

 DREAMWORKS® Die
PINGUINE
aus **MADAGASCAR**™

VOLL ERWISCHT!

Auf zur wilden Schneeballschlacht mit den Pinguinen aus Madagascar! Wer soll getroffen werden, wie viele Schneebälle kommen angefliegen und wie kann man sich vor ihnen schützen? Wer nicht rechtzeitig in Deckung geht, wird – PFLATSCH! – von einem Schneeball getroffen. An Ausruhen ist aber nicht zu denken, denn schon ist der nächste Schneeball in der Luft, und es heißt: Kopf einziehen!



Spielmaterial

48 Spielkarten, je 12 in 4 Spielerfarben, 15 Schneeball-Chips, 4 Spieler-Chips in 4 Spielerfarben, 2 Würfel, 1 Kreisel, 1 Kreiselabdeckung

Spielziel

Durch schnelles Würfeln der richtigen Deckung versucht ihr möglichst wenig Schneebälle abzubekommen. Wer hat ein gutes Händchen und hat am Ende des Spiels die wenigsten Schneebälle abbekommen?

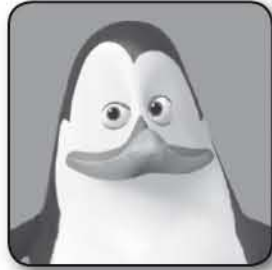
Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Nehmt die Stanztafel aus der Schachtel und löst vorsichtig die Schneebälle, die Spieler-Chips und die Kreiselabdeckung heraus. Steckt die große, runde Scheibe auf den Kreisel. Wenn ihr noch nicht so geübt im Kreiseln seid, dreht den Kreisel ein paarmal so, dass er sich möglichst lange dreht.

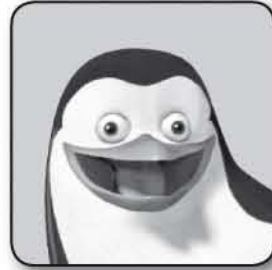
Vor jedem Spiel: Nehmt euch einen Spieler-Chip in einer Farbe und die Karten mit derselben Rahmenfarbe:



Skipper
(rot)



Kowalski
(grün)



Private
(gelb)



Rico
(blau)

Den Spieler-Chip legt ihr mit dem Bild nach oben vor euch ab. So könnt ihr immer sehen, welche Farbe ihr habt. Dann verteilt jeder von euch die Karten mit seiner Rahmenfarbe gleichmäßig an die übrigen Mitspieler, bis niemand mehr eigene Karten besitzt. Nehmt im Gegenzug die Karten eurer Mitspieler an euch und mischt sie gut durch. Bildet mit diesen Karten einen Stapel, den ihr verdeckt vor euch ablegt. Spielt ihr zu zweit, gebt ihr einfach den gesamten Stapel an euren Mitspieler. Würfel und Kreisel werden in der Mitte, für alle gut erreichbar, bereitgelegt. Die Schneebälle platziert ihr am Rand des Tisches.

Würfel und Karten

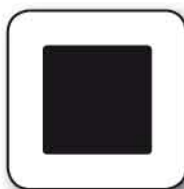
Schaut euch vor dem Spielen einmal die Würfel und die Karten an. Auf dem Würfel seht ihr 6 Symbole:



Müll-
tonne



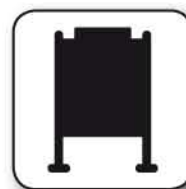
Baum



Kiste



Flammen-
werfer



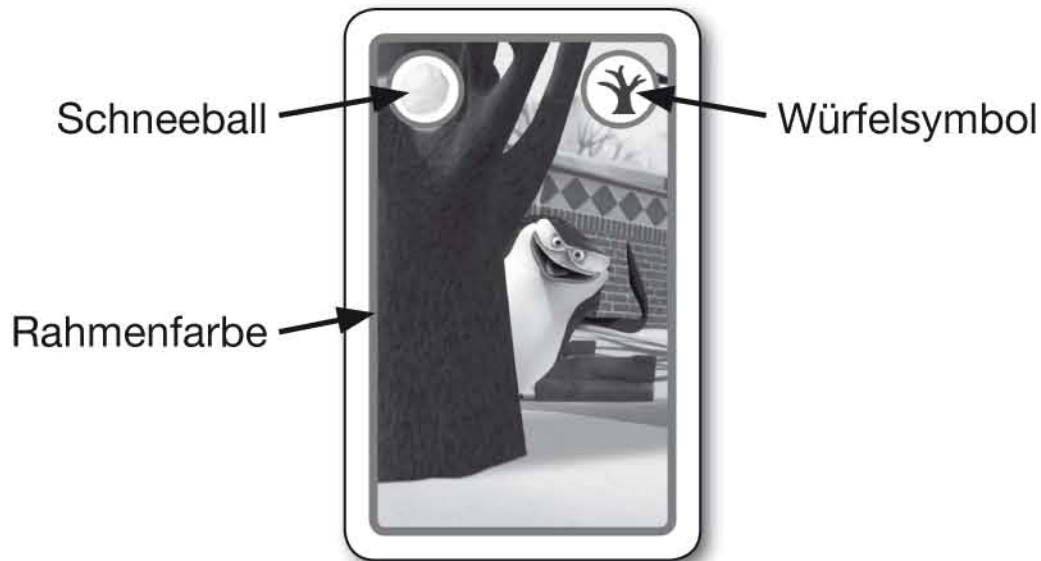
Karte



Helm

Die Gegenstände schützen euch vor den anfliegenden Schneebällen.

Bei den Karten soll der gezeigte Pinguin von einem Schneeball getroffen werden. Der farbige Rahmen hilft euch, die Pinguine auseinanderzuhalten. Oben links seht ihr, wie viele Schneebälle angeflogen kommen – einer oder zwei. Oben rechts seht ihr, welches Symbol ihr würfeln müsst, um euch vor dem Schneeball zu schützen (hinter etwas in Deckung gehen, einen Helm aufsetzen ...).



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und dreht den Kreisel. Dann deckt er sofort die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Hier bildet sich im Laufe des Spiels ein Ablagestapel.

Die Karten zeigen euch, welcher Spieler nun am Zug ist: Der Spieler, dessen Pinguin auf der Karte abgebildet ist, ist sofort am Zug. Er schnappt sich einen Würfel aus der Mitte und versucht nun, so schnell wie möglich den abgebildeten Gegenstand zum Schutz oder zur Abwehr zu würfeln.

Er darf so oft würfeln, bis er entweder den abgebildeten Gegenstand gewürfelt hat oder der Kreisel sich nicht mehr dreht.

Hat der Spieler den Gegenstand gewürfelt, deckt er anschließend sofort die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie mit der Bildseite nach oben auf den Ablagestapel. Nun ist der Spieler an der Reihe, dessen Pinguin auf dieser Karte gezeigt wird. Er schnappt sich den Würfel aus der Mitte und würfelt so lange, bis er das abgebildete Symbol gewürfelt hat oder der Kreisel stoppt.

Der Spieler, der zuvor an der Reihe war, legt seinen Würfel für alle gut erreichbar wieder in die Mitte zurück.

Hat der Kreisel aufgehört, sich zu drehen, ist die Runde sofort beendet. Der Spieler, der gerade am Zug ist, bekommt, je nach Karte, einen oder zwei Schneebälle, weil er seinen Pinguin nicht mehr rechtzeitig in Deckung bringen konnte.

Wichtig: Ein Spieler ist so lange am Zug, bis er eine neue Karte in die Mitte gelegt hat. Hat ein Spieler zwar die richtige Deckung schon gewürfelt, aber noch keine Karte in die Mitte gelegt, wird er trotzdem vom Schneeball getroffen! Hat der Spieler gerade eine Karte abgelegt, wird der Spieler, dessen Farbe auf der obersten Karte zu sehen ist, von dem Schneeball getroffen.

Der Spieler, der getroffen wurde, nimmt sich nun ein oder zwei Schneeball-Chips, je nachdem, was die Karte vorgibt, und legt diese vor sich ab. Dann beginnt eine neue Runde: Der Spieler, der gerade einen Schneeball erhalten hat, nimmt nun den Kreisel, dreht ihn und deckt die oberste Karte seines Stapels auf. Nun ist der Spieler mit Würfeln an der Reihe, dessen Rahmenfarbe auf der obersten Karte zu sehen ist ...

Spielende

Das Spiel endet,

- sobald alle verdeckten Stapel aller Spieler aufgebraucht sind
- oder wenn der letzte Schneeball aus dem Vorrat genommen wird.

Wer nun die wenigsten Schneebälle vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.



Spielidee: Inka und Markus Brand
Gestaltung: Mirko Suzuki
Materialabbildung: Martin Hoffmann

The Penguins of Madagascar
© 2013 Viacom International Inc. NICKELODEON and all related logos are trademarks of Viacom International Inc.
Based on the feature film "Madagascar"
© 2005 DreamWorks Animation L.L.C. All Rights Reserved.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG,
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr. 710958