

Mein lieber Scholli

Da kommt was ins Rutschen!
 von Anna Oppolzer & Stefan Kloß

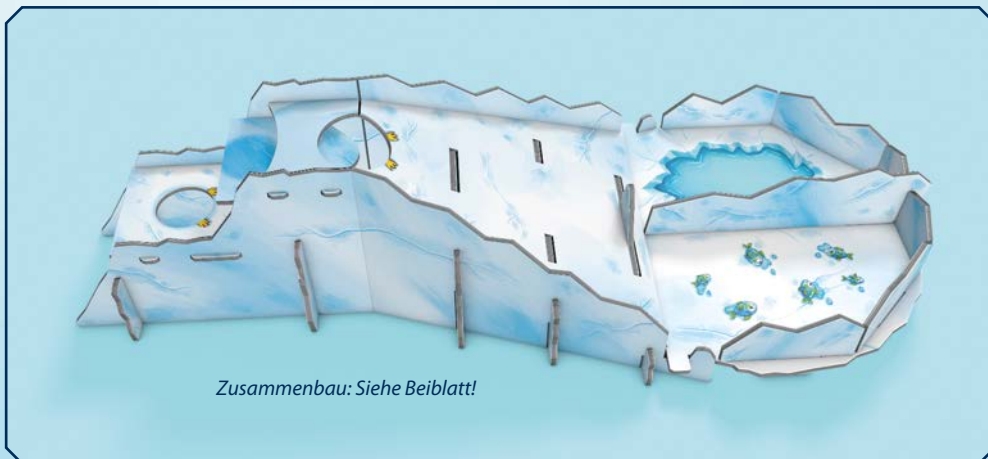
Nolli, Bolli und Scholli haben ihre Pinguin-Freunde eingeladen. Und nicht nur die! Sogar ihre allergrößte Plantschfreundin Walli Walfisch kommt angeschwommen. Und schon geht's rund auf den Eisschollen. Alle Pinguine versuchen, sich ein paar Fische aus dem kühlen Nass zu holen. Aber wer dabei von Walli erschreckt wird, geht baden und darf dann auf die Eisrutsche. Dort gibt's glatt noch mehr Fische zu gewinnen – aber manchmal geht auch einer verloren... mein lieber Scholli!



SCAN ME

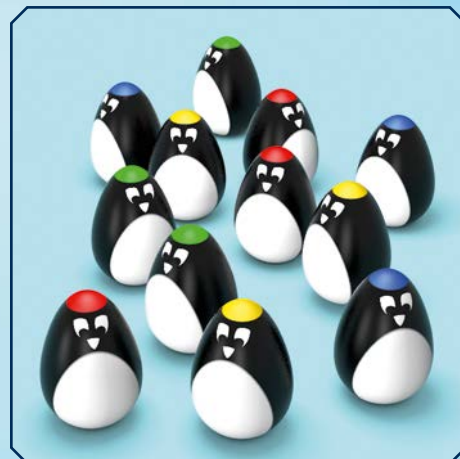


SPIELMATERIAL



Zusammenbau: Siehe Beiblatt!

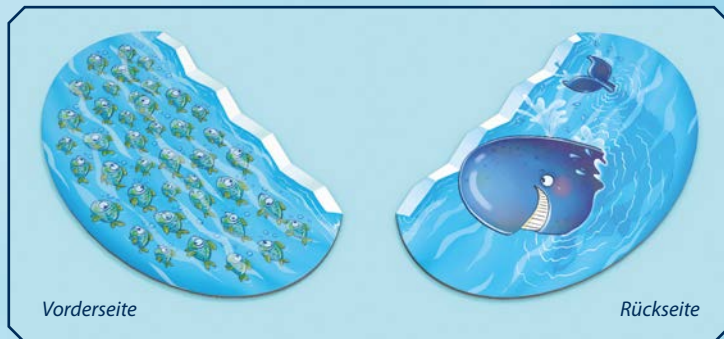
1 Eisrutsche



12 Pinguine



24 Eisfelder



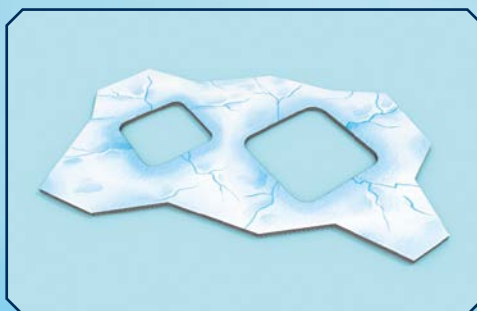
Vorderseite

Rückseite

1 Fischtafel (Fischschwarm/Walli Walfisch)



47 Fische



1 Würfelrutscher



1 Pinguinwürfel



1 Fischwürfel



Wie ihr die Eisrutsche vorbereitet - vor dem 1. Spiel

Baut die Eisrutsche, wie in der Bauanleitung beschrieben, zusammen.



SPIELVORBEREITUNG

1 Nehmt jeweils eines der **4 verschiedenen Eisfelder** und setzt sie wie folgt zu **Eisschollen** zusammen: Das erste Feld jeder Scholle zeigt 1 Fisch, das zweite 2 Fische, das dritte 3 Fische und das letzte keinen Fisch.



2 Legt dann im Uhrzeigersinn kreisförmig um die Eisrutsche ...

- ... **6 Eisschollen** aus, wenn ihr zu **viert** spielt,
- ... **5 Eisschollen** aus, wenn ihr zu **dritt** spielt,
- ... **4 Eisschollen** aus, wenn ihr zu **zweit** spielt.

Überzählige Eisfelder lasst ihr in der Schachtel.

3 Verstreut alle **47 Fische** als Vorrat um die Eisrutsche herum und **nehmt euch alle einen davon**.

4 Legt den **Fischschwarm** an die Außenseite einer beliebigen Eisscholle. Walli Walfisch (auf der Rückseite) lässt sich jetzt noch nicht blicken.

Nehmt euch die **3 Pinguine** einer gewünschten Farbe.

5 Wer zuletzt ein Eis gegessen hat, bekommt beide **Würfel** im **Würfelrutscher**.

6 Dann stellt er als Erster einen eigenen Pinguin in ein freies Eisfeld, das **ein** oder **zwei** Fische zeigt. Das machen dann reihum auch die übrigen Mitspieler. Anschließend tut ihr alle reihum dasselbe mit eurem zweiten und danach mit eurem dritten Pinguin.

7 Legt einen Fisch aus dem Vorrat in die **Fischfläche** der Eisrutsche.

SPIELZIEL

Wer die meisten Fische sammelt, gewinnt.



