

PENGO JUMP™



RULES



Oussama Khelifati

Laurent Boissier

It's the perfect weather to play on the ice chunks!
The wind is pushing pieces of ice
so it's really fun to hop around!

The penguins are having a wonderful time!
Oh no, the sun is setting already and we need
to get back home!

Quickly now, hop from one ice chunk to the other
to join everyone on the iceberg before nightfall!



GAME CONTENTS

- 1 Sea board
- 30 Ice Chunk tiles:
 - 18 Snowy tiles
 - 6 Sea lion tiles
 - 6 Frosty tiles
- 12 Sea lion tokens
(6 small Sea lions
and 6 large Sea lions)
- 4 Wooden Penguins
- 1 cloth bag

OBJECT OF THE GAME

Play cooperatively to get 4 penguins to hop along connecting Ice Chunks
to the iceberg before all the Ice Chunks tiles have been played.

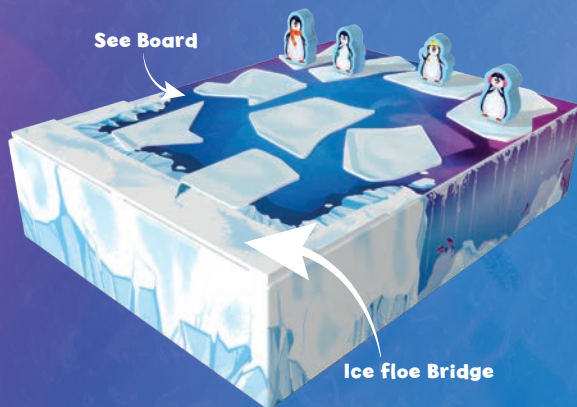
HAPPY PENGUINS MODE

In this game mode, Sea lions on Ice Chunk tiles do not have any effect.
They are peacefully resting while the penguins are having fun.
You will not need the 12 Sea lion tokens.

SETUP

- 1 Take the Sea Board, 30 Ice Chunk tiles, the bag and the 4 penguins from the game box.
- 2 Place the box in the center of the table with the Sea Board placed on top of it.
- 3 Take **9 random Snowy tiles**:
 - First, place 4 of these tiles in a row on the Sea Board. They must be placed **as far as possible from the iceberg bridge**.
 - Place the 5 other tiles on the remaining space on the Sea board.
 - Tiles must not touch each other and must not be hidden or partially hidden by the iceberg bridge.
- 4 Put all remaining Ice Chunk tiles in the bag and place the bag next to the Sea board.
- 5 Place the 4 penguins on the Ice Chunk tiles **furthest from the iceberg bridge** (1 penguin per tile).

TIP: Do not place penguins too close to the edge of ice chunks or they will fall too easily!



The player who does the best impression of a penguin will play first then the game moves clockwise. If you are playing a solo game, you can use these multiplayer game rules.

HOW TO PLAY

On your turn, you must carry out the following actions in order:

A. Draw a tile (mandatory)

Draw an Ice Chunk tile from the bag (without peeking!).

B. Slide the tile on the Sea board (mandatory)

Choose one of the two sides of the iceberg bridge and slide your tile under, then push it slowly until no part is sticking out.

Important: Once you choose where to slide this tile you cannot move it to another starting point.

When a new ice chunk is slid onto the board, other ice chunks may be pushed back out of the board from underneath the Iceberg bridge. Just finish pushing your new ice chunk under the Iceberg bridge then push the other ice chunk tiles under the bridge, back onto the Sea board. Ice chunks should never stick out of the box from under the Iceberg bridge.

When Ice Chunks tiles stick out, then fall off the other 3 sides of the board, leave them on the table for the remainder of the game.

If Ice Chunk tiles fall off the board, leave them on the table for the remainder of the game.



2



3

TUMBLING PENGUINS

During your turn, a penguin may fall off the Sea board when your new Ice Chunk is slid onto the board. Finish pushing the Ice Chunk tile in until no part is sticking out. Place the fallen penguin on one of the free Ice Chunk tiles that is the furthest from the iceberg bridge. If this happens, your turn is over and you cannot move a penguin. It is the next player's turn.

No cheating! You cannot touch any tiles on the Sea board. Tiles can only move by being pushed by other tiles.

C. Move a penguin (optional)

If you want, you can move a penguin to bring them closer to the iceberg.

- A penguin can hop from their Ice Chunk tile to one next to them. These 2 tiles must be touching.
- You can only move one penguin per turn.
- There can only be one penguin per tile.

If you move a penguin onto a tile that is partly covered by the iceberg, you can move that penguin straight to the iceberg. This penguin has made it back before dark!



Note: Sometimes when hopping onto a new tile, the tile a penguin was on might fall off the Sea board. If this happens, place the penguin on their new tile and leave the fallen tile on the table.

IMPORTANT: Just like in the Setup, the position of penguins on ice chunks is important to keep them from falling later on when the tiles are pushed. Think carefully before placing a penguin on a new tile as you will not be able to move it until the next turn.

If you cannot move a penguin or do not want to then your turn is over.

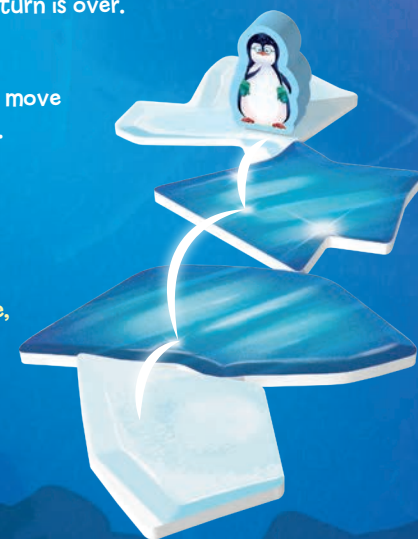
D. Slide (optional)

When a penguin hops to a **Frosty tile**, they can slide and move forward one extra tile as long as the two tiles are touching.

Successive slides are possible if multiple Frosty tiles are touching each other.

Careful! There can only be one penguin per ice chunk! This means that if a penguin wants to slide, they can only slide onto an ice chunk without a penguin already on it!

Once all the actions have been completed, it is the next player's turn.



3

END OF THE GAME

The game can end in 2 ways:

- The 4 penguins reach the iceberg: **Congratulations! You have worked well together to win the game!**

Or,

- The Ice Chunk tile bag is empty but there are still penguins on the ice chunks: **Oh dear! You did not succeed this time and you have lost the game.**

Try your luck again and see if you can get all the penguins to the iceberg before nightfall!

SEAL LIONS ADVENTURE MODE

This game mode is played in the same way as the Happy Penguins Mode, but this time Sea lions will get in the way of your mission!

During Setup, take the 12 Sea lion tokens from the box and group them by size. Place them near all the players.

During the game, each time a penguin hops onto a Sea lion tile, take the matching Sea lion token and slide it on the Sea board the same way as the new Ice Chunks tiles.

If all the Sea lion tokens have been used, you can collect the Sea lion tokens that have fallen from the box.



BLOCKED

When a Sea lion is blocking 2 ice chunks from connecting, as illustrated in the example below, penguins cannot hop from their ice chunk to the other since they are not touching.



PENGO JUMP™



RÈGLES



Oussama Khelifati
Laurent Boissier

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau Mer
- 30 tuiles Iceberg :
- 18 tuiles Neige
- 6 tuiles Lion de mer
- 6 tuiles Glace
- 12 jetons Lion de mer (6 petits lions de mer et 6 grands lions de mer)
- 4 pingouins en bois
- 1 sac en tissu

C'est le temps idéal pour jouer sur les icebergs, le vent pousse les morceaux de glace, c'est très rigolo !

Nous nous amusons beaucoup avec nos amis pingouins !

Oh non, le soleil se couche déjà et il faut vite rentrer à la maison !

Vite-vite-vite ! Sautons d'iceberg en iceberg pour rejoindre tous ensemble la banquise avant que la nuit ne soit complètement tombée !



BUT DU JEU

Jouez tous ensemble et ramenez les 4 pingouins sur la banquise, en poussant astucieusement les tuiles Iceberg, avant que le sac de tuiles ne soit vide.

MODE JOYEUX PINGOUINS

Dans ce mode, les lions de mer présents sur les tuiles Iceberg n'ont aucun effet. Ils se reposent tranquillement pendant que les pingouins s'amuse. Tu n'auras donc pas besoin de jouer avec les 12 jetons Lion de mer.

