



Ein Spiel von
ROBERTO FRAGA

2-5

6+

15min

PINGGO PINGGO

JÄGER DER GOLDENEN ANANAS



Inmitten der Karibik gibt es eine geheimnisvolle Insel, auf der unzählige Schätze versteckt sind. Einer davon ist jedoch anders als die anderen — Die goldene Ananas, der Traum eines jeden Schatzjägers.

Und Du hast diese sagenhafte Insel entdeckt! Aber dieses Abenteuer wird sicher nicht ohne Gefahren ablaufen. Seit Jahren leben furchterregende Pinguin-Krieger auf dieser Insel und beschützen erbittert jeden ihrer Schätze.

Entgehe ihren Angriffen, vermeide die Fallen und stelle dich den schrecklichen Wächtern der Goldenen Ananas!

Auf dem Weg zurück zum Boot solltest du alles greifen, was dir in die Hände fällt. Und nebenbei solltest du auch Heil und wohlbehalten zurückkommen.



ZIEL DES SPIELS

Überlebe den Ausflug auf die Insel der Pinguine und bringe in 15 Minuten so viele Schätze mit, wie du finden kannst. Der Spieler mit den meisten Schatzkarten gewinnt.

AUFBAU

- ★ Jeder Spieler erhält 7 Lebenspunkt-karten. Platziere sie nebeneinander mit der Herzseite nach oben vor dir.
- ★ Mische die Abenteuerkarten. Verteile sie verdeckt gleichmäßig an die Spieler. (Es macht nichts, wenn manche Spieler eine Karte mehr haben als andere.)
- ★ Bilde mit deinen Abenteuerkarten einen Stapel und platziere diesen verdeckt und ohne ihn anzusehen vor dir.
- ★ Die Pistole und die Pfeile werden so auf dem Tisch platziert, dass alle Spieler sie erreichen können.

