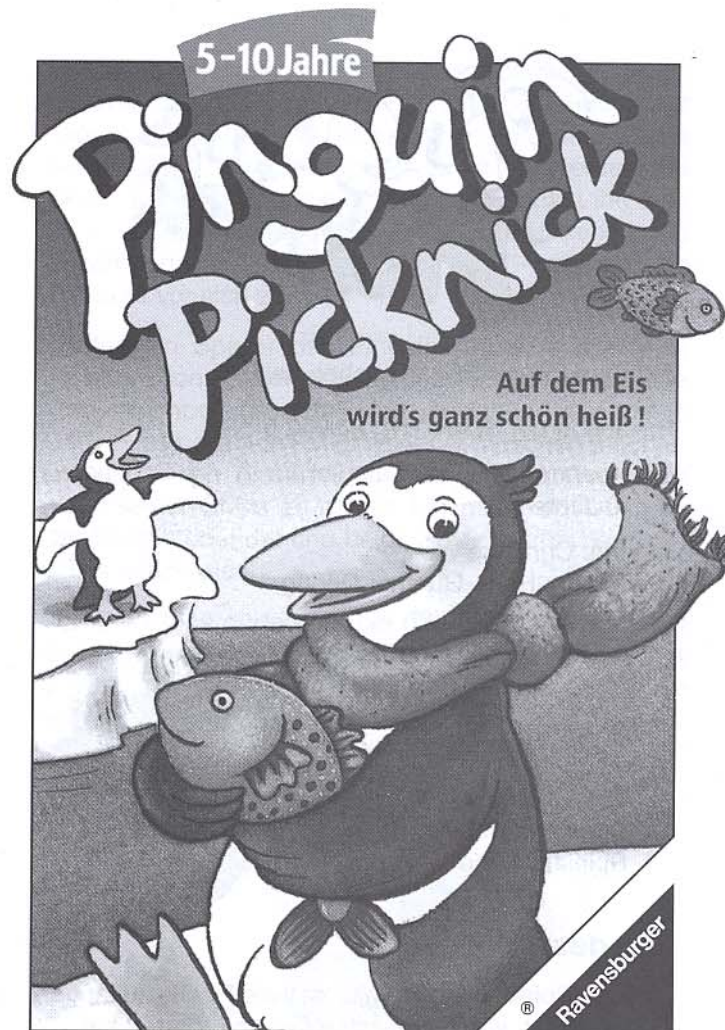




Pinguin Picknick

Auf dem Eis wird's ganz schön heiß!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 052 5

Ein spannendes Farblaufspiel für 2 - 4 Spieler von
5 - 10 Jahren.

Autorin: Christine Welz

Illustration: Hans-Günther Döring

Design: Ravensburger

Inhalt:

- 2 Pinguine
- 1 Spielplan
- 10 Fisch-Chips
- 5 Gräten-Chips
- 1 Spezialwürfel
- 1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

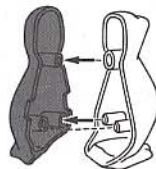
Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Fische zu fangen.
Gewinner ist, wer die meisten Fische ergattert hat.

Vorbereitung

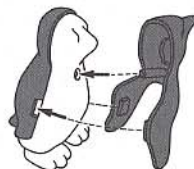
Vor der ersten Spielrunde werden die Pinguine zusammengesteckt. Ein Pinguin besteht aus drei Teilen:

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

Zuerst werden das Vorder- und das Rückenteil zusammengesteckt.



Nun wird das Kopf- und Flügelteil von vorne auf die Spielfigur aufgesetzt. Der Stift an der Fliege und die Flügel rasten dabei ein.



Schon ist die Spielfigur komplett und kann nicht mehr auseinandergebaut werden.

Der Spielplan, der aus drei Einzelteilen besteht, wird an den Puzzlenasen zusammengelegt.

Die Fisch- und Grätenchips mischt ihr mit der Bildseite nach unten und verteilt sie verdeckt im Polarmeer auf dem Spielplan.

Ein Pinguin wird auf die gelbe Scholle des inneren Eisbergs gestellt. Den anderen Pinguin setzt ihr auf eine beliebige äußere Scholle. Beide Pinguine schauen in die Richtung des Uhrzeigersinns.

Jetzt legt noch den Würfel bereit und schon kann's losgehen!

Spielregel



Der jüngste Spieler beginnt.

Ein Spielzug besteht immer aus 3 Aktionen:

1. Der Pinguin auf der inneren Eisscholle wird um ein Feld in Schnabelrichtung vorgerückt.
2. Der Spieler würfelt.
3. Der andere Pinguin kann um die gewürfelte Zahl in Schnabelrichtung oder umgedreht (dies kostet einen Würfelpunkt) gegen den Uhrzeigersinn gezogen werden. Stimmen danach die Farbfelder der beiden Pinguine überein, darf der Spieler einen Chip aufnehmen.



Beispiel:

Ein Pinguin steht auf dem roten Feld der Innenbahn. Der andere Pinguin befindet sich auf einer blauen Scholle der Außenbahn. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht den Pinguin auf der Innenbahn ein Feld vor, so daß dieser auf der blauen Scholle landet. Würfelt der Spieler nun eine Fünf, darf er den Pinguin auf der Außenbahn entweder

- **fünf** Schollen im Uhrzeigersinn auf die grüne Scholle ziehen,
- oder den Pinguin umdrehen (ein Würfelpunkt) und **vier** Schollen gegen den Uhrzeigersinn auf die blaue Scholle setzen.

Landet der Pinguin auf der blauen Scholle, ist Picknickzeit! Dies ist immer der Fall, wenn die Felder, auf denen die beiden Pinguine stehen, dieselbe Farbe haben. Dann darf der Spieler einen der verdeckten Chips aus dem Polarmeer fischen. Er schaut ihn kurz an – so daß die anderen Spieler nicht sehen, ob „Fisch“ oder „Gräte“ abgebildet sind – und legt ihn verdeckt vor sich ab.

Würfelt ein Spieler das Pinguinsymbol, startet eine Tauschaktion. Dabei entscheidet der Spieler, der das Pinguinsymbol gewürfelt hat, welchen verdeckten Chip eines beliebigen Mitspielers er tauschen möchte. Er nimmt sich diesen Chip und gibt im Gegenzug einen seiner Chips an diesen Mitspieler ab. Dann ist der Tausch beendet und beide Spieler dürfen sich die Chips anschauen.

Tip: Die Chips dürfen nur bei der Aufnahme aus dem Polarmeer oder nach einer Tauschaktion angeschaut werden. Merkt euch deshalb gut, welche Chips vor euch liegen, damit ihr bei einem Tausch eure „Gräten“ an die Mitspieler gebt und die Fische behaltet. Sollte kein Spieler einen Chip zum Tausch haben, verfällt der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Ende des Spiels

Sind alle Chips aus dem Polarmeer gefischt, wird abgerechnet. Alle Mitspieler drehen ihre Chips um. Gewonnen hat, wer die meisten Fische ergattern konnte.

Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl Fische besitzen, gewinnt derjenige, der die geringere Anzahl an Grätenchips vorweisen kann.

Gibt es Fisch- und Grätengleichstand, gewinnen beide Spieler.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



221702