

A fistful of penguins - KSR

Jeder Spieler erhält 6 violette Pinguine und 10\$ (1 rote Münze = 5\$ und 5 gelbe Münzen zu je 1\$).
Man spielt 3 Runden mit je 1 Zug je Spieler. In Runde 1, 2 und 3 wird mit 4, 5 und 6 Startwürfeln gespielt.

Ablauf einer Runde nach den Grundregeln:

Der Startspieler nimmt die Würfel in Anzahl der entsprechenden Runde und würfelt.
Nun darf er EINE von 3 möglichen Aktionen machen:

- 1. Würfeln beenden:** Geld und Pinguine für den Wert des Wurfs nehmen.
Für gewürfelte Pinguine erhält man violette Pinguine (5 violette = 1 goldener Pinguin).
Gewürfelte Pinguine:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	6	10	15	21	28	36	45

 Man kann jederzeit violette Pinguine in goldene tauschen.
Die Würfel (nur in Anzahl der Startwürfel) werden an den nächsten Spieler weitergegeben.
- 2. 1 Pinguin abgeben:** Man legt 1 Pinguin-Figur (violett) in den allgemeinen Vorrat zurück.
Dann wählt man eine der folgenden Aktionen:
ENTWEDER 1 Würfel aus der Bank nehmen, würfeln und zu den Startwürfeln hinzuzählen
ODER mit so vielen Würfeln (der verfügbaren) wie gewünscht erneut würfeln.
- 3. Würfel eintauschen, die Pinguin ergaben:** Pinguin-Figuren gemäß o.a. Übersicht nehmen und die dazu abgegebenen Pinguin-Würfel zur Seite legen. Sie werden später nicht gewertet.

Die Aktionen 2 und 3 dürfen beliebig oft wiederholt werden, bis der Spieler keine Würfel oder Pinguin-Figuren mehr hat oder er seinen Zug beendet (Aktion 1). Übrig gebliebene Pinguine dürfen für den nächsten Zug behalten werden.

Spielende: War jeder Spieler 3mal dran, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Verbliebene Pinguine = je 1\$.
Patt: Jeder Beteiligte beginnt mit 2 Pinguinen und 7 Würfeln (ohne verbleibende Pinguine aus dem Spiel).
Es wird nun eine Entscheidungsrunde gespielt.

Weitere Wertungsregeln:

Eichhörnchen:	1 Eichh. = 1\$ vom Spieler zur Linken, 2 Eichh. = +und 2\$ vom nächsten Spieler usw. immer steigend Es trifft Mitspieler ggf. mehrfach. So zahlt in einer 4er-Partie bei 4 Eichhörnchen der 4. Spieler 1\$+4\$.
Elch:	Jedes Paar aus Elch + Eichhörnchen = 9\$ Die Eichhörnchen bringen zusätzlich Geld nach der Eichhörnchen-Regel.
Känguru:	Kängurus bringen Geld wie Quadrat aus der Anzahl gewürfelter Kängurus: z.B. 4 Kängurus = 16\$ In Runde 1: Wurf mit Känguru(s) gemacht = 1 Chip mit 1 Känguru (oben sichtbar) nehmen. In Runde 2: Wurf mit Känguru(s) gemacht = 1 Chip mit 2 Kängurus (oben sichtbar) nehmen. Wer noch den Chip mit 1 Känguru hat, dreht diesen auf 2 Kängurus. Besitz-Limit je Spieler: 1 Känguru-Chip Verwendung: Je nach Anzahl auf dem Chip später 1 oder 2 Würfel auf Känguru ändern.
Löwe:	Jeder Löwe = 7\$, wenn man ihn werten will. Dafür werten dann nur Löwen und Pinguine. Evtl. gewürfelte Kängurus bringen dann keinen Chip ein. Sollen Löwen 0\$ werten, bringen die anderen Tiere normal ihre Erträge,
Kamel:	je 5\$, wenn keine Löwen gewürfelt wurden (egal ob Löwen gewertet werden). Ansonsten Kamel = 0\$.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.03.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de