts:** Du **musst** die Symbole in einer Reihe immer von links nach rechts ausmalen und darfst dabei kein Symbol überspringen.

- ▶ **Eine Reihe abschließen:** Hast du alle Symbole in einer Reihe ausgemalt, dann ist diese Reihe abgeschlossen. Wählst du einen Stift mit einem Symbol aus, dessen Reihe du bereits abgeschlossen hast, dann malst du in dieser Farbe ein beliebiges Symbol aus. (Beachte dabei weiterhin die oben beschriebenen Regeln.)



- **Symbole mit farbiger Umrandung:**
Manche Symbole haben eine farbige Umrandung. Malst du diese mit der entsprechenden Farbe aus, dann malst du direkt ein weiteres beliebiges Symbol in dieser Farbe aus. (Beachte dabei weiterhin die oben beschriebenen Regeln).

Beispiel: Du malst den lila Kreis mit dem lila Stift aus. Direkt im Anschluss musst du ein weiteres beliebiges Symbol in Lila ausmalen. Im Beispiel rechts hättest du die mit dem  markierten Symbole zur Auswahl.



Beachte: Malst du ein Symbol mit einer Farbe aus, die nicht mit der Farbe der Umrandung übereinstimmt, passiert nichts.

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“).



Bonuspunkte

Auf allen Spielbögen könnt ihr die in den Sternen abgebildeten Bonuspunkte sammeln, wenn:



- ihr in jeder Reihe mindestens ein Punkte-Kästchen ausgemalt habt.
- ihr in jeder Spalte mindestens ein Punkte-Kästchen ausgemalt habt.

Beachte: Sagt laut an, wenn ihr Punkte macht, damit alle Mitspielenden diese nachvollziehen können.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine Person das letzte leere Symbol auf ihrem Spielbogen ausmalt. Alle zu diesem Zeitpunkt nicht gewählten Stifte bleiben in der Tischmitte liegen. Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.

ENDWERTUNG

Zählt nun jeweils eure Punkte zusammen, indem ihr alle Werte in den ausgemalten Punkte-Kästchen und eventuelle Bonuspunkte zusammenzählt.

Reihen:

Ihr könnt folgende Punkte für jede Reihe bekommen:

■ ■  **2 Punkte**, wenn in dieser Reihe 2 Symbole derselben Farbe direkt aufeinander folgen.

■ ■ ■  **3 Punkte**, wenn in dieser Reihe 3 Symbole derselben Farbe direkt aufeinander folgen (Level 2 und 3).

 **5 Punkte**, wenn in dieser Reihe alle 5 Farben mindestens einmal vorkommen (Level 2 und 3).

Spalten:

Für Spalten gelten dieselben Regeln wie für Reihen, um Punkte zu machen.

Ihr könnt je nach Level unterschiedlich viele Farbgruppen in einer Reihe oder Spalte werten. Diese können auch in derselben Farbe sein, jedoch darf **kein Feld zu mehr als einer Farbgruppe gehören**.

Beispiel: 4 aufeinanderfolgende Symbole in derselben Farbe zählen als zwei 2er Gruppen.



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

BEISPIEL EINER ENDWERTUNG



Marion hat in jeder Reihe Punkte gemacht. Hierfür bekommt sie  Bonuspunkte. Genauso hat sie auch in jeder Spalte Punkte erzielt. Somit bekommt sie weitere  Bonuspunkte. Marion hat nun 28 Punkte und 10 Bonuspunkte, ihre Gesamtpunktzahl beträgt also 38 Punkte.

ÜBERSICHT DER SPIELBÖGEN

Level 1



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

Level 2



Level 2: **Rätselhafte Runen:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzung:

A Stift-Symbole: Hat der Spielbogen eine Reihe mit Stift-Symbolen, dann **dürft** ihr anstatt des auf dem Stift abgebildeten Symbols alternativ ein **Stift-Symbol** ausmalen. Auch hier **müsst** ihr die Reihe von links nach rechts ausfüllen und dürft dabei kein Symbol überspringen. In dieser Reihe könnt ihr auch nach den beschriebenen Regeln Punkte erzielen.

Level 3



Level 3: **Herausfordernde Hieroglyphen:** Zusätzlich zu den bisher beschriebenen Regeln beachtet folgende Ergänzungen:

B Symbole mit einer schwarzen Umrandung: In diesem Level sind auf dem Spielbogen Symbole mit einer **schwarzen Umrandung**. Malst du eins dieser Symbole aus, **musst** du sofort ein weiteres, beliebiges Symbol in **derselben** Farbe ausmalen.

C 2x2 Raster : In diesem Level könnt ihr 2x2 Raster derselben Farbe werten. Diese sind ziemlich schwer zu erzielen und geben deshalb auch 7 Punkte pro Raster einer Farbe. Ein Raster könnt ihr in jeder Farbe nur einmal werten.

Bonus: Schaffst du es 3 oder mehr dieser Raster zu bilden, dann bekommst du zusätzlich  Bonuspunkte.

TIPPS FÜR PERSONEN MIT FARBSEHSCWÄCHE

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 die Symbole auf dem Spielbogen auszumalen, könnt ihr auch den Anfangsbuchstaben jeder Farbe hineinschreiben. Diesen könnt ihr auch auf die Stifte schreiben.

ORANGE

GRÜN

ROT

LILA

BLAU

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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



© 999 Games b.v., 2023