

Pig 10

Das Spiel, bei dem sich alles um die 10 dreht.
Für 2–8 gewitzte Zahlenkünstler ab 6 Jahren
von Ayelet Pnueli



NEUN ist nichts Besonderes. Aber ZEHN ist toll. Ab ELF wird es dann schon wieder viel zu viel ... Immer wenn du eine Karte legen kannst, die das Ergebnis in der Tischmitte in ZEHN verwandelt, gehören dir alle ausliegenden Karten ... aber es darf kein bisschen mehr sein, sonst freut sich nur das Schlitzohr, das vor dir am Zug war.



Spielidee und Spielziel

Wer eine Karte ausspielt, zählt ihren Wert zu den schon ausliegenden Karten dazu.

Wer dabei möglichst oft die Zahl ZEHN erreicht, sammelt bis zum Spielende die meisten Karten und gewinnt.

Spielmaterial und Vorbereitung

Von den gut gemischten Karten nimmt jeder Spieler **drei** auf die Hand. Aus den restlichen Karten bildet ihr einen **Nachziehstapel** in der Tischmitte.



Spielablauf

Es beginnt, wer am schnellsten auf 10 zählen kann. Ihr spielt **reihum im Uhrzeigersinn**. Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus und ruft dann laut den **Stapelwert**. Wie ihr den Stapelwert ausrechnet, lest ihr im **übernächsten Kasten**.

Wer den Stapelwert ZEHN erreicht, ruft „PIG 10“ und gewinnt alle ausliegenden Karten. Ist der erreichte Stapelwert höher als ZEHN, gewinnt sein rechter Nachbar die Karten. Wer Karten gewinnt, legt sie vor sich ab.

Wer seinen Zug beendet hat, zieht vom Nachziehstapel eine Karte nach. So hat jeder Spieler immer 3 Karten auf der Hand.

So errechnest du den Stapelwert:

Wer eine Karte in die **leere Tischmitte** spielt, nennt als Stapelwert die Zahl auf seiner ausgespielten Karte. Wer **danach** am Zug ist, zählt ganz einfach die Zahl auf seiner Karte dazu.



Udo ist als Erster am Zug. Er legt eine 4 und sagt: „4“.



Jetzt legt Sabine eine 3, zählt diese zu Udos 4 dazu und sagt: „7“.



Lea spielt eine 2 aus und sagt: „9“.



Nun legt Claudio eine 6 und sagt: „15“. Weil diese Zahl höher als ZEHN ist, gewinnt Claudios rechte Nachbarin Lea alle ausgespielten Karten. Hätte Claudio eine 1 spielen können, wäre der Stapelwert genau ZEHN gewesen und Claudio hätte alle Karten erhalten.

Die zuletzt genannte Zahl ist immer der augenblicklich gültige Stapelwert.

Besondere Fälle:

Die Meerjungfrau (FÜNF)

Legst du eine FÜNF, darfst du entscheiden, ob du diese 5 zum Stapelwert **dazu zählst** oder von ihm **abziehst**. Der Stapelwert darf aber nie negativ werden.



Udo legt eine 5 und sagt: „5“.



Sabine erhöht mit einer 1 den Stapelwert auf „6“.



Lea spielt eine 5 und sagt: „1“.

Der Frosch (NULL)

Legst du einen Frosch (NULL), sagst du: „NULL“, denn der Frosch setzt den Stapelwert **immer** auf NULL.



Udo legt einen Frosch und sagt: „NULL“.

Gleiche Karte, gleiche Zahl

Legst du die gleiche Karte **wie dein Vorgänger** oder eine Karte, die dem **aktuellen Stapelwert** entspricht, dann darfst du die Zahl auf der gespielten Karte entweder zum Stapelwert dazu zählen (wie gewöhnlich) oder du machst die Zahl auf der gespielten Karte zum Stapelwert.



Claudio legt eine 3 und sagt: „3“.



