

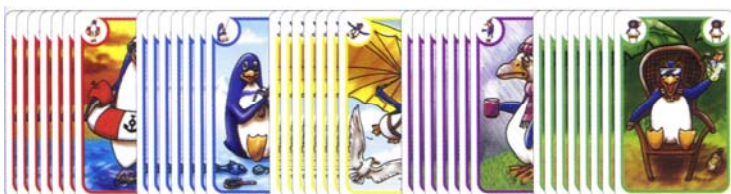
Pingu-party
 Amigo, 2008
 Reiner KNIZIA
 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar
 ± 15 minuten

Pingu-Party



Spelmateriaal

⇒ **36 pinguïnkarten** in vijf kleuren
 (telkens **7x** rood, blauw, geel, paars en **8x** groen)



⇒ **36 puntenfiches**
 (24x waarde 1 en 12x waarde 5)



⇒ **1 handleiding**



Spelidee

Er staat een grote fuif op til bij de pinguïns. Met ijskoude drankjes, kakelverse vis en de grote pinguïnpiramide kan het feest pas echt losbarsten. Het is de bedoeling dat zoveel mogelijk pinguïns een plaatsje vinden in de piramide. Hoe hoger in de piramide, hoe beter.

De spelers moeten met hun pinguïnkaarten samen aan een piramide bouwen. Hierbij proberen de spelers zoveel mogelijk van hun kaarten in de piramide te brengen. De speler die aan het einde van het spel nog kaarten bezit, incasseert puntenfiches. De speler die er in slaagt alle pinguïns in de piramide onder te brengen, mag fiches afgeven.

De winnaar is die speler die na meerdere partijtjes de minste fiches bezit.



Spelvoorbereiding

De pinguïnkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en evenredig aan de spelers verdeeld. In een spel met vijf deelnemers wordt de niet verdeelde pinguïnkaart open in het midden van de tafel gelegd. Deze kaart is de eerste kaart in de onderste rij van de pinguïnpiramide.

De puntenfiches worden gesorteerd naar waarde en eveneens in het midden van de tafel gelegd. Deze fiches vormen de voorraad. In de loop van het spel kunnen de spelers fiches ontvangen uit de voorraad of kunnen de spelers fiches terugleggen in de voorraad.

De speler die als laatste een pinguïn in levende lijve heeft gezien, begint het spel.

Daarna volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, kiest uit zijn handkaarten één pinguïn uit en legt die open in het midden van de tafel. Alle pinguïnkaarten worden steeds open uitgespeeld.



eerste rij

In de loop van het spel ontstaat een pinguïnpiramide uit 8 rijen.

De **onderste rij** bestaat uit **acht pinguïnkaarten** die naast elkaar worden gelegd. Elke volgende rij naar boven heeft telkens één pinguïnkaart minder tot uiteindelijk de achtste rij die nog bestaat uit één pinguïnkaart.

De afbeelding toont een voorbeeld van een volledig volgebouwde piramide. Echter niet elk partijtje zal eindigen met een complete piramide omdat niet alle kaarten zullen kunnen worden uitgespeeld.

De eerste pinguïn van de eerste speler markeert de onderste rij (met uitzondering van het spel met vijf spelers waarbij de niet verdeelde kaart de onderste rij markeert).

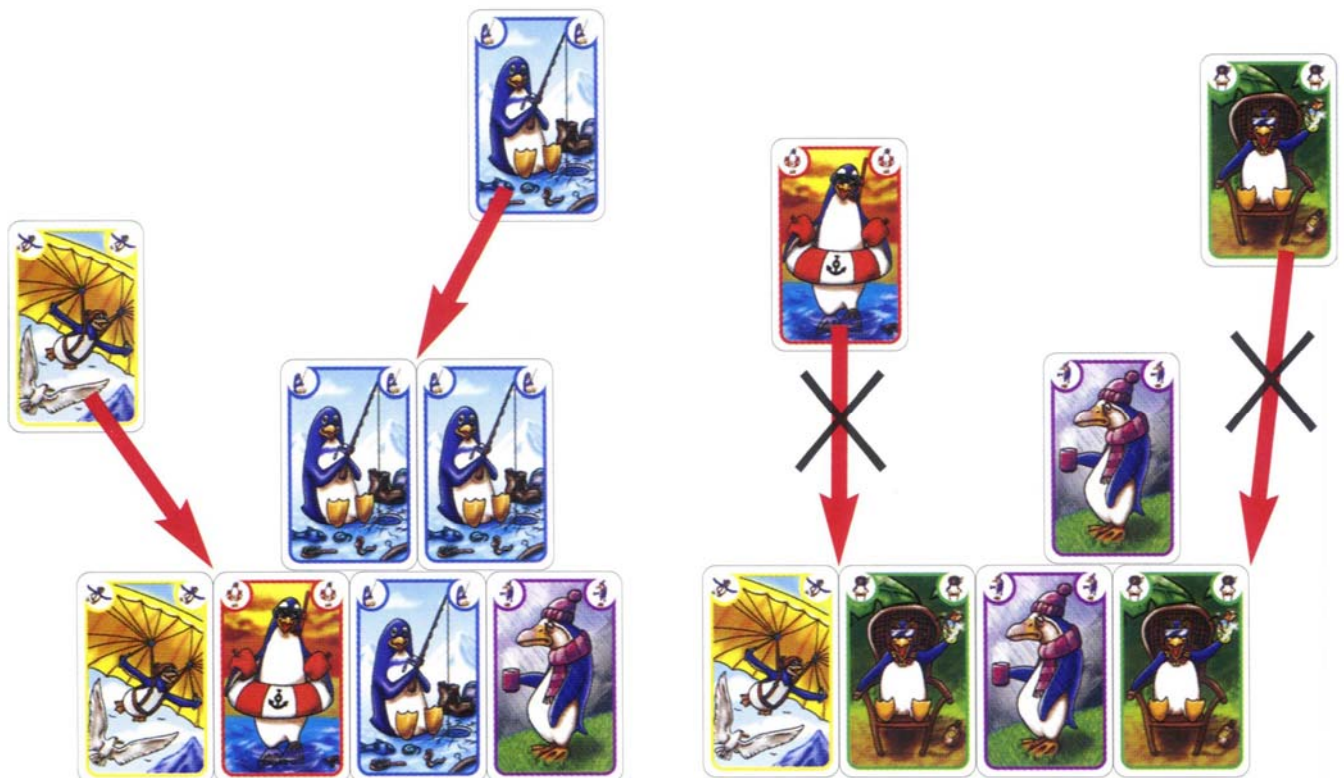
De eerste pinguïn van de volgende speler wordt direct naast de startpinguïn gelegd. Welke kleur deze pinguïn heeft, speelt totaal geen rol.

Voor de volgende pinguïns zijn er twee mogelijkheden:

1. De pinguïn kan in de onderste rij worden gelegd in zover er daar nog minder dan acht pinguïns liggen. De nieuwe pinguïnkaart wordt steeds rechts of links naast een afgelegde pinguïnkaart aangelegd.



2. De pinguïnkaart kan in een hogere rij worden gelegd op voorwaarde dat onmiddellijk onder deze kaart al twee andere pinguïnkaarten liggen. De kleur van de nieuwe pinguïnkaart moet met de kleur van één van de pinguïnkaarten, die direct daaronder liggen, overeenstemmen.



correct

Onder de gele pinguïn ligt een gele pinguïn.
Onder de blauwe pinguïn liggen twee blauwe pinguïnkaarten.

foutief

Onder de rode pinguïn liggen een gele en een groene pinguïn. Onder de groene pinguïn ligt slechts één pinguïnkaart.

De puntenfiches

De speler die aan de beurt is en geen pinguïn kan uitspelen, verlaat het spel en ontvangt zoveel zilveren fiches (waarde 1) als het aantal kaarten dat hij nog in de hand heeft. Daarna legt deze speler zijn handkaarten verdekt voor zich neer.

Voorbeeld

Marc is aan de beurt. Hij kan geen pinguïn in de piramide leggen. Omdat hij nog twee kaarten in de hand heeft, moet hij twee zilveren fiches uit de voorraad nemen en voor zich neerleggen.

De speler die de laatste pinguïn uit zijn hand kan uitspelen, mag twee zilveren puntenfiches (waarde 1) in de voorraad leggen. Fiches van een verschillende waarde kunnen ten alle tijde worden gewisseld. De speler die op dat moment geen puntenfiches bezit, heeft een beetje pech omdat hij geen fiches kan afgeven.

Voorbeeld

Anne bezit vijf zilveren fiches. Zij legt haar laatste pinguïn in de piramide. Als beloning mag zij twee van haar fiches in de voorraad leggen. Zij bezit nu nog drie fiches.

Daarna is Herman aan de beurt. Hij legt ook zijn laatste pinguïn in de piramide. Ook hij mag twee fiches in de voorraad leggen. Omdat hij nog maar één fiche bezit, kan hij ook maar één fiche afgeven.



Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd zodra geen enkele speler nog een kaart kan uitspelen omdat zij het spel hebben verlaten of omdat zij geen kaarten meer in de hand hebben.

Het kan gebeuren dat een laatste speler nog meerdere pinguïns na elkaar mag uitspelen omdat alle andere spelers het spel hebben verlaten.

Ook de laatste speler ontvangt nog fiches als hij niet alle kaarten in de piramide kan leggen.

Voor een volgend partijtje worden alle kaarten opnieuw zeer grondig gemixt en opnieuw verdeeld onder de spelers (zoals aan het begin). De fiches die de spelers hebben behaald, blijven voor de spelers liggen. Er worden zoveel partijtjes gespeeld als er deelnemers zijn, waarbij elke speler één keer startspeler is.

De speler die aan het einde van het laatste partijtje de minste puntenfiches bezit, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand onder de spelers met de minste fiches zijn er meerdere winnaars ofwel wordt er doorgespeeld tot er maar één winnaar overblijft.



Speciale regels voor 2 spelers

Alle 36 pinguïnkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 14 kaarten in de hand. De resterende kaarten worden verdekt terzijde gelegd en worden in dit spel niet gebruikt. De onderste rij van de piramide bestaat slechts uit 7 pinguïnkaarten. Alle andere spelregels blijven gelden.



22 oktober 2008