



*Die Pinguine halten ihren jährlichen Kunstsprungwettbewerb auf dem antarktischen Eisschelf ab. Die Kunstspringer wetteifern darum, so viele Kunstfiguren wie möglich in ihren Sprung einzubauen, bevor sie elegant ins Wasser tauchen, ohne dabei einen Bauchklatscher zu landen.*



## Spielmaterial

55 „Kunstfiguren“ Karten : Eine Karte mit der Zahl 1, Zwei Karten mit der Zahl 2, Drei Karten mit der Zahl 3, ... usw., Zehn Karten mit der Zahl 10. Manche Karten, nämlich die mit 8, 9 und 10, haben außerdem ein Bonus-Symbol.



## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine „Figurenkarte“ mit derselben Zahl wie Anzahl der Mitspieler (d. h. eine „2“ im Zwei-Personen-Spiel, eine „3“ im Drei-Personen-Spiel usw.). Alle übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt, das ist der Zugstapel.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dieser Spieler ist der erste Kunstspringer.



## Spielzug des aktiven Spielers - Kunstspringen

Der aktive Spieler macht einen Kunstsprung wie folgt: Er zieht eine „Figurenkarte“ vom Stapel und legt sie offen in die Tischmitte.

Bevor er weitere „Figurenkarten“ aufdeckt, muss er vor jeder Karte eine kleine Pause einlegen, um den anderen Spielern Gelegenheit zu geben, ihre Hand zu heben oder eine Karte zu bieten (s. u.).

So deckt er weiter eine Karte nach der anderen auf und legt sie in eine Reihe untereinander, bis er beschließt, keine weiteren Figuren mehr zu springen und glatt ins Wasser einzutauchen, ODER bis er eine Karte aufdeckt, die mit einer bereits zuvor aufgedeckten Karte ein Paar bildet (also gleich ist) und er damit einen tölpelhaften Bauchklatscher macht.

Im ersten Fall erhält der Spieler alle von ihm aufgedeckten Karten. Macht er jedoch einen Bauchklatscher, erhält er nur die zuletzt aufgedeckte Karte. So oder so ist damit

sein S  
Der n  
vorhe  
eine v  
und a

## Spi run

Bevor  
nen e  
inden  
a) Äng  
er ins  
b) Wa  
einen  
c) Dra  
dabei  
die W  
Jeder  
Karte  
er sei  
Jeder  
und d  
und l  
Ein S  
tausc  
unter

## Bonu

-, Abw  
des S  
abwe  
Karte  
gen o  
-, Fall



sein Spielzug beendet. Alle erhaltenen Karten legt er offen vor sich auf dem Tisch aus. Der nächste Spieler (reihum im Uhrzeigersinn) hat nun die Wahl, ob er versucht, den vorherigen Sprung fortzusetzen, indem er die noch aufgedeckten Karten liegen lässt und eine weitere „Figurenkarte“ aufdeckt, oder ob er zu einem völlig neuen Sprung ansetzt und alle noch aufgedeckten Karten wieder unter den Stapel schiebt.

## **Spielzug der/des nicht aktiven Spieler/s: Herausforderung des Springers**

Bevor der Springer entscheidet, ob er noch eine weitere Karte aufdeckt oder nicht, können einige oder alle anderen Spieler wetten, dass der Spielzug des Springers nun endet, indem er/sie eine seiner/ihrer Karten bietet/bieten:

- a) Ängstlich: Falls der Springer beschließt, keine weitere Figur mehr einzubauen, bevor er ins Wasser taucht, hat der nicht aktive Spieler die Wette gewonnen.
- b) Wagemutig: Falls der Springer beschließt, eine weitere Figur einzubauen und dann mit einem Bauchklatscher landet, hat der nicht aktive Spieler die Wette gewonnen.
- c) Draufgängerisch: Falls der Springer beschließt, eine weitere Figur einzubauen und dabei erfolgreich ist (d. h. die neue Karte bildet kein Paar), hat der nicht aktive Spieler die Wette verloren.

Jeder Spieler, der seine Wette gegen den Springer gewonnen hat, nimmt seine gebotene Karte zurück und legt sie VERDECKT vor sich ab. Falls er seine Wette verloren hat, legt er seine gebotene Karte OFFEN vor dem Springer ab.

Jeder Spieler kann während des Spielzuges eines anderen Spielers nur einmal wetten und dabei auch nur genau eine Karte einsetzen. Wer nicht wetten will, hebt seine Hand und lässt den Springer damit wissen, dass er seinen Sprung fortsetzen kann.

Ein Spieler kann jederzeit eine seiner verdeckten Karten gegen zwei offene Karten eintauschen. Er deckt dann seine verdeckte Karte einfach auf und zieht die zweite Karte unten vom Stapel.

### **Bonus Aktion:**

–„Abwägen“: Falls, und absolut nur in diesem Falle, kein anderer Spieler auf das Ende des Sprunges gewettet hat, kann der Springer eine seiner „Abwägungskarten“ dauerhaft abwerfen und sich die drei obersten Karten des Stapels ansehen, bevor er die nächste Karte aufdeckt. Er kann diese Karten neu ordnen und dann oben auf den Stapel zurücklegen oder sie alle unter den Stapel schieben.

–„Fallschirm“ (im Spiel mit unter 12 –Jährigen empfohlen): Falls der Springer einen

Bauchklatscher macht, kann er dauerhaft seine „Fallschirmkarte“ abwerfen und dann die letzte gezogene Karte (das ist die Karte, die das Paar bildete) unter den Stapel schieben. Die Schiedsrichter haben den Bauchklatscher ganz klar übersehen! Damit endet aber der Spielzug des Spielers und jegliche gegen ihn gesetzte Wetten gelten als gewonnen.

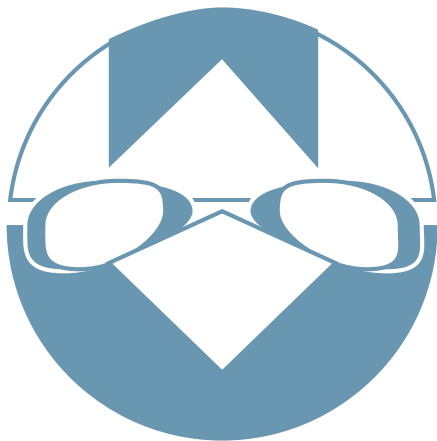


## **Spielsieg und Ende**

Das Spiel endet, wenn der Zugstapel aufgebraucht ist.

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte: Jede eigene offene Karte ist 1 Punkt wert, jede eigene verdeckte Karte (die man durch gewonnene Wetten erhalten hat) 3 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger und erhält den offiziellen Titel „Antarktischer Meisterspringer“ verliehen.



[www.ilopeli.com](http://www.ilopeli.com)