

Spielanleitung

Instruction · Règle du jeu

Nr. 4192

PINGUIN Parade



HABA®

Pinguin-Parade

Ein Wettrennen in Eis und Schnee für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren von Dirk Hanneforth.

Pinguine überwintern im Packeis der Antarktis. Im Oktober wandern sie über 80 km weit zu ihren Brutplätzen. Im November legen die Weibchen zwei Eier in ein Nest aus kleinen Steinen. Dann ziehen die Weibchen in langen Reihen gemeinsam zurück zum Meer um Krill und Fische zu fressen. Die Männchen brüten derweil auf den Eiern.

Wenn das Weibchen zurückkommt und die Nestpflege übernimmt, zieht auch das Männchen zum Wasser, um Nahrung zu suchen. Danach wechseln Weibchen und Männchen einander bei der Nest- und Brutpflege ab.

Den weiten Wanderungen der Pinguine ist dieses Spiel nachempfunden.

Grafik: Gertrud Dieckhoff
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielinhalt:

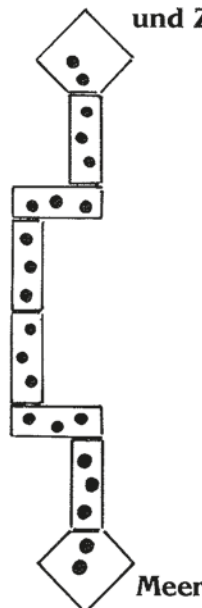
- 12 Pinguine in vier Farben
- 4 Hindernisse
- 1 Symbolwürfel
- 8 Holz-Spielplanteile

Spielziel:

Wer als erster die drei Pinguine seiner Familie zurück zum Nest gebracht hat, gewinnt das Spiel.

richtig:

Nest = Start
und Ziel



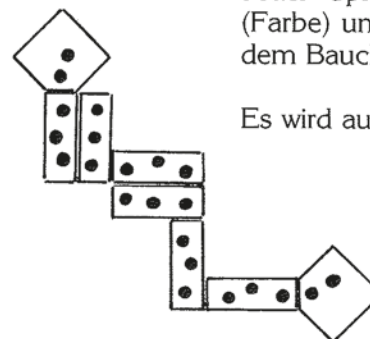
Spielvorbereitung:

Die acht Teile werden zum Spielplan zusammengelegt. Den Anfang bildet das Fünfeck mit den Nestern. Die sechs langen Teile schließen sich an; sie dürfen jedoch nicht nebeneinander liegen. Das Ende der Laufbahn bildet das Fünfeck mit dem offenen Meer.

Die Beispiele zeigen einen richtigen und einen falschen Aufbau.

Die vier Hindernisse (Holzscheiben) werden mit den Bildseiten nach oben auf beliebige Spielfelder gelegt, am besten gleichmäßig.

falsch:



Jeder Spieler bekommt die drei Pinguine einer Familie (Farbe) und stellt sie am Nest auf. Zwei Pinguine liegen auf dem Bauch, einer steht aufrecht.

Es wird ausgelost, wer beginnen darf.

würfeln
ziehen
nur die freien
Felder zählen!



Spielablauf:

Die Spieler würfeln reihum und bewegen einen eigenen Pinguin zwei oder drei Felder weiter, je nach Wurf. Dabei werden nur die Felder mitgezählt, auf denen **keine** Pinguine stehen.

Zeigt der Würfel einen Pinguin, der auf dem Bauch liegt, darf man einen **liegenden Pinguin** entsprechend weit bewegen.



Zeigt der Würfel einen stehenden Pinguin, kann auch nur ein stehender bewegt werden.



Zeigt der Würfel den **blauen Punkt**, muß ein beliebiger eigener Pinguin seine Lage wechseln: Ein stehender legt sich hin oder ein liegender steht auf.

Kann ein Zug nicht verwirklicht werden, darf **ein** Pinguin seine Lage verändern.

Pinguine ziehen vom Nest zum Meer und zurück

Die Laufbahn:

Die Pinguine laufen von ihren Nestern zum offenen Meer. Dabei muß das Meer nicht genau erreicht werden – überflüssige Würfelauagen verfallen.

Dort wenden sie (nachdem sie „gefressen“ haben) und machen sich auf den Rückweg, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist.

Im Meer dürfen die Pinguine bei entsprechendem Wurf ihre Lage verändern, im Nest nicht.

Auf dem Weg zum Meer und zurück stoßen die Pinguine auf Hindernisse.



Eisscholle:

Der Pinguin fährt mit einer Eisscholle Schlitten.