MISE EN PLACE

1 Sors le plateau Mer, les 30 tuiles Iceberg, le sac et les 4 pingouins de la boîte de jeu.

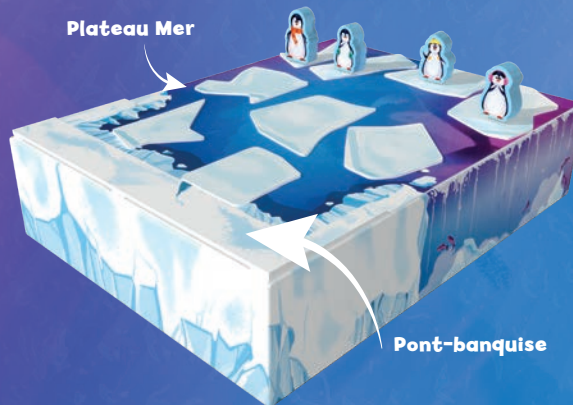
2 Place la boîte au centre de la table avec le plateau Mer posé dessus.

3 Prends 9 tuiles Iceberg Neige au hasard:
• Place d'abord 4 tuiles au hasard, en ligne, sur le plateau Mer. **Elles doivent être les plus éloignées possible du pont banquise.**
• Puis place les 5 autres tuiles sur l'espace restant du plateau Mer. Les tuiles ne doivent pas se toucher entre elles et ne doivent pas du tout être cachées par le pont-banquise.

4 Mets toutes les tuiles Iceberg restantes dans le sac. Puis, pose le sac à côté du plateau Mer.

5 Place les 4 pingouins sur les 4 tuiles Iceberg **les plus éloignées du pont-banquise**, en posant 1 seul pingouin par tuile.

CONSEIL : ne mets pas les pingouins trop près du bord des icebergs, sinon ils vont tomber trop facilement !



Le joueur qui mime le mieux le pingouin commence la partie. Puis, chacun joue à tour de rôle en sens horaire. Si tu joues seul, les règles sont exactement les mêmes que celles d'une partie à plusieurs joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

À ton tour de jeu, tu dois effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

A. Pioche une tuile Iceberg (obligatoire)

Pioche une tuile Iceberg du sac, sans regarder dedans.

B. Insère la tuile Iceberg sur le plateau Mer (obligatoire)

Choisis un des deux côtés du pont-banquise. Insère la tuile piochée en la faisant glisser sous le pont-banquise jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus du bord du plateau Mer.

Important : une fois que tu as commencé à insérer ta tuile, tu ne peux pas la ressortir et changer de côté.



Il est possible que pendant l'insertion d'un nouvel iceberg, d'autres icebergs déjà en jeu ressortent de l'autre côté du pont-banquise. Finis ton action et pousse les morceaux d'icebergs qui dépassent avec ton doigt pour les remettre dans l'aire de jeu. Les icebergs ne doivent jamais dépasser du pont-banquise. Lorsque des tuiles Iceberg tombent hors du plateau, laisse-les sur la table. Elles ne seront plus utilisées pour la partie.

CHUTE DE PINGUINS

Pendant ton tour de jeu, il se peut qu'un pingouin tombe en dehors du plateau Mer au moment où tu insères la tuile Iceberg. Continue de pousser la tuile Iceberg jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus du bord du plateau Mer.

Récupère le pingouin tombé puis replace-le sur l'une des tuiles Iceberg libres la plus éloignée du pont-banquise. Ton tour est terminé, tu ne fais donc pas de déplacement, c'est au tour du joueur suivant.

Pas de triche ! Il est interdit de toucher les tuiles déjà en mer avec ses doigts !

C. Déplace un pingouin (facultatif)

Si tu le souhaites, tu peux déplacer un pingouin pour le ramener vers la banquise.

- Un pingouin se déplace depuis la tuile Iceberg sur laquelle il se trouve vers une autre tuile Iceberg. Attention, ces 2 tuiles doivent se toucher.
- Tu ne peux déplacer qu'un pingouin par tour.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pingouin par tuile.

Si tu déplaces un pingouin sur une tuile Iceberg dont une partie passe sous le pont-banquise, pose-le sur le pont-banquise. Ce pingouin est bien arrivé avant la nuit, il est sauvé.



Note : il se peut que lors d'un déplacement de pingouin, sa tuile de départ tombe en dehors du plateau Mer. Ignore cet événement et pose le pingouin sur sa tuile d'arrivée comme lors d'un tour normal.

IMPORTANT : comme pour la mise en place, la position de chaque pingouin sur son iceberg est importante pour ne pas le faire tomber. Réfléchis avant de le placer sur sa tuile d'arrivée car tu ne pourras plus y toucher jusqu'à son prochain déplacement.

Si tu ne peux pas ou ne souhaites pas déplacer un pingouin, ton tour de jeu est terminé.

D. Effectue une glissade (facultatif)

Lorsqu'un pingouin arrive sur une **tuile Iceberg Glace**, il peut effectuer une glissade et avancer d'une tuile supplémentaire, à condition que les 2 tuiles se touchent.

Des glissades en série sont possibles si le pingouin arrive de nouveau sur une tuile Glace après avoir effectué une glissade.

Attention, il ne peut y avoir qu'un seul pingouin par iceberg ! Lors d'une glissade, un pingouin ne peut donc pas passer sur un iceberg où se trouve un autre pingouin.

Une fois toutes tes actions du tour réalisées, c'est au joueur suivant de jouer.



FIN DU JEU

La partie prend fin de 2 façons possibles :

- Les 4 pingouins ont atteint la banquise :

Bravooooo ! Vous avez gagné la partie tous ensemble !

ou bien,

- Le sac de tuiles Iceberg est vide et des pingouins sont encore présents sur des tuiles Iceberg :

Zut ! La mission est ratée, vous avez perdu la partie.

Tentez à nouveau votre chance pour arriver sur la banquise avant la nuit !

MODE LIONS DE MER TAQUINS

La partie se joue de la même façon que le Mode Joyeux Pingouins, sauf que cette fois-ci, des lions de mer viennent perturber votre mission.

Lors de la mise en place, sors les 12 jetons Lion de mer de la boîte du jeu et trie-les par taille sur la table, à proximité de tous les joueurs.

Pendant la partie lorsqu'un pingouin s'arrête sur une tuile Iceberg Lion de mer, récupère le jeton identique au dessin et insère-le sur le plateau Mer de la même façon qu'une nouvelle tuile Iceberg.

Si tous les jetons Lion de mer ont été utilisés, tu peux récupérer ceux tombés de la boîte.



BLOCAGE

Un lion de mer peut empêcher 2 icebergs de se connecter, comme illustré dans l'exemple ci-dessous. Dans ce cas, le pingouin doit trouver un autre chemin car il ne peut sauter que sur un iceberg qui touche celui sur lequel il se trouve.



PENGO JUMP™



REGELN



Oussama Khelifati

Laurent Boissier

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett „Meer“
- 30 Eisschollen-Plättchen:



- 12 Walross-Marker (6 kleine Walrosse und 6 große Walrosse)
- 4 Holzpinguine
- 1 Stoffbeutel

Perfektes Wetter, um auf den Eisschollen zu spielen!

Der Wind schiebt das Treibeis umher.

Das macht allen Pinguinen Spaß!

Oh nein, die Sonne geht schon unter und wir müssen zurück nach Hause. Rasch, hüpft von Eisscholle zu Eisscholle, damit alle vor Einbruch der Dunkelheit auf dem Packeis sind!



ZIEL DES SPIELS

Spielt alle gemeinsam, lasst die Pinguine von Eisscholle zu Eisscholle hüpfen und bringt sie auf das Packeis, bevor der Stoffbeutel leer ist.

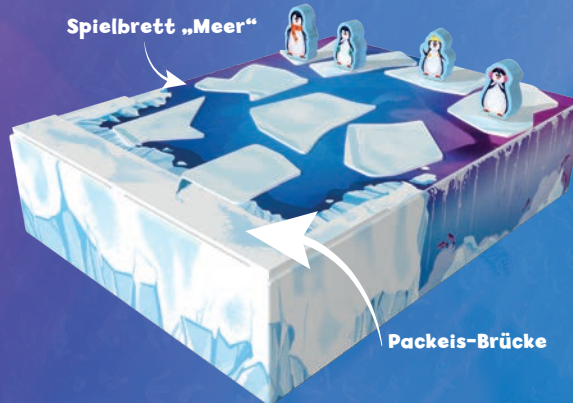
MODUS: FRÖHLICHE PINGUINE

In diesem Modus haben die Walrosse auf den Eisschollen keine Auswirkungen. Sie liegen ruhig herum, während sich die Pinguine amüsieren. Die 12 Walross-Marker braucht ihr nicht zum Spielen.

