

GLISSE BANQUISE™



RÈGLES



Oussama Khelifati

Laurent Boissier

C'est le temps idéal pour jouer sur les icebergs,
le vent pousse les morceaux de glace, c'est très rigolo !

Nous nous amusons beaucoup avec nos amis pingouins !

Oh non, le soleil se couche déjà
et il faut vite rentrer à la maison !

Vite-vite-vite ! Sautons d'iceberg en iceberg pour
rejoindre tous ensemble la banquise avant que la nuit
ne soit complètement tombée !



BUT DU JEU

Jouez tous ensemble et ramenez les 4 pingouins sur la banquise,
en poussant astucieusement les tuiles Iceberg, avant que le sac de tuiles ne soit vide.

MODE JOYEUX PINGOUINS

Dans ce mode, les lions de mer présents sur les tuiles Iceberg n'ont aucun effet.
Ils se reposent tranquillement pendant que les pingouins s'amuse.
Tu n'auras donc pas besoin de jouer avec les 12 jetons Lion de mer.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau Mer
- 30 tuiles Iceberg :
 - 18 tuiles Neige
 - 6 tuiles Lion de mer
 - 6 tuiles Glace
- 12 jetons Lion de mer
(6 petits lions de mer et 6 grands lions de mer)
- 4 pingouins en bois
- 1 sac en tissu

MISE EN PLACE

1 Sors le plateau Mer, les 30 tuiles Iceberg, le sac et les 4 pingouins de la boîte de jeu.

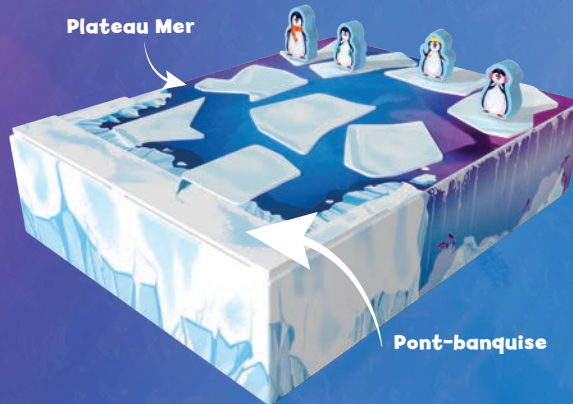
2 Place la boîte au centre de la table avec le plateau Mer posé dessus.

3 Prends 9 tuiles Iceberg Neige au hasard:
• Place d'abord 4 tuiles au hasard, en ligne, sur le plateau Mer. **Elles doivent être les plus éloignées possible du pont banquise.**
• Puis place les 5 autres tuiles sur l'espace restant du plateau Mer. Les tuiles ne doivent pas se toucher entre elles et ne doivent pas du tout être cachées par le pont-banquise.

4 Mets toutes les tuiles Iceberg restantes dans le sac. Puis, pose le sac à côté du plateau Mer.

5 Place les 4 pingouins sur les 4 tuiles Iceberg **les plus éloignées du pont-banquise**, en posant 1 seul pingouin par tuile.

CONSEIL : ne mets pas les pingouins trop près du bord des icebergs, sinon ils vont tomber trop facilement !



Le joueur qui mime le mieux le pingouin commence la partie. Puis, chacun joue à tour de rôle en sens horaire. Si tu joues seul, les règles sont exactement les mêmes que celles d'une partie à plusieurs joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

À ton tour de jeu, tu dois effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

A. Pioche une tuile Iceberg (obligatoire)

Pioche une tuile Iceberg du sac, sans regarder dedans.

B. Insère la tuile Iceberg sur le plateau Mer (obligatoire)

Choisis un des deux côtés du pont-banquise. Insère la tuile piochée en la faisant glisser sous le pont-banquise jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus du bord du plateau Mer.

Important : une fois que tu as commencé à insérer ta tuile, tu ne peux pas la ressortir et changer de côté.



Il est possible que pendant l'insertion d'un nouvel iceberg, d'autres icebergs déjà en jeu ressortent de l'autre côté du pont-banquise. Finis ton action et pousse les morceaux d'icebergs qui dépassent avec ton doigt pour les remettre dans l'aire de jeu. Les icebergs ne doivent jamais dépasser du pont-banquise.

