

## Kurzerläuterung

Weihnachtspinguine ist ein munteres taktisches Würfelspiel für 3-6 Personen. Jeder der Spieler agiert als einer der diebischen Pinguine, welche dem Weihnachtsmann Geschenke klauen wollen. Ziel des Spieles ist es also, möglichst viele Geschenke in seinen Besitz zu bringen. Der Weihnachtsmann versucht andererseits, die Pinguine genau daran zu hindern.

## Bestandteile

- 1 Weihnachtsmann
- 6 Pinguine
- 1 Eisbär
- 1 Hütte
- 1 Tannenbaum
- 44 Eisschollen
- 12 Glassteine (6x rot, 4x blau, 2x grün)
- 24 Geschenke
- 18 Stäbchen (Wasserläufe)
- 1 Würfel (1-3)

## Aufstellung

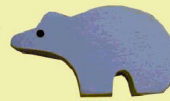
Das Spielfeld besteht aus 44 Eisschollen und wird im Format 4x5 Felder ausgelegt. Die Hütte wird auf einer Seite des Spielfeldes platziert. Die Ereignissteine werden beliebig auf verschiedene, freie Eisschollen verteilt.

## *Die Geschichte zum Spiel ...*

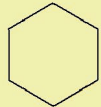
*Es ist Dezember, die Welt ist tief bedeckt von Schnee. Wieder einmal nur noch wenige Tage bis Weihnachten. Unser lieber Weihnachtsmann hat anhand der zig-millionen Wunschzettel alles eingekauft, was verschenkt werden soll. Der Schlitten ist bereits mit unzähligen Paketen beladen und fertig zur Abfahrt. Alle Rentiere sind fit. Zeit also, im Iglu noch einen schönen warmen Kaffee zu trinken. Schließlich ist es kalt am Pol, vor allem in den Wintermonaten. Unser Weihnachtsmann hat die Füße hochgelegt und schaut verträumt auf das knisternde Feuer im Kamin, als ihn ein Geräusch aufschreckt. Ein Blick durch das verschneite Fenster läßt ihn erleichen : Die Pinguine stehlen die Geschenke vom Schlitten!*



6 Pinguine



1 Eisbär



44 Eisschollen



24 Geschenke



18 Wasserläufe



1 Würfel



1 Hütte



Ereignissteine



1 Tannenbaum



... und der Weihnachtsmann!



Jeder Spieler erhält einen Pinguin, drei blaue Wasserläufe sowie zwei Geschenke in seiner Farbe. Die verbleibenden Geschenke werden zunächst neben das Spielfeld gelegt.

Bei einer Teilnehmerzahl von weniger als 6 Spielern werden die nicht benötigten Pinguine, Wasserläufe und Geschenke beiseite gelegt.

Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, beginnt als Weihnachtsmann. Die Figur des Weihnachtsmannes wird auf die Scholle der Hütte gesetzt, direkt neben diese. Der Pinguin dieses Spielers verbleibt außerhalb des Spielfeldes, während die anderen Spieler nun im Uhrzeigersinn ihre Pinguine auf eine beliebige freie Scholle setzen. Anschließend platziert der Weihnachtsmann den Weihnachtsbaum als auch den Eisbär auf beliebige, freie Eisschollen.

**Ablauf**

**I. Der Weihnachtsmann**

Der Weihnachtsmann würfelt nun zuerst und bewegt seine Figur entsprechend dem Wurfresultat auf den Schollen entlang. Vorher anhalten kann er nicht. Jede Scholle zählt einen Würfelpunkt.

Die Richtung, in welche er bewegt wird, ist beliebig. Er darf aber nicht von einer Scholle auf eine angrenzende und von dort direkt wieder zurückbewegt werden (Hin und Her).

Der Weihnachtsmann kann nicht auf die Scholle des Tannenbaums bewegt werden, da wird es für ihn zu eng... Andere Figuren und Wasserläufe können nicht übersprungen werden.

