

PINGU SPRINGU



Oussama Khelifati



Laurent Boissier

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett „Eismeer“
- 30 Eisschollen-Plättchen

 18 Schnee-Plättchen

6 Seelöwen-Plättchen



 6 Glatteis-Plättchen

- 12 Seelöwen-Marker
(6 kleine Seelöwen und 6 große Seelöwen)
- 4 Holzpinguine
- 1 Stoffbeutel

Für die Pinguine ist heute perfektes Wetter, um auf den Eisschollen zu spielen. Denn die Schollen werden durch den Wind wild hin- und hergeschoben.

Von einer Scholle zur nächsten zu springen, macht allen Pinguinen Spaß!

Doch schon geht die Sonne unter. Die Pinguine müssen schnell zurück nach Hause. Rasch, lasst die Pinguine von Eisscholle zu Eisscholle springen, damit alle vor Einbruch der Dunkelheit auf dem sicheren Packeis sind!



ZIEL DES SPIELS

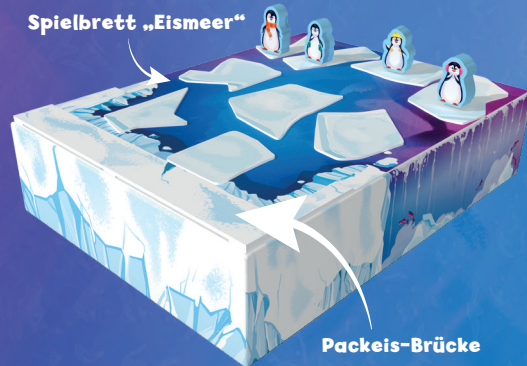
Gemeinsam lasst ihr die Pinguine von Eisscholle zu Eisscholle springen. Bringt sie auf das Packeis, bevor der Stoffbeutel leer ist.

AUFBAU

1. Nehmt das Spielbrett, die 30 Eisschollen-Plättchen, den Beutel und die 4 Holzpinguine aus der Schachtel.
2. Stellt die Schachtel in die Tischmitte und legt das Spielbrett darauf.
3. Nehmt 9 zufällige Schnee-Plättchen:
 - Legt zunächst 4 Plättchen in einer Reihe auf das Spielbrett. Sie müssen **so weit wie möglich von der Packeis-Brücke entfernt sein**.
 - Legt die 5 anderen Plättchen auf die freie Fläche des Spielbretts.
 - Die Plättchen dürfen sich nicht berühren und dürfen an keiner Stelle unter der Packeis-Brücke liegen.
4. Legt alle übrigen Eisschollen-Plättchen in den Stoffbeutel und mischt ihn gut durch. Legt den Beutel dann neben das Spielbrett.
5. Stellt die 4 Holzpinguine auf die 4 Eisschollen-Plättchen, die **am weitesten entfernt von der Packeis-Brücke** sind. Stellt auf jedes Plättchen immer nur einen Pinguin.

Wer am besten einen Pinguin nachmachen kann, beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

TIPP: Stellt die Holzpinguine nicht zu nah an die Ränder der Eisschollen, sonst purzeln sie zu leicht runter!



Hinweis: Die 12 Seelöwen-Marker braucht ihr in einer normalen Partie nicht. Auch die Seelöwen auf den Eisschollen-Plättchen haben in einer normalen Partie keine Auswirkungen. In späteren Partien könnt ihr die Seelöwen durch den Abenteuer-Modus „Verspielte Seelöwen“ hinzufügen (siehe S. 4).

SO WIRD GESPIELT

Wenn du am Zug bist, **musst** du die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

A. Ziehe ein Eisschollen-Plättchen

Ziehe ein Plättchen aus dem Beutel, ohne hineinzusehen.

B. Schiebe die Eisscholle auf das Spielbrett

Die Packeisbrücke hat zwei Öffnungen, in die eine Eisscholle gesteckt werden kann. Entscheide dich für eine der beiden Öffnungen. Schiebe die gerade gezogene Eisscholle durch die Öffnung unter der Packeis-Brücke hindurch auf das Spielbrett, bis kein Teil der Eisscholle mehr aus der Packeis-Brücke über den Schachtelrand herausragt.

Wichtig: Sobald du damit begonnen hast, die Eisscholle hineinzuschieben, darfst du die Öffnung nicht mehr wechseln.

Beim Schieben einer neuen Eisscholle kann es passieren, dass andere Eisschollen, die bereits auf dem Eismeer liegen, unter der Packeis-Brücke über den Schachtelrand herausgeschoben werden. Die Eisschollen dürfen niemals nach dem Schieben aus der Packeis-Brücke herausragen. Schiebe daher die Eisschollen, die über den Rand herausragen, vorsichtig zurück auf das Spielbrett. Wenn eine Eisscholle von den 3 anderen Ränder des Spielbretts fällt, lass sie für den Rest der Partie auf dem Tisch liegen.

Wichtig: Du darfst die Eisschollen, die schon auf dem Eismeer schwimmen, nicht berühren! Eisschollen dürfen nur durch andere Eisschollen bewegt werden.

RUNTERGEPURZELTE PINGUINE!

Während du eine neue Eisscholle hineinschiebst, kann es vorkommen, dass ein Pinguin vom Spielbrett runterpurzelt. Schiebe dann einfach erst die Eisscholle weiter, bis sie nicht mehr aus der Packeis-Brücke über den Rand der Spielschachtel hinausragt. Nimm dann den runtergepurzelten Pinguin und stelle ihn auf eine Eisscholle, auf der noch kein Pinguin steht und die so weit wie möglich von der Packeis-Brücke entfernt ist. Dein Zug wird dadurch vorzeitig beendet und du darfst keinen Pinguin mehr bewegen. Die nächste Person ist am Zug.

C. Bewege einen Pinguin (freiwillig)

Wenn du möchtest, kannst du einen Pinguin bewegen, um ihn näher ans Packeis zu bringen.

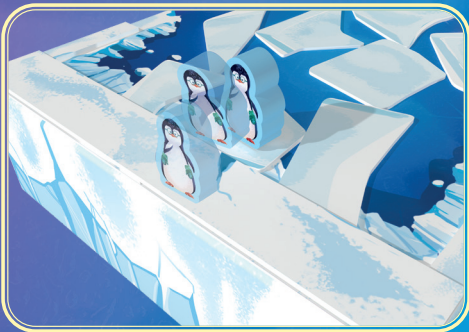
• Ein Pinguin kann von seiner Eisscholle auf eine angrenzende Eisscholle springen.

Beachte, dass sich diese 2 Eisschollen berühren müssen, um angrenzend zu sein.

• Du kannst nur einen Pinguin pro Zug bewegen.

• Auf einer Eisscholle kann immer nur ein Pinguin stehen.

Wenn du einen Pinguin auf ein Eisschollen-Plättchen bewegst, das teilweise unter die Packeis-Brücke ragt, stelle ihn direkt auf das Packeis. Dieser Pinguin ist rechtzeitig vor Einbruch der Nacht heimgekommen.



Anmerkung: Es kann sein, dass bei der Bewegung eines Pinguins seine Eisscholle vom Spielbrett fällt. Wenn das passiert, stelle den Pinguin einfach auf seine neue Eisscholle und lass die heruntergefallene Eisscholle auf dem Tisch liegen.

WICHTIG: Es ist wichtig, wohin du den Pinguin auf seiner neuen Eisscholle stellst, damit er nicht runterpurzelt. Überleg gut, bevor du ihn auf eine neue Eisscholle stellst, denn bis zu seiner nächsten Bewegung darf er nicht berührt werden.

Wenn du keinen Pinguin bewegen kannst oder willst, dann ist dein Zug jetzt beendet.

D. Schlittern (freiwillig)

Wenn ein Pinguin nach der Bewegung auf einem **Glatteis-Plättchen** landet, darfst du ihn jetzt schlittern lassen. Das bedeutet, dass du ihn auf ein angrenzendes Plättchen bewegen darfst.

So ist es auch möglich, über mehrere Glatteis-Plättchen hintereinander zu schlittern.

Wichtig: Es kann immer nur ein Pinguin auf einer Eisscholle stehen! Das bedeutet, dass du einen Pinguin nicht über ein Glatteis-Plättchen schlittern lassen kannst, auf dem ein anderer Pinguin steht.

Sobald du alle deine Aktionen ausgeführt hast, ist die nächste Person am Zug.



ENDE DES SPIELS

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

- Die 4 Pinguine haben die Packeis-Brücke erreicht:

Bravo! Ihr habt gemeinsam das Spiel gewonnen!

Oder:

- Der Stoffbeutel mit den Plättchen ist leer und die Pinguine toben noch über die Eisschollen:

Oh weh! Ihr habt es nicht geschafft und verliert gemeinsam. Versucht einfach noch mal, vor Einbruch der Dunkelheit das Packeis zu erreichen!

ABENTEUER-MODUS: VERSPIELTE SEELÖWEN

Die Partie wird genauso gespielt wie eine normale Partie, nur dass euch diesmal die Seelöwen in die Quere kommen.

Beim Aufbau nehmt ihr zusätzlich die 12 Seelöwen-Marker aus der Schachtel und sortiert sie nach Größe. Legt sie dann auf dem Tisch bereit.

Landet ein Pinguin während der Partie auf einer Eisscholle mit einem Seelöwen darauf, nimmst du einen Marker, der zur Zeichnung passt, und schiebst ihn unter die Packeis-Brücke wie eine neue Eisscholle.

Gibt es keinen passenden Seelöwen-Marker mehr, kannst du einen bereits vom Spielbrett gefallenen verwenden.



SEELÖWEN-BLOCKADE

Es kann passieren, dass ein Seelöwen-Marker zwischen 2 Eisschollen liegt und damit verhindert, dass sie sich berühren. In diesem Fall muss ein Pinguin (wie im unteren Beispiel) einen anderen Weg über die Eisschollen finden.

