

Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels



# Pingo Tour

Nr. 22301



belduc

belduc

belduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
www.belduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
belduc@t-online.de

© 2007

**CE** Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.

No. d'art. 22301

## PINGO TOUR

Vous voilà engagé dans une partie de pêche mémorable. Pour gagner, les joueurs devront avoir de l'intuition et faire preuve de dextérité.

Age : à partir de 4 ans  
Joueurs : 2 - 4  
Contenu : 1 plateau de jeu en bois  
4 pingouins  
40 poissons  
1 dé avec couleurs et symboles

Idée du jeu : Eugen Wyss  
Illustration : Christiane Hüpper + Hermien Stellmacher

Sur la banquise, les parents attrapent des poissons pour leurs petits et les placent sur les plaques de glace. Les petits pingouins s'amuse-  
sent ensuite à les lancer en l'air et à en ramasser le plus possible

Brève description :

Le dé guide les pingouins sur les plaques de glace et indique les différentes façons d'obtenir des poissons. On jette le dé pour avancer son pingouin, on lance les poissons en l'air en espérant les faire retomber du bon côté, et on espère avoir de la chance lorsque vient le moment de tourner l'une des roues fléchées. Le gagnant est le pingouin qui a obtenu le plus grand nombre de poissons, une fois la dernière plaque de glace atteinte par un joueur.

Préparation du jeu :

Mettre le plateau de jeu au centre de la table et le dé à proximité. Empiler cinq poissons sur chacune des grandes plaques de glace contenant un poisson. Poser les autres poissons à côté du plateau de jeu (c'est la réserve). Chaque joueur choisit un pingouin et le pose sur la case départ munie d'un drapeau vert.

Déroulement du jeu :

Le benjamin commence et les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon la face sur laquelle le dé s'arrête, le joueur joue comme suit :



Rouge, vert, jaune ou bleu : le joueur déplace son pingouin sur la première plaque de glace libre de la couleur indiquée par le dé. Si la plaque de glace contient des poissons, le joueur les prend des deux mains et les lance en l'air, à côté du plateau de jeu. Il garde les poissons qui retombent avec la face imprimée tournée vers le haut, puis replace les autres sur la plaque de glace.



Main : le joueur joue avec les autres joueurs afin d'obtenir un poisson. Tous ses adversaires prennent un de leurs poissons et le cachent dans une main, derrière leur dos. Ensuite, ils tendent les mains devant eux. Pour chaque adversaire, le joueur en cours doit deviner dans quelle main le poisson se cache. Il le gagne s'il le trouve. Dans le cas contraire, les autres joueurs gardent leur poisson. Les joueurs qui n'ont pas de poisson ne peuvent pas jouer.



Flèche : le joueur fait tourner l'une des deux flèches sur le plateau de jeu. Le joueur prend zéro, un ou deux poissons dans la réserve, selon que la flèche s'arrête sur la case avec respectivement zéro, un ou deux poissons.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a atteint la dernière plaque de glace (avec un drapeau rouge), lancé en l'air les poissons qui s'y trouvent, et pris les éventuels poissons retombés du bon côté, la partie est terminée. Tous les joueurs comptent leurs poissons et celui qui en a obtenu le plus grand nombre est déclaré vainqueur.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau