



2-8 Personen ab 8 Jahren

### VARIANTE „KLEINE UND GROSSE PINGUINE“

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

Wenn ihr die Spielzeit verlängern wollt, dann könnt ihr die Anzahl in eurem Kartenstapel einfach erhöhen. Ebenso könnt ihr den Schwierigkeitsgrad einzelner Personen anpassen, indem ihr unterschiedlich viele Karten verteilt. Je weniger Karten im Stapel sind, desto leichter kann man gewinnen.

### VARIANTE „VORSICHT BEI DER PARTNERWAHL“

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

Hat eine Person falsch getippt, muss sie als Strafe eine von den verdeckten Karten aus der Mitte unter ihren Stapel legen, ohne sie sich anzuschauen.

### VARIANTE „DIE MENGE MACHT'S“

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

Hat eine Person richtig getippt, legt sie ihre oberste Karte von ihrem Stapel nicht wie gewohnt auf den Pinguin, auf den sie soeben getippt hat, sondern irgendwo gut sichtbar auf die verdeckten Karten und sagt die Zahl laut an. Auf diese Weise erhöht sich die Anzahl an aufgedeckten Pinguinen Runde für Runde. Der neu gelegte Pinguin ist weiterhin der neue Sucher. Sobald er ausgelegt wurde, sucht ihr wieder gleichzeitig so schnell wie möglich den passenden Partner.

### SPIELIDEE

„HIER!“ – „HIER!“ – „HIER!“ hört man es überall in der großen Pinguinkolonie schreien. Denn die Pinguine suchen ihre Partner. Der richtige Partner ist immer derjenige Pinguin, dessen ausgerufenen Zahl so nah wie möglich an der eigenen Zahl liegt. In diesem Reaktionsspiel versucht ihr, so schnell wie möglich für Pinguine die richtigen Partner zu finden. Wer zuerst die eigenen 5 Pinguine loswird, gewinnt „HIER“.

### SPIELMATERIAL

**100 Zahlenkarten:** Vorderseite mit den Zahlen von 1 bis 100, Rückseite ohne Zahlen



### Spielregeln

### SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gemischt und es werden an alle 5 Karten verdeckt verteilt. Bildet aus diesen 5 Karten einen verdeckten Stapel, den ihr vor euch ablegt.



Die restlichen Karten werden wild durcheinander verdeckt in die Tischmitte gelegt. Deckt nun von ihnen 14 beliebige Karten auf und legt sie gut sichtbar auf die verdeckten Karten.



### SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, bis jemand von euch die eigenen 5 Karten losgeworden ist.

Wenn alle bereit sind, deckt die älteste Person eine weitere Karte aus der Mitte auf und sagt die Zahl in der Sprechblase laut an. Diese Karte ist die Startkarte für die erste Runde.



**Autor:** Ralf zur Linde

**Grafik:** Marek Bláha

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Industriestrasse 10, CH-6440 Brunnen

© 2025 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

FAQs und weiteres zum Spiel unter:



## DEN PASSENDEN PARTNER FINDEN

Der soeben aufgedeckte Pinguin ist der **Sucher** für die erste Runde, der seinen **Partner** sucht.

Das heißt, ihr müsst nun den Pinguin finden, dessen Zahl am nächsten zur Zahl vom Sucher ist, also mit der geringsten Differenz.

Alle versuchen gleichzeitig, so schnell wie möglich zwischen den aufgedeckten Karten den richtigen Partner zu finden. Hast du ihn gefunden, gibst du einen Tipp ab, indem du deine flache Hand auf die Karte legst, von der du glaubst, dass sie den passenden Pinguin abbildet. Wollten mehrere Personen ihre Hand auf derselben Karte ablegen, darf nur die Person ihre Hand liegen lassen, deren Hand unten lag. Pro Karte darf also nur ein Tipp abgegeben werden. Warst du zu langsam, bist du für diese Runde leider raus.

Hast du einen Tipp abgegeben, darfst du diesen Tipp nicht mehr zurücknehmen. Du lässt deine Hand so auf der Karte liegen, dass die Zahl noch gut lesbar ist, bis alle einen Tipp abgegeben haben, die einen Tipp abgeben wollen.



## DEN RICHTIGEN PARTNER ERMITTELN

Sobald niemand mehr einen Tipp abgeben möchte, wird geschaut, wer von den aufgedeckten Pinguinen der richtige Partner ist. Vergleicht hierfür alle aufgedeckten Zahlen mit dem Sucher und ermittelt, welcher Pinguin die geringste Differenz zum Sucher hat.

*Beispiel:*

*Der Pinguin mit der „55“ ist der Sucher. Der richtige Partner ist in diesem Beispiel der Pinguin mit der „57“; da keine andere Zahl eine geringere Differenz zur 55 hat.*



## Sonderfall:

Haben zwei Zahlen eine gleich hohe Differenz zum Sucher, ist die größere der beiden Zahlen die richtige.

*Beispiel:*

*Der Pinguin mit der „60“ ist der Sucher.*

*Der richtige Partner ist in diesem Beispiel der Pinguin mit der „63“. Der Pinguin mit der „57“ hat zwar die gleiche Differenz zur „60“, aber weil die „63“ größer als die „57“ ist, hat die Person den richtigen Tipp abgegeben, die ihre Hand auf der „63“ hatte.*

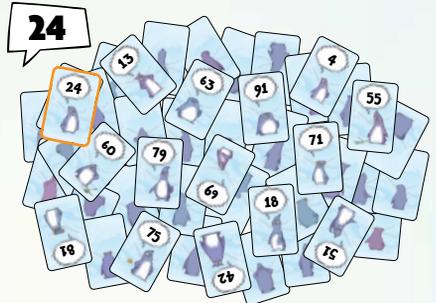


## DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNEN

Gibt es eine Person, die richtig getippt hat, darf sie die nächste Runde beginnen. Dafür legt sie die oberste Karte von ihrem Stapel zügig mit der Vorderseite nach oben auf den Pinguin, auf den sie soeben richtig getippt hat und sagt die Zahl **laut** an. Der neu gelegte Pinguin ist nun der neue Sucher. Sobald dieser ausgelegt wurde, sucht ihr wieder gleichzeitig so schnell wie möglich den passenden Partner.

Hatte keiner richtig getippt, beginnt die älteste Person eine neue Runde, indem sie eine verdeckte Karte aus der Tischmitte aufdeckt und auf den Pinguin legt, der in der Vorrunde der richtige Partner gewesen wäre und sagt die Zahl **laut** an. Dieser neu gelegte Pinguin ist nun der neue Sucher. Sobald er ausgelegt wurde, sucht ihr wieder so schnell wie möglich den passenden Partner.

Um sich keinen Vorteil zu verschaffen, deckt die Person die Karte so auf, dass die Vorderseite zunächst von ihr weg zeigt, bevor sie sie umdreht.



## SPIELENDE

Ihr spielt solange, bis eine Person ihre letzte Karte vom Stapel in die Tischmitte legt. Das Spiel endet in diesem Moment. Die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt und es findet auch kein Suchen mehr statt. Diese Person hat das Spiel gewonnen.