

PINGU®

723

Aventure dans l'Antarctique

Un amusant jeu de dés pour 2-6 joueurs dès 6 ans.

Matériel

- 1 casier bleu
- 21 glaçons, dont 19 imprimés et 2 vierges en réserve (pouvant être illustrés à volonté)
- 6 pingouins en bois
- 1 dé avec symboles
- 1 règle du jeu

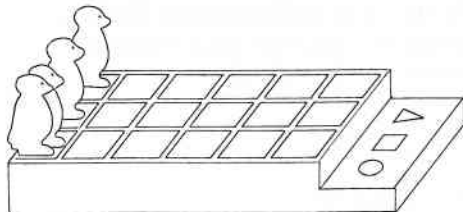
Le jeu

Tous les pingouins adorent se jeter dans l'eau glacée. Or, la mer est éloignée. Pour l'atteindre, les pingouins montent sur les glaçons et avancent, poussés par le vent. Lequel d'entre eux sera le plus rapide et plongera le premier dans la mer? Avec un peu de chance, votre Pingu y parviendra peut-être!

Préparation du jeu

Le casier bleu reste placé dans le fond de la boîte. On couvre chacune des trois pistes du casier de six glaçons, en plaçant un trou sur deux pistes au choix. Le 19e glaçon est placé près du jeu. Chaque enfant choisit un pingouin Pingu (de couleur

différente) et le place **sur une des trois cases départ (glaçons)** au choix. Plusieurs pingouins peuvent occuper le même glaçon. On garde le dé à portée de main.



Cases départ

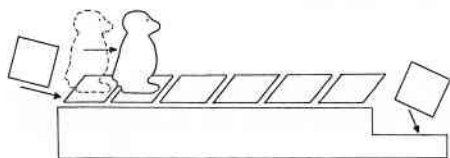
Glaçons

Mer

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune lance le dé. Le symbole amené par le dé (▲, ■ ou ●) indique la piste sur laquelle avanceront les glaçons. Le 19e glaçon permettra de pousser les autres vers la mer pour qu'en fin de cette piste, un glaçon tombe à l'eau. Tous les pingouins, qui se trouvent sur la piste indiquée par le dé, avancent donc automatiquement d'un

glaçon en direction de la mer. Bien entendu, il est interdit de faire reculer les glaçons.

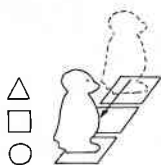


On insère un glaçon.

Un glaçon tombe dans la mer.

Déplacement des pingouins

Avant le prochain coup de dé, tous les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, déplacer leur Pingu sur une autre piste, qui leur semble plus avantageuse. Ce changement de glaçon ne se fera que **latéralement**. Mais les pingouins peuvent aussi rester sur place, sur leur glaçon.



Le pingouin est déplacé **latéralement**.

Plusieurs pingouins peuvent occuper le même glaçon. **Seuls les glaçons avec un trou resteront libres**. On lance le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Après chaque coup de dé, on avance les glaçons et déplace latéralement les pingouins.

Fin du jeu

Le premier pingouin qui plonge dans la mer gagne le jeu. Si plusieurs pingouins plongent en même temps, ils sont tous gagnants.

Un jeu de Stefanie Rahner & Christian Wolf
Illustrations: Daniela Hauser
© 1990 by Editions Silva/EDITOY SA,
Bertschikon ZH