

PLITSCH-PLATSCH PINGVIN

Ravensburger®

Spiele Nr. 21 325 2

Lizenz: Seven Towns Limited

Illustration: Markus Erdt

Design: DE Ravensburger

KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Stefanie Fimpel

Die Spannung steigt! Immer enger geht es auf dem schwankenden Eisberg zu, denn alle Pinguine wollen sich ihren Platz darauf sichern, bevor es dunkel wird. Nacheinander seid ihr am Zug. Hält sich dein Pinguin oben oder purzelt er gleich wieder herunter und reißt sogar den einen oder anderen Pinguin mit?

Inhalt

- 1 Eisberg mit blauer Spielbasis und roter Fahne
- 1 puzzlebarer Pappring (drei Pappteile)
- 20 Pinguine
- 1 Lampe

Für zusätzlichen Spaß und noch mehr Spannung sorgt die Lampe unter dem Spiel: Sie bringt Licht in dunkle Polar Nächte und ein magisches Leuchten ins Kinderzimmer.

Wer beweist im Hellen wie auch im Dunkeln eine geschickte Hand und einen kühlen Kopf?

Es gewinnt, wer als Erster alle seine Pinguine auf dem wackeligen Eisberg unterbringt.



Ravensburger

Vorbereitung

- Schaltet die **Lampe** an, indem ihr den Schalter, der sich auf der Unterseite der Lampe befindet, von OFF auf ON schiebt.
- Stellt die Lampe auf den Tisch und die blaue **Spielbasis** darüber.
- Setzt die **drei Pappteile** (mit der Bildseite nach oben) in der Spielbasis zu einem **Ring** zusammen. Durch das Einlegen des Papp rings wird der Eisberg weniger wackelig. Geübte Spieler können ganz auf den Ring verzichten.
- Steckt die rote **Fahne** auf die Spitze des **Eisbergs** und setzt ihn auf die Spielbasis.
- Baut die **20 Pinguine** zusammen. Ein Pinguin besteht aus drei Teilen:
1 Vorderteil (weiß) **2** Rückenteil (schwarz) **3** Kopfteil mit Flügeln (schwarz)

Zuerst steckt ihr das Vorder- und das Rückenteil zusammen (Abbildung 1).

Danach setzt ihr das Kopf- und Flügelteil von vorn auf die Spielfigur. Der Stift an der Fliege und die Flügel rasten dabei ein (Abbildung 2).

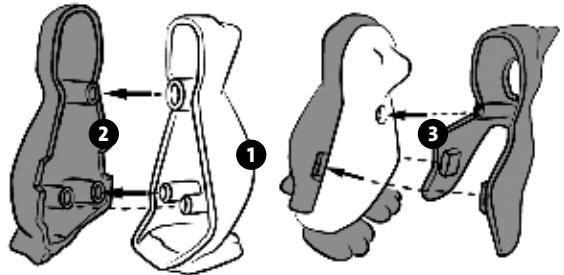


Abbildung 1

Abbildung 2

Die Pinguine sind jetzt komplett und können nicht mehr auseinandergebaut werden.

- Verteilt die 20 Pinguine gleichmäßig unter den Spielern.
Überzählige Pinguine legt ihr zurück in die Schachtel.
- Stellt das Spiel so in die Tischmitte, dass alle Spieler es gut erreichen können.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Pinguine auf den Eisberg zu stellen.

Und los geht's!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, stellst du vorsichtig **einen** deiner Pinguine auf eine beliebige Stelle des Eisbergs. Dabei darfst du den Eisberg gern auch drehen. Doch Vorsicht! Denke immer daran, der Eisberg ist ganz schön rutschig und wackelig.



Dein Pinguin bleibt stehen:

Hurra! Das hast du gut gemacht! Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Dein Pinguin fällt herunter:

So ein Pech! Fallen in deinem Zug einer oder mehrere Pinguine herunter, musst du diese zu dir nehmen. Nun ist dein linker Nachbar am Zug.

So spielt ihr reihum und versucht, nacheinander immer einen eurer Pinguine auf dem Eisberg unterzubringen. Doch je mehr Pinguine auf dem Eisberg sind, desto schwieriger wird es, einen geeigneten Platz zu finden. **Außerdem wird es langsam dunkel ...**

Wechsel vom hellen ins dunkle Spiel:



Sobald es einem Spieler gelingt, seinen dritten Pinguin auf den Eisberg zu stellen, wechselt ihr vom hellen ins dunkle Spiel. Dazu dunkelt ihr den Raum, in dem ihr spielt, so gut es geht ab. Jetzt ist es Nacht am Südpol, doch der Eisberg leuchtet so hell, dass ihr die Stellflächen immer noch gut sehen könnt. Dann geht's weiter und der linke Nachbar des Spielers, der den dritten Pinguin auf den Eisberg gestellt hat, ist nun an der Reihe.

Hinweis: Ihr könnt natürlich auch eine andere Anzahl Pinguine für den Wechsel vom hellen ins dunkle Spiel vereinbaren. Zum Beispiel zwei, vier oder mehr Pinguine.

Ihr könnt das Spiel auch nur im **Hellen** oder nur im **Dunkeln** spielen.

Die Regeln gelten entsprechend. Nur dass ihr für das Spiel im Hellen die Lampe nicht braucht. Legt sie zurück in die Schachtel. Für das Spiel im Dunkeln dunkelt ihr den Raum von Anfang an ab.

Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst keinen Pinguin mehr besitzt, gewinnt.

Spielvariante Solospiel

Spielst du allein, erhältst du alle 20 Pinguine. Versuche nun, einen Pinguin nach dem anderen auf den Eisberg zu stellen. Das ist eine echte Herausforderung! Mit jeder Spielrunde wächst deine Geschicklichkeit und dein Blick für die geeignete Fläche wird geschärft. Schaffst du heute 16 Pinguine, ist es morgen vielleicht schon einer mehr. Und bald schon stehen alle 20 Pinguine auf dem Eisberg!

Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung der Lampe

Verwendung von Batterien

Die Lampe arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5 V LR44/A76/KA76/V13GA. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite der Lampe. Öffnen und schließen Sie den Batteriefachdeckel mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher.

Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Die Lampe nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in die Lampe eindringen.
- Die Lampe nicht auseinandernehmen.
- Schalten Sie die Lampe nach dem Spiel aus (OFF)

Erste Hilfe bei Problemen

Falls die Lampe nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie die Lampe für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.

Die Lampe reagiert nicht beim Einschalten

Prüfen Sie ob die Lampe ausgeschaltet ist und schalten Sie sie dann erneut ein.

Achtung. Dieses Produkt enthält eine Knopfatterie. Eine Knopfatterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.

Achtung. Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroschrottgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Bitte beachten:

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Anleitung bitte aufbewahren!

© 1996/2017 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com