

## Übersicht

Bei Pinguin Ultimatum sind die Spieler Hofnarren, die Pinguine zu einem Fest einladen, das von ihrem Chef, dem König, veranstaltet wird. Ziel des Spiels ist es möglichst viele Siegpunkte zu erlangen in dem man den eingeladenen Pinguinen einen möglichst schönen Abend bereitet.

Jeder Pinguin mag eine von vier dargebotenen Arten von Unterhaltung, ersichtlich auf den Spielkarten: Jonglieren (farbige Bälle), Akrobatik (Einrad), Tanz (Hut und Stock) oder Musik (Musiknoten).

Darüber hinaus gehört jeder Pinguin einer von vier Familien an, was an der Farbe seiner Nummer erkennbar ist. Jede Familie mag eine der vier Tierarten, die auf dem Fest Unterhaltung bieten: Schafe (grüne Familie), Kängurus (braun), Seehunde (rot) und Bären (blau). Die Farbe der Zahl auf einer Pinguinkarte entspricht der Tierart, deren Unterhaltung es mag.

Im Spiel lädt der Spieler Pinguine zum Fest ein, die er auf dem Tisch neben Unterhalter legt. Im Verlaufe des Spiels bildet sich so ein großes Netz, das zu den Tischkanten hin wächst. Die Tischkanten begrenzen somit das Spielfeld.

Siegpunkte werden jedes Mal, wenn ein Unterhalte eine Darbietung erbringt, vergeben. Zusätzlich erhalten die Spieler während des Spiels Unterhalterkarten, welche entweder während des Spiels nutzbringend verwendet oder für zusätzliche Punkte am Ende des Spiels gesammelt werden können.

## Aufbau des Spiels

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die fünf entsprechenden Spielsteine. Jeder erhält 3 Steine, welche die Einladungen des Spielers markieren (im folgenden Einladungsstein genannt), und 2 Zählsteine.

Jeder Spieler erhält 2 Zählkarten (eine für 10er Zahlen und eine für 1er Zahlen) und legt die beiden Zählsteine auf die Ziffern "10" und "0". Somit beginnt jeder das Spiel mit 10 Punkten. Wenn man während des Spiels Punkte sammelt oder verliert, bewegt man die Zählsteine entsprechend. Falls ein Spieler mehr als 100 Punkte erlangt oder ins Minus rutscht, sollte sich der Spieler einfach merken, dass dies der Fall ist.

Jeder Spieler nimmt sich zufällig eine der vier Karten, welche die verschiedenen Darbietungen darstellen, und legt sie offen vor sich aus.

Eine Vorhangkarte wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die übrigen Vorhangkarten werden auf einen Stapel an den Spielrand gelegt.

Die Unterhalterkarten werden gemischt und einige werden neben der Vorhangkarte nach dem, der Spielerzahl entsprechenden, Muster auf der Abbildung ausgelegt. Die restlichen Unterhalterkarten werden, mit der Bildseite nach unten, als Zugstapel an den Spielfeldrand gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht, so dass deren Bildseite sichtbar wird.

Die Pinguinkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 Karten. Diese werden von jedem Spieler auf der Hand gehalten. Die restlichen Karten, mit der Bildseite nach unten, bilden ebenfalls einen Zugstapel.

Der kürzeste Spieler beginnt das Spiel.

## **Das Spielfeld**

Der Spieltisch stellt den Eisberg dar auf dem das Fest stattfindet und seine Kanten begrenzen das Spielfeld. Kein Spieler darf eine Karte an einer Stelle zum Fest hinzufügen an der die Karte über die Tischkante hinausstehen würde.

Wenn das Fest wächst und sich dem Rand des Eisbergs nähert, müssen die Spieler sich einigen wie viele Reihen von Karten noch auf den Tisch passen werden.

