MOUNT PINGO

Ein drängeliges Stapelspiel für 1 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Es ist Sommer in der Antarktis und die Pinguine wollen sich die besten Plätze zum Sonnenbaden am angesagtesten Eisberg der Gegend sichern! Blöd nur, dass der Platz begrenzt ist … Denn auch die Möwen und die Walrosse möchten sich gerne sonnen. Und nach Pinguinen, die am Schollenrand stehen, schnappen auch die frechen Fische gerne. Das Gerangel um die besten Plätze beginnt! Wer schafft es, alle seine Tiere am Eisberg unterzubringen?

Inhalt

2 Eisbergteile zum Zusammenstecken
50 Tierkarten, davon: 19 große Pinguine
7 kleine Pinguine
6 Walrosse
6 Möwen
6 Fische
6 Wolken
6 Möwen aus Pappe zum Zusammenstecken
6 Fische als Klammern
1 Eisscholle
1 Gestell für die Eisscholle (4 Pappstreifen zum Ineinanderstecken)
4 Kugeln (für fortgeschrittene Stapelkünstler)

Ziel des Spiels

Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel:
Steckt für die 6 Möwen jeweils einen Möwenkörper und einen Flügel wie in der Abbildung gezeigt zusammen.

Vor jedem Spiel:
Steckt die beiden **Eisbergteile** und das **Gestell für die Eisscholle** wie auf dem Bild gezeigt zusammen.

Steckt jetzt den Eisberg in die **Eisscholle** und legt sie auf das Gestell.

Legt die zusammengesteckten **Möwen** und die **Fischklammern** bereit.
Sucht aus den **Karten** einen großen Pinguin heraus und lehnt ihn irgendwo an den Eisberg. Mischt nun alle restlichen Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Falls Karten übrig bleiben, kommen diese aus dem Spiel.
Eure Karten legt ihr als **verdeckten** Stapel vor euch ab.
Jetzt kann das rutschige Gerangel losgehen!

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letztes einen Pinguin gesehen hat, darf anfangen!
Nimm die oberste Karte von deinem Stapel, drehe sie um und führe die dazugehörige Aktion aus. Was hast du aufgedeckt?

Nimm die Karte und stelle sie an beliebiger Stelle auf die Eisscholle. Der **große Pinguin** muss sich dabei immer irgendwo anlehnen, z.B. am Eisberg oder an anderen großen oder kleinen Pinguinen. Die Karte darf dabei nicht umfallen. Pinguinkarten müssen immer so ausgerichtet sein, dass die Füße nach unten zeigen. Große-Pinguin-Karten müssen immer ein bisschen versetzt stehen – jeder möchte ja schließlich etwas Sonne abbekommen! Du darfst also eine Große-Pinguin-Karte nicht genau vor eine andere Große-Pinguin-Karte stellen.

Den **kleinen Pinguinen** ist das Eis noch zu kalt, darum möchten sie ganz nah bei ihrer Mama sein! Lehne die kleinen Pinguine an eine Karte mit einem großen Pinguin. Sie dürfen nicht direkt an den Eisberg gelehnt werden. Die Karte darf dabei nicht umfallen und die Pinguinkarten müssen so ausgerichtet sein, dass die Füße unten sind.

Das **Walross** möchte auch in die Sonne! Leider ist es ganz schön ungeschickt und schubst dabei einen großen Pinguin ins Wasser. Nimm die Walrosskarte und schnippe damit einen großen Pinguin von der Scholle. Kleine Pinguine dürfen nicht weggeschnippt werden und du darfst immer nur eine Karte wegschnippen. Anschließend kommen beide Karten (Walross und Pinguin) aus dem Spiel.

Oje! Eine **Wolke** zieht auf und schiebt sich vor die Sonne. Nimm die Wolkenkarte und lege sie oben auf den Eisberg oder die Pinguinkarten, die bereits am Eisberg stehen. Die Karte darf nicht den Schollenboden berühren und nicht ganz genau gleich auf eine bereits gelegte Wolkenkarte gelegt werden.

