

Pinguin Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team

Copyright 2024 Alvydas Jakeliunas und Günter Cornett

Inhalt

Pinguin Spielregeln.....	1
Spielidee.....	2
Spielbeginn.....	3
Phase 1: Pinguine platzieren.....	4
Phase 2: Fischfang.....	5
Spielende.....	6
Strategie.....	7

Pinguin Spielregeln



Spielidee

Pinguin ist ein Spiel von Alvydas Jakeliunas und Günter Cornett, das aktuell vom Heidelberger Spieleverlag unter dem Namen **Hey! Danke für den Fisch!** heraus gebracht wird. Als Packeis am Pol und Pinguin Deluxe erschien es vorher bei anderen Verlagen.

Die Pinguine hüpfen von Scholle zu Scholle, um möglichst viele Fische zu verschlingen. Wo liegen die meisten Fische? Wo droht Gefahr, auf einer Eisscholle isoliert zu werden? Der Spieler, dessen Pinguine am Ende des Spiels am meisten Fische gefangen haben, gewinnt das Spiel.

Spielbeginn

60 sechseckige Eisschollen mit 1, 2 oder 3 Fischen (30 mit 1 Fisch, 20 mit 2 Fischen und 10 Eisschollen mit 3 Fischen) werden von Brettspielnetz zufällig auf dem Spielfeld verteilt. Reihen von 7 und 8 Eisschollen wechseln sich dabei ab. Siehe hierunter ein Spielfeld zu Beginn:



Phase 1: Pinguine platzieren

Jeder Spieler hat zu Beginn 4 Pinguine. Abwechselnd platzieren die Spieler 1 Pinguin auf einer **freien** Eisscholle, die **genau 1** Fisch zeigt.

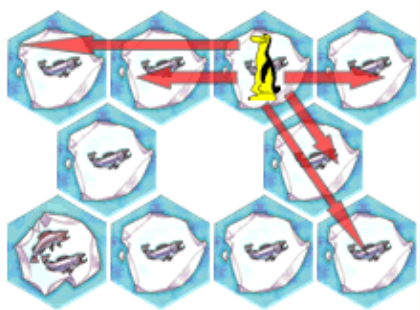


Phase 2: Fischfang

Sobald alle Pinguine auf dem Spielfeld stehen, beginnt der Fischfang. Abwechselnd müssen die Spieler 1 Pinguin ziehen. Der an der Reihe befindliche Spieler führt in der angegebenen Reihenfolge die 2 Aktionen **Pinguin ziehen** und **Fische einsammeln** aus:

1. Der Pinguin darf sich in einer geraden Linie so weit bewegen wie er will - so lange er sich über **freie** Eisschollen bewegt. Er kann die Richtung während seines Zugs nicht ändern. Er darf nicht auf oder über eine Eisscholle bewegt werden, auf der sich bereits ein anderer Pinguin befindet, auch wenn es ein gleichfarbiger Pinguin ist. Und er kann nicht auf oder über ein leeres Feld gezogen werden. Er muss also anhalten, bevor er eine besetzte Scholle oder ein leeres Feld erreicht. Auf dem Bild unten werden die möglichen Züge des gelben Pinguins gezeigt.
2. Nach der Bewegung des Pinguins wird die Eisscholle, von der er gestartet ist, entfernt und die darauf befindlichen Fische kommen zum Fang des Spielers.

Auf Brettspielnetz entfernen wir einen Pinguin, der sich nicht mehr bewegen kann, automatisch. Die Fische auf der Eisscholle, auf der er steht, werden sofort zu seinem Fang addiert.



Spielende

Wenn sich der letzte Pinguin eines Spielers nicht mehr bewegen kann, haben seine Pinguine den Fischfang beendet. Für diesen Spieler ist das Spiel zu Ende. Die Fische auf der Eisscholle, auf der der letzte Pinguin steht, werden noch zu seinem Fang addiert. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Der fertige Spieler A hat weniger Fische gesammelt als sein Gegenspieler B. Dann hat Spieler B **sofort gewonnen**.
2. Der fertige Spieler war der Startspieler (gelb) und sein Gegenspieler (rot) beendet **im gleichen Zug** das Spiel (sie haben also beide gleich oft gezogen). Wenn nun beide Spieler **gleich viele Fische** gefangen haben, endet das Spiel **remis**, ansonsten gewinnt der Spieler, der **mehr Fische** gefangen hat.
3. In allen anderen Fällen sammelt der Gegenspieler B weiter Fische. Wenn es ihm gelingt, auf seinen Eisschollen mehr oder gleich viele Fische zu fangen wie Spieler A, hat Spieler B **gewonnen**.
4. Wenn es Spieler B nicht gelingt, die Fischanzahl von Spieler A einzuholen, dann hat Spieler A **gewonnen**.

Strategie

Versuche, so viele Eisschollen wie möglich mit 3 Fischen einzusammeln, aber Sorge vor allem dafür, dass du für deine Pinguine ein möglichst großes Gebiet abgrenzen kannst, das sie dann in Ruhe leer fangen können.