

Wettlauf zum Südpol

Ping! Pongo

Peter
Neugebauer

Spielanleitung

Rules

Règle du jeu

Istruzioni di gioco



Art.-Nr. 60 6011072

WETTLAUF ZUM SÜDPOL

Pingi Pongo

Autor: Peter Neugebauer
Illustration: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
 © 2012: NORIS-SPIELE

Alter: ab 5 Jahre
Spieler: 2-4
Spieldauer: 15-20 min

Inhalt:

- 1 großer Plan
- 12 Pinguine aus Holz
- 1 Orca aus Holz
- 1 Sonderwürfel
- Anleitung

Spielziel

Die Pinguine sind auf dem Weg zum Südpol. Sie hüpfen von Scholle zu Scholle und müssen aufpassen, dass sie möglichst nicht auf einer landen, die schon brüchig ist.

Manchmal können sie auch den schnelleren Wasserweg nehmen, aber nur, wenn der Orca nicht in der Nähe ist. Denn der lauert auf dem Weg der Pinguine und taucht immer wieder an einer anderen Stelle auf.

Wessen **Pinguinfamilie** zuerst den Südpol erreicht, gewinnt das Spiel.

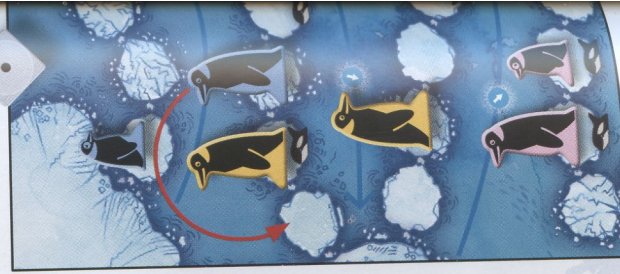
Spielvorbereitung¹

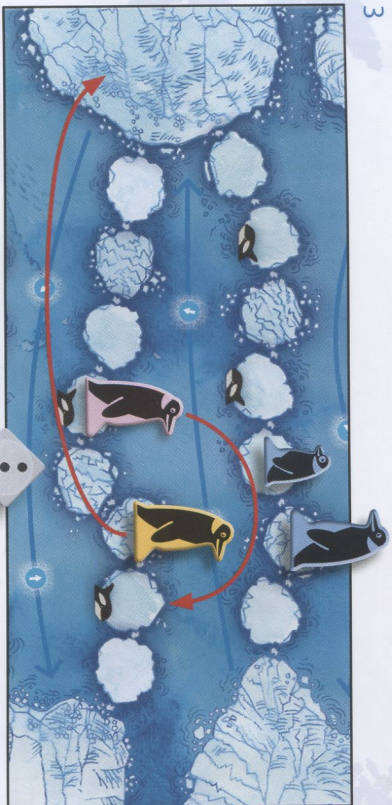
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Pinguinfamilie (in einer Farbe) und stellt sie auf den „Start-Eisberg“ ganz oben.
- Der Orca kommt auf das unterste Wal-Feld (blau).
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

1



2





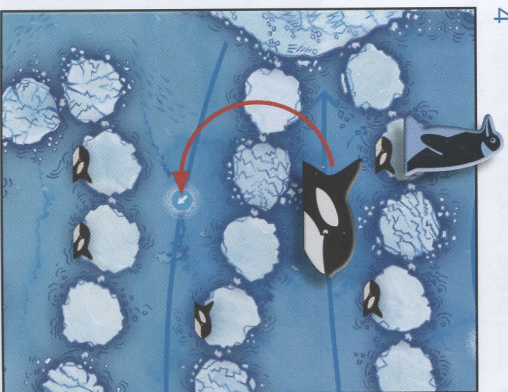
Spielverlauf

Je nachdem, was der Würfel zeigt, wird einer der eigenen Pinguine so vorwärts gezogen:

- Bei einer **Augenzahl** zieht ein eigener Pinguin nach Wahl über die Schollen und Eisberge um die gewürfelte Zahl Richtung Südpol.
- Auf jeder Scholle darf nur **ein** Pinguin stehen.
- Auf den Eisbergen und dem Südpol dürfen **beliebig viele** Pinguine stehen.
- Würde ein Pinguin auf einer besetzten Scholle landen, hüpft er stattdessen einfach auf das nächste freie Feld weiter (das kann eine Scholle, ein Eisberg, sogar der Südpol sein) ².
- Wird ein Pinguin (oder auch zwei) überholt, die auf **brüchigen Schollen** stehen, müssen diese schnell von diesen brüchigen Schollen **zurück** zum vorherigen Eisberg. Dies kann eigene oder fremde Pinguine treffen ³.
- Landet ein Pinguin auf einer

