



# SPIELANLEITUNG

## Was ist PlayNautik?

PlayNautik besteht aus 57 Karten. Auf jeder Karte findest du 8 Symbole.

Zwei Karten haben immer ein übereinstimmendes Symbol.

Die Herausforderung ist, dieses Symbol schneller als die anderen zu entdecken.

Wer findet es als Erster?

## So funktioniert's!

PlayNautik hast du schnell verstanden. Leg einfach zwei Karten offen in die Mitte.

Welches Symbol siehst du auf beiden Karten?

Form und Farbe sind gleich, nur die Größe kann sich unterscheiden.

Der Spieler, der es entdeckt, ruft das Symbol. Dann deckt er zwei neue Karten auf.

Dies geht so lange weiter, bis klar ist, dass stets nur ein Symbol zwischen zwei Karten übereinstimmt. Jetzt kann der echte Spielspaß beginnen!

## Die Spielvarianten

Die verschiedenen Varianten könnt ihr in eurer liebsten Abfolge spielen.

Oder ihr bleibt bei einer einzigen.

Das Wichtigste ist, dass ihr dabei Spaß habt! Ziel ist es immer, als Erster das entsprechende Symbol zu finden und es laut zu benennen.

Abhängig von der Spielvariante gewinnt man eine Karte oder gibt eine ab. Falls euch PlayNautik noch nicht vertraut ist, könnt ihr vor eurer ersten offiziellen Partie ein paar Proberunden einlegen.

## Ich war schneller!

Der Sieg geht an den Spieler oder die Spielerin, die als Erste das passende Symbol nennt.

Doch halt! Was geschieht, wenn zwei Spieler gleich schnell reagieren?

Dann entscheidet derjenige den Sieg für sich, der die Karte als Erster genommen oder abgelegt hat, abhängig von der gewählten Spielvariante.

## Gleichstand, und jetzt?

Sollte am Ende einer Partie zwischen zwei Spielern Gleichstand herrschen,

gibt es ein spannendes Duell. Beide ziehen gleichzeitig eine Karte und enthüllen sie.

Der Spieler, der als Erster das passende Symbol nennt, sichert sich den Sieg.

Bei einem Unentschieden zwischen mehr als zwei Spielern wird der ultimative Champion durch eine entscheidende Runde im Spielmodus „Ankerwache“ ermittelt.



# PLAY NAUTIK

6+

2-8





# SPIELVARIANTEN

## **SCHATZSUCHE** – Spielvariante 1

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler platziert vier Karten offen vor sich auf dem Tisch. Eine Karte wird in der Mitte verdeckt auf den Tisch gelegt, die übrigen Karten werden für den weiteren Spielverlauf nicht gebraucht.

### Spielablauf

Die Runde startet mit dem Aufdecken der Karte in der Mitte. Jetzt versuchen alle Spieler gleichzeitig, ein Symbol zu finden, das sowohl auf ihren Karten als auch auf der Karte in der Mitte zu finden ist. Sobald ein Spieler ein übereinstimmendes Symbol entdeckt hat, benennt er es und dreht seine Vergleichskarte um. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler alle seine Karten erfolgreich umgedreht hat.

### Spielende

Der Sieg geht an denjenigen, der zuerst keine aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen hat.

## **DER LEUCHTTURM** – Spielvariante 2

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Karte, die er verdeckt vor sich legt. Die restlichen Karten bilden einen offenen Stapel in der Mitte.

### Spielablauf

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Karten auf und vergleichen sie mit der obersten Karte des Stapels. Sobald jemand das übereinstimmende Symbol entdeckt, ruft er es aus. Dann legt er die Karte offen auf seine eigenen. Dieser Stapel wird als sein „Leuchtturm“ bezeichnet. Die oberste Karte ist jetzt seine neue Vergleichskarte. Das Spiel geht weiter, bis keine Karten mehr in der Mitte liegt.

### Spielende

Wer die meisten Karten in seinem Leuchtturm zählt, gewinnt.



## **DER TIEFSEEGRABEN**– Spielvariante 3

### **Spielvorbereitung**

Platziert eine Karte offen in der Mitte und verteilt die übrigen Karten verdeckt so gleichmäßig wie möglich an alle Spieler.

Jeder Spieler bildet aus den erhaltenen Karten seinen eigenen verdeckten Stapel.

### **Spielablauf**

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihren Stapel um.

Anschließend vergleicht jeder die oberste Karte seines Stapels mit der offenen Karte in der Mitte.

Sobald jemand ein übereinstimmendes Symbol entdeckt, nennt er es und legt seine Karte auf die in der Mitte. Diese wird nun zur neuen Vergleichskarte.

Das Spiel dauert so lange, bis ein Spieler keine Karten mehr hat.

### **Spielende**

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

## **BLEIGEWICHTE** – Spielvariante 4

### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler erhält eine verdeckte Karte.

