

The Penguin Ultimatum	
<p>64 Pinguinkarten (als verdeckter Stapel) 14 Vorhang-Karten, 16 Entertainer-Karten (Stapel verdeckt, oberste Karte offen) 4 Darbieter-Übersichtskarten, 8 beidseitig bedruckte Zählkarten. Jeder Spieler erhält 1 der Darbieter-Übersichtskarten zur offenen Auslage vor sich. Ausgangsstellung je nach Spielerzahl aufbauen, Unterhalter-Karten offen auslegen. Jeder Spieler erhält 4 Pinguin-Karten auf die Hand und startet mit 10 Punkten. Spielfeld: Mitspieler sollten vorab die maximale Ausdehnung festlegen, z.B.: 8 x 8.</p> <p>Ablauf: 1 Runde hat 4 Phasen, die der aktive Spieler nacheinander abarbeitet.</p> <p>1.) Aus der Hand 1 Pinguin-Karte anbauen (Wert 2 - 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anlegen der Karte an einen beliebigen Unterhalter. - Ausdehnungsfläche muss eingehalten werden, Spielfeld-Ränder gelten als belegt. - 1 Karte kann 8 Nachbarfelder haben (waagrecht, senkrecht, diagonal). - Ggf. Verwandtschaftsstrafe zahlen, wenn Pinguinkarte so gelegt wird, daß diese über Eck oder flächig angrenzend an Pinguinkarte <u>gleicher Farbe</u> zu liegen kommt. Strafe = Punkte der angrenzenden Karten, die auf eigener Zählkarte abzutragen sind. Statt Punkte zu verlieren, kann man 1 erhaltene Unterhalterkarte abgeben (siehe 3b). <p>2.) Bewegen eines Einladungssteines (DARF):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man darf 1 Stein eigener Farbe (man hat 3) auf eine beliebige freie Pinguin-Karte einsetzen/versetzen. Jeder Pinguin (Karte) nimmt nur 1 einzigen Stein auf. - Bei einer Wertung erhält der Besitzer des Steines Punkte, da sich der Pinguin gut amüsiert hat. <p>3.) Unterhaltung - Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald alle Kartenplätze, die mit einem Punkt markiert sind, an einem Unterhalter belegt sind, beginnt die Vorstellung (Wertung). Die Lage der Punkte bestimmt, wo eine Karte anliegen muss (diagonal, waagrecht, senkrecht), damit sie wertet. <p>a) Siegpunkte (nur 1x je Karte am selben Unterhalter):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Besitzer von Steinen auf Karten um diesen Unterhalter herum punkten den Kartenwert, WENN Farbe der Unterhalter-Karte und Farbe der Zahl auf Pinguinkarte übereinstimmen ODER die Unterhaltungsform (z.B. Jonglieren, kleines Bild im Quadrat) auf beiden Karten identisch ist. <p>b) Unterhalter-Karte wird an den Spieler mit den wenigsten Punkten (aber > 0) aus der Darbietung gegeben. Gleichstand: niemand. Empfänger legt Karte offen vor sich. Sollte nur ein einziger Spieler Punkte erhalten, geht die Karte an ihn (Auslegung).</p> <p>c) 1 Vorhang-Karte auf den Platz der Unterhalter-Karte legen.</p> <p>d) Der Spieler am Zug nimmt eine neue Unterhalter-Karte und platziert sie an eine beliebige Karte. Diese Unterhalter-Karte darf nun auch um 180 Grad gedreht werden. Allerdings darf sie nicht sofort zur Darbietung dieses oder eines anderen Unterhalters führen (Auslösefunktion prüfen), d.h., sie darf so nicht gelegt werden. Die nächste Unterhalterkarte muss offen zu sehen sein.</p> <p>Siegpunkte markiert man auf seiner Zählkarte (oder ggf. anderweitig*).</p> <p>4.) Nachziehen 1 Pinguin-Karte. Der Nächste im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p> <p>Spielende: Sobald man 1 Karte nachziehen möchte und der betreffende Stapel ist leer oder es besteht keine Anlegemöglichkeit mehr, endet das Spiel sofort.</p> <p>Endwertung (Punkte addieren):</p> <ol style="list-style-type: none"> Punkte auf den beiden Zählkarten Erhaltene Unterhalter-Karten zeigen dieselbe Darbietungsform (z.B. Tanzen) wie auf Darbietungs-Übersicht? Dann gibt es je 2 Punkte je Unterhalter-Karte Die meisten Unterhalter-Karten einer Farbe: 5 Punkte, Gleichstand: jeder 3 Punkte. <p>Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat - Gleichstand: Punkte lt. b)+c) entscheiden. Erneuter Gleichstand: Die meisten Unterhalterkarten bei einem Spieler entscheiden.</p>	
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p><i>*Tip von R.Winner: Punkte notieren.</i></p>

4 Unterhalter (bei 4 Spielern)

Vorhang-Karten

Unterhalter-Karte

3 rot

rot

5 rot

Beispiel für die Verwandtschaftsstrafe
 Die rote 3 löst 5 Punkte Strafe aus.

Unterhalter-Karte z.B.: Tanzen

Tanzen 2 rot

rot

3 rot

Tanzen 5 blau

4 rot

Die beiden roten Zahlen (2 und 4) und die blaue 5 (da Symbol passt) werten, wenn auf ihnen Wertungssteine liegen.
 Die rote 3 wird nicht gewertet.