

PENGOLOO™



CONTENTS

- 12 penguins
- 12 colored eggs
- 4 iceberg scoring boards
- 2 colored dice

THE FUN SOUTH POLE EGGSPEDITION!

Welcome to the South Pole!



Our penguins are ready to play with you.
Roll the colored dice to find the matching hidden eggs.
Be the first player to collect six penguins to win.
Memory and a bit of luck will help you succeed in this fun South Pole eggspedition!



OBJECT OF THE GAME

The first player to collect six penguins with their eggs on the iceberg wins the game.

SETUP OF THE GAME

Place one egg inside each penguin. Mix the penguins and place them in the middle of the table.

Each player takes an iceberg scoring board.

PLAYING THE GAME

The youngest player starts. Then the game proceeds clockwise.

Begin your turn by rolling the dice.

You have two attempts per turn to find two hidden eggs that match the colors on the dice. Every time you lift a penguin, all players need to be able to see the color of the hidden egg.

- If you find no matching egg, put the penguins back on their eggs, and it's the next player's turn.
- If you find one matching egg, place the corresponding penguin with its egg inside in front of your iceberg, and it's the next player's turn.
- If you find two matching eggs, place both penguins with their eggs in front of your iceberg and play again.

You can also look for matches in penguins already collected by another player (just do not take these eggs). Once a penguin has been collected, it cannot be taken away from the iceberg.

Players are not allowed to relocate penguins on their iceberg.

GAME OPTIONS (FOR ADVANCED PLAYERS)

Players can help one another or give false information to other players.

FOR ADVANCED PLAYERS (SUGGESTED FOR AGES 6 AND UP):

In addition to taking penguins from the middle of the table, players can also take penguins away from opponents. In this case, eggs can be moved from one iceberg to another.

WINNING THE GAME

Be the first to collect six penguins to win.

If the last penguin from the middle has been taken and none of the players has collected six of them, the player with the most penguins wins the game.

In the case of a tie, the player who took the last penguin wins.

Game created by Thierry Denoual © 2015



CONTENU

- 12 pingouins
- 12 oeufs colorés
- 4 planchettes de support iceberg
- 2 dés colorés



EN ROUTE VERS LE PÔLE SUD!

Bienvenu au pôle sud!

Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins.

Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné.

De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

BUT DU JEU

Le premier joueur à recueillir six pingouins et leurs oeufs sur son iceberg a gagné.

PRÉPARATION DU JEU

Placez un oeuf sous chaque pingouin. Mélanger les pingouins et placez-les au milieu de la table. Chaque joueur prend une planchette de support iceberg.



DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



A chaque tour, lancez les deux dés colorés puis soulevez deux pingouins de votre choix pour trouver les œufs correspondant à la couleur des dés.

Chaque fois qu'un pingouin est soulevé, tous les joueurs doivent être en mesure de voir la couleur de l'œuf placé en dessous.

- Si vous ne trouvez aucun des œufs correspondants aux couleurs sur les dés, replacez les pingouins sur leurs œufs. C'est au tour du joueur suivant.
- Si vous trouvez l'un des œufs correspondants, placez le pingouin et son œuf à l'intérieur sur votre planchette iceberg. C'est au tour du joueur suivant.
- Si vous trouvez les deux œufs correspondants, placez les deux pingouins ainsi que leurs œufs sur votre planchette iceberg et rejouez.

Vous pouvez aussi chercher les œufs sous les pingouins déjà pris par un autre joueur (mais ne les prenez pas). Une fois qu'un pingouin a été pris, on ne peut pas le retirer de son iceberg.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer les pingouins de place sur leur planchette.

ALTERNATIVE (POUR LES PLUS GRANDS)

Les joueurs peuvent s'entraider ou communiquer de fausses informations.

POUR LES JOUEURS D'UN AGE UN PEU PLUS ÉLEVÉ (6 ANS ET PLUS):

En plus de pouvoir prendre les pingouins au milieu de la table, les joueurs sont autorisés à prendre les pingouins de leurs adversaires. Dans ce cas, les œufs et pingouins peuvent être déplacés d'un iceberg à l'autre.