SPIELABLAUF

Immer wenn du die **beiden Würfel** im **Würfelrutscher** bekommen hast, bist du am Zug. Dein Spielzug besteht aus zwei Teilen:

1. Du würfelst **zuerst** den **Pinguinwürfel** und machst, was er dir zeigt.
2. Du würfelst **danach** den **Fischwürfel** und machst, was er dir zeigt.

1. Würfle den Pinguinwürfel!

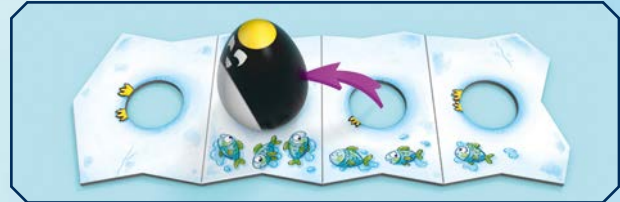
Suche **einen deiner Pinguine** in einem Eisfeld aus. Führe mit ihm das Ergebnis deines Wurfs aus.

Es gibt diese **3 Möglichkeiten**:



VORWÄRTS WATSCHELN

Lass einen deiner Pinguine in das **nächste Eisfeld** watscheln.



TAUCHEN

Lass einen deiner Pinguine in das erste Eisfeld der **nächsten Scholle** tauchen.



RÜCKWÄRTS WATSCHELN

Lass einen deiner Pinguine ein Eisfeld **zurücklaufen**.



Feld besetzt? Drängeln!

Landet ein Pinguin in einem besetzten Eisfeld, drängelt er den dort stehenden Pinguin **ins nächste Eisfeld** seiner Laufrichtung. Auch Pinguine, die in besetzte Felder gedrängelt werden, drängeln dort **sofort weiter**.

Von der Scholle gepurzelt? Ab zur Rutsche!

Wenn ein Pinguin über den Rand einer Scholle **hinaus watschelt** oder **gedrängelt** wird, **schwimmt er sofort zur Eisrutsche!** **Erst nachdem ihr alle Aktionen der Eisrutsche ausgeführt habt** (wie auf Seite 5 beschrieben), würfelst du den Fischwürfel.

Während es auf der Eisrutsche rund geht, wartet der **Fischwürfel** im Würfelrutscher vor dir auf seinen Einsatz.



Beispiel: Der blaue Pinguin auf der Eisscholle watschelt ins nächste Feld. Der gelbe Pinguin purzelt ins Wasser und schwimmt sofort zur Eisrutsche...
→ Lies auf Seite 5 im Kapitel **DIE EISRUTSCHE**, was der gelbe Pinguin dort jetzt macht!



Beispiel: Der grüne Pinguin taucht von einer Scholle zur nächsten. Dort wird er auf das erste Feld gestellt. Dort ist aber schon ein roter Pinguin. Der rote Pinguin wird ein Feld vorwärts gedrängelt.



Beispiel: Der gelbe Pinguin läuft rückwärts. Doch hinter ihm ist die Scholle zu Ende. Er purzelt ins Wasser und schwimmt sofort zur Eisrutsche...
→ Lies auf Seite 5 im Kapitel **DIE EISRUTSCHE**, was der gelbe Pinguin dort jetzt macht!

2. Würfle den Fischwürfel!

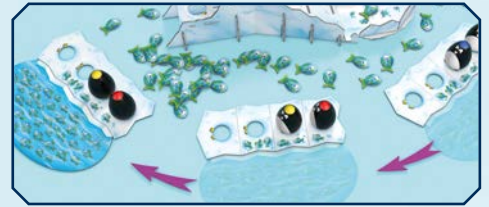
Deinem Wurfresultat entsprechend, bewegt sich die Fischtafel im Uhrzeigersinn von Scholle zu Scholle weiter:



Ziehe den **Fischschwarm** zur nächsten Scholle!



Ziehe den **Fischschwarm** zur übernächsten Scholle!



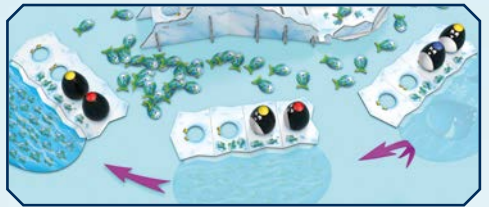
Ist Walli Walfisch zu sehen, drehst du den Fischschwarm nach oben.



Drehe die **Fischtafel um** und bewege sie zur nächsten Scholle!



Drehe die **Fischtafel um** und bewege sie zur übernächsten Scholle!



Egal was zu sehen ist, drehe die Fischtafel um.



Ziehe die Fischtafel drei Schollen weiter, **ohne sie umzudrehen!**



Ziehe **Walli Walfisch** zur nächsten Scholle!



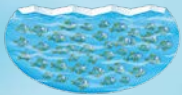
Egal was zu sehen ist, drehe die Fischtafel nicht um.



Ist der Fischschwarm zu sehen, drehst du Walli Walfisch nach oben.

Jetzt erreicht entweder der **Fischschwarm** oder **Walli Walfisch** eine andere Scholle. Dort passiert folgendes:

Juhuuu! Jetzt gibt's Fische!



Erreicht der **Fischschwarm** eine Scholle nimmt sich dort jeder Pinguin **so viele Fische**, wie sein **Eisfeld anzeigt**.



Beispiel: Der Fischschwarm erreicht diese Scholle und bringt den beiden gelben Pinguinen $1+3=4$ Fische. Kein Pinguin steht dort, wo man 2 Fische erhält. Der rote Pinguin geht auf dem fischfreien Eisfeld leer aus.

Legt gewonnene Fische vor euch ab!

Ooooooh... Plumps!... und ab zur Eisrutsche!



Erreicht **Walli Walfisch** eine Scholle, stößt sie sich ihren Kopf an. Der Pinguin, der auf dem Eisfeld mit den **meisten Fischen** steht, plumpst vor Schreck ins Wasser und schwimmt zur **Eisrutsche**. Lies im Kapitel **DIE EISRUTSCHE**, was der Pinguin dort jetzt macht!

