

Contenu

- Navire avec 3 mâts
- Vague (en deux parties)
- 16 Pirates Pingouins

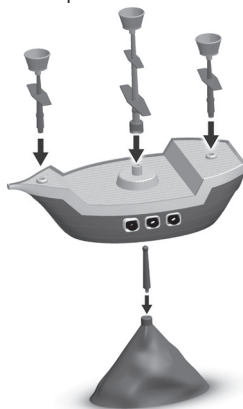


But du jeu

Essayez de poser tous vos Pirates Pingouins sur le navire sans que le navire chavire.

Préparation

- Ajustez les 2 parties de la vague et posez le tout sur une surface plate.
- Attachez les mâts à leur place prévue.
- Balancer le navire bricolé sur la vague (utilisez l'ouverture prévue en-dessous du navire).
- En cas de **2 joueurs** :
Chaque joueur prend 8 Pirates Pingouins.
- En cas de **3 joueurs** :
Chaque joueur prend 5 Pirates Pingouins.
Les autres Pirates Pingouins ne sont pas utilisés.
- En cas de **4 joueurs** :
Chaque joueur prend 4 Pirates Pingouins.



Le jeu

- Le plus jeune joueur commence et pose 1 de ses Pirates Pingouins sur le navire. Il essaie de ne pas déséquilibrer le navire et que les Pirates Pingouins ne tombent pas par-dessus bord !
Attention : les Pirates Pingouins doivent être posés droit et pas couchés !
Indice : afin de rendre le jeu plus captivant, les Pirates Pingouins portent un bandana de pirates avec lequel on peut les « accrocher » au navire.
- Ensuite le joueur suivant peut poser 1 Pirates Pingouin sur le navire.
Remarque : en cas de 3 ou plus de joueurs on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le jeu termine au moment où un joueur fait chavirer le navire et 1 ou plusieurs Pirates Pingouins tombent par-dessus bord.
Remarque : s'il y a des Pirates Pingouins qui tombent sur le navire, on continue le jeu. Le jeu se termine seulement quand il y a un Pirates Pingouin qui tombe par-dessus bord.

Gagnant

Le joueur qui a posé en dernier ses Pirates Pingouins sur le navire avant qu'un autre joueur fasse chavirer le navire, gagne !



Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games!
Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden
of kijk op www.universitygames.nl.

Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf die Website www.universitygames.de.

Inscrivez-vous à notre bulletin d'information et restez informé de tous les nouveaux produits et de toutes les activités d'University Games !
Envoyez un mail avec votre inscription à newsletter@ug.nl
ou consultez www.universitygames.fr.



Inhoud

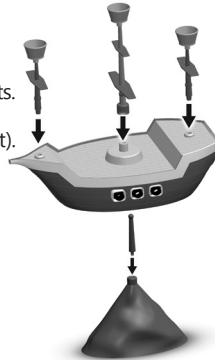
- ☞ Schip met 3 masten
- ☞ Watergolf (2-delig)
- ☞ 16 Piraten-Pinguins

Doel van het spel

Probeer al je Piraten-Pinguins op het schip te plaatsen, zonder dat het schip kapseist.

Vorbereitung

- ☞ Koppel de 2 delen van de watergolf aan elkaar en plaats het geheel op een platte ondergrond.
- ☞ Bevestig de scheepsmasten op de daarvoor voorziene plaats.
- ☞ Balanceer het in elkaar gestoken schip op de watergolf (gebruik hiervoor de voorziene opening onderaan de boot).
- ☞ Bij **2 spelers**:
Elke speler neemt 8 Piraten-Pinguins.
- ☞ Bij **3 spelers**:
Elke speler neemt 5 Piraten-Pinguins.
De resterende Piraten-Pinguin gaat uit het spel.
- ☞ Bij **4 spelers**:
Elke speler neemt 4 Piraten-Pinguins.



Het spel

- ☞ De jongste speler begint en plaatst 1 van zijn Piraten-Pinguins op het schip. Hierbij probeert hij het schip niet uit zijn `evenwicht` te brengen opdat de Piraten-Pinguin niet overboord valt!
Opgelet: de Piraten-Pinguins moeten staand op het schip worden geplaatst en niet liggend!
Tipp: om het geheel nog spannender te maken dragen de Piraten-Pinguins een speciale piratenbandana waarmee ze ook `hangend` aan het schip bevestigd kunnen worden.
- ☞ Vervolgens is de volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) aan de beurt en plaatst 1 Piraten-Pinguin op het schip.
- ☞ Wanneer iemand het schip doet kapseizen en 1 of meer Piraten-Pinguins overboord vallen, eindigt het spel.
Opmerking: indien er Piraten-Pinguins op het schip omvallen, gaat het spel gewoon verder. Enkel wanneer een Piraten-Pinguin uit het schip valt, eindigt het spel.

Winnaar

De speler die als laatste zijn Piraten-Pinguins op het schip geplaatst heeft, voordat een andere speler het schip heeft doen kapseizen, is de winnaar!



Inhalt

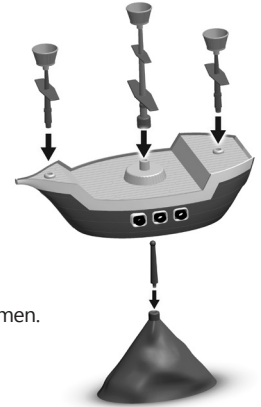
- ☞ Schiff (Dreimaster)
- ☞ Meereswelle (2-teilig)
- ☞ 16 Pinguin-Piraten

Ziel des Spiels

Versuche, mit deinen Pinguin-Piraten das Schiff zu entern, ohne dass es kentert.

Spielvorbereitung

- ☞ Setzt die zweiteilige Meereswelle zusammen und stellt sie auf einer ebenen Fläche auf.
- ☞ Befestigt die Schiffsmasten an den dafür vorgesehenen Stellen.
- ☞ Hängt das zusammengebaute Schiff in die Meereswelle ein (verwendet dafür die vorgesehene Öffnung am Schiffsrumpf).
- ☞ Bei **2 Spielern**:
Jeder Spieler erhält 8 Pinguin-Piraten.
- ☞ Bei **3 Spielern**:
Jeder Spieler erhält 5 Pinguin-Piraten.
Der übriggebliebene Pirat wird aus dem Spiel genommen.
- ☞ Bei **4 Spielern**:
Jeder Spieler erhält 4 Pinguin-Piraten.



Das Spiel

- ☞ Der Spieler, der am Längsten einen Pinguin-Piraten auf seiner Fingerspitze balancieren kann, darf anfangen! Der Spieler setzt einen seiner Pinguin-Piraten auf das Schiff. Dabei versucht er, das Schiff nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen, damit der Pinguin-Pirat nicht über Bord geht! Der Pinguin-Pirat darf dabei nicht liegen - Auf See wird nicht gefaulenzt, Matrose!
Tipp: Die Pinguin-Piraten tragen ein spezielles Seeräuber-Kopftuch, mit dem sie auch an das Schiff gehängt werden können.
- ☞ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe und setzt einen seiner Pinguin-Piraten auf das Schiff.
- ☞ Kentert das Schiff und gehen ein oder mehrere Pinguin-Piraten über Bord, endet das Spiel.
Anmerkung: Fällt ein Pinguin-Pirat auf dem Schiff um, wird normal weitergespielt. Erst wenn ein Pinguin-Pirat über Bord geht, ist das Spiel vorbei.

Gewinner

Der Spieler, der vor dem Kentern des Schiffes als Letzer einen Pinguin-Piraten heil darauf gesetzt hat, ist der Gewinner!