AUFBAU

- 1 Nehmt das Spielbrett, die 30 Eisschollen-Plättchen, den Beutel und die 4 Pinguine aus der Schachtel.
- 2 Stellt die Schachtel in die Tischmitte und legt das Spielbrett darauf.
- 3 Nehmt 9 zufällige Schnee-Plättchen:
 - Legt zunächst 4 Plättchen in einer Reihe auf das Spielbrett. Sie müssen **so weit wie möglich von der Packeis-Brücke entfernt sein**.
 - Legt die 5 anderen Plättchen auf die freie Fläche des Spielbretts.
 - Diese Plättchen dürfen sich nicht gegenseitig berühren und dürfen an keiner Stelle von der Packeis-Brücke bedeckt sein.
- 4 Legt alle übrigen Eisschollen-Plättchen in den Stoffbeutel. Legt den Beutel dann neben das Spielbrett.
- 5 Stellt die 4 Pinguine auf die 4 Eisschollen-Plättchen, die **am weitesten entfernt von der Packeis-Brücke** sind. Stellt immer nur einen einzelnen Pinguin auf jedes Plättchen.

TIPP: Stellt die Pinguine nicht zu nah an den Rand der Eisscholle, sonst fallen sie zu leicht herunter!



Der Spieler, der am besten einen Pinguin nachmachen kann, beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du alleine spielst, gelten die gleichen Regeln wie in einer Partie mit mehreren Spielern.

SO WIRD GESPIELT

Wenn du am Zug bist, musst du die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

A. Ziehe ein Eisschollen-Plättchen (verpflichtend)

Ziehe ein Plättchen aus dem Beutel, ohne hineinzusehen.

B. Schiebe die Eisscholle auf das Spielbrett (verpflichtend)

Entscheide dich für eine der beiden Seiten der Packeis-Brücke. Setz die gerade gezogene Eisscholle ein und schiebe sie unter der Packeis-Brücke hindurch auf das Spielfeld, bis sie nicht mehr über den Rand des Spielbretts hinausragt. Wichtig: Sobald du damit begonnen hast, die Eisscholle hineinzuschieben, kannst du die Seite nicht mehr wechseln.



Beim Einsetzen einer neuen Eisscholle können andere Eisschollen, die bereits im Spiel sind, auf der anderen Seite der Packeis-Brücke herausgeschoben werden. Beende deine Aktion und schiebe dann die Teile von Eisschollen, die über den Rand hinausragen, vorsichtig zurück auf die Spielfläche. Die Eisschollen dürfen niemals aus der Packeis-Brücke herausragen. Wenn eine Eisscholle vom Rand des Spielfelds fällt, lass sie für den Rest der Partie dort liegen.

RUNTERGEFALLENE PINGUINE!

In deinem Zug kann ein Pinguin von der Spielfläche stürzen, während du eine neue Eisscholle einschiebst. Schiebe dann einfach erst die Eisscholle weiter ein, bis sie nicht mehr über den Rand des Spielfelds hinausragt. Nimm den gestürzten Pinguin und stell ihn auf eine freie Eisscholle, so weit entfernt vom Packeis wie möglich. Dein Zug ist beendet und du darfst keinen Pinguin mehr bewegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nicht schummeln! Du darfst die Eisschollen, die schon auf dem Meer schwimmen, nicht mehr berühren!

C. Bewege einen Pinguin (freiwillig)

Wenn du möchtest, kannst du einen Pinguin bewegen, um ihn näher ans Packeis heranzubringen.

- Ein Pinguin kann von seiner Eisscholle auf eine angrenzende Eisscholle springen.

Beachte, dass sich diese 2 Eisschollen berühren müssen.

- Du kannst nur einen Pinguin pro Zug bewegen.

- Auf einer Eisscholle kann immer nur ein einzelner Pinguin stehen.

Wenn du einen Pinguin auf ein Eisschollen-Plättchen bewegst, das teilweise unter die Packeis-Brücke ragt, stell ihn direkt auf das Packeis. Dieser Pinguin ist rechtzeitig vor Einbruch der Nacht heimgekommen.



Anmerkung: Es ist möglich, dass bei der Bewegung eines Pinguins seine Eisscholle von der Spielfläche fällt. Beachte das nicht weiter und stell den Pinguin auf seine neue Eisscholle, wie in einem normalen Zug.

WICHTIG: Wie beim Aufbau ist die Position jedes Pinguins auf seiner Eisscholle wichtig, damit er nicht herunterfällt. Überleg gut, bevor du ihn auf eine neue Eisscholle stellst, denn bis zu seiner nächsten Bewegung darf er nicht berührt werden.

Wenn du keinen Pinguin bewegen kannst oder willst, dann ist dein Zug jetzt beendet.

D. Schlittern (freiwillig)

Wenn ein Pinguin auf einem **Glatteisplättchen** landet, darf er schlittern und sich um ein weiteres Plättchen bewegen, wenn sich auch diese beiden Plättchen berühren.

So ist es auch möglich, über mehrere Glatteisplättchen hintereinander zu schlittern.

Aufgepasst: Es kann immer nur ein Pinguin auf einer Eisscholle stehen! Das bedeutet, dass ein Pinguin nicht über ein Glatteisplättchen schlittern kann, auf dem ein anderer Pinguin steht!

Sobald du alle deine Aktionen ausgeführt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.



ENDE DES SPIELS

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

- Die 4 Pinguine haben das Packeis erreicht:

Bravo! Ihr habt zusammen das Spiel gewonnen!

Oder:

- Der Stoffbeutel mit den Plättchen ist leer und die Pinguine toben noch über die Eisschollen:

Oh weh! Ihr habt es nicht geschafft und verliert gemeinsam. Versucht einfach nochmal, vor Einbruch der Dunkelheit das Packeis zu erreichen!

MODUS: VERSPIELTE WALROSSE

Die Partie wird genauso gespielt wie im Modus Fröhliche Pinguine, nur dass euch diesmal die Walrosse in die Quere kommen.

Beim Aufbau nehmt ihr zusätzlich die 12 Walross-Marker aus der Schachtel und sortiert sie nach Größe. Legt sie dann auf dem Tisch bereit.

Beendet ein Pinguin während des Spiels seine Bewegung auf einer Eisscholle mit einem Walross darauf, nehmt ihr den Marker, der zur Zeichnung passt, und schiebt ihn unter die Packeis-Brücke wie eine neue Eisscholle.

Sind alle Walross-Marker bereits im Spiel, kannst du diejenigen einsammeln, die von der Spielfläche gefallen sind.



BLOCKIERT

Ein Walross kann 2 Eisschollen daran hindern, sich zu berühren, wie im Beispiel gezeigt. In diesem Fall muss der Pinguin einen anderen Weg finden, denn er darf nur auf eine Eisscholle springen, die die Eisscholle berührt, auf der er gerade steht.



PENGO JUMP™



REGOLE

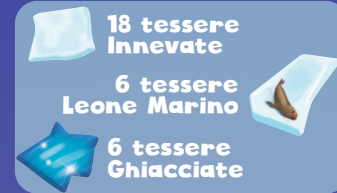


Oussama Khelifati

Laurent Boissier

CONTENUTO

- 1 plancia Mare
- 30 tessere Lastra di Ghiaccio:



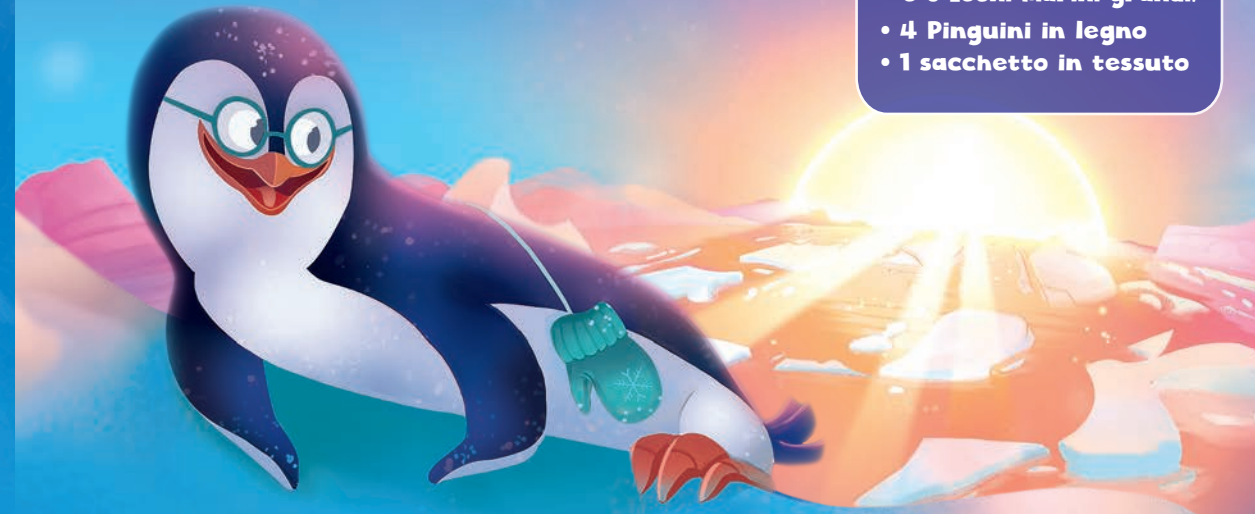
- 12 gettoni Leone Marino (6 Leoni Marini piccoli e 6 Leoni Marini grandi)
- 4 Pinguini in legno
- 1 sacchetto in tessuto

È la stagione ideale per giocare sulle lastre di ghiaccio!