GAGNANT/GAGNANTE

Soyez le premier à obtenir six pingouins pour gagner.

Si le dernier pingouin placé au milieu est pris et qu'aucun joueur n'a collecté six pingouins, celui qui a remporté le plus de pingouins a gagné.

Dans le cas où les joueurs finissent avec le même nombre de pingouins, celui qui a récupéré le dernier pingouin gagne.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2015



CONTENIDO

12 pingouins

12 huevos de colores

4 tableros iceberg para llevar la puntuación

2 dados de colores

THE FUN SOUTH POLE EGGSPEDITION!

¡Bienvenidos al Polo Sur!



Nuestros pingüinos están preparados para jugar contigo. Tira el dado de colores y encuentra los huevos de ese color que han escondido.

El primer jugador que consiga seis pingüinos y sus huevos gana el juego. Necesitarás memoria y un poco de suerte para salir victorioso de esta divertida expedición al Polo Sur.

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que consiga tener seis pingüinos y sus huevos en su iceberg gana el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca un huevo dentro de cada pingüino. Mezcla los pingüinos y colócalos en el centro de la mesa. Da a cada jugador un tablero iceberg para llevar su puntuación.



DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.



Comienza tu turno tirando los dados. Cada turno tienes dos intentos para encontrar dos huevos que sean de los colores que han salido en los dados. Cada vez que levantes un pingüino todos los jugadores tienen que ver el color del huevo escondido.

- Si no encuentras ningún huevo que se corresponda con los colores de los dados, coloca los pingüinos otra vez sobre los huevos y pasa el turno al jugador siguiente.
- Si encuentras algún huevo que se corresponda con los colores que han salido en los dados, coloca el pingüino correspondiente con el huevo en su interior delante de tu iceberg. Luego pasa el turno al jugador siguiente.
- Si encuentras dos huevos de los colores que han salido en los dados, coloca ambos pingüinos con sus huevos delante de tu iceberg y juega otra vez.

Puedes buscar también en los pingüinos que están en los icebergs de los otros jugadores (pero no podrás quedarte con ellos). Una vez un pingüino está en un iceberg ya no puede ser movido. Los otros jugadores tampoco pueden colocar pingüinos en tu iceberg.

OPCIONES DE JUEGO (PARA JUGADORES AVANZADOS)

Los jugadores pueden ayudarse o dar falsa información a sus oponentes.

PARA JUGADORES AVANZADOS (RECOMENDADO PARA

6 AÑOS EN ADELANTE):

Además de poder elegir pingüinos del centro de la mesa, los jugadores también pueden elegir los pingüinos de los otros jugadores. En este caso, los pingüinos y los huevos si se pueden mover de un iceberg a otro.

GANANDO EL JUEGO

Ganará el primer jugador que consiga tener seis pingüinos en su iceberg. Si ya no quedan pingüinos en el centro de la mesa y ningún jugador tiene aún seis, el jugador con más pingüinos ganará la partida. En caso de empate, el jugador que consiguió el último pingüino gana.

Juego creado por Thierry Denoual © 2015



CONTENUTO

- 12 pingüino
- 12 uova colorate
- 4 iceberg come tavolette punteggio
- 2 dadi con le facce colorate

VERSO IL POLO SUD!

Benvenuti al polo sud!



I nostri pingüini sono pronti a giocare. Lancia i dadi colorati per trovare le uova nascoste del colore corrispondente.

Per vincere cerchi di essere il primo giocatore che colleziona 6 pingüini con le loro uova.

Una buona memoria ed un pizzico di fortuna ti aiuteranno a vincere questa eccitante spedizione verso il polo sud!

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore che colleziona sul suo iceberg sei pingüini con le loro uova, vince.



PREPARAZIONE

Metti un uovo sotto ogni pinguino. Mischia i pinguini e mettili in mezzo del tavolo. Ogni giocatore prende un iceberg e lo usa come tavoletta punteggio.



SVOLGIMENTO.

Inizia il più giovane, gli altri seguono in senso orario.