Wird ein Pinguin auf eine Eisscholle gezogen, darf er mit der Scholle weiterrutschen:

- entweder auf das erste freie Feld vor den nächsten Pinguin der eigenen Familie (nicht auf ein Hindernis),
 - oder ein freies Feld weiter (wieder nicht auf ein Hindernis).
- Im gleichen Zug läßt er die Eisscholle liegen und steigt ab, und zwar auf das Feld vor der Scholle.

Eisscholle = Schlittenfahrt! Der Pinguin rutscht vorwärts

Der Pinguin kann bei der Schlittenfahrt auch ins Meer oder ins Nest rutschen. Dann wird die Eisscholle anschließend vom Spieler auf ein beliebiges freies Feld gesetzt.



Eisspalte:

Ein stehender Pinguin, der auf die Eisspalte treten müßte, darf doppelt so weit ziehen wie gewürfelt, um das Hindernis

Eisspalte: Anlauf nehmen! Ein stehender Pinguin springt doppelt so weit.

zu überwinden. Liegende Pinguine dürfen das nicht, sie können also in diesem Fall nicht gezogen werden.



Fisch: Kopfstand! Ein Pinguin steht Kopf, die Nachbarn schauen zu.

Fisch:

Der Pinguin findet einen Fisch und macht vor Freude einen Kopfstand, wird also auf dem Hindernis auf den Kopf gestellt. Solange er dort steht, schauen die Pinguine, die auf den beiden Feldern neben ihm stehen, staunend zu. Diese Pinguine dürfen nicht bewegt werden, bis der auf dem Kopf stehende Pinguin das Hindernis verläßt. Er kann dies mit jedem Punktewurf und nimmt dann die Lage ein, die der Würfel zeigt. Danach erst dürfen die benachbarten Pinguine weitergezogen werden.



Sonne: Luftsprung! Der Pinguin darf ein bis drei Felder weit in jeder Lage ziehen.

Sonne:

Die Sonne wärmt dem Pinguin das Fell. Vor lauter Lebenslust macht er einen Luftsprung. Er zieht also in der vom Spieler gewünschten Lage (stehend oder auf dem Bauch liegend) sofort ein bis drei Felder weiter.

Spielende: die ganze Familie wieder im Nest.

Das Spielende:

Wenn ein Pinguin wieder das eigene Nest erreicht, ist für ihn das Spiel beendet. Überflüssige Würfelauagen verfallen. Wer alle drei Pinguine seiner Familie als erster zurück zum Start gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Zwei oder drei Spieler:

Die überflüssigen Spielfiguren werden weggelassen.

Habermaß Game 4192

PENGUIN-PARADE

A competition game in ice and snow for 2 to 4 players
Ages: 5 years and up

Penguins spend the winter in the pack ice of Antarctica. In October they travel up to 80 km (50 miles) to the penguin breeding grounds. In November, the females lay two eggs in a nest of stones.

After the eggs are laid, long rows of females can be seen moving back to the ocean to feed on krill, a small, shrimp-like crustacean, and fish. While they are gone, the males sit on the nest and watch over the eggs. When the females return from feeding, the roles are reversed and the males go off to feed. The males and females alternate caring for the eggs until they hatch.

This game is based on the comical antics of the penguins as move in long lines to and from the ocean.

Author: Dirk Hanneforth
Graphic: Gertrud Dieckhoff
English version: Michael Gatscher, Tim Rose
Duration of the game: approx. 30 minutes

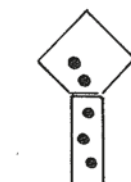
Contents:

- 12 Penguins in 4 colors
- 4 Obstacles
- 1 Die with symbols
- 8 Wooden game board pieces.

Object of the Game:

Be the first player to bring a family of three penguins back to the nest.

right:
Nest = Start
and Finish



wrong:



**roll the die,
only empty
fields count!**



Preparation of the Game:

The nest and ocean pieces are shaped like a square with one of the corners cut off. The nest is placed on the table first. The six long pieces are placed so as to form a continuous line from the nest. The ocean is placed at the end of the line. The line should not be straight, but you must be able to trace a single route from the nest to the ocean.

The illustrations show both a correct and an incorrect set-up.

The four (4) obstacles are placed, face up, at random on the path. They should be relatively evenly placed.

Ocean Each player chooses a family of three penguins, all of the same color. They are placed on the nest, two penguins laying on their belly, and the other standing upright.

How to play the Game:

The youngest player starts.
Each player rolls the die, and moves a penguin of the type shown on the dies forward the number of spaces shown on the die. Only spaces without penguins already on them are counted during the move. (If a player rolls a two, and there is a penguin on the space directly ahead of the player's penguin, then the player's penguin actually moves forward three spaces, or two empty spaces.)



The die shows two things; a penguin (standing or laying), and a number of dots. If the die shows a standing penguin after the roll, the player must move a standing penguin forward the number of spaces shown on the die. If the die shows a penguin laying on his belly, a penguin of this type must be moved.



When the die shows only a blue dot, the player has to change the position of one of his penguins. If the player chooses a standing penguin, he must lay the penguin on his belly. If the player chooses a penguin laying on his belly, he must make the penguin stand.

A player also changes the position of a penguin, if he cannot complete the move shown on the die.

Penguins move from the nest to the ocean, and back again.

The Trail:

The penguins move from their nest to the ocean. After they have eaten at the ocean, they turn around and return to the nest. A penguin must pause to eat at the ocean. He may not arrive at, and leave the ocean in the same turn.

The penguins' position (laying, standing) may be changed while they are in the ocean, but not while they are in the nest.

On the path to and from the ocean the penguins encounter obstacles. These are the wooden disks placed at the beginning of the game.



**Ice-Floe = coasting!
The penguin slides forward.**

Ice floe:

The penguins can coast on an ice floe.

When a player lands on a space with an ice floe, they coast (continue moving) until:

- A) they reach the first empty field before another penguin of the same color (family) not containing another obstacle.
- B) the next empty field (not containing another obstacle).

The penguin leaves the ice floe before he ends on the position (A or B).

The penguin may coast into the nest, or into the ocean on this move. After the penguin has coasted on the ice floe, the ice floe disk is placed, at random, on another empty field.



**Crevasse
Speed up!
A penguin standing upright moves double the roll.**

Crevasse:

If a penguin in an upright position lands on this obstacle by exact roll of the die, the penguin moves double the roll of the die (he gets to jump the crevasse).

Penguins laying on their belly cannot jump the crevasse, therefore they cannot perform the move.



**Fish:
Upside down!
One penguin remains upside down, the others nearest watch.**

Fish:

If the penguin lands on the space with the fish obstacle, he gets so excited that he stands on his head (turn the penguin upside down).

The penguins on directly adjacent spaces are so absorbed by watching this move, that they cannot move until the penguin on his head moves again. He may move with any combination rolled on the die and is positioned accordingly. Only after the penguin on his head moves can the penguins on adjacent spaces move again.



Sun:

The sun warms up the penguin's coat and puts him in high spirits. He gambols (waddles enthusiastically) up to three additional spaces forward. (upright or on the belly).

Sun:

Gambolling!

The penguin may move up to three fields forward in any position.

Finish:

The whole family is in the nest again.

End of the Game:

When a penguin reaches the nest again, he is finished. He does not need to land on the nest by exact roll of the die. The player who first brings all three of his penguins back to the nest, wins.

Game for two or three players:

The rules are the same, only the extra figures are not used.

LA PARADE DES PINGOUINS

Une course à travers la neige et la glace pour 2 à 4 joueurs.
A partir de 5 ans.

Les pingouins passent l'hiver sur la banquise antarctique. En octobre, ils parcourent quelquefois plus de 80 Km pour arriver jusqu'à leur nid. En novembre, les femelles pondent 2 oeufs dans un nid construit avec de petites pierres. Ensuite, elles repartent vers la mer en file indienne pour s'y nourrir de krill et de poisson. Pendant ce temps, les mâles couvent.

Lorsque les femelles reviennent pour s'occuper du nid, c'est au tour des mâles de partir vers la mer chercher de la nourriture. A l'issue, le mâle et la femelle se relaient pour l'entretien du nid.

Ce jeu s'inspire des migrations des pingouins.

Durée de la partie: environ 30 mn.

Contenu:

- 12 pingouins (3 de chaque couleur)
- 4 obstacles
- 1 dé à symboles
- 8 plaquettes de support

But du jeu:

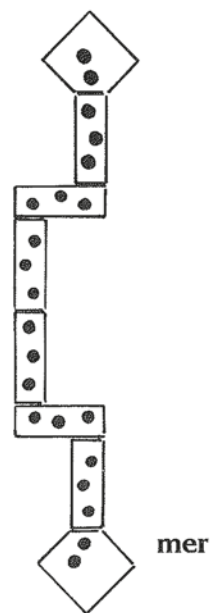
Le premier à rentrer au nid avec ses 3 pingouins remporte la partie.

Au préalable:

On forme un parcours en assemblant les 8 plaquettes. Le pentagone avec les nids représente à la fois le départ et l'arrivée. Les 6 plaquettes rectangulaires sont placées bout-à-bout, jamais côte-à-côte. Le pentagone avec la mer représente la fin du parcours.

bon:

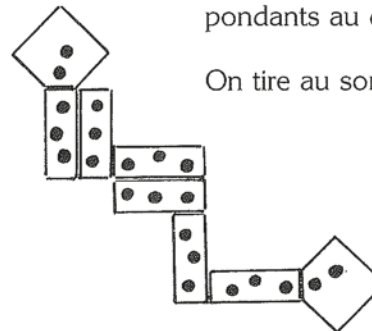
**nid = départ
et arrivée**



Les exemples ci-contre montrent ce qu'on peut faire et ce qu'il faut éviter.

Les 4 obstacles (jetons bleus) sont placés au hasard sur différentes cases, si possible à intervalles réguliers.

mauvais:



Chacun choisit une couleur et place les 3 pingouins correspondants au départ, deux sur le ventre, un debout.

On tire au sort pour déterminer qui commence.

**lancer le dé
avancer
seules les cases
libres comptent!**

Déroulement de la partie:

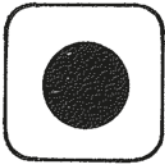
A tour de rôle, les joueurs lancent une fois le dé et, selon le résultat obtenu, font avancer un de leurs pingouins de 2 ou 3 cases. On ne compte que les cases sur lesquelles il n'y a pas d'autre pingouin.



Lorsque le dé indique un pingouin sur le ventre, on fait avancer un **pingouin couché** du nombre de cases affiché.



Lorsqu'au contraire il indique un pingouin debout, on n'a le droit de faire avancer qu'un pingouin debout.



Lorsque le **rond bleu** apparaît, il faut changer la position d'un de ses pingouins: coucher un pingouin debout ou l'inverse. Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses 3 pingouins, il peut changer la position de l'un d'eux.

aller-retour du nid à la mer

Le parcours:

Les pingouins partent de leur nid pour aller jusqu'à la mer. Pour atteindre la mer, on n'est pas obligé d'obtenir le résultat exact avec le dé – les points en trop ne comptent pas. Arrivé à la mer, un pingouin peut, dès le tour suivant, entamer le chemin du retour.

Un pingouin peut changer de position sur la mer également, mais pas sur le pentagone de départ.

A l'aller comme au retour, les pingouins rencontrent des obstacles.

plaque de glace = progression en glissant



La plaque de glace:

Elle permet aux pingouins de progresser en glissant. Lorsqu'un pingouin aboutit sur la plaque de glace, il avance sur elle:

- Jusqu'à la case située devant le pingouin suivant de sa couleur
- ou d'une case supplémentaire s'il est lui-même situé en tête des siens.

Le déplacement du pingouin avec la plaque de glace doit obligatoirement aboutir sur une case libre. Si la case en question ne l'est pas, on avance jusqu'à la case libre qui suit. Dès que le pingouin et la plaque de glace ont été posés sur cette case, le pingouin avance seul d'une case supplémentaire.

Il arrive qu'avec la plaque de glace un pingouin atteigne directement le départ ou l'arrivée. Dans ce cas, le joueur reprend le jeton et le dépose sur une case libre de son choix.

La crevasse:

Lorsque le score affiché par le dé amène un pingouin sur la crevasse:

crevasse: prendre son élan! debout on saute 2 fois plus loin

on double ce score s'il s'agit d'un pingouin debout: il „saute“ l'obstacle.

Si, en revanche, le pingouin est sur le ventre, il n'a pas le droit de se placer sur la crevasse, il est donc obligé de rester sur place.



Le poisson:

Un pingouin qui tombe sur cette case est tellement content qu'il fait le poirier. On le place sur la tête et, tant qu'il est là, les pingouins placés sur les cases voisines, devant et derrière, s'étonnent et restent immobiles. Pour pouvoir bouger à nouveau, ils doivent attendre que le pingouin sur la tête ait quitté la case en question. Un pingouin quittant cet obstacle doit prendre la position et se déplacer du nombre de cases indiquées par le dé.

poisson: on fait le poirier, les voisins regardent



Le soleil:

Un pingouin arrivant sur le soleil se laisse réchauffer et se sent tellement bien qu'il fait un bond. Le joueur concerné le fait avancer d'une à trois cases supplémentaires dans la position de son choix (debout ou sur le ventre).

soleil: bond d'une à trois cases en plus



Fin de la partie:

3 d'une couleur de retour au nid Le premier dont les 3 pingouins sont revenus au départ remporte la partie.

Lorsqu'on joue à 2 ou 3, on peut raccourcir le parcours en laissant de côté une ou deux plaquettes.

Habermaas GmbH, 96473 Rodach, Postfach 11 07