

# Pinguin Party

Reiner Knizia

Na de lange, donkere winter is het feest bij de pinguïns. De zon schijnt en er wordt weer goed gevist! Om de viswateren over grote afstanden te kunnen zien, bouwen ze de traditionele grote pinguïnpiramide. Hoe meer pinguïns in de piramide passen, hoe beter. Maar dat is nog niet zo eenvoudig ...



## Speelmateriaal

36 pinguïnkaarten in 5 kleuren



(8x groen en 7x rood, blauw, geel en paars)

36 strafpuntenfiches



(24x 1 strafpunt)



(12x 5 strafpunten)

de spelregels



## Doel van het spel

De spelers bouwen gezamenlijk aan een grote piramide. Iedere speler probeert zoveel mogelijk kaarten bij te dragen. Wie geen kaarten meer kan spelen, moet opgeven en krijgt strafpunten. Een speler die al zijn kaarten heeft gespeeld, mag strafpunten inleveren. Wie na een afgesproken aantal ronden de minste strafpunten heeft, wint het spel.



## Vorbereiding

Schud de pinguïnkaarten en deel de stapel op. Geef iedere speler er gedekt evenveel. Leg bij een spel met 5 spelers de overgebleven kaart open op tafel. Deze pinguïn is de eerste kaart in de onderste rij van de pinguïnpiramide. Sorteert de strafpuntenfiches naar waarde en leg deze als voorraad op tafel. De speler die als laatste een echte pinguïn heeft gezien, is startspeler.

# Spelverloop

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, leggen de spelers om beurten één kaart uit hun hand open op tafel, en bouwen aan een plat liggende piramide. Dit gaat door totdat één van de spelers al zijn kaarten kwijt is óf niemand meer kan.



In de loop van het spel ontstaat een pinguïnpiramide. De onderste rij van de piramide kan uit maximaal 8 kaarten bestaan, de rij erboven uit maximaal 7 kaarten, de derde maximaal 6, enzovoort. De piramide kan tot 8 rijen hoog worden, in welk geval de bovenste rij uit 1 kaart bestaat. De afbeelding hiernaast laat een volledige piramide zien.

De speler die aan de beurt is, heeft voor het spelen van zijn kaart de volgende mogelijkheden:

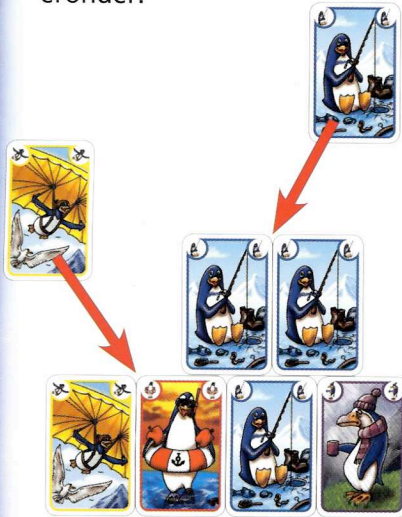
- 1 Hij legt zijn kaart aan de onderste rij
- 2 Hij legt zijn kaart op een hoger niveau

- 1 Een speler mag een kaart aan de onderste rij leggen, zolang deze niet langer wordt dan 8 kaarten. Het is niet van belang welke kleur de kaart heeft. De speler moet zijn kaart direct links of rechts van de pinguïns in deze rij leggen.



*Opmerking:* met de eerste kaart die op tafel wordt gelegd wordt de onderste rij begonnen.

- 2** Een speler mag zijn kaart op een hoger niveau leggen als er midden boven 2 kaarten uit de rij eronder plaats is. De kleur van de pinguïn op de nieuwe kaart moet gelijk zijn aan de kleur van ten minste één van de twee pinguïns eronder.



### Goed

Onder de gele pinguïn ligt een gele pinguïnkart. Onder de blauwe pinguïn liggen twee blauwe pinguïnkarten.



### Fout

Onder de rode pinguïn liggen een gele en een groene pinguïnkart. Onder de groene pinguïn ligt maar één pinguïnkart.

## Opgeven

Een speler die geen pinguïnkart kan spelen, moet opgeven. Hij krijgt zoveel strafpunten als hij pinguïnkarten in zijn hand heeft. Hij pakt overeenkomstig strafpuntenfiches uit de voorraad. Daarna legt hij zijn pinguïnkarten gedekt voor zich neer.

*Voorbeeld: Nicole is aan de beurt. Zij kan geen pinguïn in de piramide leggen. Omdat ze nog twee kaarten in de hand heeft, krijgt ze 2 strafpunten.*

## Alle kaarten kwijt

Een speler die zijn laatste pinguïn in de piramide legt, mag tot 2 van zijn strafpunten teruggeven. Als hij maar 1 strafpunt heeft, levert hij die in. Het teruggeven van strafpunten mag nooit met terugwerkende kracht.

*Voorbeeld: Lien heeft 5 strafpunten. Ze legt haar laatste pinguïn in de piramide. Als beloning mag ze 2 strafpunten in de voorraad teruggeven. Nu heeft ze er nog 3 over. Alwin is aan de beurt en legt zijn laatste kaart in de piramide. Hij mag ook twee strafpunten inleveren,*

maar heeft er maar 1. Deze levert hij in.

**Opmerking:** strafpuntenfiches mogen op elk moment worden gewisseld.

## Einde van een ronde

Een ronde is afgelopen zodra geen van de spelers nog een kaart kan spelen.

*Opmerking: Het is mogelijk dat er één speler overblijft, die meerdere kaarten heeft. Hij mag zolang doorspelen als hij kan en krijgt eventueel meerdere beurten achter elkaar. Ook deze laatste speler krijgt strafpunten als hij niet al zijn kaarten kwijt kan (of levert strafpunten in als hij al zijn kaarten in de piramide legt).*

## Volgende ronde

De spelers laten hun strafpunten voor zich liggen. Begin een nieuwe ronde zoals onder Voorbereiding beschreven. De speler links van de vorige startspeler begint.



## Einde van het spel

Speel zoveel rondes als er spelers zijn en zorg ervoor dat iedere speler één keer startspeler is. Wie na het einde van de laatste ronde de minste strafpunten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. De spelers kunnen ook afspreken om door te spelen totdat er één winnaar is.



## Spelregels voor een spel met 2 spelers

Alle hierboven beschreven spelregels zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Schud alle kaarten. Geef beide spelers gedekt 14 handkaarten. Leg de resterende kaarten in de doos. Deze worden niet gebruikt.

De onderste rij van de piramide bestaat uit maximaal 7 kaarten (daardoor wordt de piramide maximaal 7 rijen hoog).



Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000

© 2008 Amigo  
Auteur: Reiner Knizia  
Grafische vormgeving:  
Markus Wagner  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma



Alle rechten voorbehouden. Made in Germany.

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.