Auch die **Möwen** lieben die Sonne! Nimm eine der zusammengesteckten Möwen und lege oder hänge sie irgendwo auf: Du kannst sie auf eine Wolke legen oder an den Eisberg bzw. an eine auf dem Eisberg stehende Karte hängen. Lege die Möwenkarte anschließend neben den Eisberg auf den Tisch.

Die **Fische** sind ganz aufgedreht bei dem tollen Wetter und schnappen frech nach den großen Pinguinen. Nimm einen Fisch und klemme ihn an einen großen Pinguin, an dem noch kein Fisch hängt. Haben sich bereits in alle großen Pinguine Fische verbissen, suche dir einen dieser Pinguine aus und klemme den neuen Fisch zusätzlich daran. Kleine Pinguine werden nicht von den Fischen gebissen. Lege die Fischkarte anschließend neben den Eisberg auf den Tisch.

Was kann passieren?

Du kannst eine Kartenaktion nicht nach den Regeln ausführen
Dies kann der Fall sein, wenn gerade kein großer Pinguin am Eisberg steht, weil alle Karten heruntergefallen sind.
Lege die Karte, die du nicht spielen kannst, unter deinen Kartenstapel und ziehe die nächste.

Eine oder mehrere Karten kippen um
Kippen Karten um, während du deine Aktion ausführst, musst du alle umgekippten Karten zu dir nehmen und als Minuspunkte vor dir ablegen. Eine Karte gilt als umgekippt, wenn sie platt auf der Scholle liegt oder den Tisch berührt.

Eine Möwe fällt herunter oder eine Fischaktion misslingt
Lege die Möwe oder den Fisch wieder beiseite und nimm dir eine der neben dem Eisberg liegenden Möwen- bzw. Fischkarten als Minuspunkt.

Die Eisscholle rutscht vom Gestell
Richte sie vorsichtig wieder auf. Karten, die dabei noch auf der Scholle stehen, dürfen auf der Scholle stehen bleiben. Nur heruntergerutschte oder liegende Karten musst du als Minuspunkte zu dir nehmen.

Hast du versucht, eine Kartenaktion auszuführen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dabei ist es egal, ob du die Aktion erfolgreich ausgeführt hast oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer seinen Kartenstapel aufgebraucht hat. Die Mitspieler legen nun die Karten, die sie noch in ihren Nachziehstapeln haben, zu ihren im Spiel gesammelten Minuspunkten. Jetzt zählen alle ihre Minuspunkte. Wer am wenigsten hat, gewinnt!

Varianten für Stapelkünstler

Wenn ihr es ein bisschen schwieriger haben wollt, dann führt einfach eine oder mehrere der folgende Änderungen ein:

Änderung 1: Alle Aktionen dürfen nur mit einer Hand ausgeführt werden (auch Aktionen wie „Scholle wieder aufrichten“).

Änderung 2: Es wird rutschig! Legt in das Gestell unter der Scholle die 4 Kugeln ein und bringt so ein wenig Seegang ins Spiel.

Änderung 3: Steckt das Gestell so zusammen, dass der Raum für die Kugeln größer wird. Es gibt insgesamt 3 verschiedene Steckmöglichkeiten. Je mehr Platz die Kugeln haben, desto schwieriger wird es!

Solospiel

Auch allein kannst du Mount Pingo spielen! Sortiere die Walrosse und einen großen Pinguin aus und mische die restlichen Karten. Die Walrosse kommen aus dem Spiel und den großen Pinguin lehnst du an den Eisberg. Ziehe nun nacheinander alle Karten und versuche, sie nach den Regeln am Eisberg loszuwerden. Je mehr du schaffst, desto besser!

MOUNT PINGO

A JOSTLING STACKING GAME FOR 1 TO 5 PLAYERS, 5 YEARS AND UP

It is summer in the Antarctic and the penguins want to secure the best places for sunbathing at the coolest iceberg of the area! Too bad that there is only limited space... That's because the seagulls and the walruses want to lounge in the sun as well. And there are also brazen fish snapping at penguins that are standing incautiously at the edge of the floe. The jostling for the best position begins! Who will manage to find a place for all his animals at the iceberg?

