

Free slide



6_12 *ans years*
años Jahre

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x8



x24



x8



x5



x1



x3



x4



x3



Jeu d'adresse

Âge : 6 à 12 ans

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée de la partie : 20 minutes

Sous l'œil vigilant de leurs papas, les petits pingouins jouent à Free Slide sur les icebergs, mais attention à ne pas tomber à l'eau !

Contenu du jeu

8 grands palets, 1 petit palet, 3 icebergs, 3 papas pingouins, 4 bébés pingouins, 8 jetons «papa pas content», 24 jetons bébés pingouins (6 par couleur), 5 jetons totem.

But du jeu

Récupérer le plus de points de victoire en lançant ses palets.

Préparation du jeu

Placer les icebergs en triangle au centre de la table ; ceux-ci délimitent la surface de jeu. Placer un papa pingouin sur chaque iceberg.

Placer 3 gros palets et le petit palet au centre de la surface de jeu puis placer un bébé pingouin sur chacun de ces 4 palets.

Chaque joueur prend un des gros palets restants et un jeton totem.

NB : à moins de 5 joueurs, les totems et gros palets non utilisés sont écartés du jeu.

Mélanger, faces points cachées, les jetons et faire une pile de jetons «papa pas content» et 4 piles de bébés pingouins (une par couleur).



Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.

Lors de son tour de jeu, le joueur prend son palet et le positionne où il le désire à 20 cm (au minimum) des bébés pingouins à l'extérieur de la surface de jeu. Il fait alors une pichenette dans ce palet pour tenter de le rapprocher au maximum des palets avec des bébés pingouins.

Après cette pichenette, plusieurs cas peuvent se présenter :

- le palet du joueur est suffisamment proche d'un palet sur lequel est placé un bébé pingouin pour que celui-ci glisse de son palet à celui du joueur sans tomber.

Dans ce cas, le joueur fait glisser le pingouin sur le palet qui vient d'être joué et récupère le palet sur lequel était le pingouin.

Au tour suivant, il se servira de ce nouveau palet en le positionnant comme en début de partie à l'extérieur de la surface de jeu.

Puis :

- si le pingouin était sur un grand palet, le joueur gagne un jeton de la couleur du bébé récupéré.
- si le pingouin était sur le petit palet, le joueur gagne deux jetons de la couleur du bébé récupéré.

- Le palet est trop loin des autres palets pour former un chemin : le joueur place son jeton totem sur le palet qu'il vient de jouer. Au tour prochain, il fera sa pichenette dans ce palet-ci.



réussi



raté

- Le joueur a fait tomber un pingouin (un bébé ou un papa): Le joueur prend un jeton «papa pas content». Puis, il récupère son palet et le replace devant lui à l'extérieur de la surface de jeu.

Fin de la partie

Dès qu'une pile de jetons (papas pas contents ou bébé pingouin) est vide, la partie s'arrête.

On compte les points : chaque joueur ne garde qu'un seul jeton de chaque couleur de bébé pingouins (celui qui lui rapporte le plus de points). On soustrait ensuite les points des jetons « papa pas content ».

Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de points.

