Mein lieber Schalli

Ça passe ou ça casse !
Un jeu d'Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Réglisse a invité tous ses amis pingouins, mais pas seulement : même leur plus grande copine et reine des éclaboussures, Peekablue la baleine, est de la partie. Et les tours sur les blocs de glace s'enchaînent. Tous les pingouins essayent de pêcher le maximum de poissons dans l'océan gelé. Mais celui qui se fera surprendre par Peekablue se retrouvera à l'eau et devra tenter sa chance en glissant sur le toboggan de glace. Là-bas, il sera possible de gagner plus de poissons, mais aussi d'en perdre un… Ben, mon glaçon ?



6+ 2–4 30

CONTENU



Montage : Voir feuillet

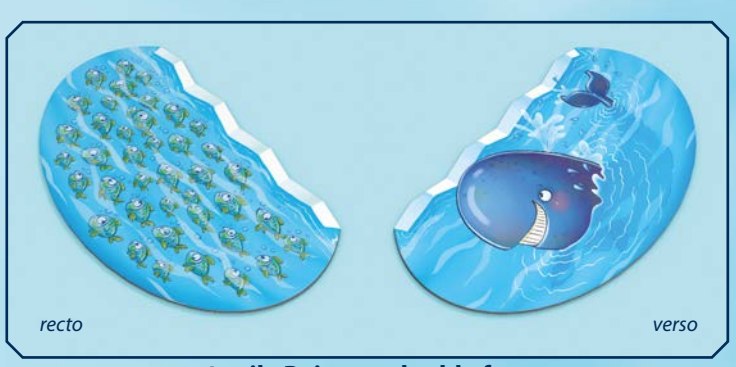
1 toboggan de glace



12 pingouins



24 blocs de glace

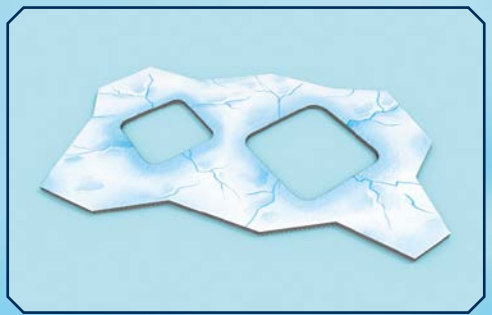


recto *verso*

1 tuile Poissons double face
(banc de poissons / Peeakablue la baleine)



47 poissons



1 plaque à dés



1 dé Pingouin



1 dé Poissons

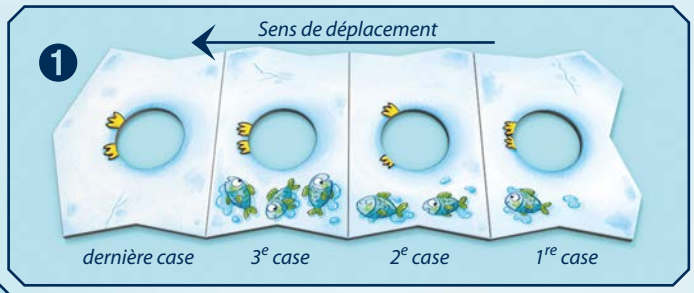
Montage du toboggan de glace – avant la 1re partie



Assembler le toboggan de glace comme indiqué sur le schéma de montage.

MISE EN PLACE DU JEU

❶ Former des plaques de glace composées de **4 blocs différents.** Chaque **bloc** représente une case : la première doit indiquer 1 poisson ; la deuxième, 2 poissons ; la troisième, 3 poissons et la dernière, aucun.





❷ Placer le toboggan au centre de la table et tout autour …

… **6 plaques** à **4 joueurs** ;
… **5 plaques** à **3 joueurs** ;
… **4 plaque**s à **2 joueurs.**

Ranger les éventuels blocs non utilisés dans la boîte.

❸ Répartir tous les **poissons** autour du toboggan pour former la réserve. **Chaque joueur en prend 1.**

❹ Placer la tuile du côté **Banc de poissons** sur le bord extérieur de l'une des plaques au choix. Peekablue la baleine (au dos) n'apparaît pas encore.

