

Ein flippiges Laufspiel für 2-4 kleine Pinguine ab 5 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Nadine Reitz
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: ca. 10 Minuten

SPIELINHALT

- 16 Eisschollen
- 8 Fisch-am-Stiel-Plättchen
- 4 kleine Pinguine
- 4 Pinguinmarker
- 1 Eiswürfel
- 1 Spielanleitung



SPIELIDEE

Die kleinen Pinguine müssen an die frische Luft! Gut so, denn nichts macht den Pinguinkids mehr Spaß, als um die Wette von Scholle zu Scholle zu springen. Wer bei Mama Pinguin vorbei hüpf, bekommt einen Fisch am Stiel zur Stärkung. Doch Achtung! Beim Abspringen drehen sich die Eisschollen stets schwappend auf die andere Seite. Und man weiß nie, was sich darunter verbirgt!
Ziel des Spiels ist es, als Erster Mamas Eisscholle mit 2 Fischen am Stiel zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Eisschollen auf dem Tisch und legt sie mit der blauen Seite nach oben im Kreis aneinander. Dreht dann alle Eisschollen auf die weiße Seite. Legt die Fisch-am-Stiel-Plättchen neben die Eisscholle mit Mama Pinguin.

Jeder Spieler wählt einen Pinguin und nimmt ihn zusammen mit dem dazugehörigen Pinguinmarker zu sich. Die Pinguinmarker zeigen an, wer mit welcher Farbe spielt. Überzählige Pinguine und Pinguinmarker kommen in die Schachtel zurück.
 Der jüngste Spieler stellt seinen Pinguin auf die Eisscholle mit Mama Pinguin. Der Mitspieler links davon stellt seinen Pinguin auf die im Uhrzeigersinn nächste Eisscholle und so weiter.



Sollte einer von euch auf einer Eisscholle mit einem Aktionssymbol stehen, wird dieses bei der Startaufstellung einfach ignoriert. Haltet den Eiswürfel bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Du würfelst den Eiswürfel.
 Um nun mit deinem Pinguin die gewürfelte Zahl zu hüpfen, gehe wie folgt vor:

1. Du spielst immer mit beiden Händen: Greife gleichzeitig deinen Pinguin mit der einen Hand und die Eisscholle, auf der er steht, mit der anderen.

2. Dein Pinguin springt ab: Du bewegst deinen Pinguin entsprechend des Würfelergebnisses **weiter** und **drehst** zugleich mit der anderen Hand **die Eisscholle**, auf der er soeben noch stand, auf die andere Seite.



Die Zugrichtung ist immer im Uhrzeigersinn (Ausnahme: Aktionssymbol „-1“). Bereits besetzte Felder werden nie mitgezählt, sondern einfach übersprungen.



3. Landet dein Pinguin auf einer Eisscholle mit einem Aktionssymbol, geht es direkt weiter: Du beginnst wieder bei Punkt 1 und führst die entsprechende Aktion aus:



Springe mit deinem Pinguin die entsprechende Anzahl an freien Eisschollen vor beziehungsweise zurück.



Würfle erneut und springe mit deinem Pinguin entsprechend viele freie Eisschollen vorwärts.



Springe mit deinem Pinguin vorwärts und überspringe den Pinguin, dem du zuerst begegnest. Du landest auf der nächsten freien Eisscholle vor diesem Pinguin.

In deinem Zug kann es also passieren, dass du hintereinander mehrere Eisschollen mit einem Aktionssymbol betrittst und so mehrere Aktionen hintereinander durchführst.

Denke bei allen Eisschollen, die dein Pinguin verlässt, daran, diese beim Absprung auf die andere Seite zu drehen.

Endet deine Bewegung auf einer Eisscholle ohne Aktionssymbol, ist dein Zug vorbei. Gib den Eiswürfel nun an deinen linken Mitspieler weiter. Jetzt ist er mit Würfeln an der Reihe.

Wichtige Pinguinregel:

Immer, wenn dein Pinguin nach einer neuen Runde wieder bei Mama Pinguin landet oder an ihr vorbei springt, darfst du dir einen Fisch am Stiel nehmen.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler mit zwei Fischen am Stiel wieder bei Mama Pinguin vorbeispringt, hat er das Eisschollen-Rennen gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, lass dir dein Eis schmecken!