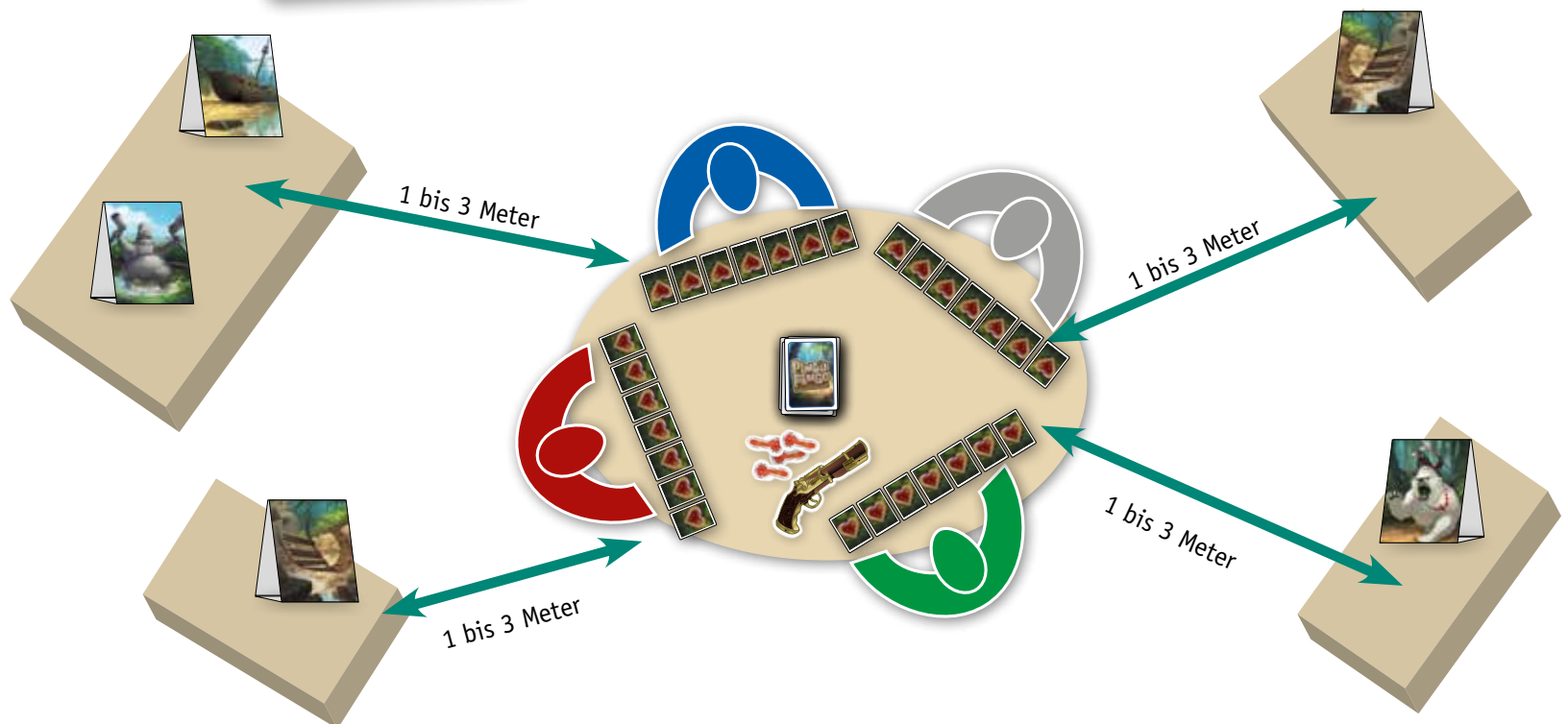
INHALT

- ★ 1 Regelheft
- ★ 1 Piratenpistole
- ★ 1 CD
- ★ 10 Pfeile für die Pistole
- ★ 1 Weltall-Pinguin-Schießscheibe
- ★ 1 Bären-Schießscheibe
- ★ 2 Hängebrücken-Basen
- ★ 1 Piratenschiff-Basis
- ★ 35 Lebenspunkt-karten
- ★ 82 Abenteuerkarten

- ★ Die beiden Schießscheiben (Weltall-Pinguin und Bär) sowie die beiden Hängebrücken-Basen und die Piratenschiff-Basis werden an verschiedenen Orten, die sich jeweils im Abstand von 1 bis 3 Metern zu den Spielern befinden, sichtbar für alle aufgestellt.

Anmerkung: Wir empfehlen, dass du die Schießscheiben und Basen mit Gewichten beschwerst oder die Aufsteller permanent montierst (kleben oder tapen).

- ★ Lege die CD in einen CD-Spieler oder bereite den mp3-Track vor. Die Musik (Track 2) wird erst gestartet, wenn alle Spieler bereit sind.



DIE MUSIK

Die Musik ist bei Pingo Pingo unverzichtbar. Sie bestimmt die Länge des Spiels und wie dieses abläuft. Es gibt zwei verschiedene Stimmungen: Tag und Nacht.

Manche Aktionen sind nur während der Tag- oder der Nachtmusik verfügbar. Zusätzlich wirst du im regelmäßigen Abstand von 30 Sekunden den Schrei "Pingo Pingo!" hören. Dieser löst bestimmte Aktionen aus.

Die CD verfügt über zwei Soundtracks, beide können auf den Webseiten des Heidelberger Spieleverlags oder von Tello heruntergeladen werden.

Track 1 ist eine Erklärung der Regeln und beschreibt die Geräusche. Diese sind in folgender Reihenfolge zu hören: ein Schrei, Tagmusik, ein Schrei, Nachtmusik, endgültiger Schrei. So weiß jeder, auf was geachtet werden muss.

Track 2 dauert 15 Minuten und läuft während des Spiels. Man hört die Rudergeräusche eines Bootes auf hoher See. Sobald die Tagmusik startet, beginnt das Spiel. Endet die Musik und du hörst wieder das Rudern, ist das Spiel vorbei.



SO WIRD GESPIELT

Starte Track 2 der CD. Sobald Rudergeräusche und Schritte verklingen und die Musik beginnt, geht das Spiel los!