Chaque joueur prend les **3 pingouins** d'une couleur au choix.

❺ Le dernier joueur à avoir mangé une glace commence et prend la **plaque à dés** avec les **deux dés.**

❻ Il place ensuite l'un de ses pingouins sur une case libre montrant soit **1,** soit **2 poissons.** Les autres joueurs font de même à tour de rôle. Recommencer ensuite dans le même ordre avec son 2e, puis son 3e pingouin.

❼ Placer un poisson de la réserve dans le **bassin à poissons** du toboggan.

BUT DU JEU

Celui qui aura pêché le plus de poissons remportera la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque fois qu'un joueur récupère les deux dés sur la plaque, c'est à son tour de jouer ! Un tour de jeu se décompose en deux phases :

1. Le joueur lance **d'abord** le **dé Pingouin** et applique le résultat.
2. Le joueur lance **ensuite** le **dé Poissons** et applique le résultat.

1. Lancer le dé pingouin

Le joueur choisit **un de ses pingouins** sur une case. Puis, il lui applique le résultat du dé.

3 options se présentent :



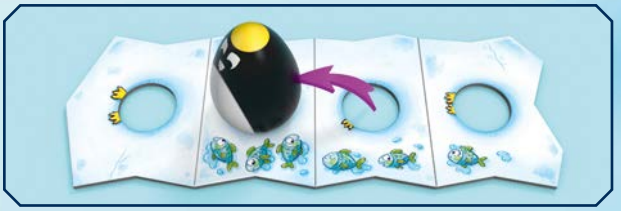
SE DANDINER VERS L'AVANT
Le joueur **avance** l'un de ses pingouins **d'1 case.**



PLONGER
Le joueur fait plonger un de ses pingouins jusqu'à la première case de la **plaque suivante.**



SE DANDINER VERS L'ARRIÈRE
Le joueur **recule** l'un de ses pingouins **d'1 case.**







La case d'arrivée est occupée ? Bousculade !

Si un pingouin atterrit sur une case occupée, il pousse le pingouin qui s'y trouvait sur la **case d'après,** dans le sens de son déplacement. Un pingouin poussé sur une case occupée bouscule **immédiatement** celui qui s'y trouvait …

Éjecté de la plaque ? Au toboggan !

Si un pingouin se déplace ou est poussé **hors d'une plaque, il nage immédiatement jusqu'au toboggan ! Ce n'est qu'après que toutes les actions sur le toboggan ont été effectuées** (comme décrit page 17) que le joueur lance enfin le dé Poissons.

Tandis que les actions sur le toboggan sont effectuées, le **dé Poissons** reste en attente sur la plaque à dés devant le joueur.





Exemple : *Le pingouin bleu sur la plaque se dandine jusqu'à la case suivante. Le pingouin jaune qui s'y trouvait est poussé à l'eau et nage immédiatement jusqu'au toboggan …*
➞ Se reporter au paragraphe ***« LE TOBOGGAN DE GLACE »*** *pour savoir ce que fait le pingouin jaune là-bas.*



Exemple : *Le pingouin vert plonge jusqu'à la plaque suivante. Là-bas, le joueur le place sur la première case, mais elle est occupée par un pingouin rouge. Celui-ci est poussé d'une case vers l'avant.*



Exemple : *Le pingouin jaune recule. Mais derrière lui, il n'y a plus de case. Il tombe donc à l'eau et nage immédiatement jusqu'au toboggan …*
➞ Se reporter au paragraphe ***« LE TOBOGGAN DE GLACE »*** *pour savoir ce que fait le pingouin jaune là-bas.*

2. Lancer le dé Poissons

Selon le résultat du dé, la tuile Poissons se déplace d'une plaque à l'autre dans le sens horaire.

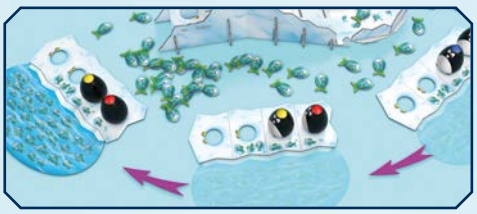


Déplacer le **banc de poisson** d'1 plaque.



Déplacer le **banc de poisson** de 2 plaques.





Si Peekablue la baleine est visible, retourner la tuile pour faire apparaître le banc de poissons.



Retourner la **tuile Poissons** et la déplacer d'1 plaque.



Retourner la **tuile Poissons** et la déplacer de 2 plaques.





Quelle que soit la face visible, retourner la plaque.



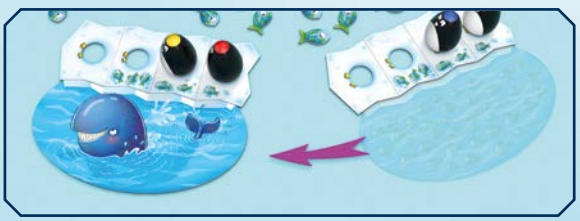
Déplacer la tuile Poissons de 3 plaques **sans la retourner.**



Quelle que soit la face visible, ne pas retourner la plaque.



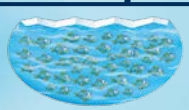
Déplacer **Peekablue** la baleine d'1 plaque.



Si Peekablue est cachée, le joueur retourne la tuile pour la faire apparaître et la déplace jusqu'à la plaque suivante.

Le **banc de poissons** ou **Peekablue** la baleine atteint alors une nouvelle plaque, provoquant l'effet suivant :

Youhou ! Des poissons !



Si le **banc de poissons** atteint une plaque, chaque pingouin sur **celle-ci pêche** autant de poissons **qu'indiqué sur la case** qu'il occupe.



Exemple : *Le banc de poissons atteint cette plaque et rapporte 1 + 3 = 4 poissons aux deux pingouins jaunes. La case avec 2 poissons est libre. Le pingouin rouge sur la case sans poisson repart bredouille.*

Les poissons pêchés sont placés devant soi.

Aaaaah... Plouf !... Au toboggan !



Si **Peekablue** la baleine atteint une plaque, elle se cogne la tête. Effrayé, le pingouin qui se trouve sur la case occupée indiquant **le plus de poissons** tombe alors à l'eau et nage jusqu'au **toboggan.** Se reporter au paragraphe ***« LE TOBOGGAN DE GLACE »*** pour savoir ce que fait le pingouin là-bas !

Le bloc sur lequel se trouvait ce pingouin se **détache de la plaque** et dérive. Ce bloc est remis dans la boîte ! Si la plaque se retrouve coupée en **deux parties,** les réunir pour reformer **une plaque.** Les blocs de glace **sans poisson** ne sont **jamais** retirés. Les pingouins qui s'y trouvent sont donc protégés de Peekablue.



Exemple :
Peekablue atteint cette plaque et détache le bloc sur lequel se trouvait le pingouin jaune car il indique plus de poissons (2) que les autres cases occupées de cette plaque. Surpris, le pingouin jaune tombe à l'eau et nage jusqu'au toboggan. Le bloc sur lequel il se trouvait se sépare de la plaque et est retiré. La plaque se retrouve coupée en deux et les blocs sont réunis pour reformer une plaque.

LE TOBOGGAN DE GLACE

Arriver, faire la queue en bas et grimper

À chaque fois qu'un pingouin nage jusqu'au toboggan, il est immédiatement placé sur la **marche du bas.** Si elle est **occupée,** le pingouin qui s'y trouvait laisse sa place et **monte.** Si un autre pingouin se trouve déjà en haut, ce dernier est **poussé** et… **glisse sur le toboggan !**

Le pingouin jaune arrive au toboggan à la nage et monte sur la première marche. Il chasse le pingouin rouge qui l'occupait qui monte à son tour et fait glisser le pingouin bleu tout en haut !