Die übrigen Karten werden als aufgedeckter Stapel in die Mitte gelegt.

### **Spielablauf**

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um.

Derjenige, der als Erster ein Symbol findet, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der eines anderen Mitspielers übereinstimmt, ruft es aus.

Dann platziert er die Karte aus der Mitte auf die Karte des Mitspielers.

Das bildet sein „Bleigewicht“.

Die neue oberste Karte in der Mitte wird zur neuen Vergleichskarte.

Das Spiel geht so lange weiter, bis keine Karten mehr in der Mitte liegen.

### **Spielende**

Wer am Ende die wenigsten Karten hat, gewinnt.



## ANKERWACHE – Spielvariante 5

### Spielvorbereitung

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler eine verdeckte Karte.

Die restlichen Karten werden für die kommenden Runden beiseite gelegt.

*Ein Tipp: Legt vorher fest, wie viele Runden ihr spielen wollt. Mindestens 5.*

### Spielablauf

Jeder Spieler platziert verdeckt eine Karte auf seiner Handfläche.

Die Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.

Wer als Erster ein Symbol findet, das mit seiner Karte und der eines Mitspielers übereinstimmt, ruft es aus. Dann legt er seine Karte auf die des Mitspielers.

Wenn jemand mehrere Karten auf der Hand hat, legt er alle seine Karten auf die des Mitspielers.

Die oberste Karte auf der Hand bleibt stets die aktuelle Vergleichskarte.

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein einziger Spieler alle Karten auf der Hand hat, die er dann vor sich ablegt. Danach startet eine neue Runde.

### Spielende

Der Spieler, der am Ende der letzten Runde die wenigsten Karten vor sich liegen hat, ist Sieger.



**PLAY  
NAUTIK**

## **SKIPPER-CHECK (FORTGESCHRITTENEN-LEVEL) – Spielvariante 6**

*Wichtiger Hinweis: Diese Spielvariante ist für fortgeschrittene Spieler gedacht. Alle Teilnehmer sollten mit den Begriffen von PlayNautik vertraut sein.*

### **Spielvorbereitung**

Für diese Variante wird eine Stoppuhr benötigt.

Die Teilnehmer werden in Teams aus 2–3 Spielern aufgeteilt.

Die Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt.

Das Spiel besteht nun aus vier Runden:

zweimal „Erklären“ und zweimal „Pantomime“ in abwechselnder Reihenfolge.

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt.

### **Spielablauf**

- ▶ Runde 1: Erklären
- ▶ Runde 2: Pantomime
- ▶ Runde 3: Erklären
- ▶ Runde 4: Pantomime

In jeder Runde zieht ein Spieler eine Karte, und der 60-Sekunden-Countdown beginnt.

Der Spieler muss alle 8 Symbole auf der Karte entweder erklären (in den Erklärungsunden) oder pantomimisch darstellen (in den Pantomimerunden).

Für jedes richtig erratene Symbol gibt es einen Punkt.

Schafft es ein Team, alle 8 Symbole einer Karte innerhalb der 60 Sekunden erfolgreich darzustellen oder zu erklären, erhält es zusätzlich zwei Bonuspunkte.

Es sind also maximal 10 Punkte pro Karte möglich sind.

### **Regeln**

Jedes Teammitglied muss mindestens einmal in der Rolle des Darstellers sein.

Bereits genutzte Symbole dürfen in späteren Runden nicht wieder verwendet werden.

### **Spielende**

Das Team mit den meisten Punkten nach der vierten Runde gewinnt.



## **EINHAND-SEGELN – Spiel-Variante 7**

Für alle, die PlayNautik im Alleingang bestreiten wollen, gibt es auch eine spezielle Solo-Variante.  
Kennst du wirklich alle Symbole und kannst den Rekord brechen?

### **Spielvorbereitung**

Für diese Spielversion ist eine Stoppuhr notwendig.  
Eine Karte wird verdeckt auf den Tisch gelegt, während du die restlichen 56 Karten in deiner Hand als offenen Stapel hältst.

### **Spielablauf**

Drehe die Vergleichskarte um und aktiviere die Stoppuhr.  
Suche so rasch wie möglich das passende Symbol.  
Sobald du es entdeckt hast, lege die Karte auf die Vergleichskarte und suche das nächste Symbol. Dein Ziel ist es, alle Karten in kürzester Zeit abzulegen und einen neuen Rekord zu erreichen!

### **Brich den Rekord – 4min 50sek (Wendelin Schaar)**

Aktuell steht der Rekord bei 4 Minuten und 50 Sekunden.  
Solltest du diese Zeit unterbieten, sende uns ein Video, um in der PlayNautik-Geschichte verewigt zu werden.  
Es ist wichtig, dass wir sehen können, wie du die Karten mischt und vor dir ablegst; dabei müssen die Symbole deutlich sichtbar sein.



**PLAY  
NAUTIK**