Si inizia il turno lanciando i due dadi colorati; poi si sollevano due pinguini a scelta e si cerca di scoprire le due uova del colore corrispondente a quello dei dadi.

Ogni volta che alzi un pinguino, tutti i giocatori devono poter vedere il colore dell'uovo nascosto.

- Se non trovi alcun uovo del colore giusto, riposizioni i pinguini e tocca al prossimo giocatore.
- Se trovi un uovo del colore giusto, metti il pinguino con quell'uovo sul tuo iceberg, la mano passa al prossimo giocatore.
- Se trovi due uova del colore giusto, metti tutte e due i pinguini sul tuo iceberg e puoi rigiocare subito.

Puoi anche cercare un uovo del colore giusto sotto pinguini sull' iceberg di un altro giocatore (ma non puoi prendere queste uova). Un pinguino già posizionato su un iceberg non può essere preso.

I giocatori non possono far cambiare posto ai pinguini sul proprio iceberg.

OPZIONI (PER GIOCATORI ESPERTI)

I giocatori possono aiutare gli altri o anche dare false informazioni.

PER GIOCATORI AVANZATI (SUGGERIMENTO: DA ALMENO 6 ANNI):

Oltre a prendere pinguini dal tavolo, giocatori possono anche prendere pinguini dagli altri giocatori. Così, uova e pinguini possono andare da un iceberg ad un altro.

VINCITA

Devi collezionare 6 pinguini per vincere. Se l'ultimo pinguino è stato prelevato dal tavolo e nessun giocatore ne ha collezionati 6, vince chi ne ha di più. In caso di parità vince chi ha preso l'ultimo pinguino.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2015

INHALT

- 12 Pinguine
- 12 farbige Eier
- 4 Eisschollen
- 2 Farbwürfel

AUF ZUM SÜDPOL!

Willkommen am Südpol!



Unsere Pinguine sind bereit, mit Dir zu spielen. Wirf die Farbwürfel und finde die passenden verborgenen Eier.

Wer als erster sechs Pinguine mit ihren Eiern auf seiner Eisscholle versammelt hat, gewinnt das Spiel.

Ein gutes Gedächtnis und ein wenig Glück verhelfen Dir bei dieser lustigen Südpol-Expedition zum Erfolg!

Finde die Eier unter den Pinguinen.

SPIELZIEL

Wer als erster sechs Pinguine mit ihren Eiern auf seiner Eisscholle versammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Platziere ein Ei unter jeden Pinguin. Mische die Pinguine und stelle sie in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich eine Eisscholle.



SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Zu Beginn Deines Zuges wirfst Du die Würfel.

Pro Zug hast Du zwei Versuche, verborgene Eier zu finden, deren Farbe mit dem jeweiligen Würfelergebnis übereinstimmt. Jedes Mal wenn Du einen Pinguin anhebst, muss die Farbe des verborgenen Eies für alle Spieler gut sichtbar sein.

- Wenn Du kein Ei in der gleichen Farbe findest, stellst Du die Pinguine wieder auf ihre Eier, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Wenn Du ein Ei in der gleichen Farbe findest, stellst Du den betreffenden Pinguin mit seinem Ei auf Deine Eisscholle, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Wenn Du zwei Eier in der gleichen Farbe findest, stellst Du beide Pinguine mit ihren Eiern auf Deine Eisscholle und darfst noch einmal würfeln.

Du kannst auch bei Pinguinen, die bereits von einem Mitspieler gesammelt wurden, nach passenden Eiern suchen (darfst dann jedoch diese Eier nicht nehmen). Sobald ein Pinguin gesammelt und auf eine Eisscholle gestellt wurde, kann er weder bewegt noch von dort entfernt werden.

SPIELVARIANTEN (FÜR FORTGESCHRITTENE)

Spieler können sich gegenseitig helfen oder aber den Mitspielern falsche Informationen liefern.

FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER (EMPFOHLEN AB 6 JAHREN):

Neben der Möglichkeit, Pinguine aus der Tischmitte zu nehmen, kann man hier auch einem Mitspieler Pinguine wegnehmen. In diesem Fall dürfen die Eier von einer Eisscholle zu einer anderen bewegt werden.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer als erster sechs Pinguine gesammelt hat, gewinnt.