Das Eisfeld, in dem der erschrockene Pinguin stand, **bricht von der Scholle ab** und treibt davon. Legt es zurück in die Schachtel! Zerfällt eine Scholle dadurch in **zwei Teile**, rückt ihr die verbliebenen Eisfelder **wieder zu einer Scholle** zusammen. Eisfelder **ohne Fisch** werden **niemals** entfernt. Pinguine darauf sind vor Walli sicher.



vorher

nachher

Beispiel:

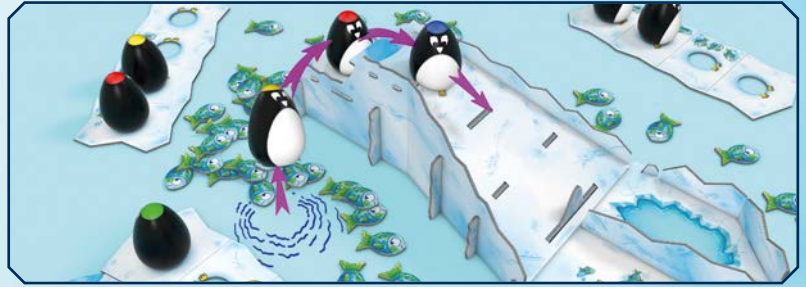
Walli Walfisch erreicht diese Scholle und zerbricht das Eisfeld, auf dem der gelbe Pinguin steht, weil dort mehr Fische (2) sind, als auf den anderen besetzten Eisfeldern. Der gelbe Pinguin erschrickt, plumpst ins Wasser und schwimmt zur Eisrutsche. Das Eisfeld, auf dem der erschrockene Pinguin stand, bricht aus der Scholle – und wird entfernt. Dadurch zerfällt die Scholle in zwei Teile die ihr wieder zu einer Scholle zusammenschiebt.

DIE EISRUTSCHE

Ankommen, unten anstellen und hochsteigen

Immer wenn ein Pinguin zur Eisrutsche schwimmt, stellt ihr ihn sofort auf die **untere Stufe**. Ist sie **besetzt**, macht ihm der dort stehende Pinguin Platz und watschelt auf die **obere Stufe**. Steht auch oben schon ein Pinguin, wird dieser **vorwärts geschubst** und ... **rutscht!**

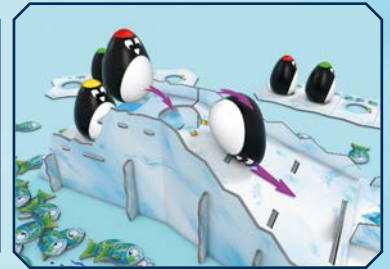
Der gelbe Pinguin kommt zur Eisrutsche geschwommen und wird auf die untere Stufe gestellt. Dort drängt er den roten Pinguin auf die obere Stufe, der dort dafür sorgt, dass der blaue Pinguin von oben ruterrtscht!



Rutschen

Immer wenn ein Pinguin von der unteren zur obersten Stufe watschelt, **drückt** er unterwegs die **kleine Zwischenstufe** nach unten. Dadurch wird der Pinguin, der oben steht, vorwärts geschubst und rutscht runter.

→ Der Spieler dem der aufsteigende Pinguin gehört, löst dieses „Rutsch-Katapult“ mit seinem Pinguin aus. Dann stellt er seinen aufgestiegenen Pinguin auf der jetzt „freigeräumten“ oberen Stufe ab.



Landen und Fische bekommen... oder abgeben

Jeder Pinguin, der rutscht, landet unten in **einer der beiden Eisflächen**.

- Hast du Glück, landet dein Pinguin in der **Fischfläche**: Dann bekommst du **alle Fische**, die sich darin befinden und legst sie vor dir ab. Danach legst du vom Vorrat sofort **einen neuen Fisch** in diese Fläche.
- Hast du Pech, landet dein Pinguin in der **Lochfläche**: Dann musst du **einen** deiner bereits gesammelten Fische in die **Fischfläche zurücklegen**. Hast du keinen Fisch, betrifft dich das nicht.



Die Fischfläche



Die Lochfläche

Auf eine Scholle stellen

Stelle deinen gerutschten Pinguin jetzt **wieder auf eine Scholle** – einfach in ein **freies Eisfeld**, das du dir aussuchen darfst.

Würfel weitergeben

Dann legst du **beide Würfel** wieder in den **Würfelrutscher** und schiebst ihn zu deinem **linken Nachbarn**, der jetzt am Zug ist.



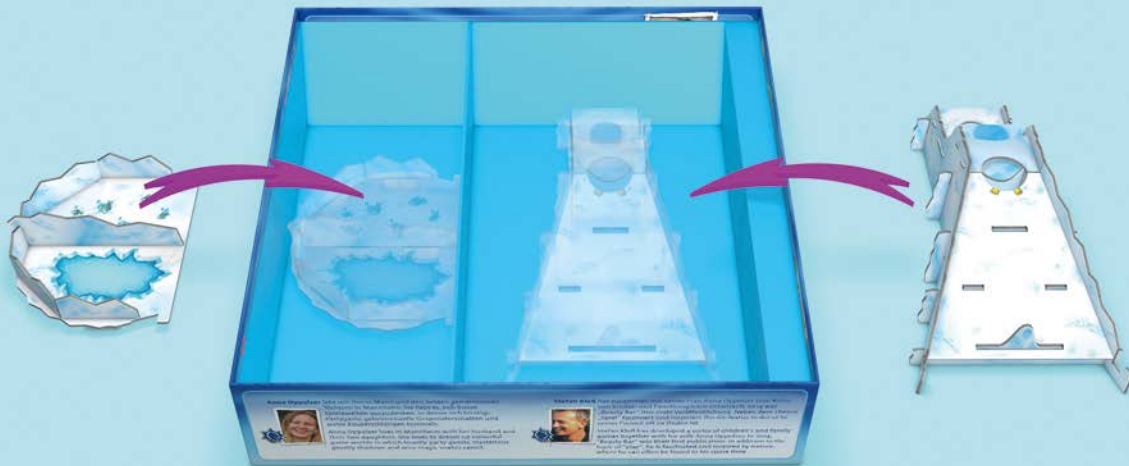
SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**,

- wenn der **letzte Fisch vom Vorrat** in die Fischfläche der Rutschbahn gelegt wird, **oder**
- wenn **alle Eisfelder** von Pinguinen besetzt sind, **oder**
- wenn der **Fischschwarm** eine Scholle erreicht, deren Eisfelder so besetzt sind, dass ihr alle restlichen Fische aus dem Vorrat nehmen dürft. Sind dabei zu wenig Fische im Vorrat, um alle Pinguine entsprechend ihrer Eisfelder zu bedienen, werden **gar keine Fische verteilt**. Alle Spieler gehen leer aus. Die übrigen Fische schwimmen schnell weg und das Spiel endet.

SIEGER

Wer die **meisten Fische** gesammelt hat, hat gewonnen. Wenn ihr die Fische nicht einzeln zählen wollt, könnt ihr sie in Reihen dicht nebeneinander auslegen und dann vergleichen, wer die längste Fischreihe besitzt. Bei Gleichstand kann es auch mehrere Gewinner geben.



