

Pingvi Ponggo

Wettkampf
zum Südpol

Peter
Neugebauer

Spielanleitung
Rules
Règle du jeu
Istruzioni di gioco



nois

Art.-Nr. 60 6011072

Pingvi Pongo

WETTLAUF ZUM SÜDPOL

Autor: Peter Neugebauer
Illustration: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
 © 2012: NORIS-SPIELE

Alter: ab 5 Jahre
Spieler: 2-4
Spieldauer: 15-20 min



Spielvorbereitung (Abb. 1)

- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Pinguinfamilie (in einer Farbe) und stellt sie auf den „Start-Eisberg“ ganz oben.
- Der Orca kommt auf das unterste Feld mit Richtungspfeil (siehe Abb. 1).
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Inhalt:

- 1 großer Plan
- 12 Pinguine aus Holz
- 1 Orca aus Holz
- 1 Sonderwürfel
- Anleitung

Spielziel

Die Pinguine sind auf dem Weg zum Südpol. Sie hüpfen von Scholle zu Scholle und müssen aufpassen, dass sie möglichst nicht auf einer landen, die schon brüchig ist.

Manchmal können sie auch den schnelleren Wasserweg nehmen, aber nur, wenn der Orca nicht in der Nähe ist. Denn der lauert auf dem Weg der Pinguine und taucht immer wieder an einer anderen Stelle auf.

Wessen **Pinguinfamilie** zuerst den Südpol erreicht, gewinnt das Spiel.

Abb. 1



Abb. 2

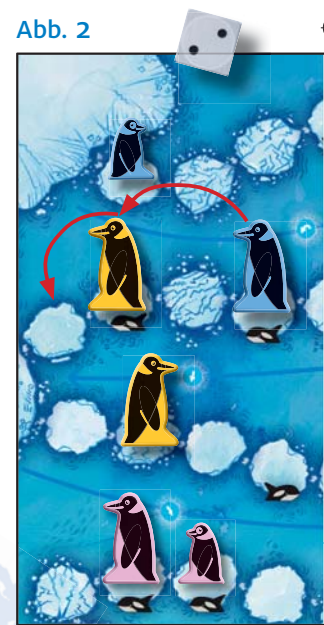
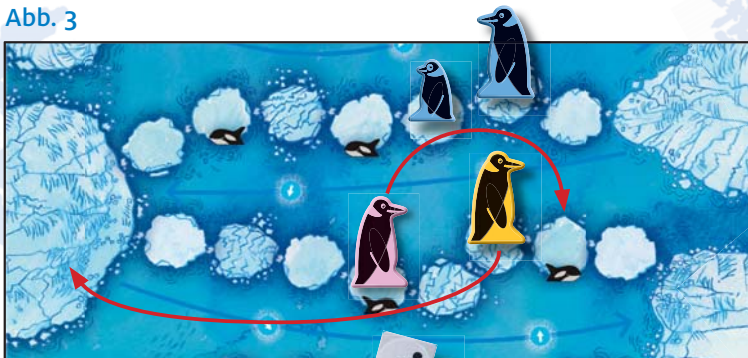




Abb. 3



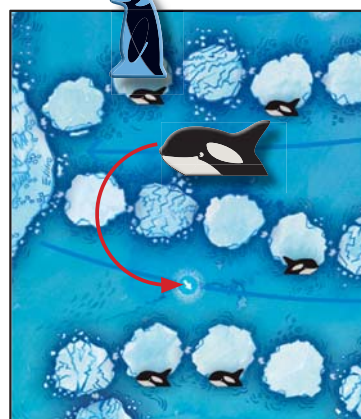
Spielverlauf

Je nachdem, was der Würfel zeigt, wird einer der eigenen Pinguine so vorwärts gezogen:

- Bei einer **Augenzahl** zieht ein eigener Pinguin nach Wahl über die Schollen und Eisberge um die gewürfelte Zahl Richtung Südpol.
- Auf jeder Scholle darf nur **ein** Pinguin stehen.
- Auf den Eisbergen und dem Südpol dürfen **beliebig viele** Pinguine stehen.
- Würde ein Pinguin auf einer besetzten Scholle landen, hüpft er stattdessen einfach auf das nächste freie Feld weiter (Abb. 2). Das kann eine Scholle, ein Eisberg oder sogar der Südpol sein.
- Wird ein Pinguin (oder auch mehrere) überholt, die auf **brüchigen Schollen** stehen, müssen diese schnell von diesen brüchigen Schollen **zurück** zum vorherigen Eisberg. Dies kann eigene oder fremde Pinguine treffen (Abb. 3).
- Landet ein Pinguin auf einer

Scholle mit Wal-Symbol, zieht der Orca auf seinem Weg ein Feld in Pfeilrichtung weiter (Abb. 4).

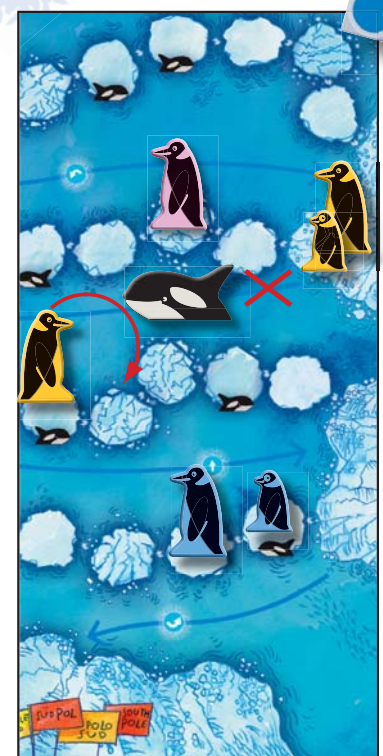
Abb. 4



- Hat ein Spieler „blau“ gewürfelt, darf er von dem Eisberg, auf dem er gerade steht, zum nächsten (oder gar bis zum Südpol) schwimmen. Er nimmt hierzu die passende blaue Linie. Befindet sich jedoch der Orca auf dieser blauen Linie, ist sie blockiert und der Spieler muss stattdessen

einen beliebigen eigenen Pinguin um ein Feld vorwärts ziehen (Abb. 5). Dies gilt auch, wenn gerade kein eigener Pinguin auf einem Eisberg steht.

Abb. 5



- Wer mit einem Pinguin den Südpol erreicht, darf etwaige überzählige Würfelpunkte verfallen lassen!

Spielende

Sobald ein Spieler seine komplette Pinguinfamilie zum Südpol gebracht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen!





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de

