



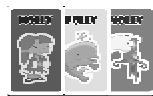
von Luigi Ferrini

Ein Geschicklichkeits- und Merkspiel für 3-8 Spieler ab 7 Jahren

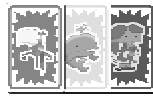
Die drei Freunde unserer Geschichte treffen sich jeden Vormittag am Meer, um sich ihre Träume zu erzählen: Molly, ein kleines Mädchen, das auf seiner eigenen schönen Insel lebt, Polly, der plappernde Papagei, und Moby Pick, der sprechende Wal. In ihren Träumen tauschen die drei Freunde häufig die Rollen: Wer heißt nun Molly und wer Polly? Und was ist im Hintergrund: goldgelber Sand, blaues Meer oder roter Sonnenuntergang?

#### INHALT

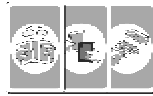
- 106 Karten:



72 Traumkarten mit der Abbildung des Mädchens, des Papageis oder des Wals vor gelbem, rotem oder blauem Hintergrund und dem Namen „Molly“ oder „Polly“



18 Spezialtraumkarten: Diese tragen keinen Namen, zeigen in der Mitte immer einen der drei Freunde und den Hintergrund in einer der drei Farben, jedoch in Form einer Explosion



15 Aktionskarten in der Farbe Grün

1 Weckerkarte

- diese Spielregeln

#### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, unseren Freunden dabei zu helfen, ihre Träume miteinander zu verknüpfen. Der Reihe nach deckt jeder Spieler eine Traumkarte auf. Die Spieler versuchen, mit diesem Traum und einer der vor ihnen aufgedeckt liegenden Karten ein Paar zu bilden. Aufgepasst jedoch auf die Deutung der Träume! Träume kommen einem manchmal in den Sinn, werden aber häufig verwechselt und sind zuweilen genau das Gegenteil des Offensichtlichen! Wer bei Spielende die meisten Traumpaare gesammelt hat, gewinnt.

#### VORBEREITUNG

Die Weckerkarte wird herausgenommen und beiseite gelegt. Alle anderen Karten werden gemischt, und an jeden Spieler werden jeweils zwei Karten verdeckt ausgeteilt. Jeder Spieler betrachtet dann seine Karten, merkt sie sich und legt sie nebeneinander verdeckt vor sich hin. Wer Aktionskarten erhält, wirft sie ab und zieht neue Karten an ihrer Stelle. Dann werden 15 Karten verdeckt abgezählt, auf diese wird ebenfalls verdeckt die Weckerkarte gelegt und darauf wiederum verdeckt der Rest des Stapels. Der Stapel muss griffbereit für die Spieler positioniert werden.

#### SPIELABLAUF

Der Eigentümer des Spiels entscheidet, wer beginnt oder es wird ausgewürfelt. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Beginnend mit dem ersten Spieler nimmt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, den Stapel, zieht die erste Karte, legt sie in die Tischmitte und deckt sie auf (sodass sie von allen leicht zu sehen ist). Jetzt gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten:



- die aufgedeckte Karte ist einer der drei Freunde (d.h. ein Traum oder ein Spezialtraum)
- die aufgedeckte Karte ist eine Aktionskarte

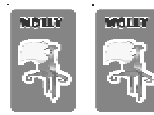
#### Wenn einer der drei Freunde aufgedeckt wird

Wenn einer der drei Freunde aufgedeckt wird (das kleine Mädchen, der Papagei oder der Wal), muss der Spieler, der an der Reihe ist, laut den Spruch „Molly, Polly, Moby Pick“ aufsagen. Dies muss ruhig und nicht übereilt erfolgen. Wenn der Spruch falsch aufgesagt wird, ist er zu wiederholen.

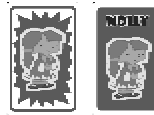
Während der Spruch aufgesagt wird, können die anderen Spieler, die mindestens eine verdeckte Karte vor sich liegen haben, die aufgedeckte Karte nehmen. Der erste Spieler, der die Karte berührt, bekommt sie. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nicht versuchen, die Karte zu nehmen, er muss nur den Spruch aufsagen. Auch wer keine verdeckten Karten vor sich liegen hat, darf nicht versuchen, die Karte zu nehmen.

Wenn ein Spieler die Karte nimmt, muss er eine der verdeckt vor sich liegenden Karten aufdecken, um ein Paar zu bilden.

- Wenn die beiden Karten in allen Punkten gleich sind (Abbildung, Hintergrund, Name), gewinnt der Spieler beide Karten, legt sie beiseite und stapelt sie aufgedeckt zu seinem Gewinnstapel zusammen.



- Wenn der Stich eine oder zwei Spezialtraumkarten enthält, wird ebenso verfahren. Die Spezialtraumkarten haben keinen Namen, der Name wird also beim Vergleich nicht berücksichtigt. Wenn das Kartenpaar gültig ist (d.h. wenn die Karten dieselbe Farbe denselben Hintergrund und dieselbe Abbildung haben), werden dem Gewinnstapel beide



- In allen anderen Fällen werden die beiden Karten abgelegt und der Spieler bekommt keine Karten.



- **Sonderregel bei vier oder weniger Spielern:** Wenn die beiden Karten bis auf den Namen gleich sind, legt der Spieler eine der beiden Karten auf seinen Gewinnstapel und die andere ab.



Wenn der Spruch aufgesagt ist und kein Spieler die Karte genommen hat, nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, die Karte, merkt sie sich und legt sie verdeckt neben alle anderen verdeckt vor ihm liegenden Karten. Auf jeden Fall ist die Runde beendet und der Spielstapel geht an den Spieler, der nun an der Reihe ist.

#### Wenn eine Aktionskarte aufgedeckt wird

Wenn eine Aktionskarte aufgedeckt wird, müssen die jeweiligen Aktionen sofort ausgeführt werden:



**Verwechslungskarte:** Der Spieler, der an der Reihe ist, kann die Positionen der verdeckten Karten eines anderen Spielers vertauschen. Er kann die Positionen von bis zu drei Karten miteinander vertauschen.



**Erinnerungskarte:** Jeder Spieler deckt die vor ihm liegenden Karten auf, sieht sie sich an und legt sie dann wieder verdeckt hin, ohne ihre Position zu verändern.



**Gegenteilkarte:** Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt sofort eine andere Karte aus dem Stapel auf. Wenn die aufgedeckte Karte ebenfalls eine Aktionskarte ist, wird diese normal anstelle der Gegenteilkarte gespielt. Wenn der Spieler hingegen einen der drei Freunde aufdeckt, wird so weitergespielt, als ob gleich diese Karte aufgedeckt worden sei jedoch mit folgender Änderung: Bei der gerade aufgedeckten Karte kann man nur Karten bekommen, wenn Paare unterschiedlicher Karten gebildet werden. Das Kartenpaar muss sich in allen Punkten unterscheiden (Abbildung, Farbe, Name) kommen beide Karten in den Gewinnstapel. In allen anderen Fällen werden die beiden Karten abgelegt und der Spieler macht keinen Stich. Bei den Spezialtraumkarten gilt der Name wie gewöhnlich nicht als Vergleich. Die Spieler legen die gewonnenen Karten wie gewöhnlich in ihren Gewinnstapel.

**Sonderregel bei vier oder weniger Spielern:** Wenn ein Paar aus Karten gebildet wird, die sich durch Abbildung und Farbe unterscheiden, jedoch den gleichen Namen haben, kommt eine der Karten in den Gewinnstapel und die andere wird abgelegt.

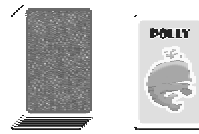
Nachdem die Aktionen der Aktionskarte ausgeführt wurden, ist die Runde beendet und der Spielstapel geht an den Spieler, der an der Reihe ist.

**Tip:** Damit die Sicht auf die Karte in der Tischmitte nicht behindert wird, kommen die abgelegten Karten zurück in die Schachtel.

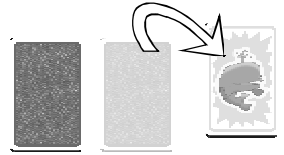
#### Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat

Kommt ein Spieler an die Reihe und hat keine verdeckten Karten mehr vor sich liegen hat, zieht er eine Karte für sich, bevor er die Karte des Stapels umdreht. Er sieht sich die gezogene Karte an und legt sie verdeckt vor sich hin. Wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, zieht er eine andere Karte. Dann geht die Runde wie gewöhnlich weiter.

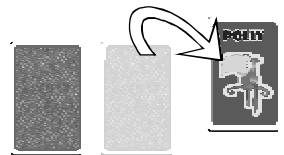
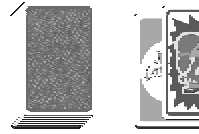
*Beispiel: Anna ist an der Reihe, nimmt die erste Karte vom Stapel und deckt sie in der Tischmitte auf. Es ist ein Wal mit gelbem Hintergrund und der Aufschrift „Polly“; Anna sagt den Spruch „Molly, Polly ...“ auf.*



Sowohl Martin als auch Eva langen über den Tisch, aber Eva berührt die Karte zuerst. Eva versucht, sich zu erinnern, welche der verdeckt vor ihr liegenden Karten sie zur Bildung eines Paares verwenden kann und deckt einen Spezialtraum mit Wal und gelbem Hintergrund auf. Die Karte passt! Eva gewinnt beide Karten und stapelt sie aufgedeckt auf ihrem Gewinnstapel.



*Barbara ist an der Reihe, deckt vom Stapel eine Gegenteilkarte auf und dreht sofort eine andere Karte um: Es ist eine Spezialtraumkarte mit Mädchen und rotem Hintergrund. Während Barbara den Spruch aufsagt, berührt Freddy die Karte und deckt eine seiner Karten auf: ein Papagei mit rotem Hintergrund und dem Namen „Polly“. Leider passt die Karte nicht, denn sie hat denselben Hintergrund wie die von Barbara umgedrehte Karte: Freddy legt beide Karten ab.*



*Christian ist an der Reihe, hat jedoch keine Karten und zieht daher zuerst eine für sich vom Stapel. Dann deckt er vom Stapel einen Papagei mit blauem Hintergrund und dem Namen „Molly“ auf. Während Christian den*

*Spruch aufsagt, berührt niemand die aufgedeckte Karte, er merkt sich also die Karte und legt sie verdeckt neben die vor ihm liegende Karte.*

#### SPIELEND

Das Spiel ist sofort zu Ende, wenn der Wecker aufgedeckt wird; die laufende Runde wird nicht beendet. Dann werden die Punkte gezählt: Jede Spezialtraumkarte zählt zwei Punkte, die anderen jeweils einen Punkt.

Gewinner ist, wer die meisten Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Karten hat.

#### Moby Pick

**Autor:** Luigi Ferrini

**Realisation:** Domenico Di Giorgio

**Grafik:** Alessandro Pierangelini

**Art Director:** Roberta Barletta

**Editing der Spielregeln:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Übersetzung:** Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



©2004 daVinci Editrice S.r.l.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland:  
**ABACUSSPIELE**  
Verlags GmbH & Co. KG,  
63303 Dreieich



*Wir bedanken uns bei Giulia Conte, Paola Lamberti, Roberto Duca, Silvano Sorrentino, Alessandro Mongelli, bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.*

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:  
**www.davincigames.com - info@davincigames.com**