Beginnend mit dem ältesten Spieler wechselt ihr euch mit dem Aufdecken von Abenteuerkarten ab.

Bist du dran, deckst du die oberste Karte deines Stapels auf und legst sie in die Mitte des Tisches. Diese Karte löst eine Aktion aus. Sobald die Aktion gelöst wurde, deckt der Spieler zu deiner Linken die nächste Karte auf. So geht es immer weiter.

Deckt die Karten so schnell wie möglich und ohne Pausen zwischen den Zügen der Spieler auf.

Das Spiel endet, wenn die Musik aufhört und das Rudergeräusch zu hören ist.

WIE DU DEINE KARTEN AUFDECKST

Decke deine Karte in Richtung der Mitte des Tisches auf (nicht in deine eigene Richtung), sodass alle Spieler sie zur selben Zeit sehen können. Mach es schnell, damit du nicht selbst überrascht wirst.



DIE KARTEN

Abenteuerkarten gehören immer einem von drei Typen an: Schatz, Lager oder Ereignis. Schatz- und Lagerkarten haben einen weißen Rand. Ereigniskarten haben einen orangenen Rand.

Für jede Karte führt man eine besondere Aktion durch, wenn sie aufgedeckt wird.



SCHATZKARTEN

Schatzkarten stehen für jeweils einen Schatz der Insel. Wegen denen bist du hier! Wer auch immer die meisten Schatzkarten am Ende des Spiels besitzt, gewinnt.

Aber Vorsicht! Manche Schatzkarten sind Fallen und können dazu führen, dass du Lebenspunkte verlierst. Hast du keine Lebenspunkte mehr, scheidest du aus dem Spiel aus.

Wird eine Schatzkarte aufgedeckt, überprüfe, ob diese zugänglich ist.

Ein Schatz ist zugänglich, wenn die Musik der Tageszeit läuft, die auf der Karte gezeigt wird und wenn sich keine Falle auf der Karte befindet.

Ist ein Schatz zugänglich (richtige Tageszeit und keine Falle), sei der Erste, der mit der Hand auf die Karte schlägt. Wer als Erstes auf die Karte schlägt, nimmt diese und platziert sie aufgedeckt vor sich, um einen Schatzstapel zu bilden.

Ist der Schatz nicht zugänglich (falsche Tageszeit oder Falle), darfst du auf KEINEN Fall zuschlagen. Tust du es dennoch, bleibt die Karte liegen und du verlierst 1 Lebenspunkt (eine der Lebenspunktarten wird von der Herzseite auf die Schädelseite gedreht).



Anmerkung: Schlägt niemand auf eine unzugängliche Karte, muss die nächste aufgedeckt werden. Die Karte bleibt liegen, vielleicht wird sie später zugänglich, wenn die Musik sich verändert.

