

# PLITSCH-PLATSCH PINGUIN

Ravensburger Spiele® Nr. 21288 0

Lizenz: Seven Towns Limited

Illustration: IDL

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für 1-6 Spieler  
im Alter von 5-99.

In der Pinguinkolonie geht es hoch her. Bei so viel Trubel kommt ein Eisberg schon mal ins Wanken. Und – Plumps! – fallen ein paar Pinguine ins Wasser.

Brrr! Ganz schön kalt, das Eismeer! Deshalb schnell wieder auf den Eisberg geklettert und einen Platz gesichert!



® Ravensburger

## INHALT:

- 1 Spielbasis (türkis)
- 1 Eisberg mit Flagge
- 24 Pinguine

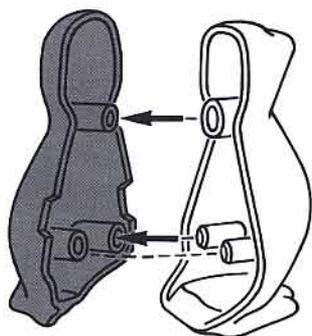
## BEVOR ES LOSGEHT, EIN PAAR VORBEREITUNGEN:

Der Eisberg wird auf die Spielbasis aufgesetzt. Ganz oben, in die Spitze des Eisbergs, steckt ihr die kleine Flagge.

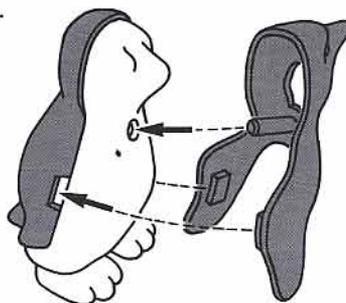
Nun werden die 24 Spielfiguren zusammengesteckt. Ein Pinguin besteht aus drei Teilen:

- Vorderteil (weiß),
- Rückenteil (schwarz) und
- 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.



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

Die 24 Pinguine werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Eventuell überzählige Spielfiguren stellt ihr zur Seite. So erhält jeder Spieler eine kleine Pinguinkolonie.

Den Eisberg stellt ihr so in die Mitte, daß er für jeden Spieler gut erreichbar ist. Und los geht die Pinguinparade!



## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Pinguine auf dem Eisberg unterzubringen. Wer zuerst keinen Pinguin mehr hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELREGEL



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 plaziert. Der Eisberg darf dabei auch gedreht werden. Entscheidend ist, daß der Pinguin sicher steht und nicht herunterfällt. Doch Vorsicht: so ein Eisberg ist eine wackelige 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, muß der Spieler die Figur wieder zu sich nehmen. Fallen mehrere Pinguine – während oder nachdem ein Spieler versucht hat, seine Figur abzustellen – vom Eisberg, muß er alle heruntergepurzelten Pinguine zu sich nehmen. Seine Pinguinkolonie wird wieder etwas größer ...

Und weiter geht's – der nächste ist an der Reihe. Die Anzahl der Pinguine auf dem Eisberg wächst, und es wird immer schwieriger, noch eine günstige Fläche zu finden.

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



## ENDE DES SPIELS

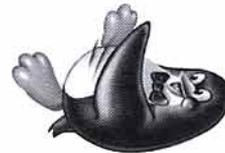
Der Spieler, der zuerst alle seine Pinguine auf dem Eisberg untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

## 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 Spielerunde 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 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

® Ravensburger

221317