

Pico Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Pico Spielregeln.....	1
Einleitung und Ziel des Spiels.....	2
Spielstart, Austeilen der Karten.....	3
Spielverlauf.....	4
2. Runde.....	6
Spielende.....	7

Pico Spielregeln

Einleitung und Ziel des Spiels

Pico ist ein Spiel von Doris & Frank. Pico ist ein schnelles Kartenspiel, das in 2 Runden gespielt wird. In der zweiten Runde erhält jeder Spieler die Karten seines Gegners aus der ersten Runde. Der Spieler, der nach den 2 Runden die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielstart, Austeilen der Karten

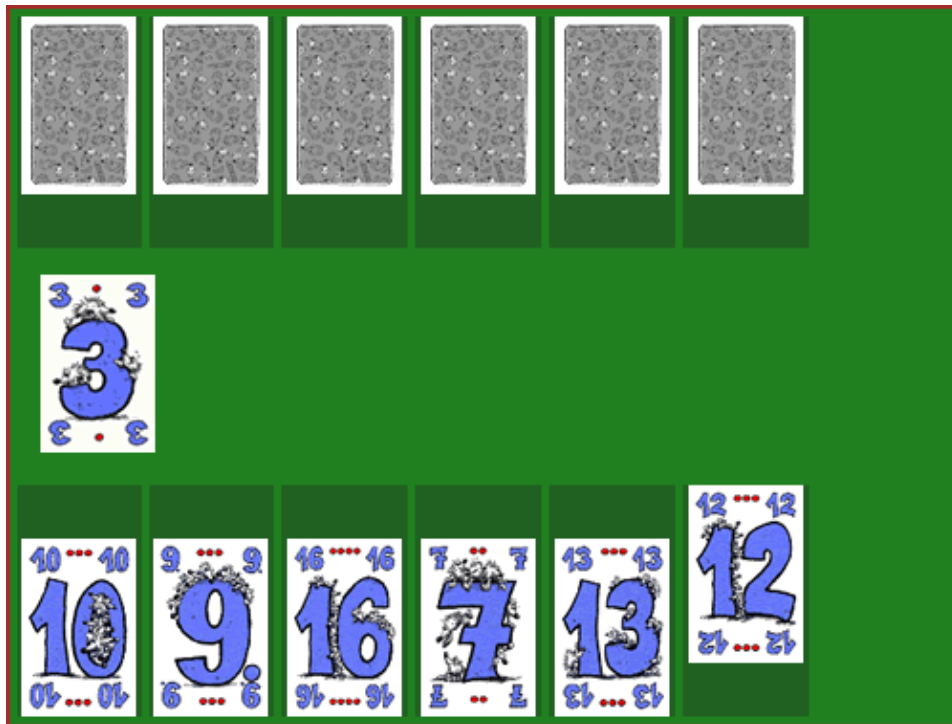
Es sind 13 Karten im Spiel: 2 bis 13 und die 16 (siehe unten). Jede Karte hat einen **Wert**, der durch die Anzahl **roter Punkte** oben bzw. unten gezeigt wird. Die 16 hat z.B. 4 Punkte und die Karte 7 hat 2 Punkte.



Zu Beginn der ersten Runde erhält jeder Spieler 6 verdeckte Karten, die der Gegner nicht sehen kann. Die verbleibende 13. Karte wird offen in der Mitte abgelegt. Dadurch weiß jeder Spieler die Karten seines Gegners.

Spielverlauf

Jeder Spieler wählt in seinem Zug eine Karte, die der Gegner nicht sieht. Aus dem Platz der Karte kann der Gegner nicht schließen, welche Karte gewählt wurde.



Wenn beide Spieler 1 Karte gewählt haben, werden beide Karten aufgedeckt:

- Die **höhere** Karte gewinnt,
- es sei denn, sie ist **mehr als doppelt** so hoch wie die niedrigere. Dann gewinnt die **niedrigere** Karte!

Drei Beispiele zur Verdeutlichung: 9 gewinnt gegen 7, 8 gewinnt gegen 4, 3 gewinnt gegen 8 ($8 > 3 \cdot 2$).

Die Siegerkarte wird an der Seite abgelegt und bringt Punkte für ihren Besitzer. Die Karte, die verloren hat, kommt wieder zurück auf die Hand, wird also wieder verdeckt in die Reihe gelegt. Nach dem ersten Zug hat also einer der Spieler immer noch 6 Karten und der andere 5 Karten auf der Hand. Im Bild unten ist zu sehen, dass 8 und 5 ausgewählt wurden und dass die 8 gewonnen hat (rote Rahmen!).



Der **Wert** der Siegerkarte (die roten Punkte) wird der Punktzahl des Besitzers hinzugezählt. Unter dem Spielfeld werden die gesamten Punkte beider Spieler angezeigt.

2. Runde

Eine Runde ist vorbei, sobald einer der Spieler **nur noch eine Karte** auf der Hand hat (dazu muss er direkt zuvor mit der vorletzten Karte gewonnen haben).

Die zweite Runde verläuft genauso wie die erste, nur dass die Spieler jeweils die Karten des anderen aus der ersten Runde haben. Zwischen Runde 1 und Runde 2 ist auf Brettspielnetz ein Leerzug zum Umschalten.

Spielende

Das Spiel ist vorbei, wenn die zweite Runde vorbei ist. Gewinner ist der Spieler, der über die beiden Runden hinweg am meisten Punkte gesammelt hat.