Lorsque des tuiles Iceberg tombent hors du plateau, laisse-les sur la table. Elles ne seront plus utilisées pour la partie.

CHUTE DE PINGOUINS

Pendant ton tour de jeu, il se peut qu'un pingouin tombe en dehors du plateau Mer au moment où tu insères la tuile Iceberg. Continue de pousser la tuile Iceberg jusqu'à ce qu'elle ne dépasse plus du bord du plateau Mer.

Récupère le pingouin tombé puis replace-le sur l'une des tuiles Iceberg libres la plus éloignée du pont-banquise. Ton tour est terminé, tu ne fais donc pas de déplacement, c'est au tour du joueur suivant.

Pas de triche ! Il est interdit de toucher les tuiles déjà en mer avec ses doigts !

C. Déplace un pingouin (facultatif)

Si tu le souhaites, tu peux déplacer un pingouin pour le ramener vers la banquise.

• Un pingouin se déplace depuis la tuile Iceberg sur laquelle il se trouve vers une autre tuile Iceberg.

Attention, ces 2 tuiles doivent se toucher.

• Tu ne peux déplacer qu'un pingouin par tour.

• Il ne peut y avoir qu'un seul pingouin par tuile.

Si tu déplaces un pingouin sur une tuile Iceberg dont une partie passe sous le pont-banquise, pose-le sur le pont-banquise. Ce pingouin est bien arrivé avant la nuit, il est sauvé.



Note : il se peut que lors d'un déplacement de pingouin, sa tuile de départ tombe en dehors du plateau Mer. Ignore cet événement et pose le pingouin sur sa tuile d'arrivée comme lors d'un tour normal.

IMPORTANT : comme pour la mise en place, la position de chaque pingouin sur son iceberg est importante pour ne pas le faire tomber. Réfléchis avant de le placer sur sa tuile d'arrivée car tu ne pourras plus y toucher jusqu'à son prochain déplacement.

Si tu ne peux pas ou ne souhaites pas déplacer un pingouin, ton tour de jeu est terminé.

D. Effectue une glissade (facultatif)

Lorsqu'un pingouin arrive sur une **tuile Iceberg Glace**, il peut effectuer une glissade et avancer d'une tuile supplémentaire, à condition que les 2 tuiles se touchent.

Des glissades en série sont possibles si le pingouin arrive de nouveau sur une tuile Glace après avoir effectué une glissade.

Attention, il ne peut y avoir qu'un seul pingouin par iceberg ! Lors d'une glissade, un pingouin ne peut donc pas passer sur un iceberg où se trouve un autre pingouin..

Une fois toutes tes actions du tour réalisées, c'est au joueur suivant de jouer.



FIN DU JEU

La partie prend fin de 2 façons possibles :

- Les 4 pingouins ont atteint la banquise :

Bravooooo ! Vous avez gagné la partie tous ensemble !

ou bien,

- Le sac de tuiles Iceberg est vide et des pingouins sont encore présents sur des tuiles Iceberg :

Zut ! La mission est ratée, vous avez perdu la partie.

Tentez à nouveau votre chance pour arriver sur la banquise avant la nuit !

MODE LIONS DE MER TAQUINS

La partie se joue de la même façon que le Mode Joyeux Pingouins, sauf que cette fois-ci, des lions de mer viennent perturber votre mission.

Lors de la mise en place, sors les 12 jetons Lion de mer de la boîte du jeu et trie-les par taille sur la table, à proximité de tous les joueurs.

Pendant la partie lorsqu'un pingouin s'arrête sur une tuile Iceberg Lion de mer, récupère le jeton identique au dessin et insère-le sur le plateau Mer de la même façon qu'une nouvelle tuile Iceberg.

Si tous les jetons Lion de mer ont été utilisés, tu peux récupérer ceux tombés de la boîte.



BLOCAGE

Un lion de mer peut empêcher 2 icebergs de se connecter, comme illustré dans l'exemple ci-dessous. Dans ce cas, le pingouin doit trouver un autre chemin car il ne peut sauter que sur un iceberg qui touche celui sur lequel il se trouve.