A flipped-out racing game for 2-4 little penguins ages 5 and up.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Game Developer: Robin Eckert
Playtime: about 10 minutes

CONTENTS

- 16 ice floes
- 8 fish popsicle tiles
- 4 little penguins
- 4 penguin markers
- 1 ice die
- 1 rulebook



GAME SUMMARY

The little penguins need some fresh air and there's nothing they like more than jumping from ice floe to ice floe! The best part is whenever they jump past mom penguin they get a fish popsicle as a treat. But beware! When jumping from an ice floe, the ice flips to the other side. Who knows what's hiding underneath for the next jumper to find!
The goal of the game is to be the first player to complete three laps and return to mom penguin's ice floe with two fish popsicles.

GAME SETUP

Place all the ice floes dark blue side up and randomly place them in a circle on the table. Then, flip all the ice floes white side up. Place the fish popsicle tiles next to the ice floe with mom penguin.

Each player chooses a penguin and the matching penguin marker. The penguin markers help you remember who is playing with which color. Return any extra penguins and their markers to the box. The youngest player places their penguin on the ice floe showing mom penguin. The next player to their left places their penguin on the next clockwise ice flow, repeating until everyone's penguin is on an ice floe.



If a penguin starts on an ice floe with an action symbol, ignore it for now. Have the ice die ready.

HOW TO PLAY

Starting with the youngest player, take turns in a clockwise direction. On your turn, roll the ice die to determine how far you jump. Jump your penguin as far as the number rolled by doing the following:

1. Using both hands, hold your penguin with one hand and **use the other hand** to flip the ice floe you are jumping from to its other side.



2. Move your penguin the number of ice floes equal to what you rolled on the die.
 Always move your penguin in a clockwise direction, unless you're moving according to the -1 action symbol.

Do not count any ice floes that have another penguin on them. Skip over them when moving.



3. If your penguin finishes their movement on an ice floe with an action symbol, your turn continues. Move your penguin according to the action symbol, making sure to flip the ice floe tile when you jump off of it.



Jump the corresponding number of empty ice floes, either forward or backward, with your penguin.



Roll the die and jump that number of empty ice floes forward with your penguin.



Jump forward with your penguin to skip over the first penguin that you meet. Land on the next free ice floe in front of this penguin.

During your turn, you may end up jumping onto more than one ice floe with an action symbol, carrying out several actions in your one turn.

Remember to always flip an ice floe to its opposite side whenever your penguin jumps off of it.

If you finish your movement on an ice floe without an action symbol, then your turn is over. Pass the ice die to the player on your left. It is now their turn to roll the die.

Important Penguin Rule:

Whenever your penguin lands with mom penguin or passes her after taking a full lap around the ice floes, take a fish popsicle, unless you already have two fish popsicles. If this would be your third popsicle, you have finished the race.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player passes mom penguin with two fish popsicles, completing their third lap. They have won the ice floe race! Congratulations and enjoy your popsicles.

Un jeu de course complètement givré pour 2 à 4 petits pingouins à partir de 5 ans.

Auteurs : Kristin Dittmann
Illustration : Nadine Reitz
Rédaction : Robin Eckert
Durée de la partie : env. 10 minutes

CONTENU DU JEU

- 16 icebergs
- 8 tuiles « bâtonnet de poisson »
- 4 petits pingouins
- 4 pions « pingouin »
- 1 dé « glaçon »
- 1 règle du jeu



IDÉE DE JEU

Les petits pingouins ont besoin de prendre l'air ! Les pingouins aiment par-dessus tout sauter d'iceberg en iceberg. Celui qui sautera devant maman pingouin aura droit à un bâtonnet de poisson pour reprendre des forces. Mais attention ! Lorsque les pingouins sautent, les icebergs n'arrêtent pas de faire des culbutes et se retournent. Et qui sait ce qui se cache en dessous !
Le but du jeu est d'être le premier à atteindre l'iceberg de maman avec 2 bâtonnets de poisson.

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les icebergs sur la table et posez-les face bleue visible en cercle. Ensuite, retournez tous les icebergs pour que le côté blanc soit visible. Posez les tuiles « bâtonnet de poisson » à côté de l'iceberg de maman pingouin.

Chaque joueur prend un pingouin de son choix ainsi que le pion « pingouin » correspondant. Les pions « pingouin » indiquent la couleur de chaque joueur. Rangez dans la boîte les pingouins et pions « pingouin » restants.
 Le plus jeune joueur place son pingouin sur l'iceberg de maman pingouin. Le joueur à sa gauche pose son pingouin sur le prochain iceberg dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.



Si un symbole d'action figure sur l'iceberg d'un pingouin en début de partie, on l'ignore simplement. Préparez le dé « glaçon ».

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Tu lances le dé « glaçon ».
 Voici comment faire pour avancer le pingouin du nombre d'icebergs obtenu au dé :

1. Tu joues toujours avec les deux mains : tu saisis **en même temps** ton pingouin d'une main et l'iceberg sur lequel il est posé de l'autre main.



2. Ton pingouin saute : tu **avances ton pingouin** du nombre de cases correspondant au résultat du dé et tu **retournes simultanément l'iceberg** sur lequel il se trouvait à l'instant avec l'autre main.

On avance toujours dans le sens des aiguilles d'une montre (exception : le symbole d'action « -1 »). Les cases déjà occupées ne comptent pas : le pingouin saute par-dessus.



3. Si ton pingouin s'arrête sur un iceberg portant un symbole d'action, tu continues de jouer. Tu reprends au point 1 expliqué ci-dessus et exécutes l'action du symbole :



Ton pingouin saute du nombre d'icebergs inoccupés en avançant ou en reculant suivant le cas.



Relance le dé « glaçon » et avance ton pingouin du nombre d'icebergs correspondant.



Ton pingouin avance jusqu'à sauter par-dessus le premier pingouin rencontré. Tu t'arrêtes sur la première case inoccupée devant ce pingouin.

Pendant ton tour, il peut arriver que tu t'arrêtes plusieurs fois d'affilée sur des icebergs portant un symbole d'action et que tu exécutes plusieurs actions les unes après les autres.

N'oublie pas qu'à chaque fois que tu quittes un iceberg, tu dois le retourner lorsque tu sautes.

Si tu t'arrêtes sur un iceberg sans symbole d'action, ton tour est terminé. Remets maintenant le dé « glaçon » au joueur à ta gauche. C'est à son tour de lancer le dé.

Règle importante pour les pingouins :

A chaque fois que ton pingouin s'arrête auprès de maman pingouin à l'issue d'un tour ou passe devant elle, tu peux prendre un bâtonnet de poisson.

FIN DE LA PARTIE

La course des icebergs s'achève dès qu'un joueur dépasse maman pingouin avec deux bâtonnets de poisson, c'est-à-dire lorsqu'il achève son 3ème tour. Bravo ! Régale-toi maintenant avec tes bâtonnets de poisson givré !

PINGUFLIP

Een verdraaid leuk wedloopspel voor 2-4 kleine pinguïns vanaf 5 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Redactie: Robin Eckert
Duur van het spel: ca. 10 minuten



INHOUD VAN HET SPEL

- 16 ijsschotsen
- 8 vis-op-stok-kaartjes
- 4 kleine pinguïns
- 4 pinguïnstenen
- 1 ijsdobbelssteen
- 1 handleiding

SPELIDEE

De kleine pinguïns moeten de frisse lucht in! Prima, want de pinguïnkids vinden niets leuker dan een wedstrijdje ijsschotsspringen. Wie langs mama pinguïn huft, krijgt een vis op een stokje als lekkernij. Maar let op: bij het afzetten keren de ijsschotsen zich steeds klot-send om. En je weet nooit wat eronder verborgen zit!

Het doel van het spel is om als eerste de ijsschots van mama te bereiken met 2 vissen op een stokje.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de ijsschotsen op tafel en leg ze met de blauwe kant naar boven naast elkaar in een kring. Draai vervolgens alle ijsschotsen naar de witte kant. Leg de vis-op-een-stokje-kaartjes naast de ijsschots met mama pinguïn.

Elke speler kiest een pinguïn en neemt deze samen met de bijbehorende pinguïnsteen bij zich. De pinguïnstenen laten zien wie met welke kleur speelt. Overtollige pinguïns en pinguïnstenen gaan terug in de doos.

De jongste speler zet een pinguïn op de ijsschots bij mama pinguïn. De medespeler links daarvan zet een pinguïn op de kloksgewijs volgende ijsschots, enzovoort.



Als iemand op een ijsschots met actiesymbool staat, wordt deze bij de beginopstelling genegeerd. Houd de ijsdobbelssteen bij de hand.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Je gooit de ijsdobbelssteen.

Spring nu met je pinguïn op de volgende manier het gegooide aantal naar voren:

1. Je speelt altijd met beide handen: pak tegelijkertijd je pinguïn met je ene hand en de ijsschots waarop hij staat met je andere hand.

2. Je pinguïn zet af: je verzet je pinguïn het aantal zetten van de dobbelsteen en draait tegelijkertijd met je andere hand de ijsschots om waar je pinguïn net nog op stond.



Je verzet je pinguïn altijd met de klok mee (uitzondering: actiesymbool „-1“). Al bezette velden worden nooit meegeteld, maar overgeslagen.



3. Als je pinguïn op een ijsschots met een actiesymbool terechtkomt, ga je meteen verder: je begint weer bij punt 1 en voert de overeenkomstige actie uit:



Spring met je pinguïn het overeenkomstige aantal vrije ijsschotsen vooruit of achteruit.



Gooi nogmaals en spring met je pinguïn het overeenkomstige aantal vrije ijsschotsen vooruit.



Spring met je pinguïn vooruit en passeer de pinguïn die je het eerst tegenkomt. Je landt op de volgende vrije ijsschots voor deze pinguïn.

Tijdens je beurt kan het ook gebeuren dat je achter elkaar op ijsschotsen met een actiesymbool terechtkomt en dus meerdere acties achter elkaar uitvoert.

Denk er, bij alle ijsschotsen die je pinguïn verlaat, aan dat je ze bij het afzetten omdraait.

Als je op een ijsschots zonder actiesymbool terechtkomt, is je beurt voorbij. Geef de ijsdobbelssteen door aan de speler aan je linkerkant. Vervolgens is deze speler aan de beurt.

Belangrijke pinguïnregels:

Steeds wanneer je pinguïn na een nieuwe ronde weer bij mama pinguïn belandt of haar voorbij springt, mag je een vis op een stokje nemen.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler met twee vissen op een stokje mama pinguïn weer voorbij springt, heeft hij/zij de ijsschotsenrace gewonnen. Gefeliciteerd, geniet van je vis!

CARRERA DE PINGÜINOS

Un desenfadado juego de carreras para 2 – 4 pequeños pingüinos a partir de 5 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Nadine Reitz
Redacción: Robin Eckert
Duración del juego: aprox. 10 minutos



CONTENIDO DEL JUEGO

- 16 témpanos de hielo
- 8 pinchos de pescado
- 4 pequeños pingüinos
- 4 marcadores
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

IDEA DE JUEGO

Los pequeños pingüinos deben salir a tomar el aire y están encantados, porque nada les gusta más que hacer carreras saltando de témpano en témpano. Aquel que pase por mamá pingüino, recibe un pincho de pescado para obtener fuerzas. Pero ¡atención! porque al saltar, los témpanos de hielo se giran hacia el otro lado y nunca se sabe lo que esconden debajo.

El objetivo del juego es ser el primero en completar tres vueltas y llegar de nuevo al témpano de mamá pingüino con dos pinchos de pescado.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezclad los témpanos de hielo sobre la mesa y colocadlos en círculo con el lado azul hacia arriba. A continuación, dadles la vuelta. Situa los pinchos de pescado junto al témpano de mamá pingüino.

Cada jugador elige un pingüino y coge el marcador que le corresponda. Los marcadores indican el color con el que jugáis. Los pingüinos y los marcadores restantes se devuelven a la caja. El jugador más joven coloca su pingüino en el témpano de mamá. Seguidamente, el jugador de su izquierda sitúa el suyo en el siguiente témpano en el sentido de las agujas del reloj y así sucesivamente.



Si alguno de vosotros se coloca sobre un témpano con un símbolo de acción, lo ignorará por ahora. Preparad el dado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven. Lanzas el dado.

A continuación, para saltar con el pingüino la cantidad de témpanos que indique el dado, procedes del siguiente modo:

1. Siempre juegas con las dos manos: con una mano, coge tu pingüino y con la otra, el témpano sobre el que se encuentra.

2. El pingüino salta: mueves tu pingüino hacia delante tantos témpanos como puntos indique el dado y **das la vuelta** al mismo tiempo con la otra mano **al témpano** que abandona.



Debes saltar siempre en el sentido de las agujas del reloj (excepción: cuando caigas en el símbolo de acción «-1»). Los témpanos ocupados no se tendrán en cuenta y sencillamente se pasarán.



3. Si tu pingüino acaba en un témpano con símbolo de acción, continúas: empiezas de nuevo en el punto 1 y realizas la acción correspondiente:



Salta hacia delante o hacia atrás tantos témpanos como se indique.



Lanza de nuevo y mueve tu pingüino hacia delante el número de témpanos libres que marque el dado.



Salta con tu pingüino hacia delante y pasa el primer pingüino con el que te encuentres. Te quedas en el siguiente témpano libre que siga a este pingüino.

Puede ocurrir que, en un mismo turno, caigas de forma seguida en varios témpanos con símbolos de acción, por lo que deberás realizar todas las acciones.

No olvides dar la vuelta a los témpanos que abandone tu pingüino al saltar.

Quando tu pingüino caiga en un témpano sin símbolo de acción, tu turno habrá terminado. Ahora, pasa el dado al jugador de tu izquierda, al que le tocará lanzarlo.

Reglas importantes:

Cada vez que completes una vuelta y tu pingüino pase por el témpano de mamá o caiga en él, podrás coger un pincho de pescado.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Quando un jugador con dos pinchos de pescado pase por tercera vez por mamá pingüino, habrá ganado la carrera de témpanos. ¡Felicidades, puedes disfrutar de un helado!

I PINGUINI SALTERINI

Un gioco di percorso all'ultimo salto, per 2-4 piccoli pinguini a partire da 5 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Nadine Reitz
Testo: Robin Eckert
Durata del gioco: circa 10 minuti



DOTAZIONE DEL GIOCO

- 16 lastre di ghiaccio
- 8 dischetti gelato a forma di pesce
- 4 piccoli pinguini
- 4 pedine pinguino
- 1 dado di ghiaccio
- 1 istruzioni di gioco

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

I piccoli pinguini devono uscire all'aria aperta! Niente di più bello, perché amano fare a gara a chi è più veloce a saltare da una lastra di ghiaccio all'altra. Chi salta davanti a mamma pinguino riceve per rifocillarsi un gelato a forma di pesce. Ma attenzione! Mentre si salta, le lastre di ghiaccio si rovesciano sempre e non si sa mai cosa si nasconde dall'altra parte!

Lo scopo del gioco è completare tre giri, cioè raggiungere o superare per primi la lastra della mamma dopo aver già ottenuto due gelati.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le lastre di ghiaccio sul tavolo e disponetele in cerchio, con il lato blu rivolto verso l'alto. Quindi girate tutte le lastre di ghiaccio in modo che i lati visibili siano quelli bianchi. Posizionate i dischetti gelato accanto alla lastra di mamma pinguino.

Ogni giocatore sceglie un pinguino e prende la relativa pedina. Le pedine pinguino indicano il colore con cui gioca ogni giocatore. I pinguini e le pedine pinguino in eccesso vengono riposti nella scatola.

Il giocatore più giovane mette il suo pinguino sulla lastra di ghiaccio dove si trova mamma pinguino. Il compagno di gioco alla sua sinistra mette il suo pinguino sulla lastra di ghiaccio successiva in senso orario e così via.



Se uno di voi si trova su una lastra di ghiaccio dove c'è un simbolo di azione, nella disposizione iniziale potrà ignorarlo. Tenete pronto il dado di ghiaccio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado.

Ecco come far saltellare il tuo pinguino di un numero di caselle equivalente a quello uscito sul dado:

1. Si gioca sempre con entrambe le mani: afferra il tuo pinguino con una mano e, **contemporaneamente**, con l'altra prendi la lastra di ghiaccio su cui si trova.

2. Il tuo pinguino salta: fai avanzare il tuo pinguino in base al numero uscito sul dado e gira contemporaneamente con l'altra mano **la lastra di ghiaccio** sulla quale si trovava.



Si procede sempre in senso orario (eccezione: simbolo di azione "-1"). Le caselle occupate non si contano: il pinguino le salta.



3. Se il tuo pinguino arriva su una lastra di ghiaccio con un simbolo di azione, procedi subito: ricomincia come descritto al punto 1 ed esegui l'azione raffigurata:



Fai saltare avanti o indietro il tuo pinguino dello stesso numero di lastre di ghiaccio libere.



tira nuovamente il dado e fai avanzare il tuo pinguino del numero di lastre di ghiaccio libere uscito sul dado.



fai avanzare il tuo pinguino e sorpassa il primo pinguino che incontri. Fermati sulla prima lastra di ghiaccio libera che trovi davanti a questo pinguino.

Durante il turno ti può capitare di raggiungere più lastre di ghiaccio con un simbolo di azione e, quindi, di eseguire più azioni in successione

Ogni volta che il pinguino lascia una lastra su cui si era fermato, ricordati di girarla sull'altro lato.

Il tuo turno termina quando raggiungi una lastra di ghiaccio che non ha un simbolo di azione. Passa il dado di ghiaccio al giocatore alla tua sinistra. Ora è il suo turno di tirare il dado.

Importante regola dei pinguini:

ogni volta che, a un nuovo giro, il tuo pinguino arriva da mamma pinguino o la supera, puoi prendere un gelato a forma di pesce.

FINE DEL GIOCO

Vince la corsa delle lastre di ghiaccio il giocatore che ha già ottenuto due gelati e raggiunge o supera di nuovo mamma pinguino. Congratulazioni, perché non ti concedi un bel gelato?