

PLITSCH-PLATSCH PINGUIN

„S.O.S.-DIE SCHOLLE
WACKELT!“

Ravensburger® Spiele Nr. 23 213 0

Das kippelige Geschicklichkeitsspiel
für 2-4 Spieler von 5-10 Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustration: Kinetic

Inhalt: 1 Pinguin
8 Eisschollen
16 Chips
1 dunkelblauer Holzzylinder
8 hellblauc Holzzylinder (1 davon als Ersatz)
8 weiße Holzzylinder (1 davon als Ersatz)
1 Symbolwürfel

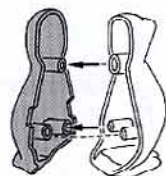


Der kleine Pinguin springt auf den Eisschollen
umher, immer auf der Suche nach leckerem Fisch.
Helft ihm dabei, denn die Schollen sind sehr wacklig
- plitsch, platsch, schon fällt er ins Wasser!

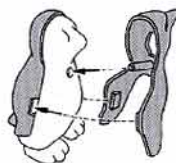
Ziel des Spiels

ist es, so oft wie möglich auf die Scholle mit dem Fisch zu gelangen und die meisten Fische zu gewinnen.

Vorbereitung



Vor dem ersten Spiel baut ihr den **Pinguin** zusammen. Steckt dazu zuerst Vorder- und Rückenteil ineinander.



Nun setzt ihr das Kopf- und Flügelteil von vorn auf die Spielfigur, bis es einrastet.

Die **Eisschollen** und **Chips** drückt ihr vorsichtig aus der Stanztafel.

Danach stellt ihr den dunkelblauen und sieben hellblaue **Holzzyylinder** im Kreis auf den Tisch. Die Zylinder sollten so viel Abstand haben, dass eine Kinderhand dazwischen passt. Ein hellblauer Ersatz-Zylinder und die weißen Zylinder bleiben in der Schachtel. Nun legt ihr die acht Eisschollen vorsichtig auf die Holzzyylinder. Die Fisch-Scholle kommt dabei auf den dunkelblauen Holzzyylinder.

Den Chip mit den fünf Fischen legt ihr offen neben die Fisch-Scholle. Alle anderen Chips mischt ihr und stapelt sie offen darauf. Dabei sollte kein Fischgräten-Chip oben liegen.

Stellt den Pinguin auf die Fisch-Scholle und legt den Würfel bereit.

Schollen-Hüpfen um Gewinn-Fische

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, würfelst du und springst mit dem Pinguin entsprechend viele Schollen im Uhrzeigersinn vorwärts.

Wichtig: Setze den Pinguin vorsichtig auf jeder Scholle ab und lasse ihn kurz los!

Kippt die Eisscholle beim Betreten oder Verlassen des Pinguins, ist dein Zug **sofort beendet!** Lege die Eisscholle wieder auf den Holzzyylinder und stelle den Pinguin darauf. Danach ist dein linker Nachbar mit Würfeln dran.

Schaffst du es, die Anzahl der Würfelpunkte auf den Eisschollen vorwärts zu springen, bist du **weiter an der Reihe**. Mit Glück und Geschick springst du sogar bis zur Fisch-Scholle!



Würfelst du das **Symbol mit dem Pinguin**, darfst du **nicht ziehen** und der nächste Spieler kommt dran.

Immer, wenn du mit dem Pinguin die **Fisch-Scholle** erreichst, ist dein **Zug beendet**. Überzählige Würfelpunkte verfallen dabei. Du erhältst den **obersten Chip** und legst ihn vor dir ab.

Fischgräten-Runde

Liegt ein **Fischgräten-Chip** ganz oben auf dem Stapel, wird es spannend: Diesen Chip möchte keiner haben, denn er zählt am Ende Minuspunkte!

In der Fischgräten-Runde würfelt jeder Spieler immer nur **ein Mal** und springt die entsprechende Anzahl an Schollen vorwärts. Auch hier stellst du den Pinguin auf jeder Eisscholle ab. Beim Pinguin-symbol gibst du den Würfel gleich an den nächsten Spieler weiter.

Kippt bei dieser Runde **eine Eisscholle**, auf die du mit dem Pinguin springst, stellst du ihn **sofort** auf die **Fisch-Scholle** und nimmst dir den Chip mit der Fischgräte. Die gekippte Scholle stellst du natürlich wieder an ihren Platz.

Kippt in dieser Runde keine Scholle, erhält der Spieler, der auf der Fisch-Scholle landet, den Chip.

Ende des Spiels

Sind alle 16 Chips verteilt, zählt jeder seine gewonnenen Fische. Die Fischgräten werden von der Summe abgezogen. Der Spieler mit den meisten Fischen gewinnt.

Profi-Hüpfer

Als supergeschickte Spieler baut ihr die Eisschollen auf den weißen Holzzylindern auf. Viel Spaß!

© 2006 Ravensburger Spieleverlag



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

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



225053