

PINGU®

723

Antarktis Abenteuer

Ein kurzweiliges Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 6 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spieleinsatz blau
- 21 Eisschollen, 19 bedruckte und 2 unbedruckte als Reserve (diese können bei Bedarf selber bemalt werden.)
- 6 Pingu-Holzspielfiguren
- 1 Holzwürfel mit Symbolen

Das Spiel

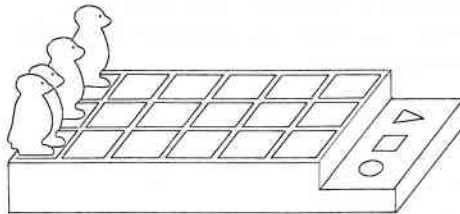
Alle Pingus planschen gern im erfrischenden Wasser. Doch das Meer ist weit entfernt. Deshalb setzen sich Pingus auf die Eisschollen und lassen sich vom Wind vorwärts treiben.

Welcher Pingu ist am schnellsten und springt zuerst ins blaue Meer? Mit etwas Glück gelingt deinem Pingu als Erstem der kühne Sprung ins blaue Meer.

Spielvorbereitung

Der blaue Spieleinsatz bleibt im Schachtelunterteil. Nun werden die drei Bahnen des Einsatzes mit je 6 Eisschollen belegt, wobei auf zwei Bahnen, an einem beliebigen Ort, ein Eisloch plaziert wird. Die überzählige

19. Eisscholle wird neben die Schachtel gelegt. Jedes Kind nimmt sich einen Pingu (unterschiedliche Bauchfarbe) und stellt diesen nach freier Wahl **auf eine der drei Start-Eisschollen**. Es dürfen beliebig viele Pingus auf einer Eisscholle stehen. Der Symbolwürfel wird ebenfalls bereitgelegt.

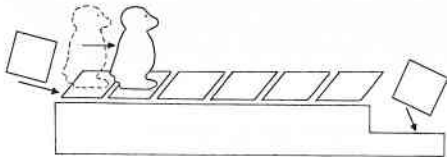


Start-Eisschollen Eisschollen Meer

Spielablauf

Das jüngste Kind beginnt mit würfeln. Das gewürfelte Symbol (▲, ■ oder ●) bestimmt die Bahn, in welcher die Eisschollen verschoben werden. Mit der zur Seite gelegten 19. Eisscholle werden in dieser Bahn die Eisschollen zum Meer geschoben, und zwar so, dass am anderen Ende dieser Bahn eine Eisscholle ins Meer fällt.

Alle glücklichen Pingus, die auf einer Eisscholle der gewürfelten Bahn stehen, rücken durch das Schieben automatisch um eine Eisscholle in Richtung Meer vor. Rückwärtsschieben ist natürlich nicht erlaubt.



eine Eisscholle wird eingeschoben

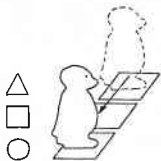
eine Eisscholle fällt ins Meer

Spiel-Ende

Der erste Pingu, dem der kühne Sprung ins Meer gelingt, gewinnt das Spiel. Springen gleichzeitig mehrere Pingus ins Meer, gewinnen sie zusammen.

Eisschollen wechseln

Vor dem nächsten Würfeln dürfen alle Kinder ihren Pingu auf eine andere Bahn stellen, von der sie sich einen grösseren Erfolg versprechen. Die Pingus dürfen jedoch nur **seitwärts** auf eine andere Eisscholle wechseln. Natürlich darf man den Pingu auch auf der gleichen Eisscholle stehen lassen.



Eisscholle nur **seitwärts** wechseln

Auf einer Eisscholle dürfen beliebig viele Pingus stehen. **Die Eisschollen mit den Eislöchern dürfen hingegen nicht betreten werden.** Gewürfelt wird immer im Uhrzeigersinn. Nach jedem Würfeln werden die Eisschollen geschoben und anschliessend dürfen die Pingus die Bahn wechseln.

Ein Spiel von Stefanie Rohner & Christian Wolf
 Illustrationen: Daniela Hauser
 © 1990 by Silva-Verlag/EDITOY AG,
 Bertschikon ZH 6580.10