## **Der Spielablauf**

Das Pinguin Ultimatum wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

1. Füge eine Pinguinkarte aus Deiner Hand zum Fest hinzu. Bezahle die Verwandtschaftsstrafe, falls erforderlich.
2. Bewege einen Einladungsstein, wenn Du willst.
3. Falls ein Unterhalter seine Darbietung beginnt, führe die entsprechende Wertung aus.
4. Ziehe eine neue Pinguinkarte vom Stapel. Der linke Mitspieler setzt das Spiel fort.

### **Schritt 1: Einen Pinguin zum Fest hinzufügen**

In jeder Runde muss ein Spieler einen Pinguin aus seiner Hand an einen freien Platz auf dem Tisch legen. Pinguine müssen an einen beliebigen Unterhalter auf dem Fest angelegt werden. Zusätzlich ist das folgende zu beachten:

- Karten müssen dieselbe Orientierung haben. Die kurzen und langen Seiten aller Karten müssen alle zusammen passen.
- Karten müssen auf den Eisberg passen -- sie dürfen nicht über den Tischrand herausragen.

-- Nachbarschaft zu anderen Karten schließt immer Diagonalen ein. Eine Karte kann mit bis zu 8 anderen Karten benachbart sein.

**(Beispiel:**

Dieser Unterhalter hat 8 benachbarte Felder, wobei jedoch drei nicht beispielbar sind, da dort Karten über den Rand des Eisbergs ragen würden.

Karten müssen immer in derselben Orientierung angelegt werden.)

Sehr wichtig: Falls ein Pinguin so gespielt wird, dass er zu einem Pinguin aus seiner Familie, also derselben Farbe, benachbart ist, muss eine Verwandtschaftsstrafe bezahlt werden.

**Die Verwandtschaftsstrafe**

Pinguin ziehen es vor mit Vögeln anderer Familien umzugehen. Falls ein Pinguin so angelegt wird, dass er an einem oder mehreren Pinguinen der eigenen Farbe anliegt, muss eine Verwandtschaftsstrafe bezahlt werden. Die Zahlen aller dieser benachbarten Pinguine der selben Farbe werden addiert und die Summe von den Siegpunkten des Spielers, der den Pinguin platziert hat, abgezogen. Die Zahl des gerade angelegten Pinguins beeinflusst die Höhe der Strafe nicht.

**Die Verwandtschaftsstrafe vermeiden**

Spieler erhalten während des Spiels Unterhalterkarten. Falls ein Spieler eine Verwandtschaftsstrafe für seinen Zug bezahlen müsste, hat er die Möglichkeit anstelle der Strafe eine seiner Unterhalterkarten abzugeben. Dazu wird die Unterhalterkarte einfach abgegeben und es müssen keine Siegpunkte bezahlt werden.

**Schritt 2: Bewegen eines Einladungssteins**

In jedem Zug ist es erlaubt einen Einladungsstein der eigenen Farbe von einem beliebigen Ort auf einen beliebigen freien Pinguin zu ziehen. Man darf den Stein auf einen freien Pinguin setzen unabhängig davon wer diesen Pinguin angelegt hat.

Einladungssteine zeigen an welche Pinguine von wem als besonderer Gast zum Fest geladen wurden. Ein Stein erlaubt es einem Spieler Siegpunkte zu bekommen, jedes Mal wenn der Pinguin sich amüsiert. Jeder Pinguin darf zu keiner Zeit mehr als einen Einladungsstein besitzen.

Die Bewegung eines Einladungssteins ist immer optional. Jeder Spieler hat nur drei Einladungssteine, daher ist es wichtig sie geschickt einzusetzen!

### **Schritt 3: Unterhaltung - Die Wertungsphase**

Jede Unterhalterkarte hat auf seinem Rand Punkte, die mit den daran benachbarten Spielfeldern korrespondieren. Ein Unterhalter beginnt seine Darbietung, wenn alle durch die Punkte markierten Plätze von einer beliebigen Karte (Pinguin, Unterhalter oder Vorhangkarte) besetzt sind. Felder, die nicht bespielbar sind, also außerhalb des Eisbergs liegen, gelten immer als besetzt.