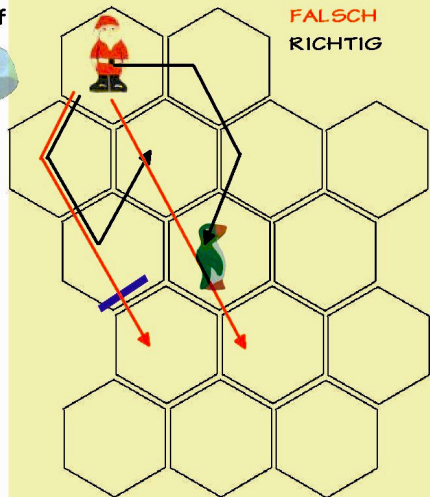


*Startausstattung jedes Spielers*



*Startaufstellung des Weihnachtsmann-Spielers*

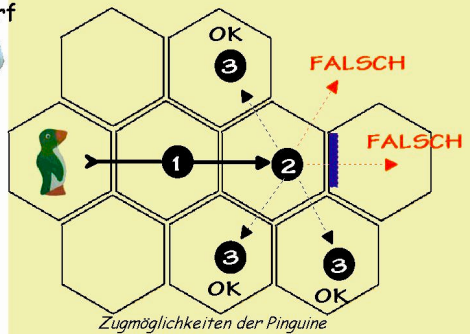
Wurf



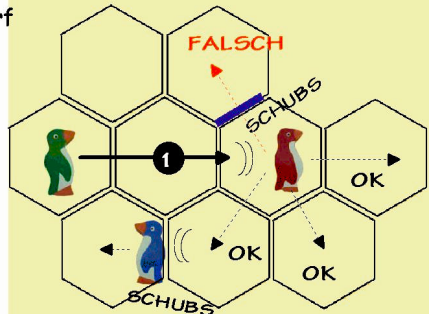
*Zugmöglichkeiten des Weihnachtsmannes*

## II. Die Pinguine

Nachdem der Weihnachtsmann losgelaufen ist, bewegen sich nun im Uhrzeigersinn folgend die Pinguine. Sie ziehen nach dem gleichen Muster wie der Weihnachtsmann. Auch sie können sich gegenseitig nicht überspringen. Es kann damit vorkommen, dass eine Figur nicht die gewürfelte Schrittzahl ziehen kann. In diesem Falle verbleibt sie auf ihrer Eisscholle.



Endet ein Pinguin auf einem Feld, auf welchem bereits ein anderer Pinguin steht, so schiebt er diesen weg (Pinguine, die Geschenke klauen, sind halt nicht nett - auch untereinander nicht). Das Schubsen erfolgt auf eine benachbarte Scholle und kann in jede beliebige Richtung erfolgen, nur nicht in die Richtung, aus welcher der schubsende Pinguin selber kommt. Wohin, das entscheidet der schubsende Spieler. Das kann auch eine Scholle sein, auf der andere Figuren stehen. Wird ein Pinguin auf ein Feld geschubst, auf dem ein anderer Pinguin steht, schiebt er diesen ebenfalls auf ein angrenzendes Feld („Kettenschubsen“). Achtung: Kein Pinguin darf über einen Wasserlauf geschubst werden.



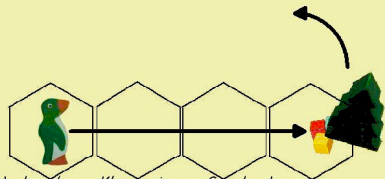
*Beispiel: Pinguin würfelt eine 2 und schiebt den Pinguin auf eine benachbarte Eisscholle.*

*Wird der Pinguin nach links unten auf den dritten Pinguin geschubst, schiebt er diesen wiederum, in eine beliebige Richtung (z.B. nach links).*

## III. Der Tannenbaum

Die Pinguine versuchen zum Tannenbaum vordringen, um dort weitere Geschenke zu stehlen (die gedacht alle unter dem Baum liegen). Endet der Zug eines Pinguins auf der Eisscholle mit dem Tannenbaum, kann der Pinguin ein beliebiges Geschenk zu sich nehmen.

Sobald ein Pinguin ein Geschenk entwendet hat, darf der Weihnachtsmann den Tannenbaum auf eine beliebige andere, freie Scholle versetzen. Diese darf sich jedoch nicht in der direkten Umgebung des Weihnachtsmannes befinden, sondern muss mindestens 3 Felder weit entfernt sein.



