

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

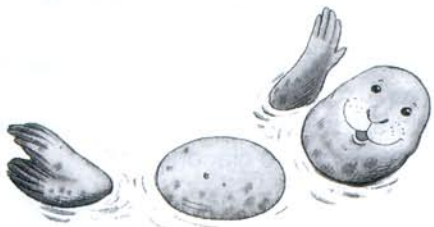
**ESCALE À JEUX**



Si le pingouin se trouve sur la case bleue : c'est l'heure du pique-nique ! Ceci est toujours le cas si les pin-gouins réussissent à se trouver sur deux cases de couleur identique. Le joueur peut alors pêcher un des jetons de la mer. Il regarde discrètement son jeton (sans que les autres joueurs ne l'aperçoivent) pour savoir s'il s'agit d'un poisson ou d'une arête. Puis il le pose face cachée devant lui.

Si, au dé, le joueur obtient le symbole du pingouin, commence alors une action d'échange. Le joueur décide avec quel joueur il veut échanger un jeton. Il lui prend le jeton de son choix et donne en contrepartie un de ses jetons. L'échange est maintenant terminé et les joueurs peuvent regarder leur jeton.

Conseil : on ne regarde les jetons qu'après une partie de pêche ou un échange. C'est pourquoi, il faut être très attentif aux jetons posés devant soi pour que lors d'un échange, l'on donne une arête et non un poisson. Si aucun joueur ne possède de jeton, le joueur doit passer son tour et c'est au joueur suivant de continuer la partie.



Fin du jeu

Lorsque tous les jetons ont été pêchés, on fait le compte. Chacun retourne ses jetons. Le gagnant est celui qui a pêché le plus de poissons. Si des joueurs ont le même nombre de poissons, c'est alors celui qui a pêché le moins d'arêtes qui gagne la partie. Si là encore le compte est identique, les deux joueurs sont alors déclarés vainqueurs de la partie.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag



Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller



221703

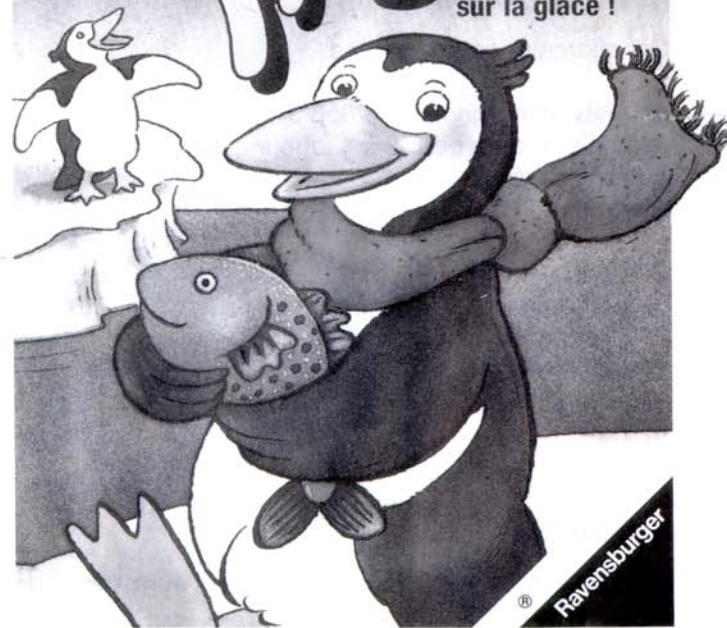


Jeux de Poche

5-10 ANS

Pique-nique Pingouins

Ça va chauffer sur la glace !



Pique-nique Pingouins

Ça va chauffer sur la glace !

Jeu Ravensburger® n° 23 056 3

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs, de 5 à 10 ans.

Auteur : C. Welz

Illustration : H.-G. Döring

Contenu :

2 pingouins

1 plan de jeu

10 jetons-poissons

5 jetons-arêtes

1 dé



But du jeu

Le gagnant de la partie, est celui qui aura pêché le plus de poissons.

Préparation

Avant de débiter la partie, il s'agit d'assembler les petites figurines de pingouins. Chacun se compose de 3 parties :

- l'avant (blanc)
- l'arrière (noir)
- la tête et les ailes (noir)

Assemblez d'abord l'avant et l'arrière.



Puis insérez-y la tête et les ailes par l'avant. Alors les petites fiches qui dépassent au niveau du noeud papillon et des ailes s'enclenchent.



La figurine est à présent assemblée et ne peut plus être démontée.

Le plan du jeu qui se compose de 3 parties, est assemblé.

Les jetons-poissons ainsi que les jetons-arêtes sont mélangés puis répartis sur le plan du jeu dans la mer, face cachée.

Un pingouin est ensuite posé sur la case jaune de l'iceberg du milieu. L'autre sera posé sur une case quelconque du cercle extérieur, sur l'un des petits glaçons colorés. Les deux pingouins avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dé est prêt, dès lors la partie peut commencer !

Déroulement du jeu



Le plus jeune joueur commence la partie.

Chaque tour représente 3 actions :

1. le pingouin qui se trouve sur l'iceberg est avancé d'une case vers l'avant
2. le joueur lance le dé
3. on pousse l'autre pingouin du nombre de cases indiqué par le dé, soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit en sens inverse (mais cela coûte 1 point au dé). Si les couleurs des cases occupées sont identiques, le joueur peut alors pêcher un jeton.

Exemple :

Un pingouin est sur la case rouge de l'iceberg. L'autre pingouin se situe sur un petit glaçon bleu du cercle extérieur. Le joueur, à qui c'est le tour, pousse d'une case le pingouin du cercle intérieur, pour que celui-ci arrive sur la case bleue. Si le joueur obtient alors un 5 au dé, le pingouin du cercle extérieur peut :

- avancer de **5** cases et ainsi arriver sur le glaçon vert,
- ou alors reculer (-1 point au dé) de **4** cases et ainsi arriver sur le glaçon bleu.

