

# Pick-a-PIG

## SPELREGELS

### Speelmateriaal



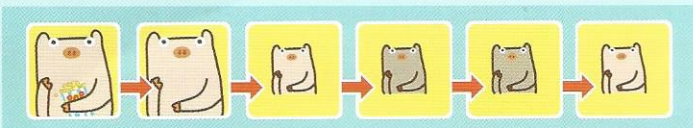
- 96 kaarten (3 sets van 32 verschillende kaarten)
- De spelregels

### Vorbereiding

- Schud alle kaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.
- Iedere speler trekt 1 kaart en legt deze als startkaart gedekt voor zich neer (nog niet bekijken!).
- Trek nu 30 kaarten en leg deze in 5 rijen van 6 kaarten open op tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
- Alle spelers roepen tegelijk "PICK A PIG" om de ronde te starten.

### Spelverloop

Zodra de ronde is begonnen, draait iedere speler zijn startkaart om. Vervolgens grijpt hij zo snel mogelijk met 1 hand kaarten uit het midden die op zijn startkaart en daarna op volgende kaarten passen. Een kaart die hij op zijn stapel legt, mag niet meer dan 1 verschil ten opzichte van zijn vorige kaart tonen (zie voorbeeld hieronder).



Er staan 5 kenmerken op een kaart:

- grootte van de big
- kleur van de big
- 1 of 2 poten
- met of zonder zonnebril
- met of zonder popcorn

De spelers zoeken door naar kaarten die volgens bovenstaande spelregels op hun stapel passen totdat één van hen denkt dat er geen kaarten meer op tafel liggen die op zijn stapel passen. Hij roept: "Stop!" Alle spelers moeten dan onmiddellijk hun bezigheden staken.



© 2013 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Torsten Landsvogt  
Illustraties: Ari Wong  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in China

### Kaartcontrole

- De spelers controleren eerst of er voor de speler die "Stop!" riep inderdaad geen passende kaart op tafel ligt.
- Heeft hij gelijk, dan pakt hij een kaart van tafel en legt deze als extra overwinningpunt gedekt voor zich neer.
- Heeft hij een fout gemaakt en lag er nog een kaart op tafel die hij had kunnen pakken, dan moet hij **alle kaarten die hij deze beurt heeft verzameld** (ook zijn startkaart) afleggen.

Nu controleren de spelers één voor één de verzamelde kaarten van iedere speler.

**Ter herinnering:** elke kaart mag niet meer dan 1 verschil tonen ten opzichte van de kaart ervoor.

- Zijn **alle kaarten in de stapel van een speler correct**, dan mag hij al deze kaarten als overwinningpunten gedekt voor zich neerleggen.
- Heeft iemand een fout gemaakt (één van de kaarten toont 2 of meer verschillen ten opzichte van de kaart ervoor), dan moet hij **alle kaarten die hij deze beurt heeft verzameld** (ook zijn startkaart) afleggen.

### Nieuwe ronde

Iedere speler krijgt aan het begin van een volgende ronde een nieuwe gedekte startkaart van de trekstapel. Vul daarna de lege plekken op tafel met nieuwe kaarten van de trekstapel aan totdat er weer 30 kaarten liggen. Zijn er niet voldoende kaarten om alle lege plekken op te vullen, dan start de **laatste ronde**, die met minder kaarten op tafel wordt gespeeld.

### Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen als de trekstapel niet voldoende kaarten bevat om alle spelers een startkaart te geven. De speler met de meeste overwinningpunten (gedekte kaarten die bij hem liggen) wint het spel.

### Solitair spel

De speler probeert zo min mogelijk strafpunten te verzamelen. Leg 4 rijen van 8 kaarten open op tafel. Kies één van deze kaarten om mee te beginnen. Net als in het basisspel zoekt de speler nu steeds een kaart met niet meer dan 1 verschil ten opzichte van de kaart ervoor. Liggen er geen kaarten meer op tafel die aan deze voorwaarde voldoen, leg dan alle resterende open kaarten als strafpunten opzij. Leg vervolgens weer 4 rijen van 8 op tafel en herhaal het bovenstaande. Tel na 3 rondes het aantal opzijgelegde kaarten (strafpunten). Hoe minder strafpunten, des te beter de score.

### Combineren met Pick-a-Dog



Schud alle kaarten van de 2 spellen door elkaar. Alle basisspelregels blijven van kracht. Het spel duurt nu twee keer zo lang.

De enige spelregelwijziging bestaat uit een extra eigenschap die voor een verschil kan zorgen, namelijk het dier zelf.

**Voorbeeld:** een grote big met 2 poten, zonder zonnebril en popcorn heeft 1 verschil ten opzichte van een grote hond met 2 poten, zonder zonnebril en popcorn.