Die Eisrutsche braucht ihr nicht auseinanderzubauen. Um sie in der Spieleschachtel zu verstauen, löst einfach das Becken von der Rutsche und verstaut beides direkt in der Schachtel.



Art.-Nr.: 60 110 5189
Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Illustration: Gabriela Silveira
Satz & Layout: Oliver Richtberg

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



Mein lieber Scholli

by Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Nolli, Bolli and Scholli have invited their penguin pals over. And they're not alone! Their big splashing friend Wendy Whale is swimming by. And then things get lively on the ice floes. All the penguins try to get a few fish from the cold water. But anyone who is frightened by Wendy goes for a dip and then gets to go on the ice slide. Even more fish can be won there—but they can get lost sometimes too ...



6+

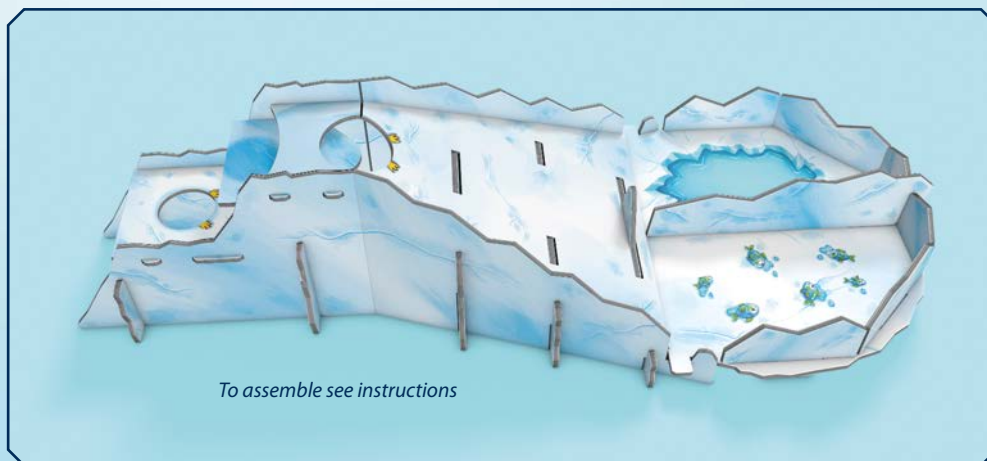


2-4



30

COMPONENTS



To assemble see instructions

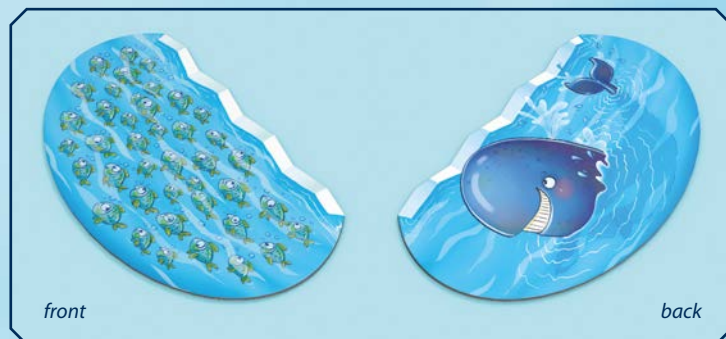
1 ice slide



12 penguins



24 ice tiles



1 fish board (school of fish/ Wendy Whale)



47 fish



1 dice slide



1 penguin die



1 fish die

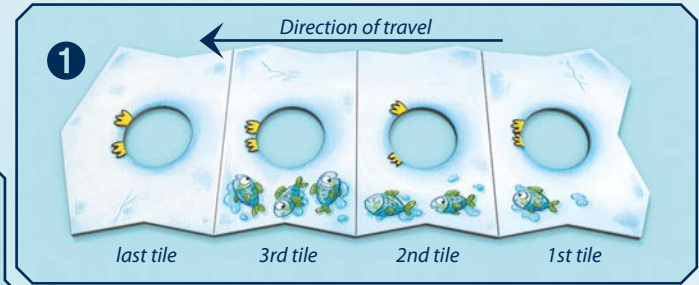
How you prepare the ice slide - before the first game

Assemble the ice slide as shown in the assembly instructions!



SET UP

❶ Create ice floes using **4 different ice tiles** each. The first tile of each **floe** must show 1 fish, the second 2 fish, the third 3, and the last no fish.



❷ Then, going clockwise around the ice slide, arrange ...
... **6 ice floes** if there are **four** players,
... **5 ice floes** if there are **three** players,
... **4 ice floes** if there are **two** players.

Leave any extra ice floes in the box.

❸ Scatter all the 47 fish **around the ice slide to form the supply**. Then, **each** of you **takes one**.

❹ Place the **school of fish** on the outer edge of any ice floe. Wendy Whale (on the back) can't be seen yet.

Each of you takes the **3 penguins** of a color of your choice.

❺ Whoever most recently ate an ice cream gets **both dice** in the **die slider**.

❻ Then, that player places one of his or her penguins on any free ice tile that shows **one** or **two** fish. After that the other players take turns to do the same. Then, you all take turns doing the same with your second and then third penguins.

❼ Place one of the scattered fish onto the fish area of the ice slide.

AIM OF THE GAME

Whoever collects the most fish wins.



8



COURSE OF THE GAME

Whenever you receive the **two dice** in the **dice slider**, it's your turn! A turn consists of **two parts**:

1. You roll the **penguin die** and do as it shows.
2. You roll the **fish die** and do as it shows.

1. Roll the penguin die!

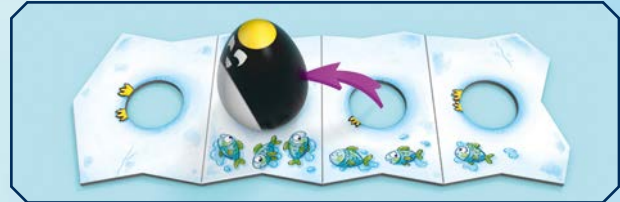
Choose **one of your penguins** on an ice tile. Carry out the result of your roll with it.

There are **3 possibilities**:



WADDLE FORWARD

Move one of your penguins to the **next ice tile**.



DIVE

Move one of your penguins to the first ice tile on the **next floe**.



WADDLE BACKWARDS

Move one of your penguins one ice tile **back**.



Tile is occupied? Push!

If a penguin lands on an occupied ice tile, it pushes the penguin already there to the **next ice tile** in the direction it was moving. A penguin that is pushed on to an occupied tile pushes the penguin there too.

Fall off the floe? To the ice slide!

If a penguin waddles off the **edge of a floe**, or is **pushed off** one, it **immediately swims to the ice slide!** Don't roll the fish die **till you've carried out all the ice slide's actions** (as described on page 11).