Wenn ein Unterhalter seine Darbietung beginnt werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Siegpunkte werden vergeben
2. Die Unterhalterkarte wird an einen Spieler vergeben
3. Die Vorhangkarte wird ausgelegt
4. Eine neuer Unterhalter wird zum Fest hinzugefügt.

Falls mehrere Unterhalte zur gleichen Zeit ihre Darbietung beginnen, entscheidet der Spieler der momentan an der Reihe ist in welcher Reihenfolge die Unterhalter auftreten. (Falls dies im letzten Spielzug der Fall ist, ist der Stapel mit Unterhalterkarten leer und das Spiel endet nachdem der erste Unterhalter seine Darbietung gezeigt hat.)

#### **Siegpunkte verteilen**

Alle Pinguine in Nachbarschaft zum Unterhalter -- auch diejenigen, die nicht an einem der Punkte auf der Unterhalterkarte liegen -- stellen das Publikum dar. Pinguine im Publikum amüsieren sich bei einer Darbietung sammeln Siegpunkte für den Spieler, der sie als besonderen Gast zum Fest geladen hat. Die Anzahl der Siegpunkte, die ein Pinguin einem Spieler bringt, entsprechen der Zahl auf der Pinguinkarte.

Ein Pinguin kann auf zwei Arten von der Darbietung amüsiert sein:

**Die Tierart.** Es gibt vier Tierarten, die auf dem Fest für Unterhaltung sorgen: Schafe, Kängurus, Bären und Seehunde. Jeder Unterhalter hat seine eigene Hintergrundfarbe, die mit der Farbe der Familie, die Unterhaltung dieser Tierart schätzt. Falls die Farbe der Zahl auf einer Pinguinkarte mit der Farbe des Unterhalters übereinstimmt, amüsiert sich der Pinguin bei der Darbietung.

**Die Unterhaltungsform.** Auf jeder Unterhalterkarte ist die Form der Unterhaltung zu sehen: Jonglieren, Tanz, Musik oder Akrobatik. Wenn die abgebildete Form der Unterhaltung bei Unterhalter und einer Pinguinkarte übereinstimmt, amüsiert sich der Pinguin.

Einige Pinguine können sowohl durch die Unterhaltungsform als auch die Tierart, welche die Darbietung erbringt, amüsiert sein. Ihre Siegpunkte zählen trotzdem nur einfach.

(Der rote tanzende Seehund hat vier Punkte. Der Punkt unten-rechts liegt an einem Feld, dass außerhalb des Eisbergs liegt und gilt damit als besetzt.

Nachdem der zweite blaue Pinguin angelegt wurde, liegen die restlichen drei Punkte an Feldern an, die besetzt sind. Der Tänzer beginnt seine Darbietung.

Es sind fünf Pinguine im Publikum. Die zwei roten Pinguine amüsieren sich, weil der Tänzer ein Seehund (rot) ist. Die beiden blauen Pinguine amüsieren sich, weil sie Tanz mögen. Der grüne Pinguin amüsiert sich leider nicht, da er Schafe und Akrobatik bevorzugt.)

### **Das Vergeben der Unterhalterkarte**

Von den Spielern die bei einer Darbietung Punkte erhalten haben, bekommt derjenige, der die wenigsten Punkte erhalten hat, die Unterhalterkarte und legt sie offen vor sich aus. Spieler die null Punkte erhalten haben werden dabei nicht berücksichtigt! Spieler, die Unterhalterkarten erhalten, können diese später abgeben um die Verwandtschaftsstrafe zu vermeiden oder sie sammeln um am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte zu erlangen.

Wichtig: Falls mehrere Spieler die gleiche niedrigste (nicht-null) Punktzahl haben wird der Unterhalter aus dem Spiel genommen.

Rot erhält 9 Punkte  
Grün erhält 6 Punkte  
Blau erhält 0 Punkte

Grün bekommt den Unterhalter

Rot erhält 9 Punkte  
Grün erhält 6 Punkte  
Blau erhält 6 Punkte

Der Unterhalter kommt aus dem Spiel!