Il vento le sposta ovunque quindi è davvero bello saltellare qua e là!

I pinguini si stanno divertendo un mondo! Oh no, il sole sta già tramontando, dobbiamo tornare a casa!

Presto, salta di lastra in lastra per unirti agli altri pinguini sull'iceberg prima del crepuscolo!



OBIETTIVO

Gioca insieme a i tuoi amici per far saltare i 4 pinguini sulle Lastre di Ghiaccio connesse tra loro e portarli all'iceberg prima che il sacchetto sia vuoto.

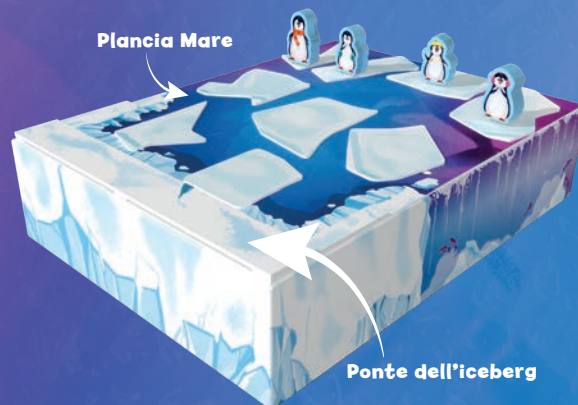
MODALITÀ PINGUINI FELICI

In questa modalità di gioco, i Leoni Marini presenti sulle Lastre di Ghiaccio non hanno alcun effetto. Stanno pacificamente riposando mentre i pinguini si divertono. I 12 gettoni Leone Marino non ti serviranno.

PREPARAZIONE

- 1 Prendi dalla scatola la plancia Mare, le 30 tessere Lastra di Ghiaccio, il sacchetto e i 4 pinguini.
- 2 Sistema la scatola al centro del tavolo posizionandovi sopra la plancia Mare.
- 3 Prendi casualmente **9 tessere Innevate**:
 - prima di tutto, posiziona 4 di queste in fila sulla plancia Mare. Devono essere sistemate **il più lontano possibile dal ponte dell'iceberg**;
 - successivamente, poni le restanti 5 tessere nello spazio rimanente della plancia Mare;
 - le tessere non devono toccarsi tra loro e non devono essere nascoste o seminascoste dal ponte dell'iceberg.

SUGGERIMENTO:
non sistemare i pinguini troppo vicini al bordo delle Lastre altrimenti potrebbero facilmente cadere!



- 4 Metti tutte le tessere Lastra di Ghiaccio rimanenti nel sacchetto e posiziona quest'ultimo accanto alla plancia Mare.

Il giocatore che sa imitare meglio un pinguino sarà il primo giocatore e i turni proseguiranno in senso orario.

- 5 Posiziona i 4 pinguini sulle 4 Lastre di Ghiaccio più lontane dal ponte dell'iceberg (1 pinguino per tessera).

Se giochi in solitaria, puoi utilizzare queste regole multigiocatore.

COME SI GIOCA

Durante il tuo turno, devi svolgere le seguenti azioni in ordine:

A. Pesca una tessera (obbligatorio)

Pesca una tessera Lastra di Ghiaccio dal sacchetto (non sbirciare!).

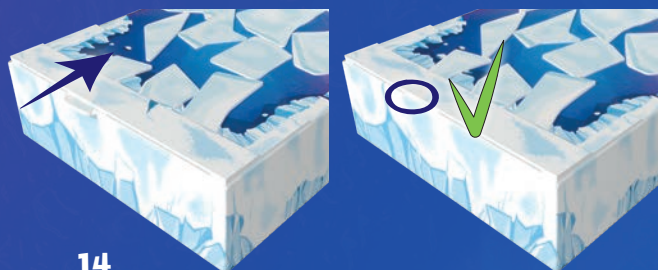
B. Fai scivolare la tessera sulla plancia Mare (obbligatorio)

Scegli uno dei due lati del ponte dell'iceberg e fai scivolare la tessera al di sotto, spingendola in modo che non sporga all'esterno.

Importante: una volta scelto dove far scivolare la tessera, non puoi spostarla su un altro punto di partenza.

Quando una nuova tessera viene fatta scorrere sulla plancia, è possibile che quelle già presenti vengano fatte sporgere nuovamente fuori dal ponte dell'iceberg. Finisci di spingere la tua nuova Lastra di Ghiaccio sotto al ponte e poi fai rientrare le altre tessere che sporgono di nuovo dentro la plancia Mare. Le Lastre di Ghiaccio non devono mai sporgere da sotto il ponte dell'iceberg.

Quando queste invece sporgono e poi cadono dagli altri 3 lati della plancia Mare, lasciali sul tavolo per il resto della partita.



PINGUINI RUZZOLATI

Durante il tuo turno, è possibile che un pinguino cada fuori dalla plancia Mare quando una nuova Lastra di Ghiaccio viene spinta. Finisci di spingere la Lastra di Ghiaccio fino a che non sporge più dal bordo e poi sistema il pinguino caduto su una delle Lastre di Ghiaccio libere più lontane dal ponte dell'iceberg. Se si verifica una situazione del genere, il tuo turno termina e tocca al giocatore successivo.

Non barare! Non puoi toccare nessuna tessera sulla plancia Mare. Le tessere possono essere spostate solo quando sono spinte da altre tessere.

C. Muovi un pinguino (opzionale)

Se lo desideri, puoi muovere un pinguino per farlo avvicinare all'iceberg.

- Un pinguino può saltare da una Lastra di Ghiaccio ad un'altra vicina solamente se le due si toccano tra loro.
- Puoi muovere solo un pinguino per turno.
- Può esserci solo un pinguino per tessera.

Se muovi un pinguino su di una tessera che è parzialmente coperta dal ponte dell'iceberg, puoi spostarlo direttamente sull'iceberg. Questo pinguino è riuscito a tornare a casa prima del tramonto!



Nota: a volte può capitare che, quando un pinguino salta su una nuova tessera, quella da cui è partito cada fuori dalla plancia Mare. Se accade, porta comunque il pinguino sulla nuova tessera e lascia la precedente sul tavolo.

IMPORTANTE: come indicato nella fase di preparazione, è importante fare attenzione alla posizione dei pinguini sulle Lastre di Ghiaccio per evitare che cadano quando poi le tessere vengono spinte. Rifletti bene prima di spostare un pinguino su una nuova tessera perché non ti sarà possibile muoverlo fino al prossimo turno.

Se non puoi o non desideri muovere un pinguino, il tuo turno termina.

D. Fai scivolare un pinguino (opzionale)

Quando un pinguino salta su una **tessera Ghiacciata**, può scivolarvi sopra e muoversi di una tessera extra in avanti fintanto che le tessere si toccano. Se più tessere Ghiacciate si toccano tra loro, è possibile fare più scivolate consecutive.

Attento! Può esserci solo un pinguino su ciascuna Lastra di Ghiaccio! Questo significa che, se desideri farlo scivolare, è possibile solo se non ci sono altri pinguini sulla tessera di arrivo.

Quando tutte le azioni sono state eseguite il turno passa al giocatore successivo.



FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in 2 modi:

- **tutti e 4 i pinguini raggiungono l'iceberg: congratulazioni!**
Hai lavorato bene insieme ai tuoi amici per vincere la partita!

OPPURE,

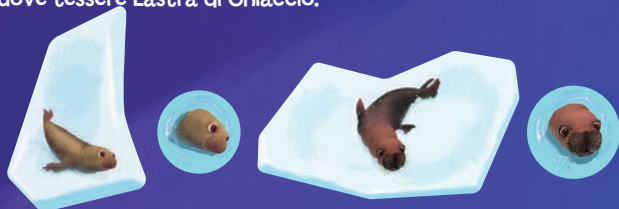
- il sacchetto delle tessere Lastra di Ghiaccio è vuoto ma ci sono ancora pinguini sulle tessere in mare: **accidenti! Non siete riusciti a portare i pinguini a casa e avete perso.**
Tenta ancora la fortuna per riuscire nell'impresa e riportare i pinguini all'iceberg prima del crepuscolo!

MODALITÀ AVVENTURA DEI LEONI MARINI

Questa modalità di gioco è uguale alla quella Pinguini Felici, ma questa volta i Leoni Marini ti ostacoleranno nella tua missione!

Durante la fase di preparazione, prendi dalla scatola i 12 gettoni Leone Marino e raggruppalì per dimensione. Posizionali accanto a tutti i giocatori.