While there are still actions to carry out on the ice slide, the **fish die** waits in the slider in front of you.



Example: The blue penguin on the ice floe waddles to the next tile. The yellow penguin tumbles into the water and immediately swims to the ice slide...

→ Read the section **THE ICE SLIDE** to see what the yellow penguin does there!



Example: The green penguin dives from one floe to the next. He is placed on the first tile. A red penguin is there already. The red penguin is pushed one tile forward.



Example: The yellow penguin is walking backwards. But behind him, the floe ends. He tumbles into the water and swims to the ice slide...

→ Read the section **THE ICE SLIDE** to see what the yellow penguin does there!

2. Roll the fish die!

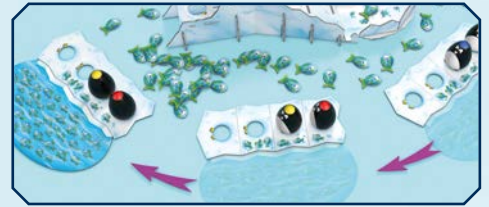
Your roll tells you how to move the fish board clockwise from floe to floe:



Move the **school of fish** to the next floe!



Move the **school of fish** to the floe after the next one!



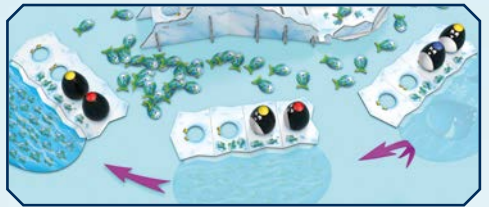
If Wendy Whale is visible, flip the school of fish up.



Flip the **fish board** over and then move it to the next floe.



Flip the **fish board** over and then move it to the floe after the next one.



Whichever side is visible, flip the fish board over.



Move the fish board three floes forward, **without flipping it over**.



Move **Wendy Whale** to the next floe!



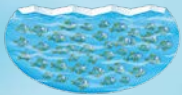
Whichever side is visible, do not flip the fish board over.



If the school of fish is visible, flip Wendy up and move her to the next floe.

Now, either the **school of fish** or **Wendy Whale** arrives at a new floe. The following happens there:

Yay! Fish time!



If the **school of fish** arrives at a floe, each penguin there takes **as many fish** as are **shown on its ice tile**.



Example: The school of fish arrives at this floe and gives the two yellow penguins $1 + 3 = 4$ fish. There are no penguins where you get 2 fish. The red penguin on the no-fish tile gets nothing.

Place fish you win this way in front of you!

Ooh... Splash!... and off to the ice slide!



If **Wendy Whale** arrives at a floe, she bumps her head. The penguin standing by the **most fish** falls into the water in surprise and swims to the **ice slide**. Read what the penguin does now in the section **THE ICE SLIDE**.

The ice tile the surprised penguin was standing on breaks off and drifts away. Put it back in the box. If a floe split into two parts, slide them back together to form a single floe again. Ice tiles with **no fish** are **never** removed, so penguins on them are safe from Wendy.



Example:

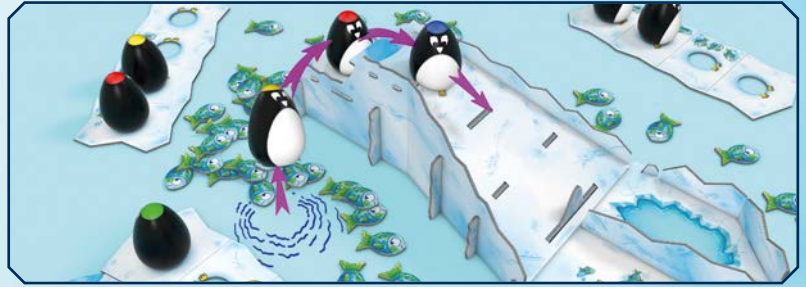
Wendy Whale arrives at this floe and breaks the yellow penguin's ice tile, as there are more fish there (2) than at any of the other occupied tiles. The yellow penguin gets a fright, plops into the water, and swims to the ice slide. The tile on which the frightened penguin was standing breaks away from the floe and is removed. This makes the floe break into two parts, which you then push back together into one floe.

THE ICE SLIDE

Arrive, line up at the bottom, and climb up

Whenever a penguin swims to the ice slide, immediately place it on the **bottom step**. If that step is **occupied**, the penguin there makes space and **waddles up**. If there is also a penguin at the top, it's **pushed forward** and ... **slides down!**

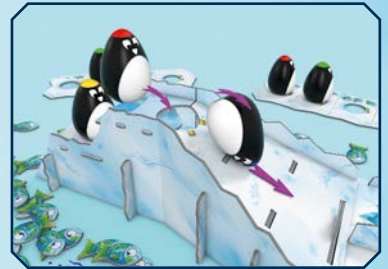
The yellow penguin swims to the ice slide and stands on the lowest step. From there, he pushes the red one up, who in turn causes the blue one to slide down from the top!



Sliding

Whenever a penguin waddles up a step, it **pushes** the small **intermediate step** down along the way. This pushes the penguin at the top forward and makes it slide down.

→ The owner of the climbing penguin may carry out this "sliding catapult" before placing his penguin on the then clear top step.



Landing and getting fish... or giving them away

Each sliding penguin lands in one of the two **ice areas** below.

- If you're lucky, your penguin lands in the **fish area**. You get **all the fish** there and place them in front of you. Then, place a **new fish** from the supply into this area.
- If you're unlucky, your penguin lands in the **hole area**. Put **one** of your already collected fish **into the fish area**. If you don't have any fish, this doesn't affect you.



The fish area



The hole area

Stand on a floe

Return the penguin that slid to a floe, on any **free ice tile** of your choice.

Pass the dice

Then, put **both dice** back on the **dice slide** and pass it to the **player to your left**, who now takes a turn.



END OF THE GAME

The game ends **immediately** when,

- the **last fish from the supply** is placed into the slide's fish area
- or
- **all ice tiles** are occupied by penguins
- or
- the **school of fish** arrives at a floe where all the remaining fish are taken from the supply. If there are too few fish in the supply, all the fish there swim away and are **not distributed at all**. And then the game ends.

VICTORY

Whoever collected the **most fish** wins. If you'd prefer not to count, lay your fish out in rows beside each other and see who has the longest row. In the case of a tie, the tied players share the victory.



Storing the Slide: You don't need to disassemble the ice slide. To store it in the game box, just unhook the basin from the slide and place them in the box.