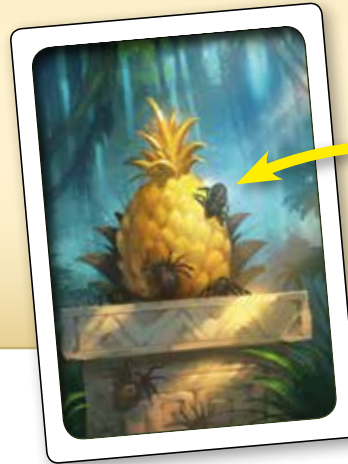
DIE VIER VERSIONEN JEDER SCHATZKARTE



TAG



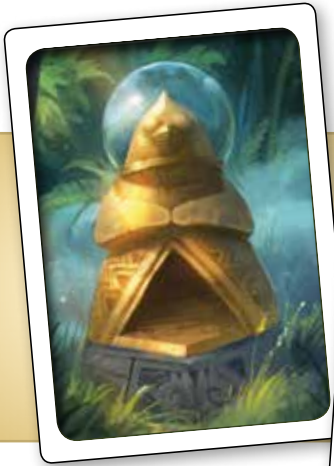
NACHT



TAGFALLE



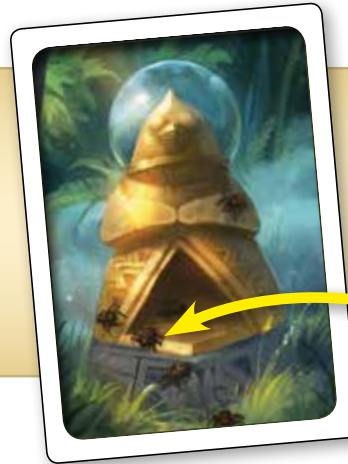
NACHTFALLE



TAG



NACHT



TAGFALLE



NACHTFALLE



TAG



NACHT



TAGFALLE



NACHTFALLE



LAGERKARTEN

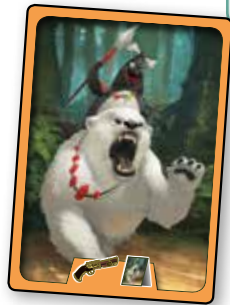
Lagerkarten stehen für die Schatzstapel der anderen Spieler. Ist eine Lagerkarte zugänglich, kannst du den anderen ihre Schatzkarten stehlen.

Eine Lagerkarte funktioniert dabei wie eine Schatzkarte: ist sie zugänglich (richtige Tageszeit und keine Falle), musst du als Erstes auf sie schlagen. Ist sie unzugänglich und du schlägst darauf, verlierst du 1 Lebenspunkt.

Die Belohnung unterscheidet sich allerdings: Der erste Spieler, der auf eine zugängliche Lagerkarte schlägt, kann bis zu zwei Schatzkarten von anderen Spielern stehlen. Du kannst jeweils eine Karte von verschiedenen oder zwei Karten von einem Spieler stehlen. Diese legst du dann aufgedeckt auf deinen Schatzstapel. Gibt es weniger als zwei Karten zu stehlen, stiehlt du so viele wie möglich. Lagerkarten bleiben in der Mitte.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten sind Begegnungen oder Abenteuer, die du auf der Insel erlebst. Die meisten sind Gefahren, manche



können dir aber auch helfen. Wenn du eine Ereigniskarte aufdeckst, musst du eine bestimmte Aktion durchführen (siehe Seite 6).

Sobald diese fehlschlägt oder du Erfolg hast, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter, welcher eine Karte aufdeckt. Ereigniskarten bleiben in der Mitte.

ENDE DES SPIELS

Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, scheidest du aus dem Spiel aus. Du verlierst alle deine Schätze und musst sie zwischen den überlebenden Spielern gerecht aufteilen, welche diese dann zugedeckt unter ihre Abenteuerstapel legen. Ist nur noch ein Spieler im Spiel, gewinnt dieser. Ansonsten endet das Spiel mit dem Ende der Musik und den beginnenden Rudergeräuschen. Alle Spieler, die sich noch im Spiel befinden, zählen dann ihre Schatzkarten.

Aber Vorsicht! Du kannst nur 3 Schatzkarten pro Lebenspunkt behalten. Alles darüber hinaus muss abgelegt werden.

Beispiel: Hast du 4 Lebenspunkte und 15 Schatzkarten, darfst du nur 12 davon behalten.

Der Spieler, der anschließend die meisten Schätze hat, gewinnt.

Haben ein oder mehrere Spieler dieselbe Anzahl an den meisten Schätzen, so gewinnt der Spieler, der die meisten Lebenspunkte hat. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, schießen die

DIE VIER VERSIONEN DER LAGERKARTEN



Spieler abwechselnd mit der Pistole auf eine Schießscheibe. Sobald ein Spieler verfehlt, scheidet er aus.

CREDITS

Spielautor: Roberto Fraga
Artwork und Coloration: Igor Polouchine, Andréa Femerstrand und Alexey Yakolvlev
Musik: Guillaume Julien
Linienmanagement: Cédric Barbé und Patrice Boulet
Projektmanagement: Gabriel Dumerin
Übersetzung: Nathan Morse
Bearbeitung Josh Edwards und Jeff Quick

Entwicklung, Design und Verpackung: ORIGAMES
Koordination und Regeln: Guillaume Gille-Naves
Art Director & Monster-design-Recherche: Igor Polouchine

Danksagung der Autoren: A big "Thank you" to Philippe Des Pallières, David Capon, and François Bruel.
 Enormous thanks to all the games organizers of Corsaire Ludique for their enthusiasm during the tournaments.

