

EISAM ZIEL



Du willst gleich loslegen? Schau Dir unser Gameplay-Video an.



Spielmaterial

18 Aktionskarten



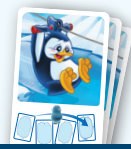
45 Eisschollenkarten



6 Karten „Platsch!“



7 Karten
„Schollen schieben“



5 Karten „Zipline“



20 Pinguine
je 5 in 4 verschiedenen Farben



Startfeld (Pinguinschule)



Zielfeld (Eddis Eismobil)

Worum geht es?

Kleine Pinguine lieben bekanntlich Eis. Und heute sind alle aus dem Häuschen, weil Eddis Eismobil mal wieder am Südpol vorbeischauf. Welches Pinguin-Team schafft es am schnellsten, von der Pinguinschule über die Eisschollen zum Eismobil zu hüpfen?

So baut ihr das Spiel auf:

- Legt das Startfeld auf den Tisch.
- Mischt alle Karten verdeckt und legt anschließend **7 Karten in einer Reihe nebeneinander** offen an das Startfeld an.
In der Startaufstellung dürfen nur Eisschollenkarten liegen. Aktionskarten mischt ihr wieder in den Kartenstapel.
Die restlichen Karten legt ihr als Nachziehstapel verdeckt bereit.
- Ans Ende der Kartenreihe legt ihr das Zielfeld.
- Sucht euch jeweils eine Farbe aus, nehmt euch die Pinguine dieser Farbe und stellt sie auf das Startfeld.
Seid ihr zu zweit oder zu dritt, spielt ihr jeweils mit 5 Pinguinen, zu viert jeweils mit 4 Pinguinen.

Und schon könnt ihr loshüpfen!

Schaut euch die ausliegenden Eisschollenkarten an. Von welcher am Spiel beteiligten Farbe gibt es insgesamt **am wenigsten** Trampoline auf den ausliegenden Karten? Diese Farbe beginnt. Bei Gleichstand beginnt, wer zuletzt ein Eis gegessen hat. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, ziehst du die oberste Karte vom Nachziehstapel. Es ist entweder eine Eisschollen- oder eine Aktionskarte.

Eisschollenkarten

Hast du eine Eisschollenkarte gezogen?



1. Lege sie auf eine beliebige der 7 bereits ausliegenden Karten. Somit bilden sich im Laufe des Spiels Kartenstapel und die Eisschollenstrecke verändert sich stetig.

Achtung! Ihr dürft nur Karten überdecken, auf denen kein Pinguin steht. Sollten alle Eisschollen mit Pinguinen besetzt sein, kannst du die Karte diesmal nicht auf der Strecke ablegen und legst sie auf den Ablagestapel. Einen Pinguin darfst du trotzdem bewegen.

2. **Danach** bewegst du einen beliebigen deiner Pinguine. Die kleinen Pinguine hüpfen von Eisscholle zu Eisscholle (also von Karte zu Karte) Richtung Ziel. Du darfst den Pinguin **1 oder 2 Karten** weiter setzen.

Es können beliebig viele Pinguine auf einer Eisscholle stehen.



Trampolin-Turbo

Immer wenn ein Pinguin auf einer Eisscholle mit einem Trampolin in seiner Farbe landet, springt er **sofort noch genau 2 Karten weiter**. Landet er erneut auf einer Eisscholle mit einem Trampolin in seiner Farbe springt er noch mal 2 Karten weiter usw.



*Tipp:
Lege deine Eisschollenkarten an den richtigen Stellen ab, sodass du möglichst oft den Trampolin-Turbo nutzen kannst.*

Beispiel



- ① Im Spiel zu dritt legt Anike ihre gezogene Karte ab. ② Dann zieht sie mit ihrem gelben Pinguin auf die gelegte Karte. Weil darauf ein gelbes Trampolin zu sehen ist, darf ihr Pinguin direkt noch zwei Karten weiterspringen. ③ Auch dort ist ein gelbes Trampolin. Also setzt sie ihren Pinguin noch zwei Karten weiter ④.

Aktionskarten

Hast du eine Aktionskarte gezogen, führst du die jeweilige Aktion aus.

Achtung! In diesem Fall bewegst du deinen Pinguin danach **nicht** noch zusätzlich weiter.



Platsch!

Lege die Platsch-Karte auf eine der ausliegenden Karten. Die Platsch-Karte darfst du als einzige auch auf Karten legen, auf denen Pinguine stehen.

All diese Pinguine fallen ins Wasser und schwimmen zurück zum Startfeld. Die Pinguine dürfen über die Platsch-Karte springen – sie zählt dann als eine Karte – aber sie können nicht auf ihr zum Stehen kommen, sonst fallen sie ins Wasser.

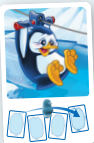




Schollen schieben



Vertausche zwei Kartenstapel deiner Wahl, mitsamt der Pinguine, die eventuell darauf stehen. Zwei Kartenstapel tauschen so also den Platz in der Kartenstapelreihe. Die Karte legst du danach aus dem Spiel auf einen Ablagestapel.



Zipline



Mit der Zipline geht es noch schneller voran. Du darfst einen Pinguin deiner Wahl **genau drei Karten weiter** springen lassen. Auch hier gilt: Landet der Pinguin auf einer Eisscholle mit einem Trampolin seiner Farbe, springt er noch zwei Karten weiter. Die Karte legst du danach aus dem Spiel auf einen Ablagestapel.

Ein kleiner Tipp: Du kannst, musst in diesem Fall aber nicht unbedingt, einen eigenen Pinguin ziehen. Vielleicht kannst du ja auch einen anderen Pinguin ins Wasser plumpsen lassen?

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Pinguine einer Farbe Eddis Eismobil erreicht haben. Dieses Pinguin-Team gewinnt und die Pinguine können sich das leckere Eis schmecken lassen.

Noch ein kleiner Hinweis zum Schluss: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, bevor ein Pinguin-Team gewonnen hat, zieht ihr keine Karten mehr, sondern setzt eure Pinguine reihum nur noch weiter.

Autor, Agentur und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 40645

Autor: Dietmar Keusch

Agentur: whitecastle.at

Illustration: Glen Viljoen

Grafik: Kinetic/Fiore GmbH

Redaktion: Meike Wilken

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