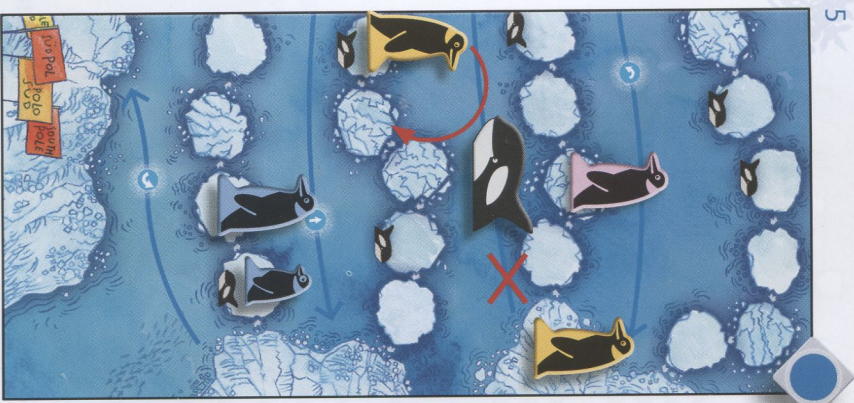
Scholle mit Wal-Symbol, zieht der Orca auf seinem Weg ein Feld in Pfeilrichtung weiter ⁴.

4



und der Spieler muss stattdessen einen beliebigen anderen, eigenen Pinguin um **nur ein** Feld vorwärts ziehen ⁵.

5



- Wer mit einem Pinguin den Südpol erreicht, darf etwaige überzählige Würfelpunkte verfallen lassen!

Spielende

Sobald ein Spieler seine komplette Pinguinfamilie zum Südpol gebracht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen!

RACE TO THE POLE Pingo!

Author: Peter Neugebauer
Illustration: Johann Rüttinger
Editor: Kathi Kappler
 © 2012: NORIS-SPIELE

Age: from 5 years
Players: 2-4
Duration: 15-20 minutes

Material:

- 1 big plan
- 12 penguins of wood
- 1 orca of wood
- 1 special dice
- instruction

Goal of the game

The penguins are on their way to the South Pole. They jump from one clod to another and need to take care that they preferably land on one that isn't crumbly.

Sometimes they can also take the faster way through the water, but only, when the orca is not around. As the orca lurks on the way of the penguins and always appears at a different place.

Whose **penguin family** reaches the South Pole first, wins the game.