Contents

2 iceberg sections to put together
50 animal cards: 19 big penguins
7 small penguins
6 walruses
6 seagulls
6 fish
6 clouds
6 seagulls made of cardboard
6 fish in the form of clips
1 ice floe
1 frame for the ice floe (4 cardboard strips to be connected)
4 balls (used only in the advanced game for stacking experts)

Object of the Game

The player who has the fewest cards in the end wins the game.

Set-up of the Game

Before the first game:
For each of the 6 seagulls, put together one seagull body and one wing assembly, as shown in the illustration.

Before each game:
Put the two iceberg sections together, as well as the frame for the ice floe, as shown in the illustration.

Then insert the iceberg into the ice floe and put it onto the frame.
Lay out the assembled seagulls and the fish clips ready for play.
Pick one big-penguin card and lean it somewhere against the iceberg. Shuffle all remaining cards thoroughly and deal them out evenly to all players. If there are any cards left, they are removed from the game.
Lay down your cards as a face-down pile in front of you.

Now the slippery jostling can start!

Course of the Game

The game is played in turn, in clockwise order. The player who has last seen a penguin starts!
Take the topmost card from your pile, turn it over and carry out the action. What did you reveal?

Take the card and set it upright somewhere on the ice floe. The **big penguin** always has to lean against something, e.g., the iceberg or other penguins, big or small. The card must not fall over. Penguins always have to stand with their feet on the ice floe. Big-penguin cards always have to stand slightly offset – after all, everybody wants to get some sun! That means you may not place a big-penguin card right in front of another big-penguin card.

For the small **penguins**, the ice is still too cold; therefore, they want to stand very close to their mothers! Lean the small-penguin card against a big-penguin card; small penguins may not be leaned directly against the iceberg. The card must not fall over, and the penguins have to stand with their feet on the ice floe.

The **walruses** also want to be in the sun! Unfortunately, they are so clumsy that they shove big penguins into the water. Take the walrus card and use it to flick a big penguin off the floe. Small penguins may not be flicked off. You can only flick off one card at a time. After that, both cards (walrus and penguin) are removed from the game.

Oh dear! A **cloud** forms and moves in front of the sun. Take the cloud card and put it on top of the iceberg or the penguin cards that are already standing at the iceberg. The card may not touch the floor of the floe and may not be put exactly on an already-placed cloud card.

The **seagulls** love the sun, too! Take one of the assembled seagulls and lay it or hang it somewhere: You can put it on a cloud or hang it on the iceberg or a card standing on the iceberg. After that, lay the seagull card on the table next to the iceberg.

The **fish** are totally roused by the great weather and brazenly snap at the big penguins. Take a fish and clip it to a big penguin that has no fish hanging on / clipped to it yet. If fish are already biting at all the big penguins, choose one of these penguins and clip the new fish to it as well.

Fish do not bite small penguins. After that, lay the fish card next to the iceberg on the table.

What happens when…

You can't carry out a card action according to the rules
This can be the case if no big penguin is standing at the iceberg, because all cards have fallen over.
Put the card that you can't play under your card pile and draw the next card.

One or more cards fall over
If cards fall over while you are carrying out your action, you have to take all the cards that have fallen over and lay them down in front of you; they count as minus points. A card is considered fallen over if it lies flat on the floe or touches the table.

A seagull falls down or a fish action fails
Put the seagull or the fish aside and take one of the seagull cards or fish cards that are lying next to the iceberg; it will count as a minus point.

The ice floe slips off the frame
Set it up again carefully. Cards that are still standing on the floe may remain there. You only have to take the cards that have slipped down or are lying there; they count as minus points.

After you have tried to carry out a card action, it's the next player's turn whether or not you have carried out the action successfully.

End of the Game

The game ends when one player has used up his card pile. Then the other players put the cards they have left in their draw piles with the minus point cards they have accumulated during the game. Now, each player adds up all his minus points. The player with the fewest minus points wins!

Variants for Stacking Experts

If you want to make the game a bit more challenging, simply play it with one or more of the following modifications:

Modification 1: All actions may be carried out with one hand only (including actions such as "Set up the floe again").

Modification 2: It becomes slippery! Insert the 4 balls into the frame underneath the floe. This way, you bring a bit of sea swell (motion) into play.

Modification 3: Put the frame together in such a way that there is more space for the balls. You have 3 different ways to do that. The more space the balls have, the more difficult the game gets!