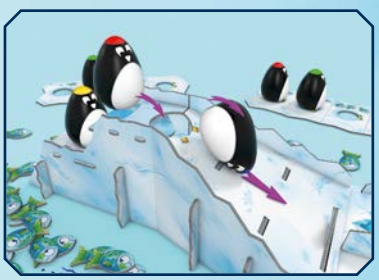


Glisser

À chaque fois qu'un pingouin monte de la première à la dernière marche, il **appuie** au passage sur la **petite marche intermédiaire.** Le pingouin tout en haut est alors propulsé en avant et glisse.

→ Le propriétaire du pingouin qui monte déclenche cette « catapulte » avec son pingouin avant de prendre la place « libérée » par celui qui vient de glisser, en haut du toboggan.





Atterrir et gagner des poissons… ou en perdre

Après avoir glissé, un pingouin atterrit dans **l'un des deux bassins** au pied du toboggan.

- S'il a de la chance, le pingouin atterrit dans le **bassin à poissons :** le joueur gagne alors **tous les poissons** qui s'y trouvent et les place devant lui. Il met ensuite **un nouveau poisson** de la réserve dans ce bassin.
- S'il n'a pas de chance, il atterrit dans **le bassin avec le trou :** le joueur doit alors remettre **un de ses poissons** gagnés auparavant dans le **bassin à poissons.** S'il ne possède aucun poisson, il ne se passe rien.



Le bassin à poissons



Le bassin avec le trou

Replacer son pingouin

Le joueur replace ensuite son pingouin **sur une plaque,** sur **n'importe quelle case** au choix.

Passer les dés

À la fin de son tour, le joueur replace les deux dés sur leur plaque et la passe à son voisin de gauche. C'est maintenant à son tour de jouer…



FIN DE LA PARTIE

La partie est **immédiatement** terminée …

- si le **dernier poisson de la réserve** est placé dans le bassin à poissons, au pied du toboggan.

  ou

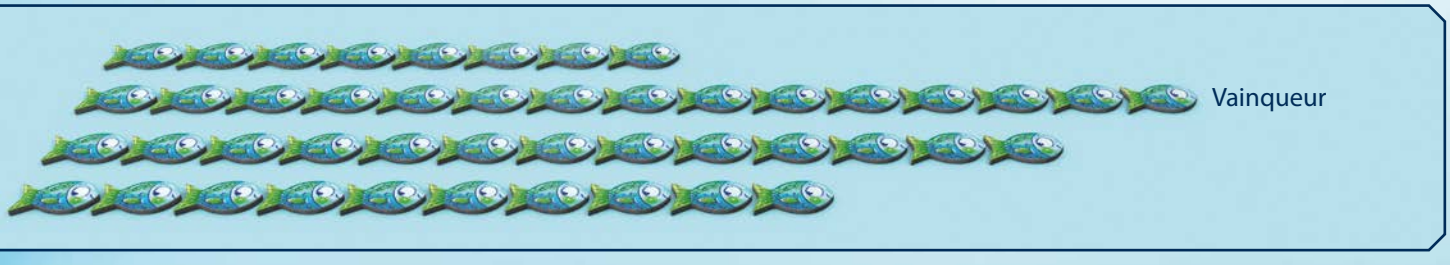
- si **toutes les cases** sont occupées par des pingouins.

  ou

- si le **banc de poissons** atteint une plaque qui permet aux joueurs de pêcher les derniers poissons de la réserve. S'il n'en reste pas assez, tous les pingouins sur cette plaque partent à la nage et **ne sont plus replacés.** La partie est alors terminée.

VAINQUEUR

Le vainqueur est le joueur qui a récupéré **le plus de poissons.** Pour ne pas être obligé de compter, il est possible d'aligner les poissons de chaque joueur les uns sous les autres et de regarder quelle rangée est la plus longue.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.





Il n'est pas nécessaire de démonter entièrement le toboggan. Détacher simplement les deux bassins pour pouvoir ranger l'ensemble directement dans la boîte.



Réf. : 60 110 5189
Auteurs : Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Illustrations : Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Eric Bouret

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D–90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com