



Ein Brettspiel für 2 Spieler von **Avri Klemer**

Es ist allgemein anerkannt, dass übers Eis schlitternde Pinguine drollig sind. Und Fußball ist das einzig *wichtige* Spiel, stimmt's? Also, nehmen wir zwei süße Pinguinfamilien, geben wir ihnen ein vereistes Fußballfeld, einen Ball dazu und schauen wir dann dem lustigen Treiben zu ...

SPIELMATERIAL

Zu **PENGUIN SOCCER** (Pinguin-Fußball) gehören:

- ein PENGUIN SOCCER 8x8-Spielbrett
- 3 weiße Pinguine in 3 Größen
- 3 schwarze Pinguine in 3 Größen
- 1 roter Ball

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird nicht gerade, sondern im Winkel von 45° aufgelegt und die beiden Spieler setzen sich an die zwei gegenüberliegenden Ecken. Jeder Spieler verfügt über eine Familie von 3 gleichfarbigen Pinguinen. Eine Familie besteht aus einer Mama (groß), einem Papa (mittel) und einem Baby (klein).

Alle Pinguine beginnen außerhalb des Spielbretts.

Der rote Ball wird auf dem Schnittpunkt der mittleren 4 Spielfelder gelegt. Wenn der erste Pinguin eines der mittleren 4 Spielfelder erreicht, wird der Ball auf dieses Feld verschoben.

Es beginnt der Spieler, der (nach Meinung der anderen Spieler und aller anderen Anwesenden) den besten Pinguin darstellen kann.

ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt die Pinguinfamilie, die als Erste den Ball in ihr Zielfeld schießen kann. Das Zielfeld ist direkt gegenüber dem Startfeld, welches in der Ecke des Spielbretts liegt, in der der jeweilige Spieler sitzt.

Das Tor wird gezählt, wenn der Ball das Zielfeld erreicht, auch wenn dort ein Pinguin stehen sollte.

SPIELABLAUF

Eine Mama (groß) kann 1 Feld schlittern oder 3 Felder weit schießen.

Ein Papa (mittel) kann 2 Felder schlittern oder 2 Felder weit schießen.

Ein Baby (klein) kann 3 Felder schlittern oder 1 Feld weit schießen.

In jeder Runde muss ein Spieler einen Zug mit einem seiner Pinguine machen. Ein Zug ist entweder: **schlittern**, **aufstehen** oder **schießen**.

Schlittern: Steht ein Pinguin aufrecht, kann er sich hinlegen und in eine beliebige der 8 geraden oder diagonalen Richtungen schlittern.

Nach jedem Feld kann ein schlitternder Pinguin die Richtung um eine Achteldrehung ändern. Für Papas und Babys (die ja mehr als 1 Feld pro Runde ziehen können)

ändert sich damit auch die Richtung der nachfolgenden Züge. Die Pinguine schlittern auf dem Eis und drehen sich dabei!

Ein Pinguin, der seine Runde **auf dem Eis liegend** beginnt, darf gleich in seiner Richtung weiterschlitern. Er darf sich drehen oder auch nicht, egal welcher Zug vorausging.

Ein Pinguin, der den Ball hat, darf nicht schlittern. Der Ball kann nur durch einem Schuss bewegt werden.

Wenn ein Pinguin das Feld erreicht, auf dem sich der Ball befindet, beendet er das Schlittern sofort und steht auf (der Ball und der Pinguin sind auf dem selben Feld).

Wenn ein Schlittern oder ein Schuss einen Pinguin oder den Ball auf ein Feld am Spielrettrand bringt, endet der Zug dort. Ein Pinguin wird dabei immer aufgerichtet.

Aufstehen: Anstatt zu schlittern, kann sich ein (auf dem Eis liegender, in eine beliebige Richtung ausgerichtet) Pinguin aufrichten. Der Zug endet damit.

Schießen: Nur der Pinguin, der den Ball hat, darf schießen.

Um den Ball zu schießen, muss sich der aufrecht stehende Pinguin in eine Richtung orientieren. Der Ball wird dann 1, 2 oder 3 Felder weit in diese Richtung geschossen. Merke: der Pinguin mit dem Ball darf nicht schlittern und er bleibt auf seinem Feld wenn er schießt.

Der Ball bleibt immer auf der Eisoberfläche (die Fußballer haben Schwimmhäute an den Füßen!), er kann also nicht über andere Pinguine geschossen werden. Wenn der Ball auf ein Feld zu einem anderen Pinguin geschossen wird, steht dieser Pinguin sofort auf und der Zug des schießenden Spielers ist beendet.

Es darf sich immer nur 1 Pinguin auf einem Feld befinden. Kein Pinguin darf auf das Feld eines anderen Pinguins schlittern, der den Ball nicht hat. Das wäre ein Foul und Pinguine tun sowas nicht!

Ein Pinguin darf jedoch auf das Feld eines gegnerischen Pinguins schlittern, wenn dieser gerade den Ball besitzt. Das ist dann ein **Angriff**. Ein Angriff beendet den Zug sofort und der angreifende Pinguin wird auf dem Feld mit dem Ball aufgerichtet.

Der angegriffene Pinguin wird 1 Feld weit in die entgegengesetzte Richtung, aus der der Angriff kam, zurückgeschoben. Diese Bewegung kann das Zurückdrängen von weiteren Pinguinen in der gleichen Richtung zur Folge haben. Es kann sogar dazu führen, dass ein Pinguin ganz vom Spielbrett heruntergeschoben wird!

Ein herausgeschobener Pinguin kann aber, wie gehabt, in einer nachfolgenden Runde wieder über das Startfeld ins Spiel gebracht werden.

Einen eigenen Pinguin darf man nicht angreifen – das wäre ja wieder ein Foul!

Alle Pinguine beginnen außerhalb des Spielbretts und sie dürfen nur über das Startfeld schlitternd ins Spiel gelangen. Noch nicht einsetzte Pinguine stehen immer aufrecht und betreten das Spielfeld schlitternd in eine der drei Richtungen, die vom Startfeld ausgehen. Deshalb endet Mama Pinguins Zug immer auf dem Startfeld selbst, Papas Zug auf der zweiten Reihe oder Spalte und Babys Zug in der dritten Reihe oder Spalte des Spielbretts. Sie dürfen sich, wie üblich, drehen (oder auch nicht). Kein Pinguin darf auf dem gegnerischen Startfeld das Spielbrett betreten, selbst dann nicht, wenn er dort herausgeschoben wurde!