Wenn der letzte Pinguin aus der Tischmitte genommen wurde und bis dahin kein Spieler sechs Pinguine sammeln konnte, gewinnt derjenige mit den meisten Pinguinen das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den letzten Pinguin an sich genommen hat.

Spiel von Thierry Denoual © 2015



INHOUD

- 12 pinguins
- 12 gekleurde eieren
- 4 ijsschotsen
- 2 gekleurde dobbelstenen

DE LEUKE ZUIDPOOL-EXPEDITIE!

Welkom op de Zuidpool!



Onze pinguins staan klaar om met je te spelen. Werp de gekleurde dobbelstenen en zoek de gekleurde eieren.

De eerste speler die zes pinguins met hun eieren op zijn ijsschots heeft wint.

Met een goed geheugen en wat geluk win jij deze leuke Zuidpool-expeditie!

SPELDOEL

De eerste speler die zes pinguins verzamelt op zijn ijsschots heeft gewonnen.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Stop een ei onder elke pinguïn. Schuif de pinguïn door elkaar in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een ijsschots met zes vakjes.



SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Daarna de speler links van hem. Werp de twee dobbelstenen.

Per beurt mag je twee pinguïns optillen om de eieren te zoeken die bij de geworpen kleuren passen. Als je een pinguïn optilt moeten alle spelers kunnen zien welke kleur dat ei heeft.

- Als je niet de goede kleur ei vindt, zet je de pinguïn weer op zijn ei en is de speler links van je aan de beurt.
- Als je een ei van de goede kleur vindt, zet je de pinguïn met zijn ei op je eigen ijsschots en is de volgende speler aan de beurt.
- Als je twee eieren van de goede kleur vindt, mag je ze allebei op je ijsschots zetten en nog een keer de dobbelstenen werpen.

Je mag de juiste kleur ei ook zoeken op de ijsschotsen van de andere spelers, maar je mag die pinguïn met zijn ei dan niet op je eigen ijsschots zetten. Maar bij twee goed gevonden kleuren mag je nog wel een volgende keer de dobbelstenen werpen.

SUGGESTIES (VOOR GEOEFENDE SPELERS)

De spelers mogen elkaar helpen of juist in de war proberen te brengen.

GEOEFENDE SPELERS (6 JAAR EN OUDER):

Je mag ook de pinguïns van de ijsschots van een medespeler pakken en op je eigen ijsschots zetten (als de kleur van het ei klopt).

EINDE VAN HET SPEL

Wie als eerste zes pinguïns op zijn ijsschots heeft wint.

Als de laatste pinguïn van het midden van de tafel is gepakt en niemand heeft zes pinguïns, wint de speler met de meeste pinguïns.

Bij een gelijkspel wint de speler die de laatste pinguïn pakte.

Spel bedacht door Thierry Denoual © 2015



CONTEÚDO

- 12 pinguïns
- 12 ovos coloridos
- 4 icebergues marcadores
- 2 dados coloridos

AVENTURA NO POLO SUL

Bem-vindo ao Polo Sul!



Os nossos pinguïns estão prontos para brincarem contigo. Lança os dados coloridos para descobrires os seus ovos, que estão escondidos. O primeiro jogador a juntar no seu icebergue seis pinguïns com os respectivos ovos ganha o jogo. Boa memória e um pouco de sorte vão ajudarte a ter sucesso nesta divertida Aventura no Polo Sul!

Procura os ovos dentro dos pinguïns.



OBJECTIVO

O primeiro jogador a juntar no seu icebergue seis pinguïns com os respectivos ovos ganha o jogo.

PREPARAÇÃO

Coloca um ovo dentro de cada pinguïn. Baralhos a colo

caos no meio da mesa. Cada jogador deve pegar num icebergue marcador.

DESENROLAR DO JOGO

Começa o jogador mais novo e joga-se no sentido horário. Cada jogada inicia-se lançando os dados.