A gigantic "Thank you" to Carole, Morgane, and Florence, the first to have plunged into the adventure!



DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement und Redaktion: Heiko Eller
Übersetzung und Lektorat: Jasmin Ickes
Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey
Unter Mitarbeit von: Philipp Strietzel, Stefan Ausschill, Niklas Bungardt und Birte Bärmann

©2015 IELLO USA LLC. IELLO, PINGO PINGO, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.
 ©2015 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES. German version published by Heidelberger Spieleverlag.
 Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Made in China.

Besucht uns im Web:
WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.IELLOGAMES.COM

Heidelberger
 Spieleverlag



EREIGNISINFORMATIONEN



★ BÄRENREITER

Ein wütender Pinguin auf einem riesigen weißen Bären greift dich an!

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, muss die Pistole nehmen und vor dem nächsten Schrei auf die Bären-Schießscheibe schießen.

Man kann so oft schießen, wie man möchte.

Ertönt ein Schrei, bevor die Schießscheibe getroffen wurde, schlägt das Vorhaben fehl und der jeweilige Spieler verliert 1 Lebenspunkt.



★ WELTALL-PINGUIN

Die Statue dieser Pinguingottheit erwacht zum Leben und stürzt sich auf dich! Du kannst sie nur mit einer speziellen Waffe bekämpfen, die in einem Wrack eines alten Piratenschiffes auf der Insel verborgen liegt.

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, muss aufstehen, die Piratenschiff-Basis berühren, sich wieder auf seinen Platz setzen, die Pistole nehmen und die Weltall-Pinguin-Schießscheibe abschießen, bevor der nächste Schrei ertönt. Dafür hat man so viele Schüsse, wie man braucht. Ertönt ein Schrei, bevor die Schießscheibe getroffen wurde, schlägt das Vorhaben fehl und der jeweilige Spieler verliert 1 Lebenspunkt.



★ TOBENDE PINGUINE

Eine Horde unerbittlicher Pinguine kommt direkt auf dich zu. Pack deine Sachen zusammen und dann nichts wie weg!

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, muss alle Karten von der Mitte des Tisches nehmen und diese gerecht an alle Spieler verteilen (auch an sich selbst), bevor der nächste Schrei ertönt. Die Spieler platzieren die Karten verdeckt unter ihre Abenteuerstapel.

Ertönt ein Schrei, bevor alle Karten verteilt wurden, schlägt das Vorhaben fehl und der jeweilige Spieler verliert 1 Lebenspunkt, muss die Karten aber noch zu Ende verteilen.



★ HÄNGEBRÜCKE

Du erreichst eine Hängebrücke über einer tiefen Schlucht. Die Seile sehen nicht wirklich robust aus, also beeil dich lieber!

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, muss aufstehen und erst die eine Hängebrücken-Basis berühren, dann die andere und wieder auf seinem Platz sitzen, bevor der nächste Schrei ertönt. Ertönt dieser, bevor der Spieler wieder zurück auf seinem Platz ist, schlägt das Vorhaben fehl und der jeweilige Spieler verliert 1 Lebenspunkt.



★ AFFENZAUBERER

Verloren im Dschungel begegnest du einem geheimnisvollen Affenzauberer, das einzig freundliche Wesen dieser Insel.

Deckt ein Spieler diese Karte auf, versuchen alle darauf zu schlagen. Der erste Spieler, dem dies gelingt, bekommt 1 Lebenspunkt zurück (dreht eine Schädelkarte zurück auf die Herzseite).

Aber Vorsicht!

Schlägst du darauf und hast alle deine Lebenspunkte noch, bestraft der Affenzauberer dich! Stattdessen verliert der jeweilige Spieler 1 Lebenspunkt.