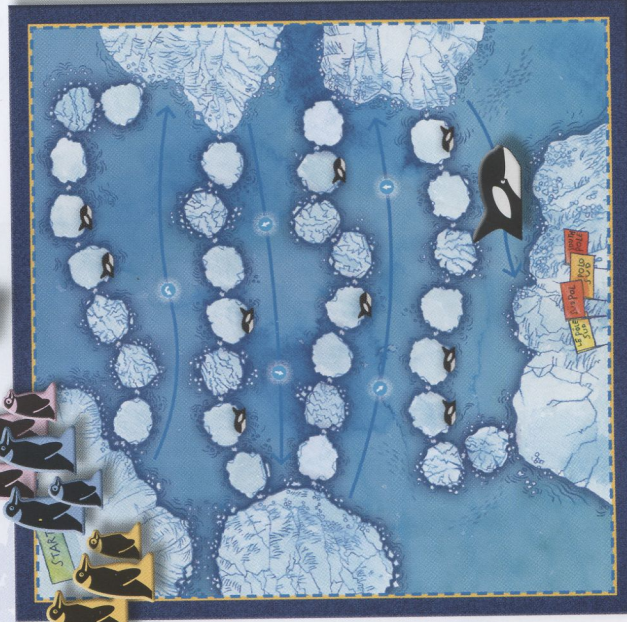


Preparation of the game 1

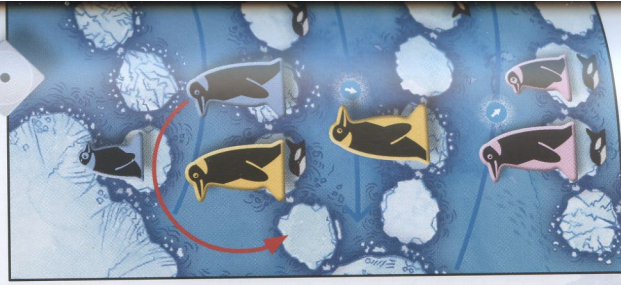
- The plan of the game is placed in the middle.
- Each player chooses one penguin family (in one color) and places them on „start-iceberg“ on top.
- The orca is placed on the lowest wale-field (blue).
- The youngest player gets the dice and is allowed to start. Then it is continued clockwise.



1



2



3



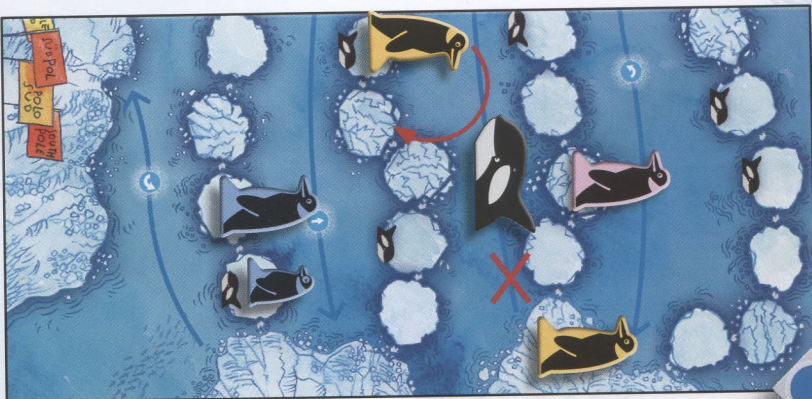
Procedure of the game

According to the played dice, take one of the own penguins and move it forward as follows:

- On a **pip**, one of the own penguins is chosen to go forward the played number over the clods and icebergs in direction of the South Pole.
- There is only **one** penguin on each clod allowed.
- Whereas on icebergs and on the South Pole may stand **as many penguins as desired**.
- If a penguin lands on an occupied clod, it just jumps onto another free field (clods, iceberg, South Pole) **2**.
- If a penguin is overtaken (or even two) that stand on **crumbly clods**, these must quickly **go back** from these crumbly clods to the previous iceberg. This goes for the own penguins as well as for those of the other players **3**.
- When a penguin lands on a **clod with a whale symbol**, the **orca moves one field** forward on its way

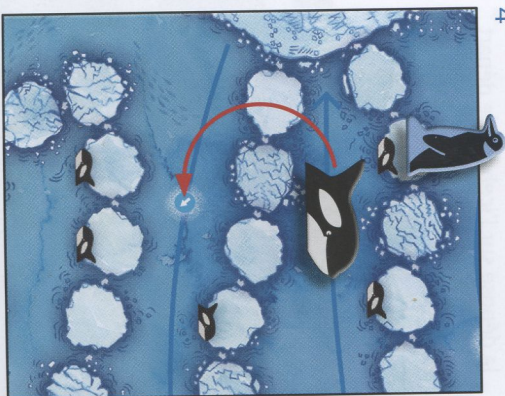
penguin instead in order to move forward **only one** field **5**.

5



- in direction of the **arrow 4**.
- If a player plays „**blue**“, he is allowed to swim from the iceberg on which

4



he stands at the moment to the next (or even to the South Pole). For this purpose the player uses the matching blue line. However, if the orca is on this blue line, the line is blocked and the player must take any other own

- The player, who reaches the South Pole with one penguin, is allowed to drop the leftover points played with the dice.

End of the game

As soon as a player has brought his complete penguin family to the South Pole, the game ends. And this player wins the game!

COURSE AU PÔLE Pingu Pongo (Pingu Pongo)

Auteur : Peter Neugebauer
Illustration : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
 © 2012 : NORIS-SPIELE

Age : à partir de 5 ans
Joueurs : 2 - 4
Durée du jeu : 15 - 20 minutes

Matériel :

- 1 grand plateau de jeu
- 12 pingouins en bois
- 1 épaulard en bois
- 1 dé spécial
- règle du jeu

But du jeu

Les pingouins sont en route vers le Pôle Sud. Ils sautent de bloc de glace en bloc de glace en veillant à ne pas atterrir sur un bloc fragile.