Art.-No.: 60 110 5189
Designers: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Illustration: Gabriela Silveira
Layout: Oliver Richtberg
English translation: Neil Crowley

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



Mein lieber Schelli

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 essaient 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

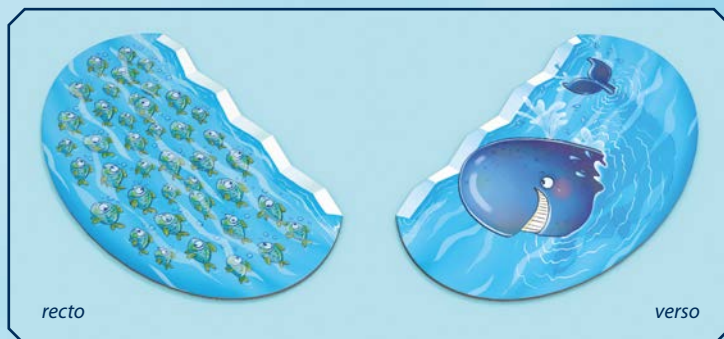
1 toboggan de glace



12 pingouins



24 blocs de glace



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



47 poissons



1 plaque à dés



1 dé Pingouin



1 dé Poissons

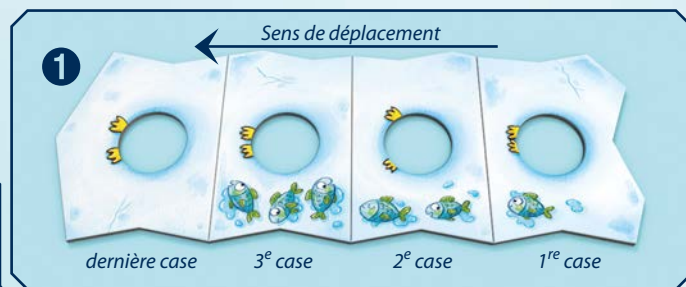
Montage du toboggan de glace - avant la 1^{re} partie

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 plaques 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 2^e, puis son 3^e 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

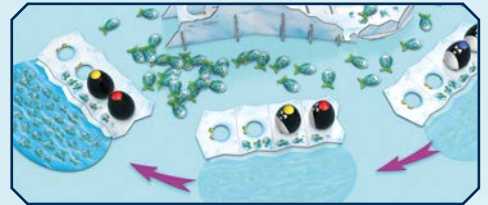
« **LE TOBOGGAN DE GLACE** » pour savoir ce que fait le pingouin jaune là-bas.

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.

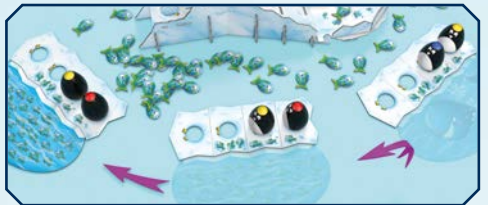


Déplacer le **banc de poisson** de 2 plaques.

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**.



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



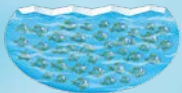
Quelle que soit la face visible, ne pas retourner la plaque.



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...



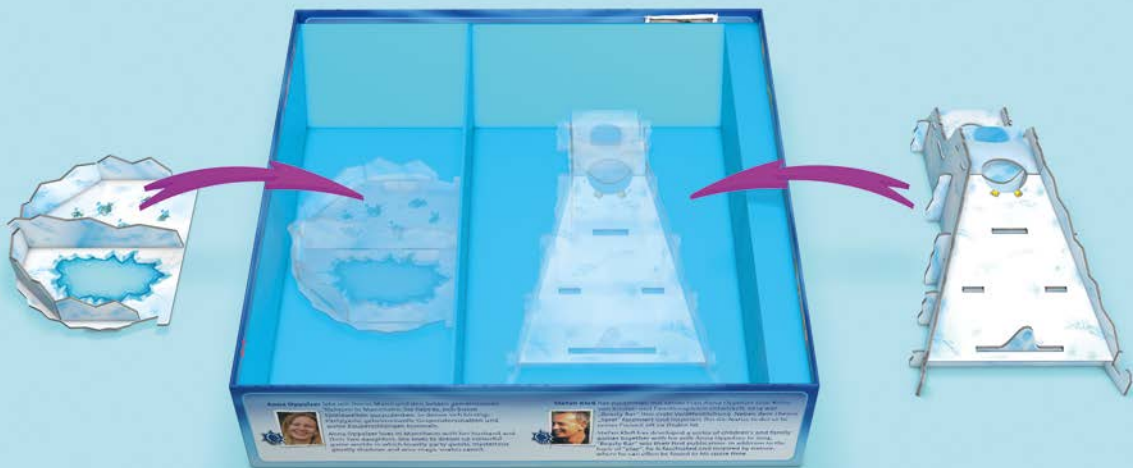
FIN DE LA PARTIE

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 remplacés**. 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



Mein lieber Scholli

La faccenda si fa scivolosa!
di Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Nolli, Bolli e Scholli hanno invitato i loro amici pinguini. E non solo loro: anche l'ingombrante balena Ubalda arriva squazzando. Ed ecco che sul ghiaccio inizia lo spasso! Tutti i pinguini provano ad accaparrarsi dei pesci dalle acque ghiacciate, ma chi ha paura di Ubalda, si tuffa in acqua e poi via... sullo scivolo di ghiaccio. Da lì si scende che è una meraviglia e si possono pure prendere altri pesci, ... o perderne! Che pappe molli, mio caro Scholli!



CONTENUTO



Montaggio scivolo

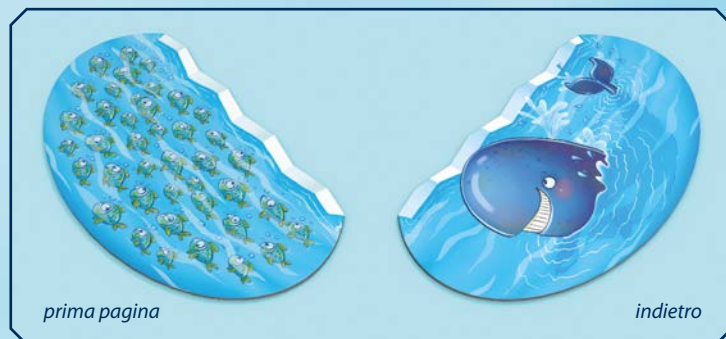
1 scivolo di ghiaccio



12 pinguini



24 tessere ghiaccio



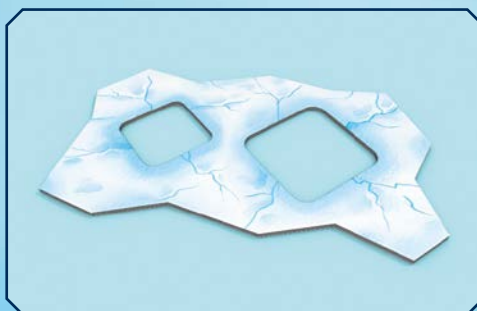
prima pagina

indietro

1 tessera onda (lato banco di pesci e lato Ubalda)



47 pesci



1 porta-dadi



1 dado pinguino



1 dado pesce

Come montare lo scivolo - prima... della prima partita!

