

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 Eisdie
- 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 Eisdie bereit.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Du würfelst den Eisdie.  
 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 Eisdie 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 !