

PINGOLINO

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/游戏培养/Het spel stimuleert /

Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Mathematische Bildung: Erstes Zählen, Spielübersicht.

Mathematical education: First counting, game overview.

L'enseignement des mathématiques: Premier calcul, aperçu du jeu.

数学教育: 计数能力, 游戏理解

Wiskundige vaardigheden: Eerste tellen, speloverzicht.

Educazione matematica: primo conteggio, visione di gioco.

Educación matemática: aprender a contar, visión general del juego



Künstlerische Bildung: Farben erkennen.

Art education: Colour recognition.

L'éducation artistique : Reconnaître les couleurs.

艺术培养: 颜色识别

Artistieke vaardigheden: Kleuren herkennen

Educazione artistica: riconoscere i colori.

Educación artística: reconocer colores



Somatische Bildung: Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Kognition.

Somatic education: Fine motor senses, hand-eye-coordination, cognition.

L'éducation somatique : Motricité fine, Coordination œil-main, cognition

身体锻炼: 肢体感应加强, 手眼协调, 认知能力

Motorische vaardigheden: Fijne motoriek, Oog-hand-coördinatie, cognitie.

Educazione somatica: motricità fine, coordinamento occhio-mano, cognizione.

Educación somática: Motricidad fina, coordinación de la visión y las manos, desarrollo cognitivo.



Naturwissenschaftliche Bildung: Lebensraum, Tierarten, gefährdete Arten und Natur.

Science education: Habitat, animal species, endangered species and nature.

Enseignement des sciences naturelles : Habitat, espèces animales, espèces menacées et nature.

科学教育: 了解动物栖息地, 濒危物种以及大自然

Ontwikkeling van natuurwetenschappelijk inzicht: Habitat, diersoorten, bedreigde soorten en natuur.

Educazione naturale: A habitat, specie animali, specie in pericolo e natura.

Desarrollo de conocimientos de ciencias naturales: hábitat, especies animales, especies en riesgo de extinción y naturaleza.

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
游戏信息/Spelinformatie/Informazioni sul gioco/
Información sobre el juego



PINGOLINO

Rettet die kleinen Pinguine!
Save the little penguins!

STOP
GLOBAL
WARMING



6x



1x



1x



24x
6x je Farbe
6x each colour



Game Info
[www.beleduc.de/
pingolino](http://www.beleduc.de/pingolino)

SAVE OUR PLANET

Es ist nie zu spät bzw. zu früh anzufangen:
Nur wenn wir im Kleinen und bei uns selbst
anfangen, kann es langfristig etwas werden.

**SAVE OUR PLANET | Make it a better place.
We all can be climate heroes.**

Eines der vorherrschenden Themen der jetzigen Generationen weltweit ist der schnell voran schreitende Klimawandel. Die Pole schmelzen, Tierarten sterben aus, etc. Die Auswirkungen sind jetzt schon zu spüren. Wie können wir unseren Kindern schon beibringen, das Ausmaß zu verringern. Alles hilft. „**SAVE OUR PLANET**“ ist eine Produktlinie, die sich genau darum dreht, den ganzheitlichen Schutz der Erde zu stärken. Somit wird das Sortiment auch zukünftig darum immer weiterwachsen.

Wir wollen vermitteln: Obwohl ich ein kleines Kind bin, hat mein Handeln eine große Wirkung. Ich bin ein kleiner, großer Klimaheld.

It is never too late or too early to start:
Only if we start small and with ourselves can
we achieve something in the long run.

**SAVE OUR PLANET | Make it a better place.
We all can be climate heroes.**

One of the dominant topics of the current generations worldwide is the rapidly advancing climate change. The poles are melting, animal species are becoming extinct, etc. The effects are already being felt. How can we already teach our children to reduce the extent? Anything helps. „**SAVE OUR PLANET**“ is a product line that is all about strengthening the holistic protection of the earth.

Thus, the range will continue to grow around this in the future. We want to convey: Although I am a small child, my actions have a big impact. I am a small, big climate hero.

Wir bei beleduc nehmen das Thema „**SAVE OUR PLANET**“ sehr ernst. Es liegt uns am Herzen, es den Kindern näher zu bringen, weil wir überzeugt sind, dass selbst die kleinsten Taten einen Erfolg bringen. Gerade unsere Kinder sind unsere Zukunft und fördern so ein notwendiges Bewusstsein für den Erhalt unserer Erde.

Daher unterstützen wir mit allen Produkten der „**SAVE OUR PLANET**“ Reihe wohltätige Zwecke, die sich diesem Thema annehmen.

Somit hat allein schon der Kauf dieses Produktes dabei unterstützt, die Erde lebenswert zu erhalten. DANKESCHÖN!

At beleduc, we take the issue of „**SAVE OUR PLANET**“ very seriously. It is important to us to bring it closer to children, because we are convinced that even the smallest actions bring success. Our children are our future and thus receive a healthy awareness with our products for the protection of our earth.

That is why we support charity organizations that address this issue with all the products in our „**SAVE OUR PLANET**“ range.