Ils peuvent aussi prendre la voie la plus courte dans l'eau, mais seulement si l'épaulard n'est pas dans les parages. Car il est toujours à l'affût et réapparaît toujours à un autre endroit.

Celui dont **la famille pingouin** a atteint la première le Pôle Sud a gagné.

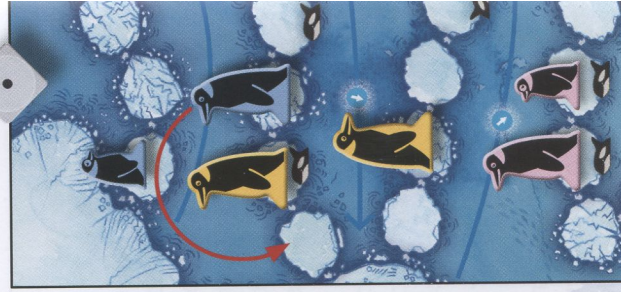
Préparation du jeu 1

- Le plateau de jeu est placé au milieu.
- Chaque joueur choisit une famille pingouin (dans une couleur) et la dépose sur l'iceberg de départ tout en haut.
- L'épaulard est placé sur la plus basse case-baleine (bleu).
- Le joueur le plus jeune peut commencer en jetant le dé. Par la suite, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

1



2



3



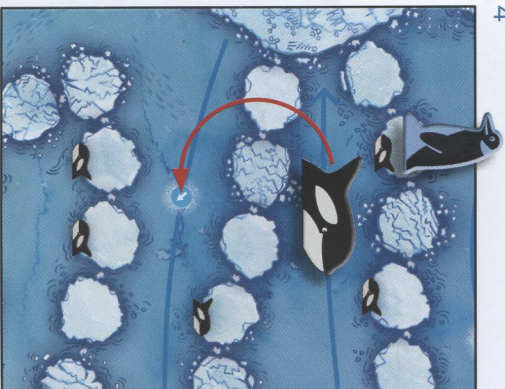
Déroulement du jeu

Selon le résultat du dé, un des pingouins est avancé de la manière suivante :

- Pour **un dé obtenant un**, un des pingouins avance sur les blocs de glace et les icebergs en direction du Pôle Sud selon nombre obtenu.
- Chaque bloc de glace ne peut accueillir qu'**un seul** pingouin.
- Les icebergs et le Pôle Sud peuvent accueillir **autant de pingouins que possible**.
- Si un pingouin atterrit sur un bloc de glace occupé, il saute simplement sur la prochaine case libre (bloc de glace, iceberg, Pôle Sud) **2**.
- Si un pingouin (ou même deux) se fait dépasser et qu'il est sur un bloc de glace **fragile**, il doit vite retourner à l'iceberg le plus proche. Ceci concerne les pingouins des autres joueurs comme ses propres pingouins **3**.
- Si un pingouin atterrit sur un **bloc de glace avec le symbole Baleine**, l'épaulard avance d'une case dans le sens de la **flèche** **4**.

- Si un joueur à obtenu « **bleu** » lors de son lancer de dé, **il peut nager de l'iceberg où il est jusqu'au**

4

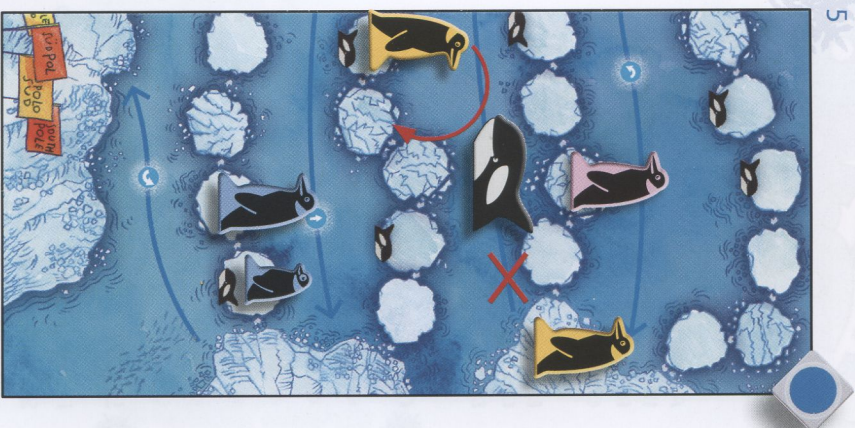


prochain (ou même jusqu'au Pôle Sud). Il prend pour cela la **ligne bleue correspondante**.