Udo erhöht mit einer 4 den Stapelwert auf auf „7“.



Nun legt auch Sabine eine 4 und macht den Kartenwert „4“ zum Stapelwert.



Lea legt ebenfalls eine 4. Sie könnte den Stapelwert damit auf dem Kartenwert „4“ lassen. Sie beschließt aber, den Stapelwert um 4 auf „8“ zu erhöhen.



Jetzt legt Claudio eine 8 und lässt den Stapelwert bei „8“.

Spielende

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr weiter, **bis ihr keine Karten mehr habt**. Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat.



Autor: Ayelet Pnueli
Illustration: Claudia Stöckl

Art.Nr.: 60 110 5052

© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Pig 10

The game in which everything revolves around 10.
For 2–8 clever calculators, 6 years and up
by Ayelet Pnueli



NINE is nothing special. But TEN is awesome. From ELEVEN on, however, it's getting really crummy... Whenever you are able to play a card that turns the result in the middle of the table into TEN, all laid-out cards are yours... but it must not be even a tiny bit more – otherwise, only the rascal who had his turn before you gets the pleasure of it.



Idea and Object of the Game

Whoever plays a card adds its value to the cards already laid out – until TEN is reached or exceeded. Whoever often reaches TEN and has collected the most cards by the end of the game, wins.

Game Materials and Set-up

Shuffle the cards thoroughly; give each player **three** of them to take in his hand. Form a **draw pile** in the middle of the table from the remaining cards.

Course of the Game

The player who can count to ten the fastest, begins. You play **clockwise in turn**. On your turn, you play a card and then shout the **pile value** out loud. In the **next but one text box**, you find how to calculate the new pile value.

Whoever reaches the pile value TEN shouts "PIG 10" and gets all the cards in the pile. If the pile value reached is higher than TEN, his right neighbor wins the cards. Lay down the cards you won in front of you.

After your turn, you immediately draw another card from the draw pile, so that you always have 3 cards in your hand.

This is how you calculate the pile value:

When playing a card into the **empty middle of the table**, you state the number of this card as the pile value. Whoever has his turn **after that**, simply adds the number of his card to the previous value.



Steve goes first. He plays a 4 and says "four".



Sally plays a 3, adds it to Steve's 4 and says "seven".



Jane plays a 2 and says "nine".



Now Claudio plays a 6 and says "fifteen". Since this number is higher than TEN, Claudio's right neighbor, Jane, gets all the cards in the pile. If Claudio had played a 1, the pile value would have been exactly TEN and Claudio would have gotten all the cards.

The last number to have been called is always the currently valid "pile value".

Special Cases:

The pigmaid (FIVE)

If you play a FIVE, you may decide whether you **add or subtract** this 5 to or from the pile value. However, the pile value may never be less than zero.



Steve plays a 5 and says "five".



Sally plays a 1, increasing the pile value to "six".



Jane plays a 5 and says "one".

The frog (ZERO)

If you play a frog (ZERO), you say "ZERO", because the frog **always** sets the pile value back to ZERO.



Steve plays a frog and says "ZERO".

Same card, same number

If you lay out **the same card as the player before you** or a card that equals the current **pile value**, you may either add the number on the laid-out card to the pile value (as usual) or make the number on the card played the pile value.



Claudio lays out a 3 and says "three".



With a 4, Steve increases the pile value to "seven".



Now Sally also lays out a 4 and makes the card value "four" the pile value.



Now Jane plays a 4 too. In doing so, she could leave the pile value at the card value of "four", but she decides to increase the pile value by 4 to "eight".



Now Claudio plays an 8, leaving the pile value at "eight".

End of the Game

When the draw pile has been used up, you go on playing your hand cards **until you have no more cards left**. The winner is the player who has won the most cards.



Author: Ayelet Pnueli
Illustration: Claudia Stöckl
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
Art.Nr.: 60 110 05052

© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