Nel corso della partita, ogni volta che un pinguino salta su una tessera Leone Marino, prendi il gettone Leone Marino corrispondente e fallo scivolare sulla plancia Mare allo stesso modo delle nuove tessere Lastra di Ghiaccio.



OSTACOLO

Quando un Leone Marino impedisce a 2 Lastre di Ghiaccio di toccarsi, come illustrato nell'esempio sotto, i pinguini non possono saltare da una Lastra all'altra perché non sono connesse.



PENGO JUMP™



REGLAS



Oussama Khelifati
Laurent Boissier

CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 Tablero marino
- 30 losetas de Trozos de hielo:

18 losetas Nevadas

6 losetas de León Marino

6 losetas Heladas

- 12 fichas de León Marino (6 pequeños y 6 grandes)

- 4 Pingüinos de madera
- 1 bolsa de tela

Hace el tiempo perfecto para jugar en el hielo. El viento empuja los trozos de hielo y es muy divertido saltar de un lado a otro. ¡Los pingüinos se lo están pasando de maravilla!

¡Oh, no, el sol se está poniendo y tenemos que volver a casa!

¡Rápido, saltad de un trozo de hielo a otro e intentad llegar todos al iceberg antes de que anochezca!



OBJETIVO DEL JUEGO

Juega de forma cooperativa para conseguir que los 4 pingüinos puedan llegar al iceberg antes de que se agoten todas las losetas de Trozos de hielo.

MODO PINGÜINOS FELICES

En este modo, los leones marinos impresos en las losetas de Trozos de hielo no tienen ningún efecto y simplemente estarán descansando mientras los pingüinos se divierten. En este modo de juego no necesitarás las 12 fichas de León Marino.

CONFIGURACIÓN

1 Toma el Tablero marino, las 30 losetas de Trozos de hielo, la bolsa y los 4 Pingüinos.

2 Coloca la caja en el centro de la mesa con el Tablero marino en la parte superior.

3 Toma **9 losetas Nevadas al azar:**
• Primero, coloca 4 de estas losetas en fila en el Tablero marino. Tienes que colocarlas **lo más lejos posible del puente de hielo que está sobre el iceberg.**

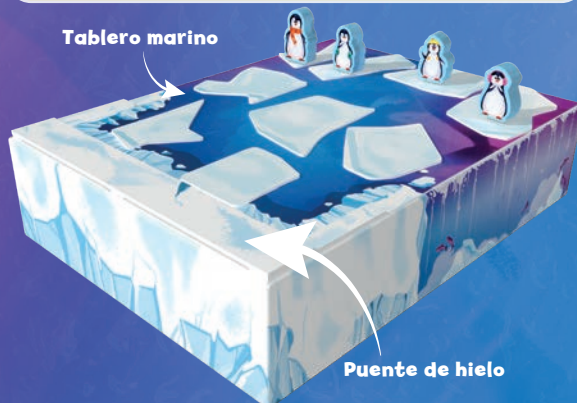
• Coloca las otras 5 losetas en el espacio restante del Tablero marino.

• Las losetas no pueden estar en contacto y no pueden estar cubiertas o parcialmente cubiertas por el puente de hielo.

4 Pon el resto de losetas de Trozos de hielo en la bolsa y colócala al lado del Tablero marino.

5 Coloca los 4 Pingüinos en las 4 losetas de Trozos de hielo **más alejadas del puente de hielo** (1 Pingüino por loseta).

CONSEJO: No coloques los pingüinos demasiado cerca del borde de los Trozos de hielo o se caerán con mucha facilidad.



El jugador que mejor consiga imitar a un pingüino será el primero en jugar (se jugará en sentido de las agujas del reloj).

Si juegas en solitario, puedes usar las mismas reglas.

CÓMO SE JUEGA

En tu turno, deberás realizar estas acciones en orden:

A. Sacar una loseta (obligatorio)

Saca una loseta de Trozo de hielo de la bolsa (¡sin mirar!).

B. Desliza la loseta por el Tablero marino (obligatorio)

Elige uno de los dos lados del puente de hielo y desliza la loseta por debajo, empujándola lentamente hasta que no sobresalga por fuera del tablero.

Importante: una vez que decidas por dónde quieres deslizar la loseta, no podrás intentar deslizarla desde otro sitio.

Es posible que, al deslizar un nuevo trozo de hielo sobre el tablero, la nueva loseta haga que otras ya en juego comiencen a sobresalir por debajo del puente de hielo. Termina de deslizar el nuevo trozo de hielo por debajo del puente y luego empuja el resto de losetas que sobresalgan por debajo del puente para colocarlas dentro del tablero. Los trozos de hielo nunca deben sobresalir por debajo del puente. Si una loseta de Trozo de hielo sobresale en otro punto del tablero, déjala tal y como está.

Si alguna loseta de Trozo de hielo se cae del tablero, déjala en la mesa hasta el final de la partida.



CAÍDAS

Durante tu turno, es posible que un pingüino se caiga del Tablero marino al deslizar un nuevo Trozo de hielo. Termina de empujar el Trozo de hielo hasta que no sobresalga ninguna parte fuera del tablero. Coloca el pingüino caído en una de las losetas de Trozo de hielo que estén más lejos del puente de hielo.

Una vez devuelto al tablero, se acaba tu turno y no podrás mover a ningún pingüino. Empieza el turno del siguiente jugador.

¡Sin hacer trampas! No puedes tocar ninguna loseta del Tablero marino. Las losetas solo se pueden mover usando otras losetas.

C. Mover un pingüino (opcional)

Si quieres, puedes mover un pingüino para acercarlo al iceberg.

• Un pingüino puede saltar desde su loseta de Trozo de hielo a una que esté al lado. Las losetas tienen que estar en contacto.

• Solo puedes mover un pingüino por turno.

• Solo puede haber un pingüino por loseta.

Si mueves un pingüino a una loseta que está parcialmente cubierta por el puente de hielo, podrás moverlo directamente al iceberg. ¡Este pingüino ha conseguido volver a tiempo!



Nota: A veces, al saltar a una nueva loseta, es posible que la loseta en la que se encontraba el pingüino se caiga del tablero. Si esto pasa, coloca al pingüino en la nueva loseta y deja la loseta caída en la mesa.

IMPORTANTE: Al igual que en la Configuración, la posición de los pingüinos sobre los trozos de hielo es importante para evitar que se caigan cuando se empujen las losetas. Antes de colocar un pingüino en una nueva loseta, piensa bien cómo colocarlo, ya que no podrás moverlo hasta el siguiente turno.

Si no puedes mover un pingüino o no quieres hacerlo, tu turno ha terminado.

D. Deslizar (opcional)

Cuando un pingüino salte a una **loseta Helada**, puede deslizarse y avanzar una loseta adicional siempre que las dos estén en contacto.

Es posible deslizarse más de una vez si hay varias losetas Heladas en contacto.

¡Pero ten cuidado! Solo puede haber un pingüino por trozo de hielo. Esto quiere decir que, si un pingüino quiere deslizarse, solo podrá hacerlo a un trozo de hielo en el que no haya otro pingüino.

Una vez completadas todas las acciones, es el turno del siguiente jugador.



FIN DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de 2 formas:

- Los 4 pingüinos consiguen llegar al iceberg: **¡Felicidades! Habéis trabajado muy bien en equipo y habéis ganado.**

O,

- Ya no quedan más Trozos de hielo en la bolsa y aún quedan pingüinos en el tablero:

¡Oh, no! ¡Habéis perdido! ¡Jugad de nuevo a ver si conseguís llevar a todos los pingüinos al iceberg antes de que anochezca!

MODO AVENTURA CON LEONES MARINOS

A este modo de juego se juega de la misma forma que en el MODO PINGÜINOS FELICES, pero con una pequeña diferencia: ¡Los leones marinos se interpondrán en tu camino!

Durante la fase de Configuración, saca las 12 fichas de León Marino de la caja y agrúpalas por tamaño. Colócalas cerca de todos los jugadores.

Durante la partida, cada vez que un pingüino salte sobre una loseta con un León Marino, toma la ficha de León Marino correspondiente y deslízala sobre el Tablero marino de la misma forma que las losetas de Trozos de hielo.



BLOQUEADO

Si un León Marino está entre 2 trozos de hielo (tal y como puedes ver en la imagen que aparece a continuación), los pingüinos no podrán saltar de un trozo de hielo a otro porque no están en contacto.



PENGO JUMP™



REGRAS



Oussama Khelifati
Laurent Boissier

MATERIAL DE JOGO

- 1 Tabuleiro de jogo Mar
- 30 fichas Iceberg:



- 12 peças Leão-marinho (6 peças que representam os leões-marinhos pequenos e 6 peças que representam os leões-marinhos grandes)
- 4 Pinguins
- 1 Bolsa

Está o tempo ideal para brincar nos icebergs! O vento está a empurrar vários pedaços de gelo e é muito divertido saltar por cima deles!