Solitaire Game

You can also play "Mount Pingo" alone! Remove the walruses from the game and lean one big penguin against the iceberg. Shuffle the rest of the cards. Now draw one card after another and try to get rid of them, one at a time, at the iceberg, complying with all the rules. The more cards you are able to play, the better!

MOUNT PINGO

Un jeu d´empilement mouvementé pour 1 à 5 joueurs à partir de 5 ans

C'est l'été dans l'Antarctique et les pingouins se battent pour avoir les meilleures places sur l'iceberg le plus recherché de la région et se dorer au soleil ! Manque de chance, il n'y a pas assez de place pour tout le monde… car les mouettes et les morses aimeraient eux aussi bronzer ! Sans compter que les pingouins imprudents, au bord de l'iceberg, se font pincer par ces satanés poissons. La bataille pour les meilleures places a commencé ! Qui réussira à loger tous ses pingouins sur la banquise ?

Contenu

2 parties d'iceberg à assembler
50 cartes Animal : 19 grands pingouins
7 petits pingouins
6 morses
6 mouettes
6 poissons
6 nuages
6 mouettes en carton
6 poissons sous forme de pinces
1 morceau de banquise
1 support pour le morceau de banquise (4 bandes de carton à encastrer)
4 billes (pour les joueurs expérimentés)

But du jeu

Celui qui possède le moins de cartes à la fin remporte la partie.

Préparation

Avant la première partie :
Pour chacune des 6 mouettes, assembler le corps et les ailes comme le montre l'illustration.

Avant chaque partie :
Assemblez les deux parties d'iceberg et le support pour le morceau de banquise comme le montre l'illustration.

Coincez ensuite l'iceberg dans le morceau de banquise et placez-le sur le support.
Gardez les mouettes assemblées et les pinces Poissons à portée de main.
Cherchez un grand pingouin parmi les cartes et appuyez-le n'importe où contre l'iceberg.
Mélangez ensuite toutes les autres cartes et distribuez-en le même nombre à chaque joueur. Les éventuelles cartes restantes sont écartées du jeu.
Chacun empile ses cartes, face cachée, devant lui.
La bataille sur glace peut commencer !

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir vu un pingouin gagne le droit de commencer !

Retourne la première carte de ta pile et effectue l'action indiquée :

Place ta carte où tu veux sur la banquise. Le **grand pingouin** doit toujours être appuyé contre quelque chose : l'iceberg ou un autre grand ou petit pingouin, par exemple. Mais la carte ne doit pas tomber. Un pingouin doit toujours avoir les pattes sur la banquise. Chaque carte Grand pingouin doit être légèrement décalée (après tout, chacun veut profiter du soleil !). Il est donc interdit de cacher entièrement un grand pingouin derrière un autre grand pingouin.

Pour les **petits pingouins**, la glace est encore trop froide et ils préfèrent rester auprès de leur maman ! Appuie le petit pingouin contre la carte d'un grand pingouin. Il ne doit pas s'appuyer directement contre l'iceberg. La carte ne doit pas tomber et un pingouin doit toujours avoir les pattes sur la banquise.

Le **morse** veut lui aussi profiter du soleil ! Malheureusement, il est plutôt maladroit et pousse un grand pingouin à l'eau. A l'aide de ta carte Morse, éjecte d'une pichenette un grand pingouin de la banquise. Il est interdit d'éjecter un petit pingouin et tu n'as le droit d'éjecter qu'une seule carte à la fois. Les deux cartes (morse et pingouin) sont ensuite écartées du jeu.

Oh, non ! Un **nuage** vient cacher le soleil. Couche la carte Nuage au sommet de l'iceberg ou sur des cartes pingouins déjà placées sur l'iceberg. La carte ne doit pas toucher la surface de la banquise, ni recouvrir complètement une carte Nuage déjà placée.

Les **mouettes** aussi aiment le soleil ! Prends une des mouettes assemblées et couche-la ou accroche-la quelque part : tu peux la coucher sur un nuage ou l'accrocher à l'iceberg ou à l'une des cartes sur l'iceberg. Place ensuite la carte Mouette à plat sur la table, à côté de l'iceberg.

