



4-10 Jahre

ROCKBAND



2-4 Spieler



40 Karten (16 Pinguinkarten, 24 Angelkarten)



Spielprinzip: Du stellst eine Band mit vier verschiedenen Pinguin-Musikern zusammen. Um das zu schaffen, musst du zunächst die Lieblingsfische der Pinguine fangen, um sie anzulocken!

Ziel des Spiels: Stell als Erster eine Pinguin-Band mit vier verschiedenen Musikern zusammen: 1 Schlagzeuger, 1 Bassist, 1 Sänger und 1 Keyboarder.

Spielvorbereitung: Bildet aus den 16 Pinguinkarten 4 Stapel mit den 4 unterschiedlichen Musikern: ein Schlagzeuger-Stapel, ein Bassisten-Stapel, ein Sänger-Stapel und ein Keyboarder-Stapel.

Die Stapel legt ihr offen nebeneinander in die Tischmitte. Mischt die Angelkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel daneben. Deckt die obersten drei Karten des Angelstapels auf und legt sie offen unterhalb der Pinguinkarten ab.



Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, nimmst du eine der 3 Angelkarten und legst sie offen vor dir ab. Dann deckst du eine neue Angelkarte auf und legst sie an den Platz, von dem du eben eine Karte genommen hast. Die gewählte Karte kann dir vielleicht helfen, einen Musiker anzulocken!

Musiker anlocken

• Hast du die richtigen Fische vor dir liegen, um einen der Musiker anzulocken, nimmst du dir die entsprechende Pinguinkarte und legst sie vor dir ab. Die Fische, die du dafür benutzt hast, legst du verdeckt unter den verdeckten Angelkarten-Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. In deinem Zug kannst du nur einen Musiker anlocken. Hast du einen Musiker angelockt, nimmst du dessen Karte und eine neue erscheint an dessen Stelle. Ihr dürft nur:



- einen Musiker pro Zug anlocken und
- einen Musiker pro Instrumenten-Typ haben.

• Hast du nicht die nötigen Fische, um einen Musiker anzulocken, ist der nächste Spieler am Zug.

Spezial-Angelkarten: Die meisten Angelkarten zeigen die Lieblingsfische der Musiker. Es gibt aber 2 besondere Karten:



. Der Oktopus: eine Köstlichkeit für die Pinguine. Er kann als Joker jeden Fisch ersetzen.

. Die Angel: Mit dieser Karte kannst du einen Fisch „klauen“. Du nimmst den Fisch, den du haben möchtest, von einem anderen Spieler und legst die Angel verdeckt zurück unter den Angelkarten-Stapel.

Spielende: Sobald du eine komplette Band mit vier verschiedenen Musikern angelockt hast, gewinnst du das Spiel.

Ein Spiel von Théo Rivière