Si l'épaulard se trouve sur **cette ligne**, elle est alors **bloquée**, et le joueur doit au lieu de ça avancer

un autre pingouin de son choix d'une **case seulement** **5**.

5



- Celui qui atteint le Pôle Sud avec un pingouin abandonne les points en trop obtenus lors du lancer de dé.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur est parvenu à apporter sa famille complète au Pôle Sud, le jeu est terminé. Ce joueur a gagné !

CORSA AL POLO Pinguini Pongo (Pinguini Pongo)

Autore: Peter Neugebauer
Illustrazione: Johann Rüttinger
Redazione: Kathi Kappler
 © 2012: NORIS-SPIELE

Età: da 5 anni
Giocatori: 2 - 4
Durata: 15 - 20 min

Contenuto:

- 1 tabellone grande
- 12 pinguini di legno
- 1 orca di legno
- 1 dado speciale
- Istruzioni

Scopo del gioco

I pinguini sono in viaggio verso il Polo Sud. Saltano da una lastra di ghiaccio all'altra facendo attenzione a non capitare su quelle fragili.

A volte possono anche prendere la scorciatoia in mare, ma solo se l'orca non è nelle vicinanze. È infatti proprio lungo la strada dei pinguini che se ne sta in agguato, affiorando dall'acqua sempre in un punto diverso.

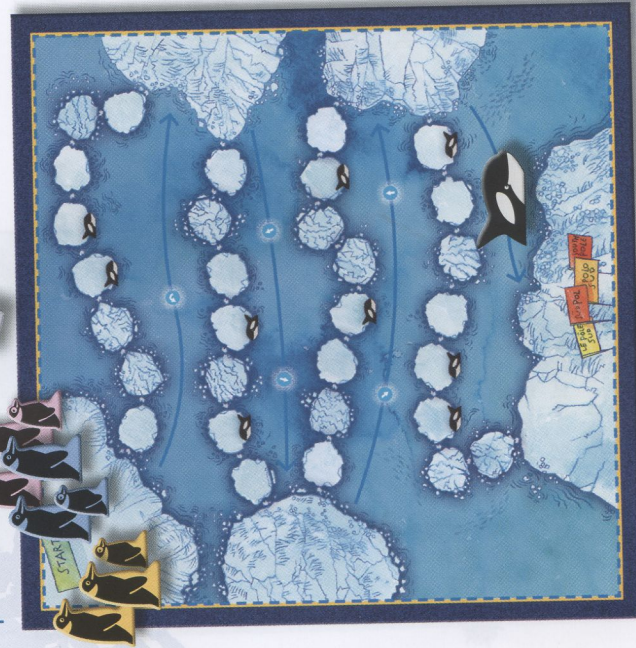
Vince il gioco chi riuscirà a far arrivare **la propria famiglia** di pinguini per prima al Polo Sud.

Preparazione del gioco ¹

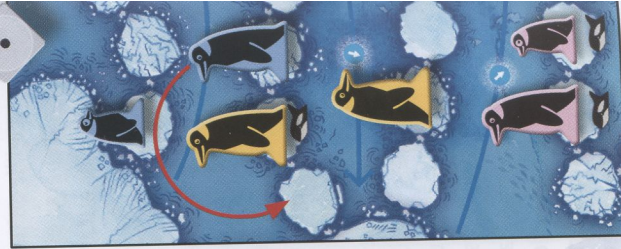
- Si stende il tabellone al centro.
- Ogni giocatore sceglie una famiglia di pinguini (di un colore) e la posiziona in alto sull'«iceberg di partenza».

- L'orca si mette nella casella balena in fondo (blu).
- Il giocatore più piccolo lancia il dado per primo. Il giro procede poi in senso orario.

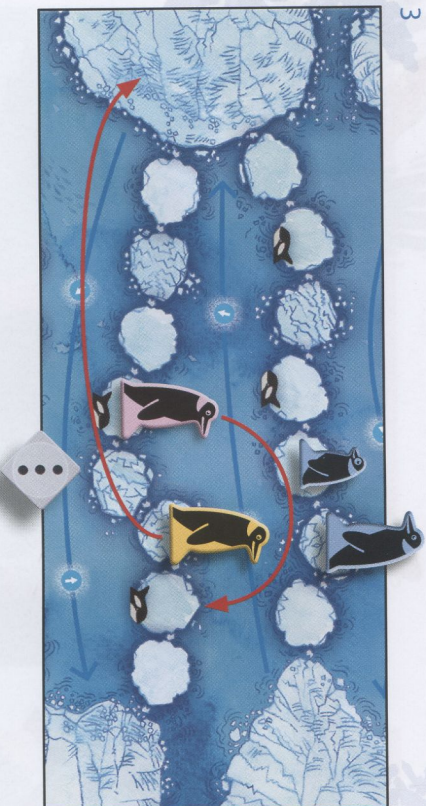
1



2



3



Svolgimento del gioco

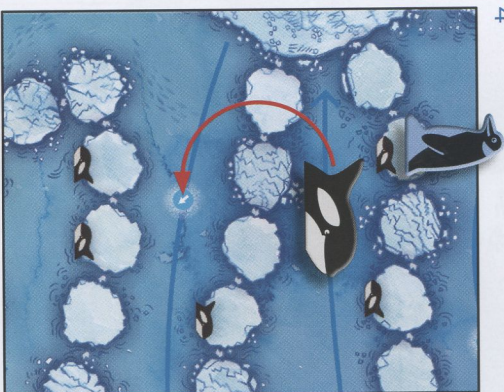
Se tirando il dado esce un simbolo o un numero, si farà avanzare uno dei propri pinguini in questo modo:

- Se esce **un numero** il pinguino scelto dovrà avanzare sulle lastre di ghiaccio e sugli iceberg in direzione Polo Sud a seconda del numero uscito.
- Su ogni lastra di ghiaccio può sostare un solo pinguino.
- Sull'iceberg e sul Polo Sud possono sostare **più** pinguini.
- Se un pinguino deve saltare su una lastra di ghiaccio già occupata, salterà direttamente al primo spazio libero che trova (lastra di ghiaccio, iceberg, Polo Sud) **2**.

- Se si supera un pinguino (o anche due) fermo su una lastra di **ghiaccio fragile**, questo dovrà subito lasciare la lastra fragile e **tornare** indietro all'iceberg precedente. Questa regola vale per il proprio pinguino o per quello degli altri giocatori **3**.
- Se un pinguino salta su una lastra di **ghiaccio con il simbolo della ba-**

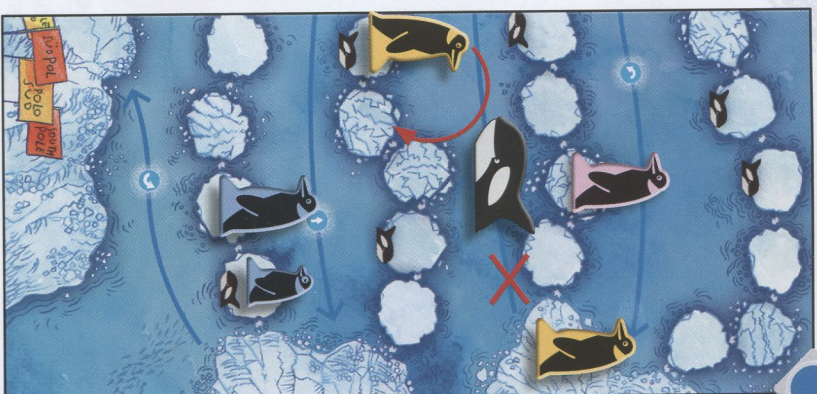
lena, l'orca avanzerà di una casella nella direzione della freccia **4**.

4



un altro dei suoi pinguini a scelta di **una sola** casella **5**.

5



- Chi raggiunge il Polo Sud con un pinguino non dovrà tener conto degli eventuali punti in eccesso ottenuti con il dado.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori riuscirà a portare tutta la famiglia di pinguini al completo al Polo Sud vincendo la partita!