Les **poissons** sont bien excités par ce temps magnifique et s'amusent à pincer les grands pingouins. Prends un poisson et accroche-le à un grand pingouin qui na pas encore de poisson. Si des poissons se sont déjà accrochés à tous les grands pingouins présents, choisis l'un d'eux et ajoute-lui ce nouveau

poisson. Les petits pingouins ne peuvent pas être pincés par les poissons. Place ensuite la carte Poisson à plat sur la table, à côté de l'iceberg.

Ce qui peut arriver :

Si tu ne peux pas effectuer l'action de la carte selon les règles
Ceci peut arriver s'il n'y a pas de grand pingouin sur l'iceberg parce que toutes les cartes sont déjà tombées.
Glisse ta carte sous ton paquet et tire la suivante.
Si une (ou plusieurs) carte(s) tombe(nt)
Si des cartes tombent pendant ton action, tu dois toutes les récupérer devant toi ; chacune te fera perdre 1 point. Une carte est considérée comme tombée lorsqu'elle se retrouve à plat sur la banquise ou si elle touche la table.
Si une mouette tombe ou qu'une action Poisson échoue
Remets la mouette ou le poisson de côté et prends l'une des cartes Mouette ou Poisson placées à côté de l'iceberg ; elle te fera perdre 1 point.
La banquise glisse de son support
Remets-la délicatement en place. Les cartes encore debout sur la banquise peuvent y rester. Tu ne récupères devant toi que les cartes qui sont tombées ou se retrouvent couchées.

Une fois que tu as essayé d'effectuer ton action, c'est au tour de ton voisin de gauche de jouer. Peu importe que ton action ait réussi ou échoué.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a fini sa pile de cartes. Ses adversaires ajoutent alors les cartes qu'ils ont encore en main à celles récupérées pendant la partie. Chacun additionne ensuite le nombre de cartes récupérées. Celui qui en possède le moins remporte la partie !

Variantes pour joueurs expérimentés

Pour compliquer un peu le jeu, vous pouvez ajouter une ou plusieurs des options suivantes :
Option 1 : Toutes les actions ne doivent être effectuées qu'à une seule main (y compris la remise en place de la banquise !).
Option 2 : Attentions aux glissades ! Placez les 4 billes dans le support, sous la banquise, pour ajouter un peu de roulis au jeu.
Option 3 : Assemblez le support de telle manière que les billes aient encore plus de place pour rouler. Il existe 3 modes d'assemblage ; plus les billes ont de place, plus le niveau devient difficile !

Variante solitaire

Tu peux également jouer seul à Mount Pingo. Sors les morses et un grand pingouin du paquet de cartes et mélange les autres. Les morses sont écartés du jeu et le grand pingouin est appuyé contre l'iceberg. Tire ensuite les cartes une par une et essaye de les placer sur l'iceberg selon les règles. Plus tu en placeras, plus ton score sera élevé !

MOUNT PINGO

Een wiebelig stapelspel voor 1 tot 5 spelers vanaf 5 jaar

Het is zomer op de Zuidpool en de pinguïns zoeken het beste plekje in de zon bij de coolste ijsberg van de buurt! Wat vervelend dat er maar zo weinig plek is ... want ook meeuwen en walrussen liggen graag in de zon. En er zijn brutale vissen die happen naar de pinguïns die onvoorzichtig aan de rand van de ijsschots staan. Het gekrakeel om de beste plekken begint! Wie kan al zijn dieren op de ijsschots krijgen?

Inhoud

2 stukken ijsberg om in elkaar te zetten
50 kaartjes met dieren: 19 grote pinguïns
7 kleine pinguïns
6 walrussen
6 meeuwen
6 vissen
6 wolken
6 kartonnen meeuwen
6 vissen als klemmetjes
1 ijsschots
1 onderstel voor de ijsschots (4 stroken karton om in elkaar te zetten)
4 balletjes (voor knappe stapelkunstenaars)

Doel van het spel

Wie aan het eind de minste kaartjes heeft is winnaar.

Voorbereiding voor het spel

Voor het eerste spel:

Schuif voor de 6 meeuwen een meeuwenlichaam en de vleugels in elkaar, zoals op de afbeelding te zien is.

Voor elk spel:

Zet de ijsberg in elkaar en het onderstel van de ijsschots, zoals op de afbeelding te zien is.
Zet nu de ijsberg op de ijsschots en leg die op het onderstel. Leg de kartonnen meeuwen en de visklemmetjes klaar. Zoek uit de kaarten een grote pinguïn en laat hem ergens tegen de ijsberg leunen. Schud de overblijvende kaarten goed en alle spelers er even veel. Als er kaarten overblijven, doen die in dit spel niet mee.
Leg je stapel kaartjes ondersteboven voor je op tafel.
Nu kan het gedrang en gekrakeel beginnen!

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een pinguïn heeft gezien mag beginnen!

Pak het bovenste kaartje van je stapel, draai hem om en doe wat je bij dat kaartje moet doen. Welk kaartje heb je omgedraaid?

Zet dit kaartje ergens op de ijsschots. De **grote pinguïn** moet altijd ergens tegenaan leunen, bv. tegen de ijsberg of tegen een andere grote of kleine pinguïn. Het kaartje mag niet omvallen. Pinguïns moeten altijd met hun voeten op de ijsschots staan. Kaartjes met een grote pinguïn mogen nooit helemaal voor elkaar staan – elke pinguïn wil immers wat zonlicht krijgen!

Voor **kleine pinguïns** is het ijs nog te koud, daarom willen ze graag dichtbij hun moeder staan! Laat een kaartje met een kleine pinguïn tegen een grote pinguïn leunen. Ze mogen niet tegen de ijsberg leunen. Het kaartje mag niet omvallen en pinguïns moeten met hun voeten op de ijsschots staan.

Walrussen willen ook in de zon! Maar ze zijn nogal onvoorzichtig en schuiven een grote pinguïn in het water. Met de walruskaart duw je een grote pinguïn van de ijsschots. Kleine pinguïns mag je niet wegschuiven en je mag trouwens maar één kaartje wegschuiven. Daarna spelen de twee kaartjes (walrus en pinguïn) niet meer mee.

O je! Er schuift een **wolk** voor de zon. Leg het kaartje met de wolk boven op de ijsberg of op de pinguïnkaartjes die al bij de ijsberg staan. Het kaartje mag de ijsschots niet raken en ook niet precies op een ander wolkenkaartje gelegd worden.

Meeuwen houden ook van de zon! Pak een klaargelegde meeuw en leg of hang hem ergens. Je mag hem op een wolk leggen of aan een kaartje hangen dat al op de ijsberg staat. Daarna leg je het meeuwenkaartje naast de ijsberg op tafel.

De **vissen** zijn met dit mooie weer helemaal opgewonden en happen brutaal naar de grote pinguïns. Pak een vis en klem hem aan een grote pinguïn waar nog niet door een andere vis gebeten wordt. Als er aan alle grote pinguïns al een vis geklemd is, zoek je er een uit en hangt daar jouw vis ook nog aan. Kleine pinguïns worden niet door vissen gebeten. Leg je viskaartje nu naast de ijsberg op tafel.

WAT KAN ER GEBEUREN?

Je kunt de handeling niet uitvoeren, die bij het kaartje hoort

Dat kan gebeuren als er geen grote pinguïn bij de ijsberg staat, omdat alle kaarten gevallen zijn.

Leg dan het kaartje dat je getrokken hebt onder op je stapel en trek een nieuwe.

Een of meer kaartjes vallen om
Als er kaartjes omvallen terwijl jij je beurt uitvoert, moet je alle omgevallen kaartjes pakken en als strafpunten naast je stapel leggen. Een kaartje is omgevallen als hij plat of de ijsschots ligt of de tafel aanraakt.
Een meeuw valt er af of het bijten van een vis mislukt
Leg de meeuw of de vis weer opzij en pak het naast de ijsberg liggende meeuw- of viskaartje als strafpunt.
De ijsschots glijdt van het onderstel
Zet hem voorzichtig weer rechtop. Kaartjes die daarbij blijven staan, mogen blijven staan. Alleen de kaartjes die plat liggen of er afgegleden zijn moet je als strafpunten nemen.

Als je aan de beurt bent geweest komt daarna de volgende speler. Het maakt niet uit of jouw beurt geslaagd was of strafpunten opleverde.

Einde van het spel

Het spel stopt als iemand geen kaartjes meer heeft. De andere spelers leggen hun niet-gespeelde kaartjes bij de strafpunten. Dan telt iedereen zijn strafpunten. Wie de minste heeft is winnaar!

Variaties voor Stapelkunstenaars

Als je het spel moeilijker wilt maken kun je een of meer van de volgende regels toepassen:
Extra regel 1: Alle acties moeten met één hand worden gedaan (ook het weer rechtopzetten van de ijsberg).
Extra regel 2: Nu wordt het lastig! Leg in het onderstel van de ijsschots de 4 balletjes, zodat de ijsberg kan gaan schommelen.
Extra regel 3: Zet het onderstel zo in elkaar dat de balletjes meer ruimte hebben.
Er zijn 3 verschillende mogelijkheden; en hoe meer plek de balletjes hebben, hoe lastiger het wordt!

Solospel

Je kunt Pingo ook alleen spelen! Zoek de walrussen en een grote pinguïn er uit en schudt de andere kaartjes. De walrussen spelen niet mee en de grote pinguïn laat je allemaal tegen de ijsberg leunen. Draai dan de kaartjes een voor een om en probeer alles volgens de regels te doen. Hoe meer kaartjes je kunt spelen, hoe beter je bent!

MOUNT PINGO

Ett knuffande stapelspel för 1 till 5 spelare från 5 år

Det är sommar i Antarktis och pingvinerna vill säkra sig de bästa platserna för solbadning vid nämnda isberg i närheten! Synd bara, att platsen är begränsad … För även måsarna och valrossarna vill gärna sola sig. Och pingviner som oförsiktigt står vid kanten till isflaket, nafsar även efter de fräcka fiskarna. Kampen för de bästa platserna börjar! Vem lyckas, att få alla sina djur till isberget?

Innehåll

2 isbergsdelar för ihopsättning
50 djurkort, därav: 19 stora pingviner
7 små pingviner
6 valrossar
6 måsar
6 fiskar
6 moln
6 måsar av papp
6 fiskar som klammer
1 isflak
1 ställ för isflaken (4 pappersremsor för att sticka in i varandra)
4 kulor (för avancerade stapelkonstnärer)

Spelets målsättning

Den som har minst kort vid slutet, vinner spelet.

Spelförberedelser

Innan det första spelet:
Fäst ihop för 6 måsar respektive en måskropp och en vinge som det visas på bilden.

Före varje spel:
Fäst ihop de båda isbergsdelarna och stället för isflaket, som det visas på bilden.

Fäst nu isberget i isflaket och lägg det på stället.
Lägg de ihopsatta måsarna och fiskklamrarna så att de är beredda.

Välj ut en stor pingvin på kartorna och luta den på någon plats mot isberget. Blanda nu ordentligt alla resterande kort och fördela dem lika till alla spelare. Om det blir kort över, kommer dessa från spelet.
Utifrån er, lägger ni era kort som en gömd stapel.

Nu kan det hala kampen börja!

Spelförlopp

Det spelas i tur och ordning och medurs. Den som sista har sett en pingvin, får börja!
Ta det översta kortet från din stapel, vänd på kortet och gör tillhörande åtgärd.
Vad har du upptäckt?

Ta ett kort och ställ det på valfri plats på isflaket. Den **stora pingvinen** måste här alltid kunna luta sig mot något, t.ex. vid isberget eller vid andra stora eller små pingviner. Korten får därför inte falla omkull. Pingvinerna måste alltid ha fötterna stående på isflaket. Stora-pingvin-kort måste alltid stå något förskjutet – var och en vill ju slutligen få lite sol! Du får alltså inte ställa ett stort pingvinkort exakt före ett annat stort pingvinkort.

Isen är fortfarande för kall för de **små pingvinerna**, därför vill de gärna vara i närheten av sina mammor! Luta de små pingvinerna mot ett kort med en stor pingvin. De får inte luta direkt mot isberget. Kortet får här inte falla omkull, och pingvinen måste stå med fötterna på isflaket.

Valrossen vill också komma in i solen! Tyvärr är valrossen ganska ohyfsad och knuffar en stor pingvin in i vattnet. Ta valrosskortet och skjut bort en stor pingvin från flaket med kortet. Små pingviner får inte skjutas bort och du får bara skjuta bort ett kort. Därefter går båda korten (valross och pingvin) ut ur spelet.

Oj! Ett **moln** dyker upp och täcker solen. Ta molnkortet och lägg det ovanpå isberget eller pingvinkorten som redan står på isberget. Kortet får inte vidröra flakets botten och det får inte läggas exakt på ett redan lagt molnkort.

Även **måsarna** älskar solen! Ta en av de ihopsatta måsarna och lägg eller häng det på något ställe: Du kan lägga det på ett moln eller på ett isberg resp. hänga det på ett stående kort på isberget. Lägg därefter måskortet vid sidan av isberget på bordet.

Fiskarna är ganska upphetsade vid det fina vädret och griper helt fräckt efter de stora pingvinerna. Ta en fisk och kläm fast den på den stora pingvinen, på vilken det fortfarande inte hänger någon fisk. Har fiskarna redan bitit i alla stora pingviner, välj ut en av dessa pingviner och kläm dessutom fast den nya fisken på den. Små pingviner blir inte bitna av fiskarna. Lägg därefter fiskkortet vid sidan av isberget på bordet.

VAD KAN HÄNDA?

Du kan inte utföra en kortåtgärd enligt reglerna

Detta kan vara fallet, när det inte står någon stor pingvin på isberget, därför att alla korten har fallit ned.

Lägg kortet som du inte kan spela med, under din kortstapel och dra nästa kort.

Ett eller flera kort faller omkull

Faller korten omkull under tiden som du utför din åtgärd, måste du ta emot alla omkullfallna kort och lägga ifrån dig som minuspunkt. Ett kort gäller som omkullfallet, när det ligger platt på flaket eller att det vidrör bordet.

En mås faller ned eller en fiskåtgärd misslyckas
Lägg måsen eller fisken åter till sidan och ta en av de båda mås- resp. fiskkorten som ligger vid sidan av isberget som minuspunkt.
Ett isflak halkar av stället
Rikta försiktigt upp det igen. Kort som fortfarande står på flaket, får stå kvar på flaket. Bara nedfallna eller liggande kort måste du ta emot som minuspunkt.

Har du försökt att utföra en kortåtgärd, står nästa spelare på tur. Här spelar det ingen roll, om du lyckades med åtgärden eller inte.

Spelslut

Spelet slutar när en av spelarna har gjort slut på sin kortstapel. Medspelarna lägger bara kort, som de fortfarande har kvar i sin efterdragningsstapel, till deras samlade minuspunkter i spelet. Nu räknas alla minuspunkter. Den som har minst, vinner!

Varianter för stapelkonstnärer

Om ni vill ha lite svårare, inför helt enkelt en eller flera av följande ändringar:
Ändring 1: Alla åtgärder får bara utföras med en hand (även saker som "Återinrikta flak").
Ändring 2: Det blir halt! Lägg in de 4 kulorna i stället under flaket och få på så sätt lite sjögång med i spelet.
Ändring 3: Sätt ihop stället på så sätt, att utrymmet för kulorna blir större. Det finns totalt 3 olika ihopsättningsmöjligheter. Desto mer plats kulorna har, ju svårare blir det!

Solospel

Du kan även spela Mount Pingo med dig själv! Sortera ut valrossarna och en av de stora pingvinerna och blanda resten. Valrossarna går ut ur spelet och den stora pingvinen lutar du mot isberget. Dra nu alla kort efter varandra och försök, att bli av med dem vid isberget enligt reglerna. Ju mera du klarar av, desto bättre!

© 2015 HUCH! & friends
Made in Germany
Inventor: Arno Steinwender, Christoph Puhl
Illustration: Idee und Design Markus Binz
Design: HUCH! & friends

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Translation:
GB: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
F : Eric Bouret
NL: Geert Bekkering, "Word for Wort"
SE: Sprachendienst Inge Herkenrath

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Varning!** Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningsrisk!