

The illustration depicts a top-down view of a polar ice pack. The ice is broken into several dark blue, angular pieces. Between these pieces, a light blue, bubbly water surface is visible. Several penguins are scattered throughout the scene, some swimming in the water and others partially submerged in the ice. The penguins have dark blue heads and backs with white chests and orange beaks. Various fish are also present, including a large red fish, a yellow fish, and several smaller blue and green fish. The overall scene is vibrant and playful, set against a dark blue background.

# Packeis am Pol

SPIELANLEITUNG

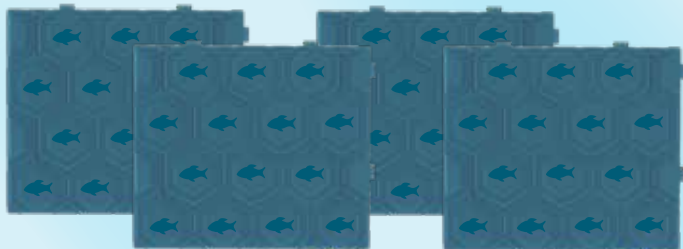
Die große Eisscholle bricht entzwei! Schnapp dir flink alle Fische, bevor sie wegflutschen. Schnappst du sie dir nicht, wird es ein anderer Pinguin tun!

Als Pinguin schlitterst du rücksichtslos über das Eis und schnappst deinen Konkurrenten die Fische genau vor deren Schnabel weg. Sei wachsam, denn das Eis schwindet und manch allzu unvorsichtiger Pinguin findet sich auf einer winzigen Eisscholle wieder.

*Kein Problem? Von wegen... Das schwindende Eis und hinterhältige Pinguine vereiteln so manchen Spielzug. Was wird deine eiskalte Strategie sein?*

## SPIELMATERIAL

### 4 Ozean-Platten



### 16 Pinguine (4 pro Farbe)



Jeder Spieler kontrolliert 2–4 Pinguine, um damit Fische einzusammeln.

### 60 Eisschollen

30-mal 1 Fisch



20-mal 2 Fische



10-mal 3 Fische



alle Rückseiten



Die 60 Sechseckplättchen zeigen auf der Vorderseite eine Eisscholle mit 1, 2 oder 3 Fischen. Alle Rückseiten zeigen einfach dunkles Wasser.

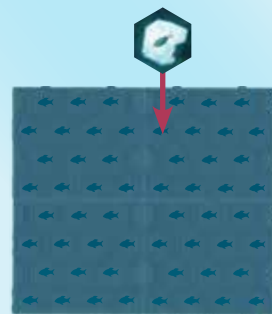
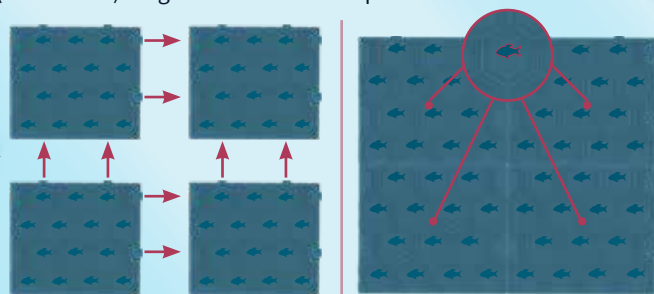
## SPIELVORBEREITUNG

1. Steck die 4 Ozean-Platten wie unten gezeigt zusammen. Die Fischgravuren auf den Platten müssen die gleiche Ausrichtung haben.
2. Alle 60 Eisschollen werden verdeckt gemischt. Füllt dann die Ozean-Platten zufällig mit aufgedeckten Eisschollen auf, bis alle im Ozean-Spielbereich platziert sind. Falls ihr feststellt, dass die Eisschollen mit 2 und 3 Fischen ungleichmäßig verteilt sind, könnt ihr die Schollen für eine ausgewogenere Auslage umsordieren.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die dazugehörigen Pinguine. Abhängig von der Spieleranzahl variiert die Anzahl der benötigten Pinguine im Spiel:

- 2 Spieler: Jeder Spieler erhält 4 Pinguine.
- 3 Spieler: Jeder Spieler erhält 3 Pinguine.
- 4 Spieler: Jeder Spieler erhält 2 Pinguine.

Angefangen beim jüngsten Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler je **einen** Pinguin ein. Dabei setzt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, einen Pinguin auf eine Eisscholle mit nur **einem** Fisch. Dies setzt ihr so lange reihum fort, bis ihr alle eure (erhaltenen) Pinguine nacheinander platziert habt.



Es kann losgehen!



## ZIEL DES SPIELS

In *Packeis am Pol* flitzen 2–4 Spieler mit ihren Pinguinen über die Eisschollen, um Fische einzusammeln. Der Spieler mit den meisten gesammelten Fischen am Spielende gewinnt.

## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem jüngsten Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt ihr nacheinander je einen Zug aus, bis das Spielende ausgelöst wurde.

Ein Spielzug besteht aus folgenden zwei Schritten:

1. Pinguin bewegen
2. Eisscholle einsammeln

### 1. PINGUIN BEWEGEN

Bewege einen deiner Pinguine in einer geraden Linie, soweit wie du möchtest bzw. kannst.

Ein Pinguin kann sich beliebig weit in eine der sechs möglichen Richtungen (der sechseckigen Eisscholle) bewegen, dabei aber nicht die Richtung ändern.

Auch kann er sich nur auf **unbesetzte** Eisschollen bewegen und nicht über besetzte Eisschollen hinweg bewegen (auch nicht, wenn sie von einem Pinguin gleicher Farbe besetzt sind). Löcher im Eis (also leere Bereiche) sind für ihn ebenfalls unpassierbar.

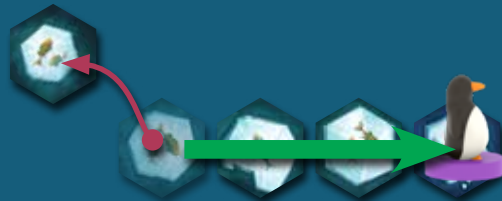
### 2. EISSCHOLLE EINSAMMELN

Nimm dir die Eisscholle, auf der dein Pinguin vor seiner Bewegung stand, und lege sie offen (in einem Stapel) vor dir ab.

Tipp: Drücke auf eine Ecke des Plättchens, um es leichter zu nehmen.

### EISSCHOLLE EINSAMMELN

Nach Abschluss der Bewegung nimmst du dir die Eisscholle.



Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Immer wenn du am Zug bist, **musst** du genau einen deiner Pinguine bewegen. Kannst du das nicht, nimmst du alle Pinguine deiner Farbe inklusive der jeweiligen Eisscholle, auf der diese stehen, vom Ozean-Spielbereich herunter. Anschließend führst du keine Züge mehr aus.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Pinguine vom Spielbereich entfernt wurden (sich also nicht mehr bewegen können).

### SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, sobald alle Pinguine (inklusive der Eisscholle, auf der sie standen) vom Ozean-Spielbereich entfernt wurden. Nicht eingesammelte Eisschollen legt ihr in die Schachtel.

Wer die meisten Fische gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige beteiligte Spieler mit den meisten eingesammelten Eisschollen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

### PINGUIN BEWEGUNG

Pinguine müssen sich in einer geraden Linie bewegen.



Pinguine können während ihrer Bewegung die Richtung nicht ändern.



Pinguine können andere Pinguine nicht passieren.



Leere Bereiche sind ebenfalls nicht passierbar.



# Packeis am Pol

## IMPRESSUM

Spielauteurs: Günter Cornett & Alvydas Jakeliunas

Realisation: Sophie Gravel

Redaktion: Pierre-Olivier Gravel

Illustration: Chris Quilliams

Grafikdesign: Émeline D'Aoust,  
Martin Roy & Adrian Harper

Übersetzung: Tanja Masche & André Bierth

Entwickelt von:



© 2023 Plan B Games Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

19 rue de la Coopérative

Rigaud, QC J0P 1P0

KANADA

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)

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

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis  
des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen  
vervielfältigt werden.

Made in China.