**So just by buying this product,
you have helped to protect the earth.
THANK YOU!**



SAVE OUR PLANET



Mehr Infos zur Aktion sowie zu unseren Helden und spannendes Zusatzmaterial findet man unter:

More information about the campaign, as well as about our heroes and exciting additional material can be found at:

www.beleduc.de/save-our-planet

Unsere Erde braucht starke Helden

Our earth needs strong heroes



Ihre Unterstützer sind:

- * **BILLY DIE BIENE**
Sie hilft beim Artenschutz.
- * **WANDA WASCHBÄR**
ist ein echter Alltagsheld.
- * **PAUL PINGUIN**
stellt sich gegen die globale Klimaerwärmung.
- * **FOXY FUCHS**
rettet den Wald.
- * **TINA TURTLE**
beschützt die Ozeane.

The supporters are:

- * **BILLY BEE**
She helps to protect species.
- * **WANDA THE RACCOON**
Is a real everyday hero.
- * **PAUL PENGUIN**
Stands up against global warming.
- * **FOXY FOX**
Saves the forest.
- * **TINA TURTLE**
Protects the oceans.

Und natürlich jedes Kind, das mit uns spielt!

And of course every child who plays with us!



22911 PINGOLINO

Immer schneller schmilzt das Eis an den Polen und immer kleiner wird der Lebensraum aller Pinguine. Hilf Ihnen, sichere Eisschollen zu finden.

Spielvorbereitung

Alle sechs großen Eisschollen liegen offen in Kreisform aus. Jeder nimmt sich einen Farb-Chip um die eigene Spielfarbe festzulegen. Jeder Spieler bekommt sechs Pinguine seiner Farbe und stellt auf jede große Eisscholle einen davon, so dass zu Spielbeginn auf jeder Scholle ein Pinguin in jeder Farbe steht. Die kleine Eisscholle wird direkt neben eine beliebige große Eisscholle gelegt. Sie schwimmt von dort aus rundum die großen Eisschollen.

Beispiel für eine Startaufstellung zu viert:



Spielverlauf

Wer zuletzt einen Pinguin gesehen hat, beginnt und würfelt einmal. Die gewürfelte Augenzahl zeigt an:

- 1 Wie viele Pinguine (eigene und fremde) von der großen Eisscholle auf die kleine Eisscholle wechseln. (Sind nicht mehr genügend Pinguine vorhanden, wechseln alle darauf stehenden Pinguine und die leere große Eisscholle wird aus dem Spiel genommen.)
- 2 Wie viele Schollen weit die kleine Scholle mit den Pinguinen gezogen wird. In welche Richtung sie zieht, bestimmt der Spieler, der an der Reihe ist. Die kleine Eisscholle, zieht außerhalb des Kreises von Scholle zu Scholle kreisförmig ihre Bahnen. Jede Scholle zählt als ein Feld.



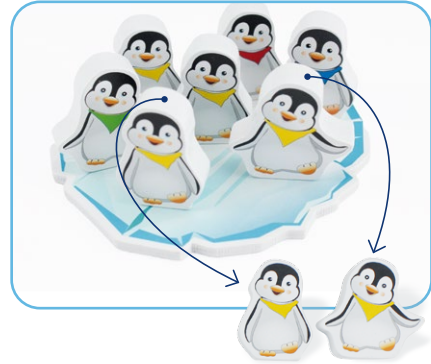
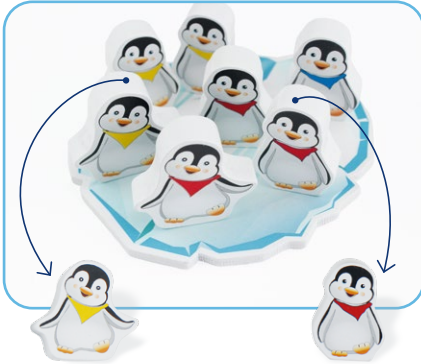


Am Ende des Zuges steigen **alle** Pinguine wieder von der kleinen Scholle auf die große Scholle, an der sie angekommen ist.

Nun schauen alle Spieler ganz genau, wie viele Pinguine pro Farbe auf der aktuellen Scholle stehen.

Sind dort **drei** gleichfarbige Pinguine zu finden, darf der Spieler mit dieser Farbe (auch wenn er gerade nicht an der Reihe ist) sich **einen** der Pinguine **seiner Farbe** von der Scholle nehmen und vor sich aufstellen.

Und aufgepasst! Sind es **vier** von der gleichen Farbe, darf der Spieler sich **zwei** Pinguine nehmen und vor sich aufstellen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Spielende

Wer zuerst **drei Pinguine** (seiner Farbe) vor sich aufgestellt hat, hat das Spiel gewonnen.



WICHTIGE GRUNDREGELN

- Du darfst sowohl eigene als auch fremde Pinguine in deinem Zug mitnehmen, auch ausschließlich fremde oder eigene.
- Die Zugweite musst du voll ausschöpfen, ebenso die Zahl der Pinguine, die du mitnimmst.
- Befinden sich weniger Pinguine auf einer Eisscholle als der Würfel anzeigt, so nimmst du sie alle mit und lässt eine leere Eisscholle zurück.
- Leere große Eisschollen werden aus dem Spiel genommen und wieder zurück in die Schachtel gelegt.
- Die kleine Eisscholle darf in beide Richtungen gezogen werden.
- Auf der Eisscholle, an der die kleine Eisscholle anlegt, gehen **alle Pinguine** wieder von Bord, so dass die kleine Eisscholle wieder leer ist.



Variante für zwei Spieler

Jetzt heißt es doppelt aufgepasst: Beim Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler 2 Farb-Chips. Es gelten die gleichen Regeln wie gehabt. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst drei Pinguine vor sich stehen hat – **egal in welcher seiner beiden Farben**. Es darf ausdrücklich gemischt werden.



22911 PINGOLINO

The ice at the poles is quickly melting more and more and the habitat of all penguins is becoming smaller. Help them to find a safe ice floe.

Game preparation

The six big ice floes are laid out in a circle. Everyone takes a colour chip to mark their own game colour. Each player gets six penguins of their colour and places one of them on each large ice floe. At the start of the game there is a penguin of each colour on each ice floe. The small ice floe is placed next to a large ice floe. The small ice floe swims from there around all the large ice floes.

Example of a start lineup for four:



Course of the game

The last one who saw a penguin starts and throws the dice once. The number of dice shows:

- 1 How many penguins (own and others) move from the big to the small ice floe. (If there are not enough penguins left, all the penguins who stand on it move and the empty big ice floe is removed from the game.)
- 2 How far the small ice floe with the penguins is moved. The player who takes turn decides in which direction it pulls. The small ice floe moves from floe to floe in a circle around the large ice floes. Each floe counts as a field.



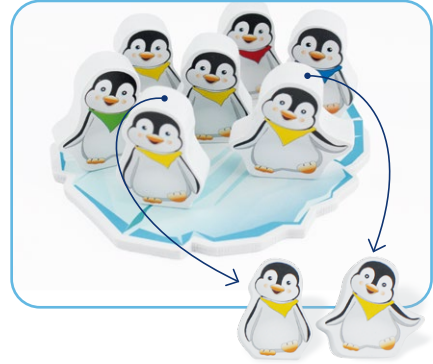
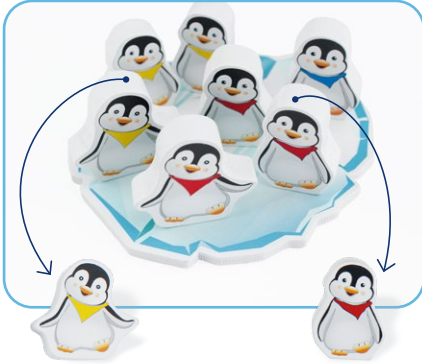


At the end of the turn, **all** penguins go back from the small floe to the large floe where they arrived.

Now all the players look very carefully how many penguins of each colour are on the floe.

If there are **three** penguins of the same colour, the player of that colour (even if it is not his turn) can take **one** of the penguins of **his colour** from the floe and place it in front of him.

And watch out! If there are **four** of the same colour, the player can even take **two** penguins and place them in front of him. Then it is the next player's turn in a clockwise direction.



End of game

The first player who place **three penguins** (of his colour) in front of him wins the game.

IMPORTANT BASIC RULES

- You may take your own penguins as well as other penguins on your turn, and you can take only other penguins or your own penguins.
- You must make full use of the turn, as well as the number of penguins you take with you.
- If there are less penguins on an ice floe than the dice show, take them all away and keep an empty ice floe.
- Empty big ice floes are taken out of the game and put back into the box.
- The small ice floe may be pulled in both directions.
- On the large ice floe where the small ice floe lands, all the penguins have to get off again, so that the small ice floe is empty again.



Game variant for two players

Now it's time to pay double attention: When playing with two players, everyone takes 2 colour chips. The same rules as before apply. The player who has three penguins in front of him first wins – **no matter in which of his two colours**. Mixing is allowed.





22911 PINGOLINO

La glace fond de plus en plus vite aux pôles et l'espace vital de tous les pingouins se réduit de plus en plus. Aide-les à trouver des banquises sûres.

Préparation du jeu

Les six banquises sont exposées en forme de cercle. Chacun prend un jeton de couleur pour déterminer sa propre couleur de jeu. Chaque joueur reçoit six pingouins de sa couleur et en place un sur chaque grande banquise, de sorte qu'au début de la partie, il y ait un pingouin de chaque couleur sur chaque banquise. La petite banquise est placée directement à côté de n'importe quelle grande banquise. De là, elle nage tout autour des grandes banquises.

Exemple de formation de départ à quatre :



Déroulement du jeu

Le dernier à avoir vu un pingouin commence et lance une fois le dé. Le nombre de points indiqué par le dé indique :

- 1 Combien de pingouins (les siens et ceux des autres) passent de la grande banquise à la petite banquise. (S'il n'y a plus assez de pingouins, tous les pingouins qui se trouvent dessus changent et la grande banquise vide est retirée du jeu)
- 2 Sur combien de plates-formes la petite banquise se déplace avec les pingouins. C'est le joueur dont c'est le tour qui décide dans quelle direction elle se déplace. La petite banquise, se déplace à l'extérieur du cercle, de banquise en banquise, et suit des trajectoires circulaires. Chaque banquise compte comme une case.

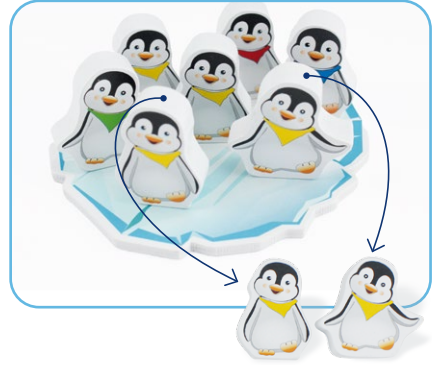
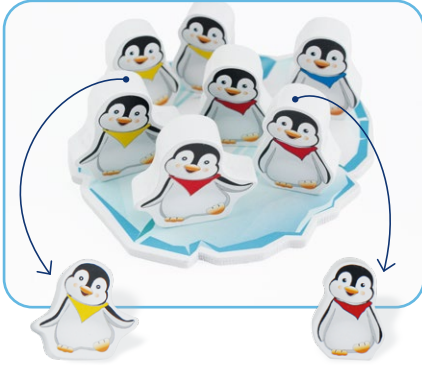


À la fin du tour, **tous les** pingouins remontent de la petite banquise sur la grande banquise où ils sont arrivés.

Maintenant, tous les joueurs regardent attentivement combien de pingouins par couleur se trouvent sur la banquise actuelle.

Si l'on y trouve trois pingouins de la même couleur, le joueur dont c'est la couleur (même si ce n'est pas son tour) peut prendre un des pingouins de sa couleur sur le plateau et le placer devant lui.

Et attention ! S'il y en a quatre de la même couleur, le joueur peut prendre deux pingouins et les placer devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



Fin du jeu

Le premier qui a placé **trois pingouins** (de sa couleur) devant lui a gagné la partie.

RÈGLES DE BASE IMPORTANTES

- Pendant ton tour, tu peux prendre aussi bien tes propres pingouins que des pingouins des autres joueurs, y compris exclusivement des pingouins des autres joueurs ou exclusivement tes propres pingouins.
- Tu dois tirer au profit au maximum de ton tour, ainsi que du nombre de pingouins que tu emmènes.
- S'il y a moins de pingouins sur une banquise que ce qu'indique le dé, tu les emportes tous et tu laisses une banquise vide.
- Les grandes banquises vides sont retirées du jeu et remises dans la boîte.
- La petite banquise peut être tirée dans les deux sens.
- Sur la banquise où la petite banquise accoste, tous les pingouins quittent à nouveau le navire, de sorte que la petite banquise est à nouveau vide.



Variante pour deux joueurs

Maintenant, il faut redoubler d'attention : Pour jouer à deux, chaque joueur prend 2 jetons de couleur. Les mêmes règles que précédemment s'appliquent. Le vainqueur est le joueur qui a le premier trois pingouins devant lui - **peu importe laquelle de ses deux couleurs**. Le mélange est expressément autorisé.





22911 PINGOLINO

极地的冰面日益融化，留给企鹅的栖息地也越来越少。
快帮企鹅们找到可以栖居的冰面吧！

游戏准备：

将六块浮冰绕成一圈摆好。每个人选择一种彩色圆片，作为他们每个人所代表的颜色。每名玩家拿取六只和他们手中木片颜色相同的企鹅，随后将手中的每一只企鹅分别放在一片大浮冰上。游戏开始前，每一块大浮冰上面都需要分别放上一只颜色的企鹅。小浮冰放在大浮冰的旁边，小浮冰将围绕大浮冰移动。

四人游戏摆放示例：



游戏过程：

最后一个看到企鹅的玩家第一个投骰子
骰子的点数代表：

- 1 要把多少只企鹅（自己的企鹅和其他人的企鹅）从大浮冰移向小浮冰。（如果剩下的企鹅数量不够，那么要将所有站在大浮冰上的企鹅移动到大浮冰上，并且将空余的大浮冰从桌面移除）
- 2 带有企鹅的小浮冰需要移动多远。当轮到一名玩家时，他可以决定将它向哪个方向移动。小浮冰需绕着大浮冰围成的圈移动。每块浮冰都算作一个领地。



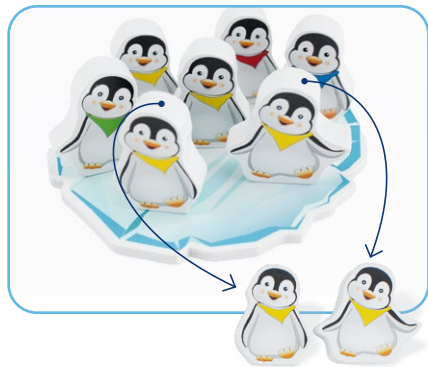
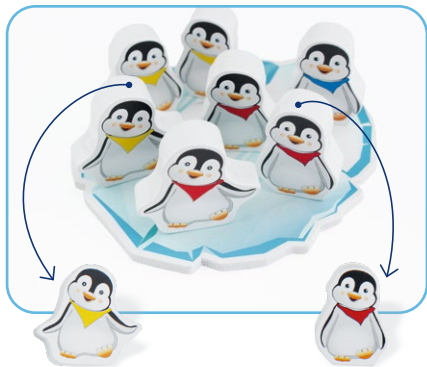


当一轮结束时，要将所有小浮冰上的企鹅移动离它最近的大浮冰上

接下来，仔细观察每种颜色的企鹅各有多少只还在浮冰上。

如果有三只同颜色的企鹅，那么对应颜色的玩家（即便现在没有轮到他）可以从冰面上拿取一个该颜色的企鹅并放在自己面前。

此时要小心！如果现在有四只相同颜色的企鹅，那么相应颜色的玩家可以拿取两只企鹅并放在面前。接下来，沿着顺时针，轮到下一名玩家。



游戏结束

率先将三只企鹅放至身前的玩家获胜。

重要规则

- 在轮到你时，你可以选择拿你自己颜色的企鹅，也可以选择拿其他人的企鹅，但是你一次只能拿一种，要么只拿自己颜色的企鹅，要么只拿其他人的企鹅。
- 在轮到你时，一定要充分利用这次机会，也要充分利用你手中的企鹅
- 如果你掷出的骰子显示的点数大于冰面上企鹅的数量，那么你可以将这个冰面上所有的企鹅都拿走，将冰面清空。
- 被清空的浮冰需要从桌面上移除，并放回到盒子里。
- 小浮冰可以沿着两个方向（顺时针或逆时针）移动。
- 当小浮冰停留在一块大浮冰旁边时，小浮冰上所有的企鹅都需要移动到大浮冰上。



延伸玩法（2名玩家）：

此时需要额外注意：只有两个玩家进行游戏时，每个玩家要拿取两种彩色圆片。游戏规则和上述规则相同。第一个将与自己颜色相同的三只企鹅放到自己面前的玩家获胜——三只企鹅不必颜色相同，只需要与这名玩家选择的两种颜色相同即可。





22911 PINGOLINO

Het ijs op de polen smelt steeds sneller en het leefgebied van alle pinguïns wordt steeds kleiner. Help ze om veilige ijsschotsen te vinden.

Spelvoorbereiding

Alle zes grote ijsschotsen liggen open in een cirkelvorm. Iedereen neemt een kleurenfiche om zijn eigen speelkleur te bepalen. Elke speler krijgt zes pinguïns van zijn kleur en plaatst er één op elke grote ijsschots, zodat er aan het begin van het spel één pinguïn van elke kleur op elke ijsschots staat. De kleine ijsschots wordt direct naast een grote ijsschots geplaatst. Van daaruit drijft ze rond de grote ijsschotsen.

Voorbeeld van een startopstelling van vier:



Spelverloop

De laatste persoon die een pinguïn heeft gezien, begint en gooit één keer met de dobbelstenen. Het aantal gegooid dobbelstenen geeft aan:

- 1 Hoeveel pinguïns (eigen en andere) bewegen van de grote ijsschots naar de kleine ijsschots. (Als er niet genoeg pinguïns meer over zijn, wisselen alle pinguïns die erop staan en wordt de lege grote ijsschots uit het spel verwijderd)
- 2 Hoeveel schotsen de kleine schots met de pinguïns getrokken wordt. In welke richting het beweegt, wordt bepaald door de speler die aan de beurt is. De kleine ijsschots beweegt buiten de cirkel van schots naar schots in een cirkelvormig pad. Elke schots telt als één veld.

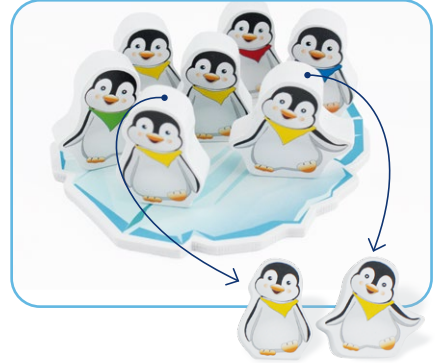
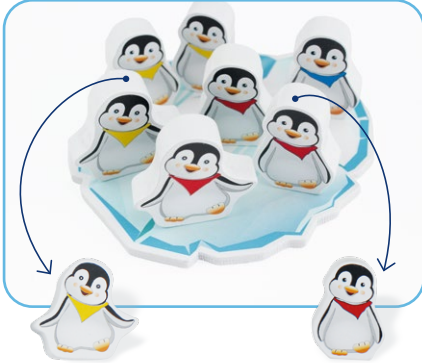


Aan het einde van de beurt klimmen **alle** pinguïns terug van de kleine schots naar de grote schots waar hij aankwam.

Nu kijken alle spelers goed hoeveel pinguïns er per kleur op de huidige schots zitten.

Als er **drie** pinguïns van dezelfde kleur zijn, mag de speler van die kleur (ook al is hij niet aan de beurt) **één** van de pinguïns van **zijn kleur** van de ijsschots nemen en voor zich neerzetten.

En kijk uit! Als er **vier** van dezelfde kleur zijn, mag de speler **twee** pinguïns nemen en voor zich neerleggen. Nu is de volgende speler aan de beurt (rechtsom gespeeld).



Einde van het spel

Wie als eerste **drie pinguïns** (van zijn kleur) voor zich heeft geplaatst, heeft het spel gewonnen.

BELANGRIJKE BASISREGELS

- Je mag zowel je eigen pinguïns als die van anderen meenemen in je beurt, maar ook alleen die van anderen of van jezelf.
- Je moet het bereik van de beurt volledig benutten, evenals het aantal pinguïns dat je meeneemt.
- Als er minder pinguïns op een ijsschots zitten dan de dobbelstenen aangeven, haal ze dan allemaal weg en laat een lege ijsschots achter.
- Lege grote ijsschotsen worden uit het spel gehaald en terug in de doos gedaan.
- De kleine ijsschots kan in beide richtingen worden getrokken.
- Op de ijsschots waar de kleine ijsschots aanmeert, gaan alle pinguïns weer over zodat de kleine ijsschots weer leeg is.



Variant voor twee spelers

Nu is het tijd om dubbel op te letten: Als je met z'n tweeën speelt, neemt elke speler 2 kleurenfiches. Dezelfde regels gelden als voorheen. De winnaar is de speler die als eerste drie pinguïns voor zich heeft - **ongeacht welke van zijn twee kleuren**. Het is uitdrukkelijk toegestaan om te mengen.



22911 PINGOLINO

I ghiacci dei poli si sciolgono sempre più velocemente e l'habitat dei pinguini si fa sempre più ristretto. Aiutali a trovare banchise sicure.

Preparazione del gioco

Tutte e sei le banchise grandi devono essere disposte a forma di cerchio. Ognuno prende un gettone per determinare il proprio colore di gioco. Ogni giocatore prende sei pinguini del proprio colore e ne posiziona uno su ogni banchisa grande, in modo che all'inizio della partita ci sia un pinguino di ogni colore su ogni banchisa. La banchisa piccola deve essere posizionata direttamente accanto a una banchisa grande a piacere. Da lì galleggia intorno alle banchise grandi.

Esempio di formazione iniziale a quattro:



Svolgimento del gioco

L'ultimo che ha visto un pinguino inizia e lancia il dado. Il numero del dado lanciato indica:

- 1 Quanti pinguini (propri e di altri) devono essere spostati dalla banchisa grande a quella piccola (se non ci sono più abbastanza pinguini, tutti i pinguini che vi si trovano devono essere spostati e la grande banchisa vuota viene tolta dal gioco).
- 2 A quante banchise di distanza deve essere spostata la banchisa piccola con i pinguini. La direzione di spostamento viene scelta dal giocatore di turno. La banchisa piccola deve essere spostata all'esterno del cerchio, da una banchisa all'altra, in un percorso circolare. Ogni banchisa conta come un campo.



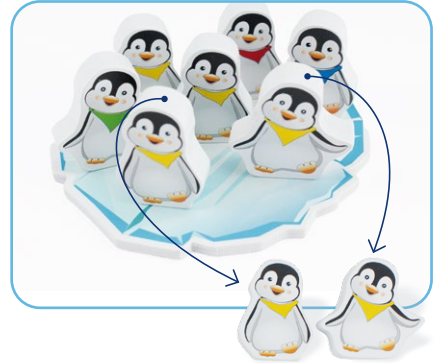
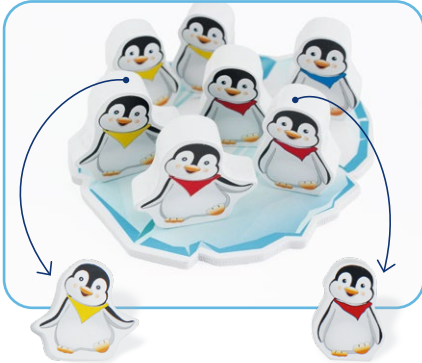


Alla fine dello spostamento, **tutti** i pinguini risalgono dalla banchisa piccola a quella grande dove sono arrivati.

Adesso, tutti i giocatori devono guardare con attenzione quanti pinguini per colore si trovano sulla banchisa corrente.

Se ci sono **tre** pinguini dello stesso colore, il giocatore di quel colore (anche se non è il suo turno) può prenderne **uno del suo colore** dalla banchisa e metterlo davanti a sé.

E attenzione! Se ce ne sono **quattro** dello stesso colore, il giocatore può prenderne **due** e metterli davanti a sé. Poi è il turno del prossimo giocatore in senso orario.



Conclusione del gioco

Chi mette per primo **tre pinguini** (del proprio colore) davanti a sé ha vinto la partita.

IMPORTANTI REGOLE DI BASE

- Nel tuo spostamento puoi portare sia i tuoi pinguini che quelli di altri, o anche solo quelli di altri o i tuoi.
- Devi sfruttare al massimo la distanza di spostamento e il numero di pinguini che porti con te.
- Se su una banchisa ci sono meno pinguini di quelli indicati dal dado, portali via tutti e lascia una banchisa vuota.
- Le banchise grandi vuote devono essere tolte dal gioco e rimesse nella scatola.
- La banchisa piccola può essere spostata in entrambe le direzioni.
- Sulla banchisa dove attracca la banchisa piccola, tutti i pinguini sbarcano di nuovo in modo che la banchisa piccola sia di nuovo vuota.



Variante per due giocatori

Adesso, è il momento di fare doppia attenzione: quando si gioca in due, ogni giocatore prende 2 gettoni. Si applicano le stesse regole descritte. Vince il giocatore che mette per primo tre pinguini davanti a sé, **indipendentemente da quale dei suoi due colori**. È espressamente consentito mischiare i colori.





22911 PINGOLINO

El hielo de los polos se derrite cada vez más rápido y el hábitat de todos los pingüinos es cada vez más pequeño. Ayúdalos a encontrar témpanos de hielo seguros.

Preparación del juego

Los seis grandes témpanos de hielo yacen desplegados en forma circular. Cada uno coge una ficha de color para determinar su propio color de juego. Cada jugador coge seis pingüinos de su color y coloca uno en cada témpano grande, de modo que al principio de la partida haya un pingüino de cada color en cada témpano. El témpano pequeño se coloca justo al lado de un témpano grande aleatorio. Desde allí nada alrededor de los grandes témpanos de hielo.

Ejemplo de una distribución inicial de cuatro:



Desarrollo del juego

La última persona que vea un pingüino empieza y tira los dados una vez. El número de los dados lanzados indica:

- 1 Cuántos pingüinos (propios y ajenos) se desplazan del témpano grande al témpano pequeño. (si no quedan pingüinos suficientes, todos los pingüinos que estén sobre el témpano cambian y el gran témpano vacío se retira del juego)
- 2 A cuántos témpanos se aleja el témpano pequeño con los pingüinos. La dirección en la que se mueve la determina el jugador al que le toca. El pequeño témpano, se desplaza, fuera del círculo, de témpano en témpano en una trayectoria circular. Cada témpano cuenta como un campo.



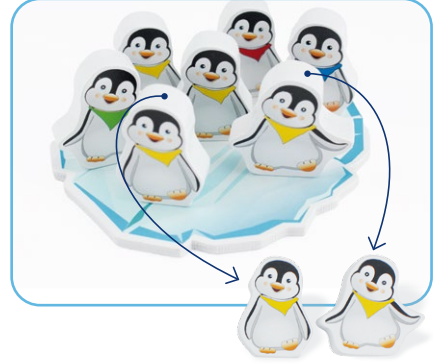
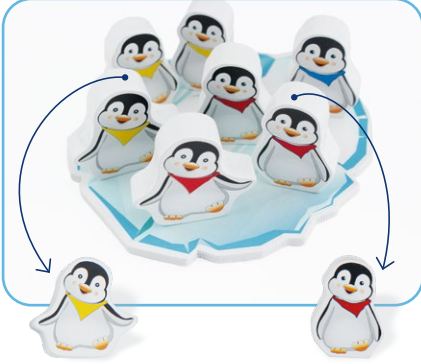


Al final del turno, **todos** los pingüinos vuelven a subir desde el témpano pequeño al témpano grande al que llegaron.

Ahora todos los jugadores miran muy atentamente cuántos pingüinos por color hay en el témpano actual

Si hay **tres** pingüinos del mismo color, el jugador de ese color (aunque no sea su turno) puede coger **uno** de los pingüinos de **su color** del témpano y colocarlo delante de sí.

¡Atención! Si hay **cuatro** del mismo color, el jugador puede coger **dos** pingüinos y colocarlos delante de sí. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.



Final del juego

El primero en colocar **tres pingüinos** (de su color) delante de sí gana la partida.



NORMAS BÁSICAS IMPORTANTES

- En tu turno puedes llevarte tanto pingüinos propios como ajenos, incluso solo pingüinos ajenos o propios.
- Debes aprovechar al máximo el alcance del turno, así como el número de pingüinos que lleses contigo.
- Si en un témpano hay menos pingüinos de los que indican los dados, llévatelos todos y deja el témpano vacío.
- Los témpanos grandes vacíos se sacan del juego y se vuelven a meter en la caja.
- El pequeño témpano se puede desplazar en ambas direcciones.
- En el témpano al que llega el témpano pequeño, todos los pingüinos desembarcan de nuevo para que el témpano pequeño vuelva a quedar vacío.

Variante para dos jugadores



Ahora es el momento de prestar doble atención: Cuando se juega con dos jugadores, cada jugador coge 2 fichas de color. Se aplican las mismas reglas que antes. Gana el jugador que primero tenga tres pingüinos delante de sí, **independientemente de cuál de sus dos colores sean**. Está expresamente permitido mezclar.



PLAY·EXPERIENCE·LEARN

TIPPS FÜR ELTERN · TIPS FOR PARENTS

Reden Sie mit den Kindern über Tierarten, die im Eis leben. Erklären Sie den Kindern, warum Pinguine und Eisbären sich in der freien Wildbahn nicht treffen können. Denn ihre Heimat Nord- und Südpol sind schlicht zu weit voneinander entfernt. Leider teilen sich beide Tierarten dennoch ein Schicksal. Die Polkappen der Antarktis und Arktis schmelzen. Somit ist durch den Klimawandel deren Lebensraum stark gefährdet. Viele Pinguinarten sind sogar vom Aussterben bedroht.

Talk with the children about animal species that live in the ice. Explain to the children why penguins and polar bears cannot meet in the wild. This is because their home at the North and South Poles are too far apart. Both animal species share a fate. The polar ice caps of the Antarctic and Arctic are melting. As a result their habitat is endangered by climate change. Many penguin species are even threatened with extinction.



WO LEBEN PINGUINE?
WHERE LIFE PENGUINS?

Tiersteckbriefe & zusätzliches Material zum Download:
Additional material for download:





TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



Naturwissenschaftliche Bildung:

Wissen Sie, wie viele Pinguinarten es gibt? Lassen Sie die Kinder schätzen!

Weltweit gibt es 18 verschiedene Pinguin-Arten. Die größten und bei uns wohl bekanntesten sind die Kaiser-Pinguine. Sie leben in der eisigen Antarktis, dem Südpol.

Fragen Sie die Kinder, welche Vögel sie kennen. Und ob sie Vögel kennen, die nicht fliegen können.

Denn Pinguine gehören zu den Vögeln, die nicht fliegen können. Dafür haben sie aber eine andere Superkraft: Die Kaiser-Pinguine sind die besten Jäger ihrer Art. Auf der Suche nach Nahrung können sie bis zu 18 Minuten unter Wasser bleiben und dabei bis zu 500 Meter tief tauchen. Also echte schwimmende Spitzensportler unter den Tieren. Das ist sehr wichtig für sie, denn ihre Nahrung finden Pinguine ausschließlich im Wasser. Sie ernähren sich je nach Art von kleineren oder größeren Fischen, Krebsen, Krill und Tintenfischen.

Zeigen Sie den Kindern auf einer Weltkarte, wo Pinguine leben.

Pinguine leben in kalten Küstengewässern, vor allem auf dem südlichen Teil der Erdhalbkugel, sprich Antarktis, Neuseeland, Südaustralien und den Falkland-Inseln. Aber auch weiter nördlich an kalten Meeresströmungen, wie an der Westküste Südamerikas hinauf bis nach Peru und den Galapagos-Inseln oder vor den Küsten Süd- und Westafrikas, wie z.B. Madagaskar, sind die kleineren Arten zu Hause.

Science education:

Do you know how many penguin species are on the world? Let the children have a guess.

There are 18 different species of penguins worldwide. The largest and best known are the emperor penguins. They live in the Antarctic, South Pole.

Ask the children which birds they know and if they know any birds that cannot fly.

Penguins are birds that cannot fly. But they have another superpower: The emperor penguins are very good hunters. When they search for food, they can stay under water for up to 18 minutes and dive up to 500 metres deep. So they are real good swimmers among the animals. This is very important for them because penguins find their food only under water. Depending on the species they feed smaller or larger fish, crabs, krill and octopus.

Show the children where penguins live on a world map.

Penguins live in cold seas, in the southern part of the world, for example Antarctica, New Zealand, South Australia and the Falkland Islands. But the smaller species are also at home on cold ocean streams, such as up the west coast of South America to Peru and the Galapagos Islands or off the coasts of South and West Africa and Madagascar.



Sprachliche Bildung:

Zeigen Sie den Kindern einen echten Pinguin Watschelgang. Und reden Sie mit den Kindern darüber, warum Pinguine so laufen. Es ist ganz einfach: So fällt man auf dem Eis nicht hin. Um auf dem Eis nicht auszurutschen, bewegen sich Pinguine in einem watschelnden Gang vorwärts. Das können wir alle mal nachmachen.

Linguistic education:

Show the children a real penguin waddle. And talk to the children about why penguins walk like that. It's very simple: this is how you don't fall down on the ice. To avoid slipping on the ice, penguins move forward in a waddling walk. We can all imitate that.



Autor



Thilo Hutzler



Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Heute lebt der Autor mit seiner Frau Andrea in Kaisheim bei Donauwörth. Thilo Hutzler unterrichtet an einer Donauwörther Realschule die Fächer Deutsch, Geschichte sowie Politik und Gesellschaft und bietet dort auch eine Spielewerkstatt für junge Spielerfinderinnen und -erfinder an. Bisher sind 57 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden. Einige davon in Zusammenarbeit mit seinen beiden Söhnen Christian und Tobias.

Author

Thilo Hutzler

Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg and studied German, history, sociology and political science in Erlangen. Today, the author lives with his wife Andrea in Kaisheim near Donauwörth. Thilo Hutzler teaches German, history as well as politics and society at a Donauwörth secondary school and also offers a games workshop there for young game inventors. So far, 57 of his game ideas have been published by various publishers. Some of them in collaboration with his two sons Christian and Tobias.



Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



SAVE OUR PLANET

ENTDECKE WEITERE PRODUKTE · DISCOVER MORE PRODUCTS:

22912 WHAT CAN I DO

Legespiel · „Richtig oder Falsch“

11558 HUMANICO

Puzzle · „Mülltrennung“

42047 Mr. Bubbles

XXL Activity Plüsch-Tier Seestern · „Befreit den Seestern von Müll“

22618 Joe's Zoo

Spiel · „Zähle und füttere die Tiere“

22912 WHAT CAN I DO

Game · “Right or Wrong”

11558 HUMANICO

Puzzle · “Waste separation”

42047 Mr. Bubbles

Soft Toy · “Free the starfish of rubbish”

22618 Joe's Zoo

Game · “Count and feed the animals”

“WHAT CAN I DO”
“RIGHT OR WRONG”

SAVE
THE
OCEAN



Art.-Nr. 22912

LERNEN
FÜR DEN
UMWELTSCHUTZ

BE AN
EVERYDAY
HERO

LEARN FOR
ENVIRONMENT
PROTECTION



MR. BUBBLES

ZUM
SPIELEN &
KUSCHELN



Art.-Nr. 42047

FOR
PLAYING &
CUDDLING

SCAN ME!



www.beleduc.de/save-our-planet



LIKE US ON FACEBOOK!
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN ,
@BELEDUC_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2024

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。



EN71 and ASTM tested

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。