



## INHOUD

- 12 pinguïns
- 12 gekleurde eieren
- 4 ijsschotsen
- 2 gekleurde dobbelstenen

## DE LEUKE ZUIDPOOL-EXPEDITIE!

Welkom op de Zuidpool!



Onze pinguïns staan klaar om met je te spelen. Werp de gekleurde dobbelstenen en zoek de gekleurde eieren.

De eerste speler die zes pinguïns met hun eieren op zijn ijsschots heeft wint.

Met een goed geheugen en wat geluk win jij deze leuke Zuidpool-expeditie!



## SPELDOEL

De eerste speler die zes pinguïns verzamelt op zijn ijsschots heeft gewonnen.

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Stop een ei onder elke pinguïn. Schuif de pinguïn door elkaar in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een ijsschots met zes vakjes.



## SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Daarna de speler links van hem. Werp de twee dobbelstenen.

Per beurt mag je twee pinguïns optillen om de eieren te zoeken die bij de geworpen kleuren passen. Als je een pinguïn optilt moeten alle spelers kunnen zien welke kleur dat ei heeft.

- Als je niet de goede kleur ei vindt, zet je de pinguïn weer op zijn ei en is de speler links van je aan de beurt.
- Als je een ei van de goede kleur vindt, zet je de pinguïn met zijn ei op je eigen ijsschots en is de volgende speler aan de beurt.
- Als je twee eieren van de goede kleur vindt, mag je ze allebei op je ijsschots zetten en nog een keer de dobbelstenen werpen.

Je mag de juiste kleur ei ook zoeken op de ijsschotsen van de andere spelers, maar je mag die pinguïn met zijn ei dan niet op je eigen ijsschots zetten. Maar bij twee goed gevonden kleuren mag je nog wel een volgende keer de dobbelstenen werpen.

## SUGGESTIES (VOOR GEOEFENDE SPELERS)

De spelers mogen elkaar helpen of juist in de war proberen te brengen.

## GEOEFENDE SPELERS (6 JAAR EN OUDER):

Je mag ook de pinguïns van de ijsschots van een medespeler pakken en op je eigen ijsschots zetten (als de kleur van het ei klopt).

## EINDE VAN HET SPEL

Wie als eerste zes pinguïns op zijn ijsschots heeft wint.

Als de laatste pinguïn van het midden van de tafel is gepakt en niemand heeft zes pinguïns, wint de speler met de meeste pinguïns.

Bij een gelijkspel wint de speler die de laatste pinguïn pakte.



## CONTENU

- 12 pingouins
- 12 oeufs colorés
- 4 planchettes de support iceberg
- 2 dés colorés



## EN ROUTE VERS LE PÔLE SUD!

Bienvenu au pôle sud!

Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins.

Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné.

De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

## BUT DU JEU

Le premier joueur à recueillir six pingouins et leurs œufs sur son iceberg a gagné.

## PRÉPARATION DU JEU

Placez un œuf sous chaque pingouin. Mélanger les pingouins et placez-les au milieu de la table. Chaque joueur prend une planchette de support iceberg.



## DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



A chaque tour, lancez les deux dés colorés puis soulevez deux pingouins de votre choix pour trouver les oeufs correspondant à la couleur des dés.

Chaque fois qu'un pingouin est soulevé, tous les joueurs doivent être en mesure de voir la couleur de l'oeuf placé en dessous.

- Si vous ne trouvez aucun des oeufs correspondants aux couleurs sur les dés, remplacez les pingouins sur leurs œufs. C'est au tour du joueur suivant.
- Si vous trouvez l'un des oeufs correspondants, placez le pingouin et son oeuf à l'intérieur sur votre planchette iceberg. C'est au tour du joueur suivant.
- Si vous trouvez les deux oeufs correspondants, placez les deux pingouins ainsi que leurs oeufs sur votre planchette iceberg et rejouez.

Vous pouvez aussi chercher les oeufs sous les pingouins déjà pris par un autre joueur (mais ne les prenez pas). Une fois qu'un pingouin a été pris, on ne peut pas le retirer de son iceberg.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer les pingouins de place sur leur planchette.

## ALTERNATIVE (POUR LES PLUS GRANDS)

Les joueurs peuvent s'entraider ou communiquer de fausses informations.

## POUR LES JOUEURS D'UN AGE UN PEU PLUS ÉLEVÉ (6 ANS ET PLUS):

En plus de pouvoir prendre les pingouins au milieu de la table, les joueurs sont autorisés à prendre les pingouins de leurs adversaires. Dans ce cas, les oeufs et pingouins peuvent être déplacés d'un iceberg à l'autre.

## GAGNANT/GAGNANTE

Soyez le premier à obtenir six pingouins pour gagner.

Si le dernier pingouin placé au milieu est pris et qu'aucun joueur n'a collecté six pingouins, celui qui a remporté le plus de pingouins a gagné. Dans le cas où les joueurs finissent avec le même nombre de pingouins, celui qui a récupéré le dernier pingouin gagne.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2015