

PINGUIN CLUB

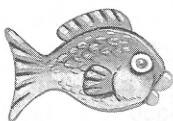
Een ijskoud spel waarvoor iedereen warm loopt!

INHOUD

1 speelbord
4 pinguïns
16 vissen (4 rode, 4 blauwe, 4 groene, 4 gele)
1 dobbelsteen
3 ijsblokken

DOEL VAN HET SPEL

Zo snel mogelijk vier vissen vangen (van elke kleur één) en naar de Penguin Club brengen.



SPELUITLEG

De pinguïns op de Zuidpool hebben altijd honger! In de visvijvers, op de hoeken van het speelbord, zwemmen de vissen. Met je pinguïn ren je over de ijsschotsen naar de visvijvers om 4 verschillende vissen te vangen. De andere pinguïns maken het je moeilijk: ze mogen je tikken, dan ben je bevroren en ze plonzen in wakken om je te snel af te zijn. Vang zo snel mogelijk de 4 vissen en breng ze naar jouw ijskast in de Penguin Club.

VOORDAT JE BEGINT

- * Iedere speler kiest een eigen kleur pinguïn en zet deze in de Penguin Club midden op het bord. Iedere pinguïn heeft hier zijn eigen ijskast, herkenbaar aan de kleur.
- * Leg de 4 rode vissen op de vakjes in de rode visvijver. De 4 blauwe op de vakjes in de blauwe visvijver, enz.
- * Zet de ijsblokken zo neer dat iedereen er makkelijk bij kan.

De jongste speler begint. Daarna volgen de andere spelers volgens de wijzers van de klok.

SPELREGELS

HOE VERPLAATS JE JE PINGUÏN?

Ieder vakje op het speelbord is een ijsschots.

Als je aan de beurt bent gooi je met de dobbelsteen. Je mag net zoveel ijsschotsen naar voren als het aantal ogen op de dobbelsteen. Je mag iedere kant op die je wilt, maar je mag niet schuin en niet twee keer in één beurt over hetzelfde vakje heen. Met het aantal ogen dat je gooit moet je precies uitkomen waar je wilt zijn: via de ijsschots met een ster in de Penguin Club of bij de visvijver precies op de vis die je wilt hebben.

WAKKEN

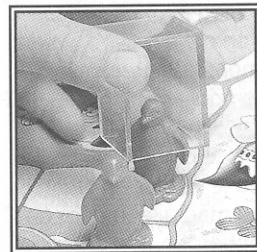
Een wak telt als één vakje, net als een ijsschots. Als je klaar bent met lopen en je pinguïn in een wak terecht is gekomen, mag je aan het begin van je volgende beurt met de dobbelsteen gooien, je pinguïn naar een ander wak verplaatsen en van daaruit verder lopen. Je kunt heel handig van de wakken gebruik maken als je even vlug een andere speler wil bevroren! Dan mag je immers nog een keer gooien.



BEVRIEZEN

Je speelt tikkertje met de andere pinguïns. Als je ze tikt zijn ze bevroren. Als jij op, naast of schuin naast een andere pinguïn komt, mag je hem tikken en is hij bevroren.

Je zet dan een ijsblok over hem heen. Iedere keer als je een pinguïn bevriest, mag je opnieuw met de dobbelsteen gooien en je pinguïn verplaatsen. Pinguïns in de Club of in een wak kun je niet bevriezen. Als je tijdens een beurt op zo'n bevroren pinguïn uitkomt, ga je boven op het ijsblok staan.



ONTDOOIEN

Als je pinguïn bevroren is, mag je wel iedere beurt mee gooien met de dobbelsteen. Je

moet een één of een zes gooien om te ont-dooien. Je zet het ijsblok weer naast het speelbord en gooit opnieuw met de dobbelsteen. Je mag het aantal ogen dat je gooit doorlopen op de ijsschotsen.

VISSEN VANGEN

Je moet in iedere visvijver een vis vangen. De vis van jouw speelkleur mag je pas als laatste vangen. Om een vis te vangen moet je precies op een vakje met een vis terechtkomen. Als je op één van deze vakjes uitkomt, mag je daar de vis vanaf nemen en deze voor je neer leggen op tafel. Als je pech hebt is de vijver al bijna leeggevist door de andere spelers.

TERUG NAAR DE PENGUIN CLUB

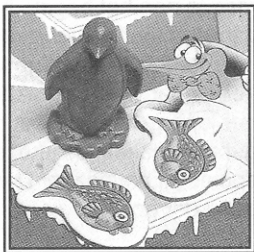
Voordat je een nieuwe vis mag vangen moet je eerst je vis opbergen in je eigen ijskast in de Penguin Club. Deze telt als één vakje, net als de ijsschotsen. Je mag de Penguin Club alleen in of uit via één van de vier ijsschotsen met een ster erop. Je moet dus precies het aantal ogen gooien dat je nodig hebt om op de Penguin Club uit te komen.

Als je binnen bent leg je je vis in de ijskast en ga je verder op jacht.

Je mag alleen door de Club als je een vis wilt opbergen, anders moet je er omheen.

DE WINNAAR VAN HET SPEL

De eerste pinguïn die van elke kleur een vis gevangen heeft en terug is in de Penguin Club is de winnaar.



PENGUIN CLUB

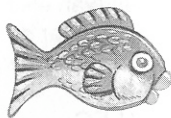
Un jeu glacial qui donnera chaud à tous les enfants de plus de 5 ans!

CONTENU

1 plateau de jeu
4 pingouins
16 poissons (4 rouges, 4 bleus, 4 verts et 4 jaunes)
1 dé
3 glaçons
règles du jeu

BUT DU JEU:

Au début du jeu, les pingouins ont faim - ils n'ont pas de poisson à manger. Il s'agit donc d'attraper le plus vite possible un poisson de chaque couleur et de revenir aussi rapidement au Pingouin Club.



AVANT DE COMMENCER:

- * Chaque joueur choisit un pingouin et le met dans le Pingouin Club au milieu du plateau. La couleur du pingouin est sa couleur de jeu.
- * Mettre les 4 poissons rouges dans les cases de l'étang rouge, les 4 poissons bleus dans les cases de l'étang bleu, etc..
- * Disposer les glaçons de façon qu'ils soient à portée de chaque joueur.

Le plus jeune commence. Puis c'est au tour des autres joueurs selon le sens des aiguilles d'une montre.

REGLES DU JEU

Comment déplacer le pingouin?

Chaque case sur le plateau de jeu représente une glace flottante. A ton tour, tu lances le dé puis déplaces le pingouin d'autant de cases que le dé l'indique. Tu ne peux pas quitter le Pingouin Club que par l'une des quatre glaces flottantes marquées d'une étoile. Tu peux déplacer le pingouin dans tous les sens, sauf