*Nach dem Klau eines Geschenkes versetzt der Weihnachtsmann den Tannenbaum*

#### IV. Die Ereignissteine

Landet ein Pinguin - auch außerhalb der Reihe! - auf einer Eisscholle mit Ereignisstein, so darf er den Stein zu sich nehmen. Zur Verdeutlichung : Wird ein Pinguin auf eine Scholle mit Ereignisstein geschubst, kann er diesen Stein aufnehmen, bevor es mit dem schubsenden Pinguin weitergeht.

Ereignissteine kann ein Pinguin jederzeit, also auch außerhalb der Spielerreihenfolge und auch mitten im Zug eines Mitspielers, einsetzen. Der Weihnachtsmann kann dies nicht. Hierzu muß der Spieler laut „Stop“ rufen - das Spiel wird umgehend unterbrochen. Der unterbrechende Spieler nennt die Aktion, die er ausführen will und gibt den entsprechenden Stein an den Weihnachtsmann ab:

- **roter Stein** (6x) : Der Spieler darf seine Pinguinfigur mit einer anderen Pinguinfigur auf dem Spielfeld tauschen.
- **blauer Stein** (4x) : Der Spieler darf seine Pinguinfigur mit irgendeiner anderen Figur (also auch Eisbär oder Weihnachtsmann) tauschen.
- **grüner Stein** (2x) : Der Spieler darf eine Scholle mitsamt daraufstehenden Figuren an eine andere Stelle versetzen

#### V. Erwischt !

Kommen Weihnachtsmann und Pinguin auf einer Eisscholle zusammen, nimmt der Weihnachtsmann dem Pinguin ein Geschenk (seiner Wahl) ab. Nunmehr wechseln die Spieler die Aufgaben. Der gefangene Pinguin wird entfernt; der entsprechende Spieler spielt mit der Weihnachtsmannfigur weiter. Der ehemalige Weihnachtsmann setzt seinen Pinguin auf die Scholle mit der Hütte und spielt von dort aus als Pinguin weiter. Bei häufigem Wechsel des Weihnachtsmannes können sich übrigens durchaus mehrere Pinguine auf dem Hüttenfeld aufhalten. Ansonsten darf es im Spielverlauf von keiner Figur mehr betreten werden !

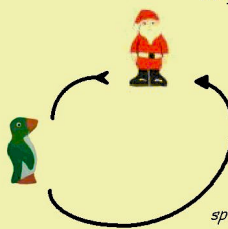


*Landet ein Pinguin auf einer Scholle mit Ereignisstein erhält er einen diesen.*

*Mit einem „Stop“ zur richtigen Zeit eingesetzt, kann ein Ereignisstein den Pinguin retten.*



*Ereignissteine können dabei jederzeit, also auch außerhalb der Reihenfolge - auch mitten im Zug eines Mitspielers - gespielt werden.*



*Fängt der Weihnachtsmann einen Pinguin, dann tauschen die Spieler ihre Aufgaben.*

*Der Pinguinspieler ist nun der Weihnachtsmann, der ehemalige Weihnachtsmann spielt als Pinguin weiter.*

*Der Weihnachtsmann setzt quasi solange aus - kann solange keine Geschenke klauen - bis er einen Pinguin fängt.*

## VI. Der Eisbär

Der Eisbär wird immer dann bewegt, wenn ein Spieler eine „1“ würfelt. Nachdem der Spieler seinen Pinguin bewegt hat, muss er den Eisbären um eine Scholle weiterbewegen.

Erreicht der Eisbär eine andere Figur oder kommen Pinguin oder Weihnachtsmann auf der Eisscholle zu stehen, auf welcher sich der Eisbär aufhält, müssen sie ein Geschenk auf der Scholle zurücklassen, um vor dem Eisbären hastig auf eine benachbarte, leere Scholle fliehen zu können. Gibt es keine leere, dann auf eine besetzte (Geschenk, Pinguin - dann aber schubsen!, Weihnachtsmann - dann Tausch!) oder sogar über Hindernisse hinweg. In Panik geht halt alles.

Jeder Pinguin oder der Weihnachtsmann kann herumliegende Geschenke aufsammeln, sobald der Eisbär die Eisscholle verlassen hat, einfach indem er seinen Zug auf einer solchen Eisscholle beendet.

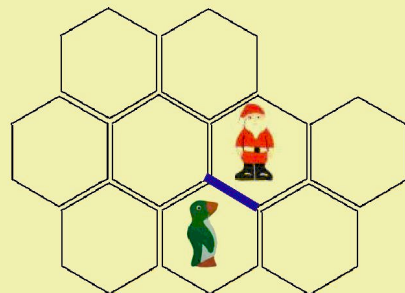
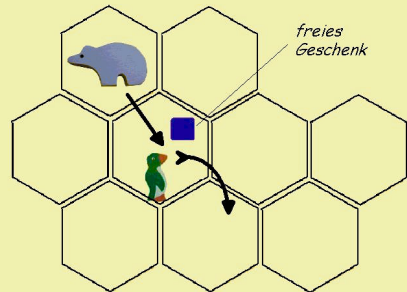
## VII. Die Wasserläufe

Wie kann man sich noch als Pinguin vor den Gefahren schützen? Mit Hilfe der Wasserläufe, welche Risse zwischen den Eisschollen symbolisieren.

Ein Pinguin darf, wenn er an der Reihe ist, Wasserhindernisse legen und aufnehmen. Auf/von die Scholle, wo er startet und/oder von/auf die Scholle, wo er landet. Der Weihnachtsmann kann dies nicht. Beim Legen ist darauf zu achten, dass es nicht erlaubt ist, eine Figur ganz einzuschließen. Wieder aufnehmen kann ein Pinguin auch nur einen Wasserlauf pro Runde.



*Eisbären sind gefährlich - Pinguine und Weihnachtsmann müssen auf eine benachbarte Eisscholle fliehen.*



*Risse in den Eisschollen sind unüberwindbar. Mehr Sicherheit für Pinguine...*

## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Geschenke vom Schlitten geklaut worden sind. Sieger des Spieles ist derjenige Spieler, der die meisten Geschenke sammeln konnte.

Jeweils der Spieler mit den meisten Geschenken einer Farbe erhält einen **Zusatzpunkt**, ebenso der oder die Spieler mit den meisten verschiedenfarbigen Geschenken. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Achtung: Der Weihnachtsmann verschenkt ja an Heiligabend alle seine Geschenke. Insofern kann der Spieler, welcher zum Schluss Weihnachtsmann ist, nicht Gewinner sein. Auch wenn er eigentlich die meisten Geschenke gesammelt haben sollte.

## Zum Spiel

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel.

Es entstand in seiner Grundidee als Unterhaltungsevent zum Weihnachtsfest 2000 in der Familie und hat seitdem einige Wandlungen erfahren. Geblieben ist das Grundidee und die Spielmechanik.

Sollten Sie generell oder spezielle Fragen zum Spiel haben oder fehlen Ihnen Teile, so können Sie sich gerne direkt an uns wenden :

Mücke Spiele / [www.muecke-spiele.de](http://www.muecke-spiele.de)  
Akazienstr. 46  
41236 Mönchengladbach  
+49-2166-621226  
[info@muecke-spiele.de](mailto:info@muecke-spiele.de)

Informationen zum Spiel auch online unter [www.weihnachtspinguine.de](http://www.weihnachtspinguine.de). Hier finden sich FAQ, Videoerklärung und Regelerweiterungen.

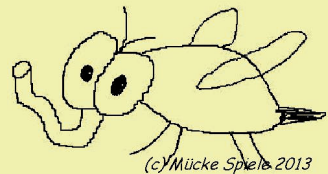
[www.weihnachtspinguine.de](http://www.weihnachtspinguine.de)

## Siegpunkte

Anzahl der Geschenke  
+ je 1 Punkt (Mehrheit bei einer Farbe)  
+ 1 Punkt (meiste verschiedenfarbige Geschenke)



*Er kann niemals der Sieger sein - schließlich sind ja alle Geschenke geklaut!*



*(c)Mücke Spiele 2013*