

Spielregel für einen Spieler

Der Spieler erhält alle Pinguine. Nun versucht er, Pinguin für Pinguin auf den Eisberg zu stellen. Das ist bei 24 Spielfiguren eine echte Herausforderung! Mit jeder Spielrunde wächst die Geschicklichkeit, und der Blick für geeignete Flächen wird geübt. Schafft ein Spieler heute 16 Pinguine, ist es morgen vielleicht schon einer mehr!

© 1996/2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · 5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Noch mehr Wackelpaß im Kleinformat:

Plitsch-Platsch Pinguin

Das kippige Geschicklichkeitsspiel
für 2 – 4 Spieler von 5 – 10 Jahren

Der kleine Pinguin springt auf den
Eisschollen umher, immer auf der
Suche nach leckerem Fisch. Hilft ihm
dabei, denn die Schollen sind sehr
wacklig – plitsch, platsch, schon
fällt er ins Wasser!

Ravensburger® Spiele Nr. 23 213 0



225351

PLITSCH-PLATSCH PINGUIN

5 003 7 030 00

Ravensburger® Spiele Nr. 21 288 0
Lizenz: Seven Towns Limited
Illustration: Kinetic

Design: Kinetic, DE Ravensburger, Instantidee (Anleitung)

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel

für 1 – 6 Spieler
von 5 – 99 Jahren



PUTSCH-PLATZCH PINGUIN

In der Pinguinkolonie geht es hoch her. Bei so viel Trubel kommt ein Eisberg schon mal ins Wanken. Plumps, schon fallen ein paar Pinguine ins Wasser. Brrr, ganz schön kalt, das Eismeer! Klettert schnell wieder auf den Eisberg und sichert euch einen Platz!

Inhalt

- 1 Spielbasis
- 1 Eisberg mit Flagge
- 24 Pinguine

Vorbereitung

Den Eisberg setzt ihr auf die blaue Spielbasis. Ganz oben, in die Spitze des Eisbergs, steckt ihr die kleine Flagge.

Nun baut ihr die 24 Spielfiguren zusammen. Ein Pinguin besteht aus drei Teilen:

- Vorderteil (weiß)
- Rückenteil (schwarz), und
- Kopfteil mit Flügeln (schwarz)

Zuerst steckt ihr das Vorder- und das Rückenteil zusammen (Abbildung 1). Danach setzt ihr das Kopf- und Flügelteil von vorn auf die Spielfigur. Der Stift an der Fliege und die Flügel rasten dabei ein (Abbildung 2).

Netzt ist die Spielfigur komplett und kann nicht mehr auseinander gebaut werden.

Abbildung 1

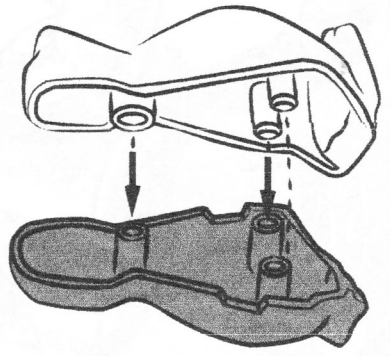
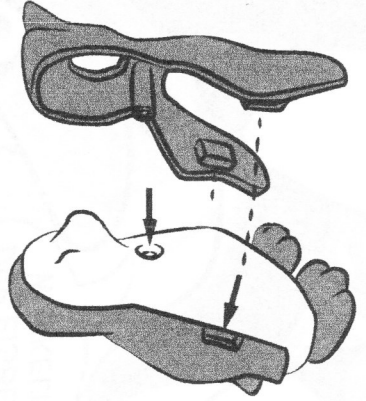


Abbildung 2



Die 24 Pinguine verteilt ihr gleichmäßig unter den Spielern. Eventuell überzählige Spielfiguren stellt ihr zur Seite.

So erhält jeder Spieler eine kleine Pinguinkolonie.

Den wackligen Eisberg stellt ihr so in die Mitte, dass er für jeden Spieler gut erreichbar ist. Und los geht's!

Ziel des Spiels

Versucht möglichst viele Pinguine auf dem Eisberg unterzubringen. Wer zuerst keinen Pinguin mehr hat, gewinnt das Spiel.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt einen seiner Pinguine und stellt ihn auf den

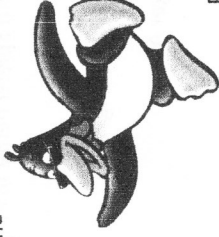
Eisberg. Der Spieler kann frei auswählen, an welcher Stelle er den Pinguin platziert.

Den Eisberg darf er dabei auch drehen. Entscheidend ist, dass der Pinguin sicher steht und nicht herunterfällt.

Doch Vorsicht: So ein Eisberg ist eine wacklige Angelegenheit!

Jeder Spieler darf immer nur einen Pinguin auf den Eisberg stellen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auch er wählt eine seiner Figuren aus und versucht, sie sicher auf dem Eisberg unterzubringen. Fällt der Pinguin dabei herunter, nimmt der Spieler die Figur wieder zu sich. Fallen mehrere Pinguine vom Eisberg, während oder nachdem ein Spieler versucht hat, seine Figur abzustellen, muss er alle herunter gepurzelten Pinguine zu sich nehmen. Seine Pinguinkolonie ist nun wieder etwas größer ...



Und weiter geht's mit dem nächsten Spieler. Die Anzahl der Pinguine auf dem Eisberg wächst, und es wird immer schwieriger, noch eine günstige Fläche zu finden.

Doch manchmal – holterdiepolter – purzeln wieder ein paar Figuren herunter, und die Situation ändert sich grundlegend.

Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst alle seine Pinguine auf dem Eisberg untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