Rot erhält 9 Punkte  
Grün erhält 0 Punkte  
Blau erhält 0 Punkte

Rot bekommt den Unterhalter

## **Die Darbietung beenden**

Eine Vorhangkarte wird auf den Platz des Unterhalters gelegt. Vorhangkarten belegen einfach nur den Platz des Unterhalters auf dem Spielfeld damit keine andere Karte diesen einnehmen kann.

Der Spieler, der am Zuge ist, nimmt die oberste Unterhalterkarte und legt diese neben einer beliebigen anderen ausliegenden Karte an. Sie muss auf den Eisberg passen und in derselben Richtung liegen, wie alle anderen Karten, dabei darf sie um 180 Grad gedreht werden, falls erwünscht.

Darüber hinaus darf der Unterhalter nicht an einen Platz gelegt werden an dem er:

- selber sofort eine Darbietung beginnen würde.
- einen anderen Unterhalter sofort zu einer Darbietung veranlassen würde.

Nachdem eine neuer Unterhalter angelegt wurde, wird die oberste Unterhalterkarte auf dem Zugstapel umgedreht.

## **Schritt 4: Beenden des Zuges**

Der Spieler zieht eine neue Pinguinkarte. Daraufhin ist sein linker Nachbar an der Reihe.

## **Spielende und Wertung**

Wenn ein Spieler von einem leeren Stapel eine neue Karte ziehen oder eine Karte anlegen müsste für die es auf dem Eisberg keinen Platz gibt, ist das Spiel augenblicklich beendet.

Jeder Spieler hat bereits Siegpunkte auf seiner Zählkarte. Zu diesen werden nun weitere Punkte hinzukommen, abhängig von den Unterhalterkarten die jeder Spieler noch besitzt.

Erstens: Für jeden Unterhalter eines Spielers dessen Darbietungsform mit seiner Darbietungskarte übereinstimmt erhält er 2 Siegpunkte.

Zweitens: Stellen sie fest wer die meisten Unterhalter einer jeden der vier Farben besitzt. Für jede Farbe werden wie folgt Punkte vergeben:

- Falls ein Spieler mehr Karten einer Farbe als alle anderen besitzt, erhält er 5 Punkte.
- Falls mehrere Spieler dieselbe Anzahl Karten haben, erhält jeder 3 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Punkte auf Grund seiner Unterhalter erlangt hat. Löst dies den Gleichstand nicht auf, so gewinnt der Spieler mit den meisten Unterhalterkarten. Falls dies nicht zu einer Entscheidung führt, gewinnt der kürzere Spieler.

(Beispiel: Leas Darbietungskarte ist Tanzen. Zu Spielende hat sie 2 Unterhalter, welche beides Tänzer sind. Sie erhält 4 Punkte.

Einer der Unterhalter ist ein Schaf und niemand anderes hat ein Schaf. Dafür erhält Lea 5 weitere Punkte.

Die andere Karte ist ein Seehund. Zwei weitere Spieler haben ebenfalls einen Seehund. Alle drei erhalten dafür 3 Punkte.

Danach wird noch festgestellt wer die meisten Bären und Kängurus hat.)

### **Zusatzregel: Festgelegter Aufbau**

Um den Beginn des Spiels ausgeglichener zu gestalten, können die Unterhalter, die während des Aufbaus ausgelegt werden, so gewählt werden, dass sie alle einer unterschiedlichen Tierart (Farbe) angehören und sich auch alle in ihrer Darbietungsform unterscheiden.

Spieldesign: Jim Doherty  
Kartengrafik: Scott Starkey  
Umschlagsgestaltung: Rick Chamberlain  
Übersetzung: Sebastian Kraus

Copyright 2003 Eight Foot Llama  
15 Tenney Road Westford, MA 01886 USA  
Printed in Canada  
Besuchen Sie [www.eightfootllama.com](http://www.eightfootllama.com) für weitere Varianten!

Inhalt:  
64 Pinguinkarten  
16 Unterhalterkarten  
14 Vorhangkarten  
4 Regelkarten  
  
4 Darbietungskarten  
12 Einladungssteine  
8 Zählkarten  
8 Zählsteine