Os pinguins estão a divertir-se imenso! Oh não, o sol já se está a pôr e os pinguins precisam de voltar para casa!

Depressa, salta de iceberg em iceberg e reúne todos os pinguins na ponte de gelo antes que a noite caia!



OBJETIVO DO JOGO

Joga em conjunto com os outros jogadores de forma a conseguirem que os 4 Pinguins saltem de um iceberg para outro, escolham bem onde colocam as fichas Iceberg pois o saco pode ficar vazio.

MODO PINGUINS FELIZES

Neste modo de jogo, os Leões-marinhos que se encontram nas fichas Iceberg não produzem quaisquer efeitos no jogo. Estão simplesmente a descansar enquanto os pinguins se estão a divertir. Não precisas das 12 fichas Leão-marinho neste jogo

PREPARAÇÃO DE JOGO

1 Retira o tabuleiro de jogo Mar, 30 fichas Iceberg, o saco de tecido e as 4 peças Pinguim da caixa de jogo.

2 Coloca a caixa no centro da mesa com o tabuleiro Mar em cima.

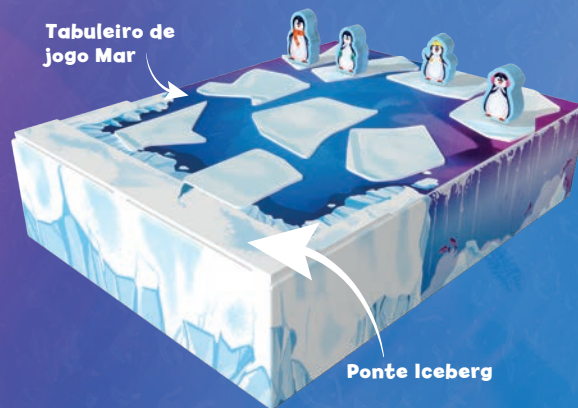
3 Retira de **forma aleatória 9 fichas Neve:**

- Primeiro, coloca 4 dessas fichas em fila no tabuleiro de jogo. **As fichas devem ser colocadas o mais afastado possível da ponte Iceberg.**
- Coloca as outras 5 fichas nos espaços livres do tabuleiro de jogo.
- As fichas não se podem tocar e tampouco podem estar escondidas ou parcialmente escondidas pela ponte Iceberg.

4 Coloca as restantes fichas Iceberg de volta no saco e coloca-o perto do tabuleiro de jogo.

5 Coloca os 4 Pinguins nas fichas Iceberg **o mais afastado possível da ponte Iceberg** (1 pinguim por ficha).

DICA: não coloques os Pinguins muito próximos da beira dos Icebergs, eles podem facilmente cair!



O jogador que melhor imitar um pinguim é o primeiro a jogar, o jogo depois continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Se estiveres a jogar sozinho podes usar as mesmas regras de jogo com vários participantes.

COMO JOGAR

No teu turno de jogo deves cumprir as seguintes ações, por ordem:

A. Recebe uma ficha (obrigatório)

Retira uma ficha Iceberg do saco (sem espreitar!).

B. Insere e desliza a tua ficha no tabuleiro de jogo Mar (obrigatório)

Escolhe um dos dois lados da ponte Iceberg para inserires a tua ficha, depois empurra-a suavemente até que nenhuma parte esteja de fora.

Importante: uma vez colocada a ficha no tabuleiro de jogo, não poderás mudar a sua localização, mesmo que ela ainda não esteja completamente inserida.

Quando uma nova ficha Iceberg é inserida no tabuleiro de jogo, outras fichas Iceberg podem começar a sair do tabuleiro pela parte debaixo da ponte Iceberg. Termina de inserir a tua ficha debaixo da ponte Iceberg e depois empurra as outras fichas para debaixo da ponte, de forma a voltarem para dentro do tabuleiro. As fichas não devem sobressair da ponte Iceberg. Quando as fichas Iceberg começam a sair e eventualmente caem de um dos outros 3 lados do tabuleiro de jogo, deixa-as em cima da mesa durante o resto do jogo.

Se uma ficha cair do tabuleiro, deixa-a em cima da mesa durante o resto do jogo.



QUEDA DE PINGUINS

Durante a tua ronda, um Pinguim pode cair do tabuleiro de jogo enquanto deslizas a tua ficha Iceberg. Termina de colocar a tua ficha até que não fique nenhuma parte de fora. Coloca o Pinguim caído numa das fichas disponíveis que estejam o mais afastadas possível da ponte Iceberg. Se isso acontecer, a tua ronda termina e não podes mais mover um Pinguim. É a vez do próximo jogador.

Não faças batota! Não podes tocar em nenhuma ficha do tabuleiro Mar. As fichas só podem ser movidas quando são inseridas novas fichas que as façam deslizar.

C. Move um Pinguim (opcional)

Se assim o desejares, podes mover um Pinguim e colocá-lo mais próximo da ponte Iceberg.

- O Pinguim pode avançar para a próxima ficha Iceberg desde que as 2 fichas estejam em contato.
- Só podes mover um Pinguim por ronda.
- Só pode haver um Pinguim por ficha Iceberg.

Se avançares um Pinguim para uma ficha que esteja parcialmente coberta pela ponte Iceberg, podes movê-lo diretamente para a ponte.

Este Pinguim conseguiu regressar a casa antes do anoitecer!



Nota: por vezes quando se avança um Pinguim para uma nova ficha Iceberg, a ficha onde o Pinguim estava anteriormente pode cair do tabuleiro. Se isso acontecer, coloca o Pinguim na nova ficha e deixa a ficha caída em cima da mesa.

IMPORTANTE: tal como na Preparação de jogo, a posição dos Pinguins nas fichas é importante para impedir que eles caiam mais tarde quando se começar a deslizar as fichas. Pensa bem antes de colocares um Pinguim numa nova ficha Iceberg visto que só o poderás mover na próxima ronda.

Se não puderes mover um Pinguim ou se não o quiseres fazer, a tua ronda termina.

D. Deslizar (opcional)

Quando um Pinguim salta para uma **ficha Gelo**, ele pode deslizar e avançar uma ficha extra desde que as duas fichas estejam em contato.

Os Pinguins podem deslizar várias vezes se várias fichas Gelo estiverem em contato.

Tem atenção! Só pode haver um Pinguim por ficha! Isto significa que, se um Pinguim quiser deslizar de ficha em ficha, só o pode fazer se não existir outro Pinguim no local.

Assim que todas as ações forem cumpridas é a vez do próximo jogador.



FIM DO JOGO

O jogo pode terminar em 2 situações:

- Os 4 Pinguins chegaram à ponte Iceberg: **parabéns! Trabalharam muito bem em conjunto e conseguiram ganhar o jogo!**
Ou,
- A bolsa das fichas está vazia, mas ainda há Pinguins fora da ponte: **ora bolas! Não conseguiram desta vez e perderam o jogo.** Tenta a tua sorte no próximo jogo e vê se consegues colocar todos os Pinguins em segurança na ponte Iceberg antes de anoitecer!

MODO AVENTURA DOS LEÕES-MARINHOS

Este modo de jogo é jogado da mesma maneira que o modo modo Pinguins Felizes, só que desta vez os Leões-marinhos vão se pôr no caminho da tua missão

Durante a preparação de jogo retira as 12 fichas Leão-marinho da caixa e organiza-as por tamanho. Coloca-as perto de todos os jogadores.

Durante o jogo, cada vez que um Pinguim avançar para uma ficha que tenha um Leão-marinho, recebe a ficha Leão-marinho correspondente e desliza-a para dentro do tabuleiro Mar, da mesma forma que inserias as novas fichas Iceberg.

Se todas as fichas Leão-marinho tiverem sido usadas, podes receber as fichas Leão-marinho que caíram da caixa de jogo.



BLOQUEADO

Quando um Leão-marinho está a impedir duas fichas Iceberg de se juntarem, conforme ilustrado no exemplo, os Pinguins não podem saltar do seu Iceberg para outro pois estas não se estão a tocar.



PENGO JUMP™


SPELREGELS



Oussama Khelifati
Laurent Boissier

SPELMATERIAAL

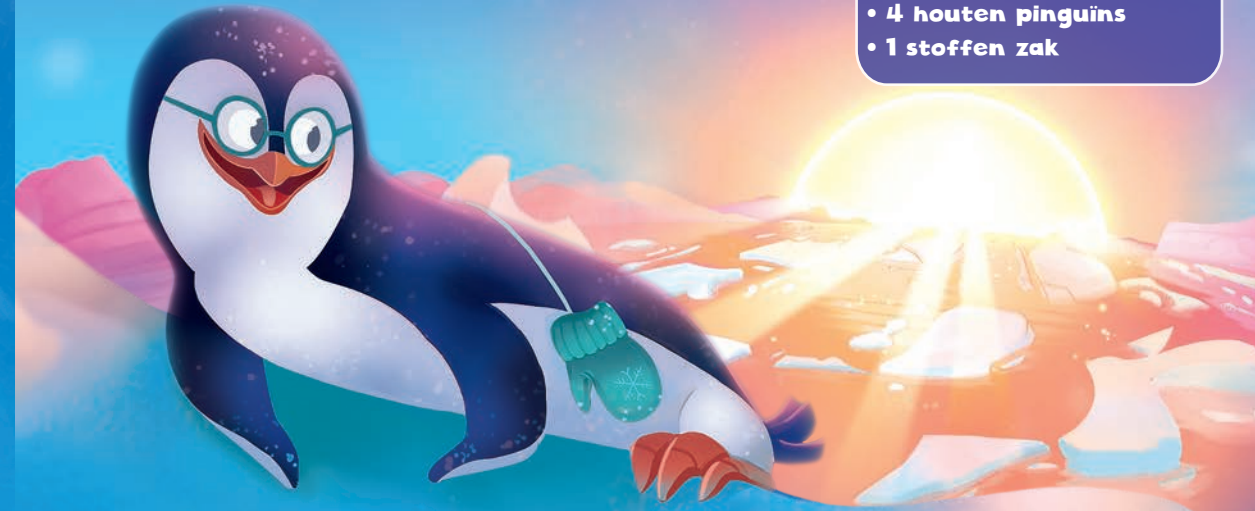
- 1 zeebord
- 30 ijsschotstegels:
 - 18 besneeuwde tegels
 - 6 zeeleeuwtegels
 - 6 ijsstegels
- 12 zeeleeuwfiches (6 kleine zeeleeuwen en 6 grote zeeleeuwen)
- 4 houten pinguins
- 1 stoffen zak

Het is de ideale dag om te spelen op de ijsschotsen.

De wind blaast ze heen en weer en dus kunnen de pinguins vrolijk in het rond springen. Ze amuseren zich te pletter.

Maar dan gaat de zon onder en de pinguins moeten snel terugkeren naar het pakijjs.

Laat ze van de ene naar de andere ijsschots springen en zorg ervoor dat ze voor het donker op het pakijjs zijn.



DOEL VAN HET SPEL

Werk samen om de 4 pinguins over aan elkaar grenzende ijsschotsen naar het pakijjs te laten springen voor alle ijsschotstegels zijn gespeeld.

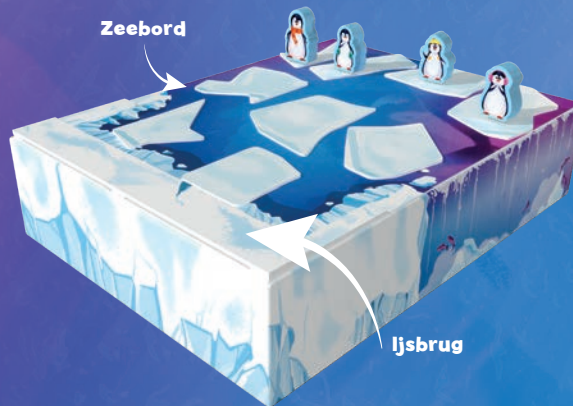
SPEELMODUS VROLIJKE PINGUÏNS

In deze speelmodus hebben de zeeleeuwen op ijsschotstegels geen effect. Ze liggen gewoon te rusten terwijl de pinguins zich amuseren. Voor deze speelmodus heb je de 12 zeeleeuwfiches niet nodig.

VOORBEREIDING

- 1 Haal het zeebord, de 30 ijsschotstegels, de zak en de 4 pinguïns uit de doos.
- 2 Zet de doos in het midden van de tafel en leg het zeebord erbovenop.
- 3 Neem 9 willekeurige besneeuwde tegels:
 - Leg eerst 4 van deze tegels op een rij op het zeebord. Leg ze **zo ver mogelijk van de ijsbrug vandaan**.
 - Leg daarna de andere 5 tegels verspreid over de rest van het zeebord.De tegels mogen elkaar niet raken en ze mogen niet volledig of gedeeltelijk onder de ijsbrug verstopt zitten.
- 4 Doe de overige ijsschotstegels in de zak en leg de zak naast het zeebord.
- 5 Zet de 4 pinguïns op de 4 ijsschotstegels **het verst van de ijsbrug** (1 pinguïn per tegel).

TIP: zet de pinguïns niet te dicht bij de rand van de ijsschots, anders vallen ze er gemakkelijk af.



De speler die het beste een pinguïn kan imiteren, is de startspeler. Daarna zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Als je het spel alleen speelt, gelden dezelfde spelregels als met meerdere spelers.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in volgorde uit:

A. Trek een tegel (verplicht)

Trek een ijsschotstegel uit de zak (zonder stiekem te kijken!).

B. Schuif de tegel op het zeebord (verplicht)

Kies een van beide kanten van de ijsbrug en schuif de tegel eronder. Duw voorzichtig tot de tegel helemaal onder de brug is verdwenen.

Opgelet! Zodra je de tegel onder de ijsbrug schuift, mag je hem niet meer verplaatsen.



Als je een nieuwe ijsschots onder de ijsbrug schuift, kunnen andere ijsschotstegels aan de andere kant van het zeebord over de rand worden geduwd. Duw de nieuwe ijsschots volledig onder de ijsbrug en duw daarna over de rand stekende ijsschotstegels terug op het zeebord. De ijsschotsen mogen nooit voorbij de ijsbrug steken. Als een ijsschotstegel intussen al van het zeebord is gevallen, laat je hem de rest van het spel op tafel liggen.

VALLENDE PINGUÏNS

Tijdens je beurt kan een pinguïn van het zeebord vallen als jij een nieuwe ijsschotstegel op het zeebord schuift. Blijf duwen tegen de ijsschotstegel tot hij volledig onder de ijsbrug is verdwenen. Zet de gevallen pinguïn op een lege ijsschotstegel zo ver mogelijk van de ijsbrug vandaan. Als een pinguïn tijdens je beurt valt, is je beurt direct voorbij en mag je geen pinguïn meer verplaatsen. De volgende speler is aan de beurt.

Je mag de tegels op het zeebord niet aanraken, tenzij om over de rand stekende ijsschotsen terug te duwen na het plaatsen van een nieuwe tegel.

C. Verplaats een pinguïn (niet verplicht)

De speler mag een pinguïn verplaatsen om hem dicht bij het pakjts (de ijsbrug) te brengen.

- Een pinguïn kan van zijn ijsschotstegel naar een ernaast gelegen ijsschotstegel springen.

De tegels moeten elkaar raken.

- De speler mag slechts één pinguïn per beurt verplaatsen.
- Op elke tegel mag slechts één pinguïn staan.

Als de speler een pinguïn verplaatst naar een tegel die nog gedeeltelijk onder de ijsbrug zit, mag hij die pinguïn meteen op het pakjts plaatsen. Deze pinguïn is thuis voor het donker!



Opgelet! Het is mogelijk dat de tegel waarop een pinguïn stond, van het zeebord valt als de speler de pinguïn verplaatst. Hij zet de pinguïn in dat geval op de nieuwe tegel en laat de gevallen tegel op tafel liggen.

BELANGRIJK: net zoals bij de voorbereiding is het belangrijk waar je de pinguïn op de ijsschotstegel zet, om te voorkomen dat hij van het bord valt als de tegels verschuiven. Denk goed na, want zodra je een pinguïn hebt geplaatst, mag je hem niet meer verplaatsen tot de volgende beurt.

Als de speler geen pinguïn kan of wil verplaatsen, is zijn beurt voorbij.

D. Glijden (niet verplicht)

Als een pinguïn op een **ijstegel** springt, kan hij een tegel verder glijden als de twee tegels elkaar raken.

Als meerdere ijstegels elkaar raken, kan de pinguïn meerdere tegels ver glijden.

Opgelet! Er mag slechts één pinguïn op elke ijsschotstegel staan. Bij het glijden kan een pinguïn dan ook alleen naar een volgende tegel glijden als daarop geen pinguïn staat.

Als een speler alle acties heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt op twee manieren:

- De 4 pinguïns bereiken het pakjts:

Proficiat! Jullie hebben goed samengewerkt en winnen het spel!

- De zak met ijsschotstegels is leeg, maar er staan nog pinguïns op de ijsschotsen.

O jee! De pinguïns bereiken het pakjts niet op tijd en jullie verliezen het spel.

Probeer het opnieuw en breng de pinguïns ditmaal voor het donker op het pakjts!

SPEELMODUS HINDERENDE ZEELEEUWEN

Voor deze speelmodus gelden dezelfde spelregels als voor de speelmodus Vrolijke pinguïns, maar nu maken zeeleeuwen het jullie moeilijk.

Leg tijdens de voorbereiding de 12 zeeleeuwfiches klaar in het midden van de tafel, gesorteerd per grootte.

Telkens als tijdens het spel een pinguïn op een zeeleeuwtegel springt, neemt de speler het bijbehorende zeeleeuwfiche en schuift het net zoals een ijsschotstegel op het zeebord. Als alle zeeleeuwfiches op zijn, mag je fiches die van het zeebord vielen, opnieuw gebruiken.



VERSPERRING

Als een zeeleeuw tussen 2 ijsschotstegels ligt, zoals in het voorbeeld hieronder, moeten de pinguïns een andere weg zoeken, omdat de ijsschotsen elkaar niet raken.



PENGO JUMP™



Правила игры



Келифати Уссама

Лоран Буассье

Компоненты игры

- 1 игровое поле моря
- 30 карточек-айсбергов:

18 карточек со снегом

6 карточек с морскими львами

6 карточек-льдин

- 12 жетонов с морскими львами (6 маленьких морских львов, 6 больших морских львов)
- 4 деревянных пингвина
- 1 сумка

Сейчас лучшее время для игры на айсбергах, ветер гоняет кусочки льда – это очень весело!

Так здорово веселиться с нашими друзьями пингвинами! О, нет! Солнце заходит, и нужно возвращаться домой. Быстрее-быстрее-быстрее!

Прыгаем с айсберга на айсберг, чтобы всем вместе добраться до ледника до окончательного наступления ночи!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Играйте все вместе, чтобы переправить 4-х пингвинов на ледник, аккуратно толкая карточки-айсберги, пока не опустеет сумка с карточками.

ВАРИАНТ «ВЕСЁЛЫЕ ПИНГВИНЫ»

В этом варианте игры морские львы на айсбергах не играют никакой роли. Они спокойно лежат, пока пингвины веселятся. Поэтому 12 жетонов с морскими львами тебе не пригодятся.

РАСКЛАДКА

1 Возьми игровое поле моря, 30 карточек-айсбергов, сумку и 4 пингвина из коробки.

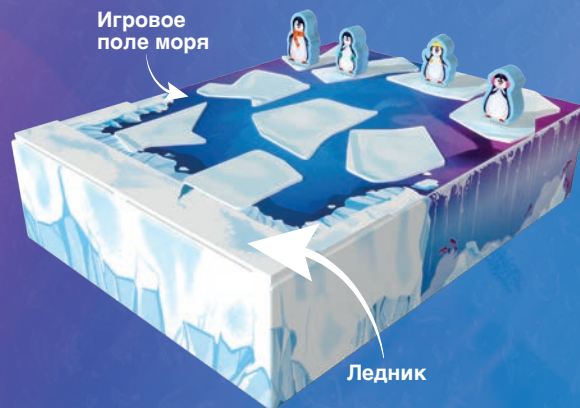
2 Положи коробку в центр стола, а игровое поле моря разложи сверху на коробку.

3 Возьми наугад **9 карточек со снегом**:
• Сначала расположи на поверхности моря 4 карточки в линию. Они должны располагаться **как можно дальше от ледника**.
• Затем положи остальные 5 карточек на свободном пространстве моря.
• Карточки не должны касаться друг друга и уходить под ледник.

4 Положи все оставшиеся карточки-айсберги в сумку. Затем положи сумку рядом с морем.

5 Расположи 4-х пингвинов на 4-х карточках-айсбергах, которые находятся дальше всего от ледника: по одному пингвину на карточку.

СОВЕТ: не ставь пингвинов слишком близко к краю айсберга, иначе они слишком быстро упадут!



Игрок, у которого получится лучше всех изобразить пингвина, начинает партию. Далее игра ведётся по часовой стрелке.

Если ты играешь один, то правила остаются такими же, как и для группы.

ХОД ИГРЫ

Когда подошла твоя очередь играть, тебе нужно выполнить действия в следующем порядке:

A. Вытрани карточку-айсберг (обязательное действие)
Вытрани карточку-айсберг из сумки, не заглядывая внутрь.

B. Введи айсберг в море (обязательное действие)

Выбери одну из двух сторон ледника. Сделай так, чтобы вытянутая тобой карточка проскользила под ледником, и её края не выступали за игровое поле моря.

Важно: как только ты введёшь карточку, ты не сможешь её вынуть и вставить с другой стороны.

Может случиться так, что во время введения нового айсберга, другие айсберги, которые уже находятся в игре, выйдут с другой стороны ледника. Закончи свое действие и подтолкни пальцем выступающие кусочки айсбергов, чтобы они снова были на игровом поле.

Айсберги не должны выходить за ледник.

Если карточки-айсберги падают с игрового поля, оставь их лежать на столе.

Они не будут использоваться больше в игре.



30



Падение пингвинов

Во время твоего хода может случиться так, что пингвин упадёт за пределы игрового поля моря в момент, когда ты будешь вводить айсберг. Продолжай вводить айсберг, пока он не перестанет выходить за пределы игрового поля моря. Подними упавшего пингвина и поставь его на свободную карточку-айсберг, которая находится дальше всего от ледника.

Играй честно! Касаться карточек, которые уже лежат на поверхности моря, запрещено!

C. Перемести пингвина (необязательно)

Если хочешь, ты можешь переместить пингвина, чтобы доставить его к леднику.
• Пингвин переходит с одной карточки-айсберга, на которой он находится, на другую карточку-айсберг. Внимание: эти карточки должны касаться друг друга.
• Ты можешь переместить только одного пингвина за один ход.
• На одной карточке может находиться только один пингвин.
Если ты перемещаешь пингвина на карточку-айсберг, часть которой находится под ледником, поставь его на ледник. Этот пингвин благополучно вернулся домой до темноты. Он спасён!



Примечание: может случиться так, что во время перемещений пингвина карточка, на которой он стоит, упадёт за игровое поле моря. Ничего страшного: поставь пингвина на карточку, на которую он должен переместиться, как при обычном ходе игры.

Важно: как и при первоначальной раскладке, важно расположить каждого пингвина на его айсберге так, чтобы он не упал. Подумай, перед тем, как поставить его на карточку, так как ты не сможешь больше к нему прикасаться до следующего хода.

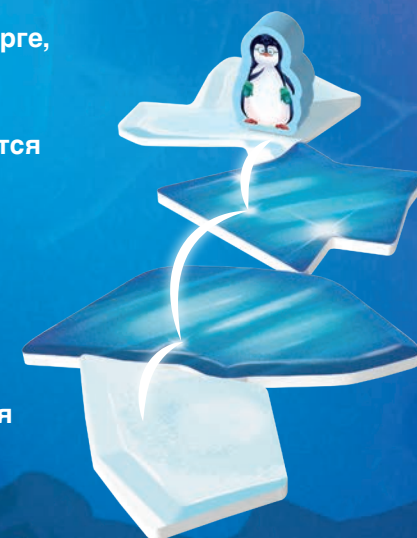
Если ты не можешь или не хочешь перемещать пингвина, твой ход завершён.

D. Скользи (необязательно)

Когда пингвин оказывается на карточке-айсберге, он может скользить и продвигаться на одну дополнительную карточку, при условии, если они соприкасаются. Можно совершать серии скольжений, если пингвин снова оказывается на карточке льдины после скольжения.

Внимание! На одной карточке может находиться только один пингвин. Таким образом, во время скольжения пингвин не может попасть на айсберг, на котором находится другой пингвин.

Как только завершены все действия хода, наступает очередь другого игрока.



31

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться двумя способами:

- Все 4 пингвина добрались до ледника. **Бравоооо! Вы все вместе выиграли!** или,
- Сумка с айсбергами опустела, а пингвины по-прежнему на карточках-айсбергах. **увы! Миссия провалена, и вы проиграли.** Попробуйте еще раз добраться до ледника до наступления ночи!

ВАРИАНТ «МОРСКИЕ ЛЬВЫ-ЗАДИРЫ»

Правила такие же, как и для варианта «Весёлые пингвины», за исключением того, что вашей миссии могут помешать морские львы.

При раскладке возьми 12 жетонов с морскими львами из коробки и разложи их по размеру на столе, чтобы они были доступны всем игрокам.

Во время игры, если пингвин оказывается на карточке-айсберге с морским львом, возьми такого же морского льва, как на карточке, и введи его на игровое поле моря так же, как и новую карточку с айсбергом. Если все карточки с морскими львами были использованы, ты можешь взять карточки, которые упали с коробки.



ТУПИК

Морской лев может помешать двум айсбергам коснуться друг друга, как показано на примере ниже. В этом случае пингвину нужно будет найти другой путь, так как он может перепрыгнуть только на айсберг, который касается айсберга, на котором стоит пингвин.