Em cada turno tens duas tentativas para descobrir dois ovos com as cores dos dados. De cada vez que levantares um pingüim, todos os jogadores devem poder ver a cor do ovo nele escondido.

Se não encontrares nenhum ovo de uma cor pretendida, coloca os pingüins sobre os ovos de novo e passa a vez.

Se encontrares um pingüim com um ovo de uma cor pretendida, coloca-o, com o seu ovo, à frente do teu icebergue e passa a vez.

Se encontrares dois pingüins com ovos coloridos com as cores pretendidas, coloca-os, com os seus ovos, à frente do teu icebergue e joga outra vez.

Também podes procurar nos pingüins já reclamados pelos outros jogadores (mas não podes tirar estes ovos). Um pingüim que tenha sido colocado no icebergue de um jogador não pode ser daí retirado.

Os jogadores não podem alterar a posição de nenhum pingüim que tenha sido colocado nos seus icebergues.

VARIANTES (PARA JOGADORES AVANÇADOS)

Os jogadores podem ajudar-se ou enganar-se uns aos outros, dando informação falsa.

PARA JOGADORES AVANÇADOS (SUGERIMOS IDADES 6+)

Para além de poderem tirar pingüins do meio da mesa, os jogadores podem retirar pingüins aos seus oponentes. Neste caso, os ovos podem mudar de um icebergue para outro.

VITÓRIA

Ganha quem conseguir primeiro seis pingüins.

Se, após o último pingüim ter sido retirado do meio da mesa, nenhum jogador tiver juntado seis, ganha quem tiver mais pingüins.

Em caso de empate, ganha o jogador que tiver retirado o último pingüim.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2015



КОМПОНЕНТЫ

12 пингвинов

12 яиц разных цветов

4 айсберга (планшеты игроков)

2 цветных кубика

ВЕСЕЛАЯ ПРОГУЛКА ПО ЮЖНОМУ ПОЛЮСУ

Добро пожаловать на Южный полюс!



Пингвинчики готовы к игре. Бросайте кубик и ищите яйца выпавшего цвета. Первым соберите 6 пингвинов и победите! Хорошая память и немного удачи – всё, что вам нужно в этой весёлой прогулке по Южному полюсу!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первый игрок, набравший 6 пингвинов с их яйцами, побеждает.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите по яйцу под каждого пингвина. Расставьте пингвинов на столе и перемешайте их так, чтобы никто не знал, где какие яйца. Каждый игрок берёт себе по айсбергу.



ХОД ИГРЫ

Начинает игру самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок бросает кубики. После этого он может приподнять двух пингвинов в поисках яиц тех цветов, которые выпали на кубиках.

Приподнимать пингвинов нужно так, чтобы все участники игры видели яйца под ними.

- Если игрок не нашёл ни одного нужного яйца, он ставит пингвинов обратно на яйца, а ход передаётся дальше.
- Если игрок нашёл одно нужное яйцо, он помещает пингвина с этим яйцом на свой айсберг, а второго ставит обратно на его яйцо, после чего ход передаётся дальше.
- Если вы нашли два нужных яйца, поместите обоих пингвинов с их яйцами на свой айсберг и сделайте ещё один дополнительный ход.

Вы также можете искать нужные яйца на айсбергах других игроков, но вы не можете брать себе их пингвинов. Пингвин никуда не перемещается с айсберга. Также запрещается менять расположение пингвинов на айсберге и передвигать пингвинов, оставшихся на столе.

ПРИМЕЧАНИЯ

Игроки могут помогать друг другу искать нужные яйца или, наоборот, мешать соперникам своими советами.

Для более опытных игроков (от 6 лет): можно добавить правило, по которому разрешается забирать себе пингвинов не только с середины стола, но и с айсбергов соперников!

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только кто-то из участников собирает на своём айсберге 6 пингвинов, игра заканчивается его победой. Если всех пингвинов со стола разобрали, но никто не собрал 6 пингвинов, побеждает участник с наибольшим числом пингвинов.

Если участники завершили игру с равным числом пингвинов, побеждает тот, кто взял последнего.

Автор игры – Тьерри Денуаль © 2015