Assemblate lo scivolo come mostrato nelle istruzioni di montaggio!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

❶ Formate le lastre di ghiaccio unendo **4 diverse tessere ghiaccio**. La prima tessera di ogni lastra deve mostrare 1 pesce, la seconda 2 pesci, la terza 3 pesci e la quarta nessuno.



❷ Poi disponete in senso orario intorno allo scivolo ...

- ... **6 lastre di ghiaccio** se giocate in **4**,
- ... **5 lastre di ghiaccio** se giocate in **3**,
- ... **4 lastre di ghiaccio** se giocate in **2**.

Le tessere ghiaccio in più lasciatele nella scatola.

❸ Sparpagliate **tutti i pesci** intorno allo scivolo e **prendetene tutti uno**.

❹ Mettete la **tessera onda**, con il banco di pesci rivolto verso l'alto, di fianco a una lastra di ghiaccio a piacere. Ubalda la balena è nascosta sotto la tessera e ancora non si vede.

Prendetevi **3 pinguini** del colore che volete.

❺ L'ultimo di voi che ha mangiato un gelato, posiziona davanti a sé il **porta-dadi** con i **due dadi dentro**.

❻ Poi, per primo, sistema uno dei suoi pinguini su una tessera ghiaccio libera che raffigura **uno o due pesci**. Poi, a turno, anche gli altri giocatori fanno lo stesso. Infine, sempre a turno, tutti sistemate così anche il secondo e il terzo pinguino.

❼ Mettete un pesce della riserva nell'**area pesci** alla base dello scivolo.

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi si accaparra più pesci.

20



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Solo quando hai a disposizione **entrambi i dadi** nel **porta-dadi**, inizia il tuo turno di gioco che si divide in due momenti:

1. **prima** tiri il **dado-pinguino** e fai quello che ti mostra.
2. **poi** tiri il **dado-pesce** e fai quello che ti mostra.

1. Tira il dado pinguino...

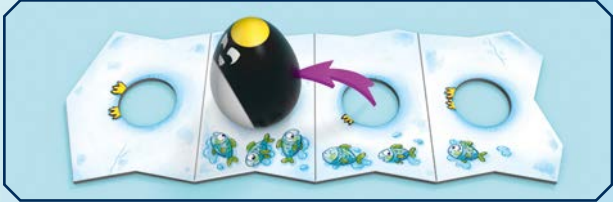
Scegli **uno dei tuoi pinguini** da una lastra di ghiaccio. Con quello realizza il risultato del tuo lancio.

Ci sono **3 possibilità**:



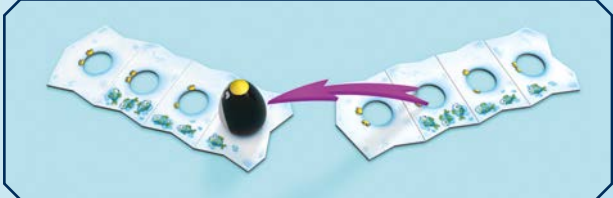
SALTELLARE IN AVANTI

Fai saltellare in avanti uno dei tuoi pinguini nella **tessera ghiaccio successiva**.



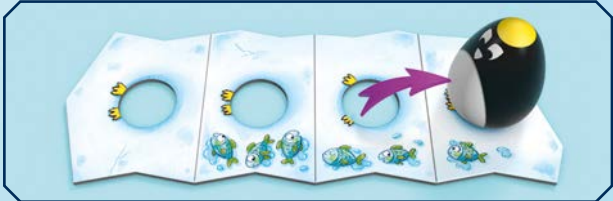
TUFFARSI

Fai tuffare uno dei tuoi pinguini e spostalo nella prima tessera ghiaccio della **lastra di ghiaccio successiva**.



SALTELLARE ALL'INDIETRO

Fai **retrocedere** uno dei tuoi pinguini di una tessera ghiaccio



Tessera occupata? Spintona!

Se un pinguino finisce in una tessera ghiaccio occupata da un altro pinguino, lo spintona nella **tessera ghiaccio successiva** secondo la sua direzione di marcia. Tutti i pinguini che finiscono in tessere occupate, spintonano **a loro volta**!

Si ruzzola fuori dalla lastra di ghiaccio? Allo scivolo!

Se un pinguino **saltella oltre il bordo di una lastra** di ghiaccio o ne **viene spinto fuori**, nuota subito verso lo scivolo!

Solo dopo avere eseguito tutte le mosse sullo scivolo (come descritto a pagina 23), puoi tirare il dado pesce.

Mentre te la spassi sullo scivolo, il **dado pesce** è ancora nel porta-dadi e ti ricorda che aspetta te per entrare in azione.



Esempio: Il pinguino blu sulla lastra di ghiaccio saltella nella tessera successiva. Il pinguino giallo cade in acqua e nuota subito allo scivolo...

→ Leggi, nella sezione „**LO SCIVOLO DI GHIACCIO**“, cosa combina lì il pinguino giallo.



Esempio: Il pinguino verde SI TUFFA da una lastra di ghiaccio alla successiva e viene posizionato sulla prima tessera su cui, però, si trova già il pinguino rosso. Il pinguino rosso, allora, viene spintonato in avanti, nella tessera successiva.



Esempio: Il pinguino giallo saltella all'indietro, ma la lastra di ghiaccio dietro di lui finisce. Così cade in acqua e nuota subito allo scivolo...

→ Leggi, nella sezione „**LO SCIVOLO DI GHIACCIO**“, cosa combina lì il pinguino giallo.

2. Tira il dado pesce!

La tessera onda va spostata in avanti di lastra in lastra, e sempre in senso orario, in base a ciò che dice il dado.



Muovi il **banco di pesci** fino alla lastra di ghiaccio successiva!



Muovi il **banco di pesci** di due lastre di ghiaccio!



Sulla tessera si vede Ubalda? Capovolgila la tessera e mostra il banco di pesci.



Capovolgila la tessera onda e muovila fino alla lastra di ghiaccio successiva!



Capovolgila la tessera onda e muovila di due lastre di ghiaccio!



Non importa cosa si vede, qui la tessera onda va capovolta in ogni caso!



