

Am Stram Gram

Mes premiers jeux

File, pingouin!



Apprend à compter
et à combiner



File. pingouin !

Un jeu passionnant de dé et plaquettes pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans



Les quatre frères et sœurs Pingi, Pungi, Pongi et Pangi vivent dans l'Antarctique. Par une belle journée ensoleillée, ils ont envie d'aller au terrain de jeux des pingouins. Et les voilà partis en se dandinant et sautant d'une banquise à l'autre. En route, ils attrapent des anchois et des sardines. Mais le chemin leur réserve une mauvaise surprise : des orques dangereux émergent brusquement entre les plaques de glace. Qui va atteindre en premier le terrain de jeux des pingouins ? Et qui aura attrapé le plus de poissons en route ? Un voyage aventureux commence !

Planche de jeu en 3 parties

44 plaquettes poissons



1 dé (1 à 3)

4 figurines en bois



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les plaquettes poissons des planches prédécoupées et placez-les au fond de la boîte. Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous. Choisissez votre figurine et posez-la sur la **case de départ**. Et le voyage peut commencer.



Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÈNE, MÈNE MÉ, C'EST TOI QUI YES !** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous avancez, en direction du terrain de jeu des pingouins, d'autant de cases que le dé indique de points et amassez des poissons en route. Les cases sur lesquelles se trouvent d'autres figurines sont sautées et ne sont pas comptées. Au cours de ce jeu, personne n'est viré.

Les cases et leur signification

Si tu arrives sur une case illustrant **un poisson**, tu prends une plaquette poisson. Si tu arrives sur une case représentant **deux poissons**, tu prends deux plaquettes poisson. L'orque te barre le chemin. Tu peux détourner son attention avec les poissons que tu as amassés. Si tu arrives sur l'une des trois **cases orque**, il te faut rendre le nombre de plaquettes correspondant à la quantité de poissons illustrés sur la case. Si ta réserve en poisson ne suffit pas, tu donnes alors tous les poissons que tu as amassés jusqu'à ce moment. Les plaquettes poissons rendues pour un orque reviennent dans la boîte.



C'est incroyable, ce que les pingouins peuvent sauter haut. Si tu arrives sur l'une des **cases montrant un pingouin en train de sauter**, tu as le droit de relancer le dé et d'avancer de 1, 2 ou 3 cases, suivant le nombre de points indiqué par le dé. Tu peux ainsi amasser davantage de poissons ou - qui sait ? - peut-être même sauter directement au but.

Astuce pour les petits pros du jeu

Au lieu de relancer le dé en arrivant sur une case illustrant un pingouin en train de sauter, tu peux décider toi-même de l'endroit où tu veux sauter.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque le dernier pingouin arrive au terrain de jeu, soit en lançant **le nombre précis de points voulus**, soit en sautant directement au but. Le décompte de la pêche s'effectue alors en commun. Le gagnant est celui ayant amassé le plus grand nombre de poissons.

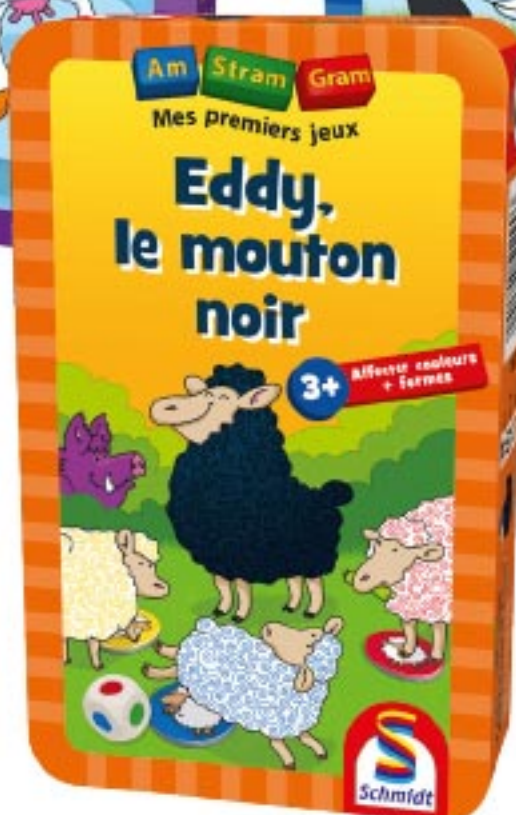
Avec des débutants ou des joueurs plus jeunes, la partie peut s'achever lorsque le premier joueur a atteint le terrain de jeu des pingouins.



réf. 88519



réf. 88520



réf. 88517

Idée du jeu : **Ingeborg Ahrenkiel**

Graphiques : **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design : **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Collaboratrice
de rédaction : **Angelika Au, Kristian Peetz**

Rédaction : **Nina Temme**

© 2018 Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

réf. 88518