Muovi la tessera onda di tre lastre di ghiaccio, **senza capovolgerla!**



Muovi **Ubalda la balena** fino alla lastra di ghiaccio successiva.



Non importa cosa si vede, non capovolgere la tessera onda.



Sulla tessera si vede il banco di pesci? Capovolgila la tessera e mostra Ubalda. Poi muovila fino alla lastra di ghiaccio successiva.

Ora o il **banco di pesci** o **Ubalda la balena** hanno raggiunto una nuova lastra di ghiaccio, su cui accade quanto segue:

Evviva! Arriva la pappa: oggi pesce!!



Se il **banco di pesci** raggiunge una lastra di ghiaccio, ogni pinguino acchiappa **tanti pesci quanti ne indica la sua tessera ghiaccio**.



Esempio: Il banco pesci raggiunge questa lastra di ghiaccio e fa guadagnare ai due pinguini gialli $1+3=4$ pesci. Sulla tessera dove si vincono due pesci, non ci sono pinguini. Il pinguino rosso, sulla tessera vuota, rimane a bocca asciutta.

Disponete davanti a voi i pesci vinti.

Ooooooh... Splash!... e via sullo scivolo!



Se **Ubalda la balena** raggiunge una lastra di ghiaccio, ci sbatte contro la capoccia. Allora il pinguino sulla tessera **con più pesci** cade in acqua dallo spavento e nuota allo **scivolo**. Leggi, nella sezione **LO SCIVOLO DI GHIACCIO**, cosa combina lì il pinguino.

Ora la tessera di ghiaccio, su cui c'era il pinguino spaventato, **si stacca dalla lastra** e prende il largo. Riponetela nella scatola. Se una lastra si spacca in **due pezzi**, ricomponetela **in un'unica lastra**. Le tessere ghiaccio che **non raffigurano pesci** non prendono **mai** il largo. I pinguini che ci sono sopra, sono quindi al sicuro da Ubalda.



Esempio:

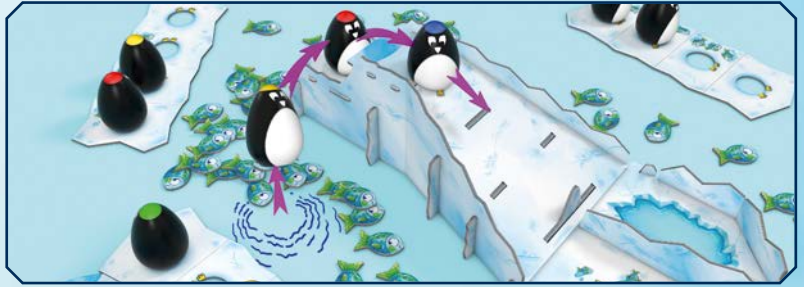
Ubalda la balena raggiunge questa lastra e rompe la tessera ghiaccio su cui si trova il pinguino giallo, poiché lì ci sono più pesci (2) rispetto alle tessere occupate dagli altri pinguini. Il pinguino giallo si spaventa, cade in acqua e nuota fino allo scivolo. La tessera, su cui era il pinguino giallo, si stacca dalla lastra e prende il largo. I giocatori, allora, ricompongono in un'unica lastra le tessere staccate.

LO SCIVOLO DI GHIACCIO

Arrivare, mettersi in fila e salire

Ogni volta che un pinguino nuota allo scivolo, sistematelo subito sul gradino **più basso**. Se è **occupato**, il pinguino che ci sta sopra saltella sul gradino **successivo**. Se anche qui in alto c'è già un pinguino, gli si dà un **bello spintone** e ... via che questo **scivola** giù!

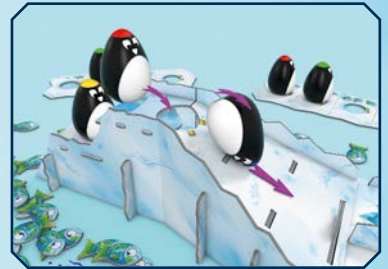
Il pinguino giallo nuota allo scivolo e si sistema sul gradino più basso. Da lì spinge in alto quello rosso che, a sua volta, spinge giù dallo scivolo quello blu!



Scivolare

Ogni volta che un pinguino sale verso il gradino più alto, incontra sul suo cammino il piccolo **gradino intermedio** il quale, una volta premuto (fig.), spinge in avanti il pinguino che sta in alto e lo fa scivolare giù.

→ Il giocatore, cui appartiene il pinguino che sta salendo, può far scattare questa „catapulta scivolosa“ prima di sistemare il suo pinguino sul gradino più alto che, ora, si è „liberato“.



Atterrare e accaparrarsi pesci... o restituirli

Ogni pinguino che scivola giù, atterra in **una delle due aree ghiacciate**.

- Se sei fortunato, il tuo pinguino finisce nell'**area pesci**: in questo caso puoi accaparrarti **tutti i pesci** che si trovano lì e li disponi davanti a te. Poi rimpingua subito quest'area con **un nuovo pesce** preso dalla riserva.
- Se sei sfortunato, il tuo pinguino finisce nell'**area col buco**: in questo caso rimetti nell'**area pesci uno** dei pesci che hai già accumulato. Se non hai pesci, non perdi nulla.



L'area pesci



L'area col buco

Riposizionarsi su una lastra di ghiaccio

Ora rimetti il pinguino che è appena **scivolato su una lastra di ghiaccio** – in una **tessera libera** a tua scelta.

Passare i dadi

Poi riponi entrambi i dadi nel **porta-dadi** e passali al **giocatore alla tua sinistra**: ora tocca a lui!



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce **subito**,

- quando **l'ultimo pesce della riserva** viene messo nell'area pesci alla base dello scivolo;
oppure
- quando **tutte le tessere ghiaccio** in campo sono occupate dai pinguini;
oppure
- quando il **banco di pesci** raggiunge una lastra di ghiaccio e vengono presi tutti i pesci rimasti nella riserva. Se nella riserva non ci sono abbastanza pesci per soddisfare tutti i pinguini sulla lastra, i pesci rimasti prendono il largo e **non vengono distribuiti**. Anche in questo caso il gioco finisce.

VINCITORE

Ha vinto chi ha accumulato **più pesci**. Se non avete voglia di contare, potete disporre i vostri pesci in file, metterle una accanto all'altra e confrontare chi ha la fila più lunga.

In caso di pareggio, possono esserci più vincitori.



Non è necessario smontare tutto lo scivolo. Per riporlo nella scatola, sganciate semplicemente la vasca dallo scivolo e rimettete entrambi i pezzi direttamente nella scatola.



Art.-No.: 60 110 5189
Autori: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Illustrazione: Gabriela Silveira
Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Accorsi

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

