

# Pingi Pongo

Wettkampf  
zum Südpol

Peter  
Neugebauer

Spielanleitung  
Rules  
Règle du jeu  
Istruzioni di gioco



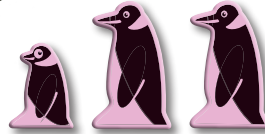
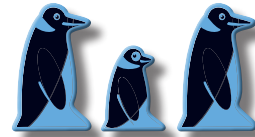
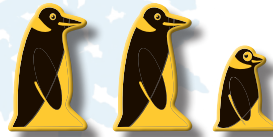
**noris**

Art.-Nr. 60 6011072



# Pingvi Pongo

WETTLAUF  
ZUM SÜDPOL



**Autor:** Peter Neugebauer  
**Illustration:** Johann Rüttinger  
**Redaktion:** Kathi Kappler  
**© 2012:** NORIS-SPIELE

**Alter:** ab 5 Jahre  
**Spieler:** 2-4  
**Spieldauer:** 15-20 min

## Spielvorbereitung (Abb. 1)

- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Pinguinfamilie (in einer Farbe) und stellt sie auf den „Start-Eisberg“ ganz oben.
- Die Pinguine sind zwar unterschiedlich groß, aber alle gleichwertig.
- Der Orca kommt auf das unterste Feld mit Richtungspfeil (siehe Abb. 1).
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

## Inhalt:

- 1 großer Plan
- 12 Pinguine aus Holz
- 1 Orca aus Holz
- 1 Sonderwürfel
- Anleitung

## Spielziel

Die Pinguine sind auf dem Weg zum Südpol. Sie hüpfen von Scholle zu Scholle und müssen aufpassen, dass sie möglichst nicht auf einer landen, die schon brüchig ist.

Manchmal können sie auch den schnelleren Wasserweg nehmen, aber nur, wenn der Orca nicht in der Nähe ist. Denn der lauert auf dem Weg der Pinguine und taucht immer wieder an einer anderen Stelle auf.

Wessen **Pinguinfamilie** zuerst den Südpol erreicht, gewinnt das Spiel.

Abb. 1

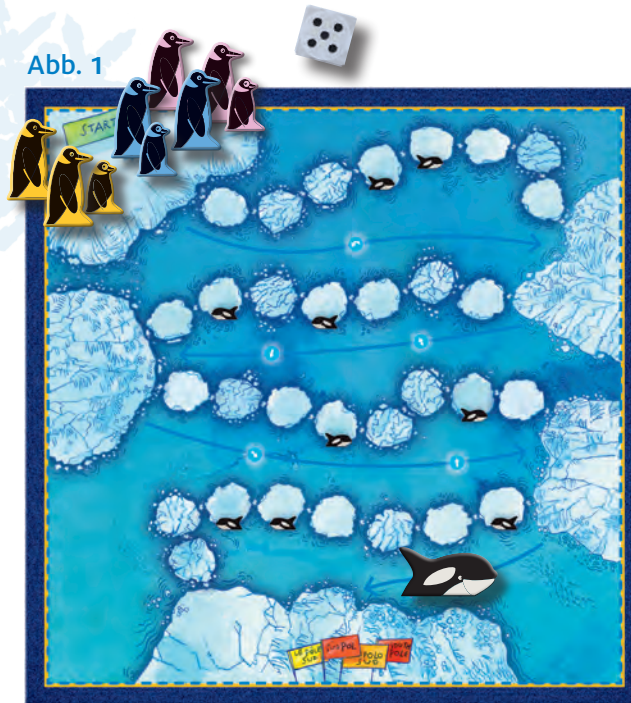


Abb. 2

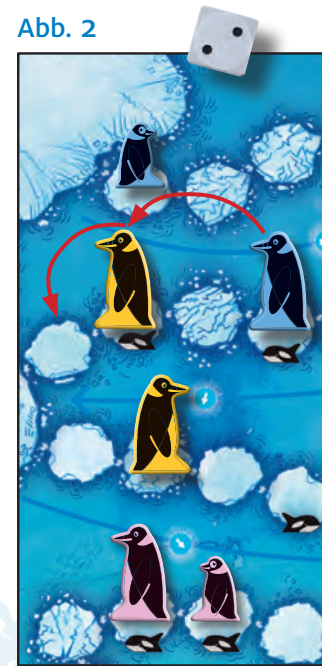
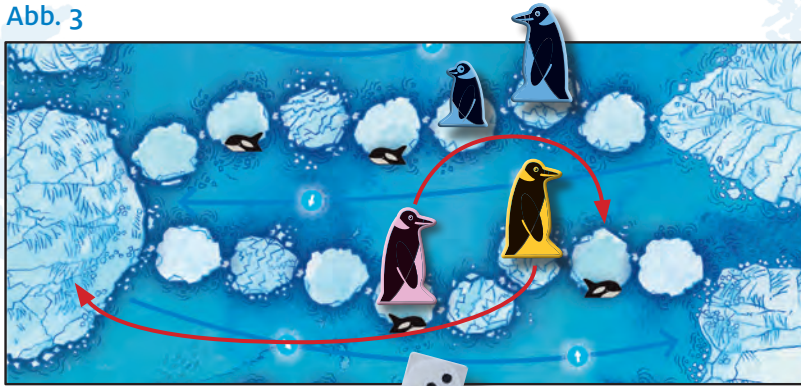


Abb. 3



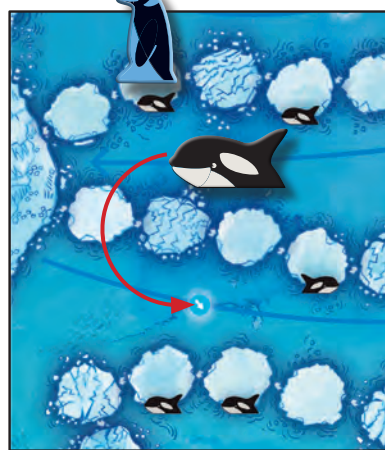
### Spielverlauf

Je nachdem, was der Würfel zeigt, wird einer der eigenen Pinguine so vorwärts gezogen:

- Bei einer **Augenzahl** zieht ein eigener Pinguin nach Wahl über die Schollen und Eisberge um die gewürfelte Zahl Richtung Südpol.
- Auf jeder Scholle darf nur **ein** Pinguin stehen.
- Auf den Eisbergen und dem Südpol dürfen **beliebig viele** Pinguine stehen.
- Würde ein Pinguin auf einer besetzten Scholle landen, hüpft er stattdessen einfach auf das nächste freie Feld weiter (**Abb. 2**). Das kann eine Scholle, ein Eisberg oder sogar der Südpol sein.
- Wird ein Pinguin (oder auch mehrere) überholt, die auf **brüchigen Schollen** stehen, müssen diese schnell von diesen brüchigen Schollen **zurück** zum vorherigen Eisberg. Dies kann eigene oder fremde Pinguine treffen (**Abb. 3**).
- Landet ein Pinguin auf einer

**Scholle mit Wal-Symbol, zieht der Orca auf seinem Weg ein Feld in Pfeilrichtung weiter (Abb. 4).**

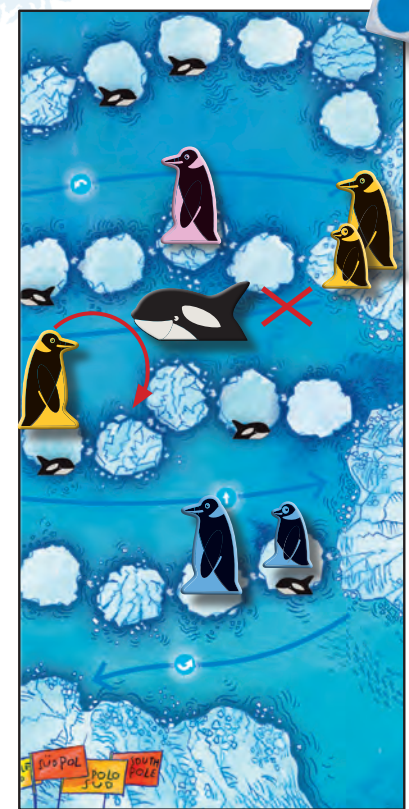
Abb. 4



- Hat ein Spieler „**blau**“ gewürfelt, **darf er von dem Eisberg, auf dem er gerade steht, zum nächsten (oder gar bis zum Südpol) schwimmen**. Er nimmt hierzu die **passende blaue Linie**. Befindet sich jedoch **der Orca auf dieser blauen Linie, ist sie blockiert** und der Spieler muss stattdessen

einen beliebigen eigenen Pinguin um **ein** Feld vorwärts ziehen (**Abb. 5**). Dies gilt auch, wenn gerade kein eigener Pinguin auf einem Eisberg steht.

Abb. 5



- Wer mit einem Pinguin den Südpol erreicht, darf etwaige überzählige Würfelpunkte verfallen lassen!

### Spielende

Sobald ein Spieler seine komplette Pinguinfamilie zum Südpol gebracht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen!

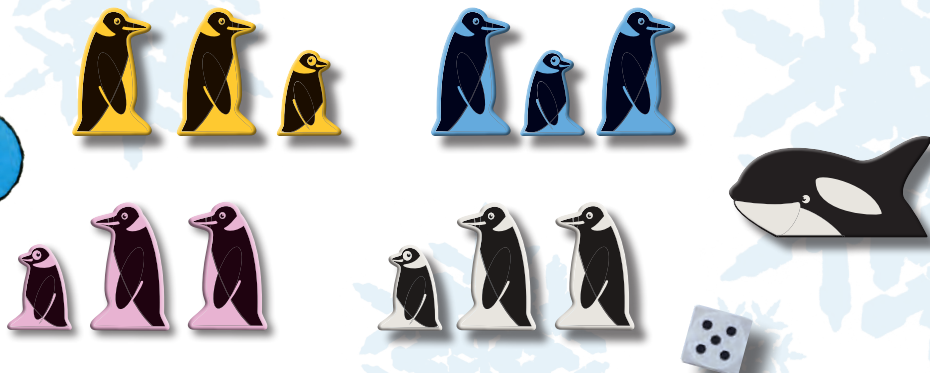


# Pingvi Pongo

RACE TO THE POLE

**Author:** Peter Neugebauer  
**Illustration:** Johann Rüttinger  
**Editor:** Kathi Kappler  
© 2012: NORIS-SPIELE

**Age:** from 5 years  
**Players:** 2-4  
**Duration:** 15-20 minutes



## Preparation of the game (Fig. 1)

- The plan of the game is placed in the middle.
- Each player chooses one penguin family (in one color) and places them on „start-iceberg“ on top. The Penguins are indeed different in size, but all of equal value.
- The Orca is placed on the lowest field with a directional arrow (see Fig. 1).
- The youngest player gets the dice and is allowed to start. Then it is continued clockwise.

## Material:

- 1 big plan
- 12 penguins of wood
- 1 orca of wood
- 1 special dice
- instruction

## Goal of the game

The penguins are on their way to the South Pole. They jump from one clod to another and need to take care that they preferably land on one that isn't crumbly.

Sometimes they can also take the faster way through the water, but only, when the orca is not around. As the orca lurks on the way of the penguins and always appears at a different place.

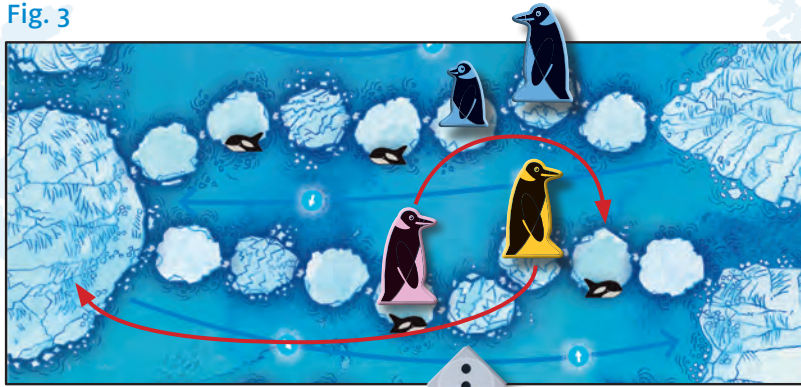
Whose **penguin family** reaches the South Pole first, wins the game.



Fig. 2



Fig. 3



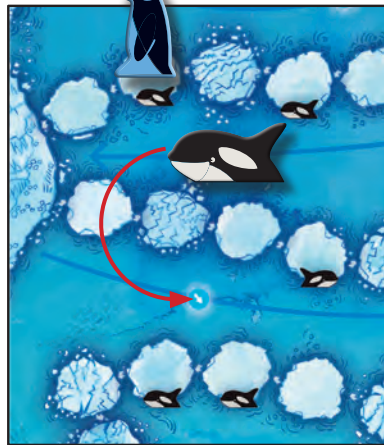
### ❄️ Procedure of the game

According to the played dice, take one of the own penguins and move it forward as follows:

- On a **pip**, one of the own penguins is chosen to go forward the played number over the clods and icebergs in direction of the South Pole.
- There is only **one** penguin on each clod allowed.
- Whereas on icebergs and on the South Pole may stand **as many penguins as desired**.
- If a penguin lands on an occupied clod, it just jumps onto another free field (Fig. 2). This can be a floating sheet of ice, an iceberg or even the South Pole.
- If one penguin (or more) standing on a **crumbling sheet** of ice is passed, they must quickly **move** from the fragile ice sheet **back to the previous iceberg**. This can affect your own or other penguins (Fig. 3).
- When a penguin lands **on a clod with a wale symbol**, the orca

**moves one field** forward on its way in direction of **the arrow** (Fig. 4).

Fig. 4

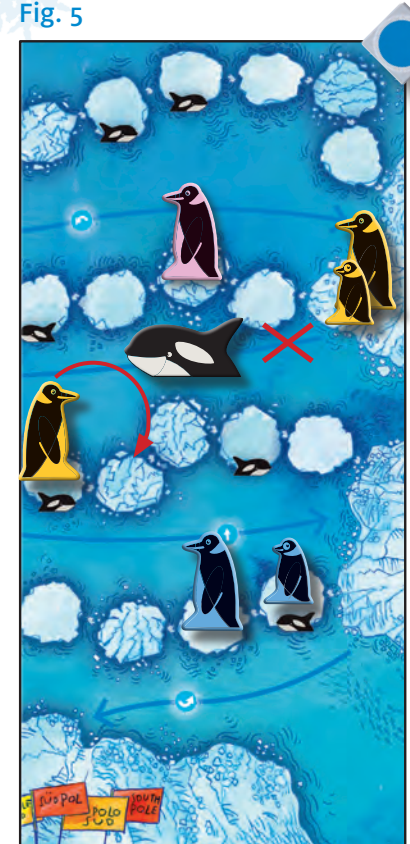


- If a player plays „blue“, he is allowed to **swim from the iceberg on which he stands at the moment to the next (or even to the South Pole)**. For this purpose the player **uses the matching blue line**.

If, however, **the Orca is on the blue line**, it is **blocked** and the player must instead move one of his/her

own penguins **one** field forward (Fig. 5). This also applies when no own penguin is standing on an iceberg.

Fig. 5



- The player, who reaches the South Pole with one penguin, is allowed to drop the leftover points played with the dice.

### ❄️ End of the game

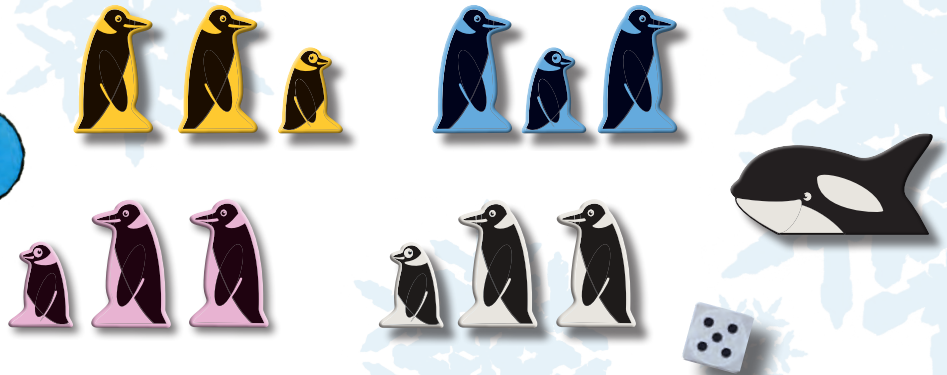
As soon as a player has brought his complete penguin family to the South Pole, the game ends. And this player wins the game!



# Pingui Pongo

(Pingui Pongo)

COURSE  
AU PÔLE



**Auteur :** Peter Neugebauer  
**Illustration :** Johann Rüttinger  
**Rédaction :** Kathi Kappler  
 © 2012 : NORIS-SPIELE

**Age :** à partir de 5 ans  
**Joueurs :** 2 - 4  
**Durée du jeu :** 15 - 20 minutes

## Préparation du jeu (figure 1)

- Le plateau de jeu est placé au milieu.
- Chaque joueur choisit une famille pingouin (dans une couleur) et la dépose sur l'iceberg de départ tout en haut. Les pingouins ont une taille différente mais ils ont la même valeur.
- L'orque se place sur la case la plus basse avec la flèche directionnelle (voir figure 1)
- Le joueur le plus jeune peut commencer en jetant le dé. Par la suite, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Matériel :

- 1 grand plateau de jeu
- 12 pingouins en bois
- 1 épaulard en bois
- 1 dé spécial
- règle du jeu

## But du jeu

Les pingouins sont en route vers le Pôle Sud. Ils sautent de bloc de glace en bloc de glace en veillant à ne pas atterrir sur un bloc fragile.

Ils peuvent aussi prendre la voie la plus courte dans l'eau, mais seulement si l'épaulard n'est pas dans les parages. Car il est toujours à l'affût et réapparaît toujours à un autre endroit.

Celui dont **la famille pingouin** a atteint la première le Pôle Sud a gagné.



Fig. 2

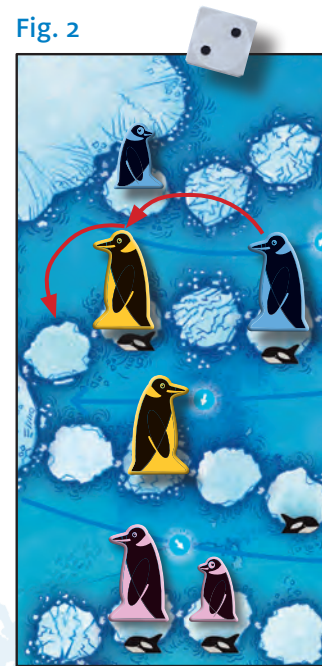
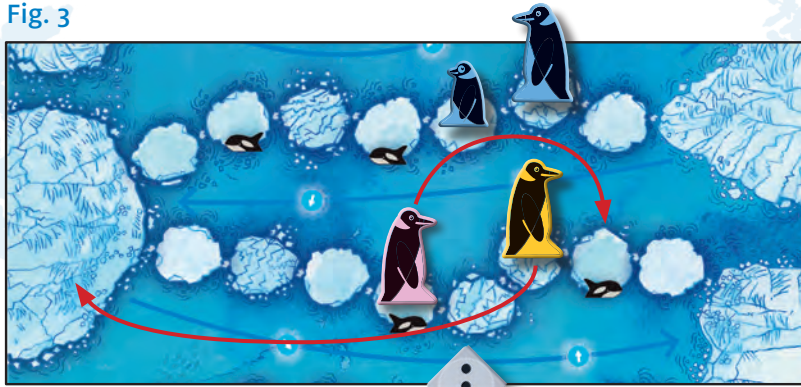


Fig. 3



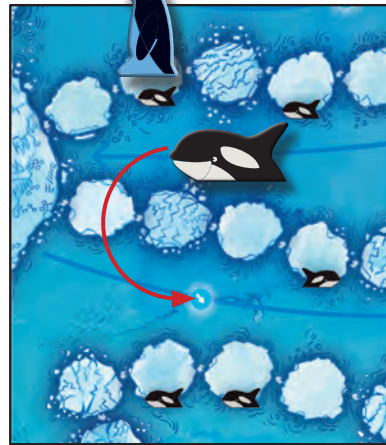
### ❄️ Déroulement du jeu

Selon le résultat du dé, un des pingouins est avancé de la manière suivante :

- Pour **un dé obtenant un**, un des pingouins avance sur les blocs de glace et les icebergs en direction du Pôle Sud selon nombre obtenu.
- Chaque bloc de glace ne peut accueillir qu'**un seul** pingouin.
- Les icebergs et le Pôle Sud peuvent accueillir **autant de pingouins que possible**.
- Si un pingouin atterrit sur un bloc de glace occupé, il saute simplement sur la prochaine case libre (**fig. 2**). Cela peut être un morceau de glace, un iceberg ou même le Pôle Sud.
- Si un pingouin (ou plusieurs) se trouvant sur des morceaux de **glace fragiles** est dépassé, il doit vite **se replacer sur l'iceberg précédent**. Cela peut concerner son propre pingouin ou celui d'un autre (**fig. 3**).
- Si un pingouin atterrit sur **un bloc de glace avec le symbole Baleine**,

l'orque avance d'une case dans le sens de la flèche (**fig. 4**).

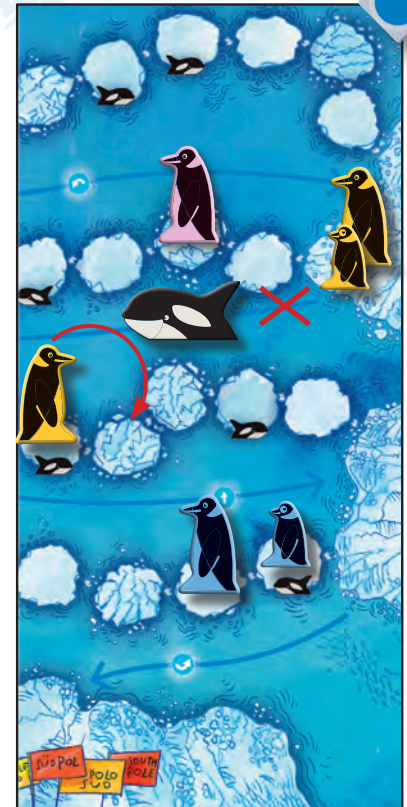
Fig. 4



- Si un joueur a obtenu «**bleu**» lors de son lancer de dé, **il peut nager de l'iceberg où il est jusqu'au prochain (ou même jusqu'au Pôle Sud)**. Il prend pour cela **la ligne bleue correspondante**. **Si l'orque se trouve sur la ligne bleue, il est bloqué** et le joueur doit avancer le pingouin de son choix

d'une case (**fig. 5**). Cela vaut aussi si aucun de ses propres pingouins ne se trouvent sur un iceberg.

Fig. 5



- Celui qui atteint le Pôle Sud avec un pingouin abandonne les points en trop obtenus lors du lancer de dé.

### ❄️ Fin du jeu

Dès qu'un joueur est parvenu à apporter sa famille complète au Pôle Sud, le jeu est terminé. Ce joueur a gagné !



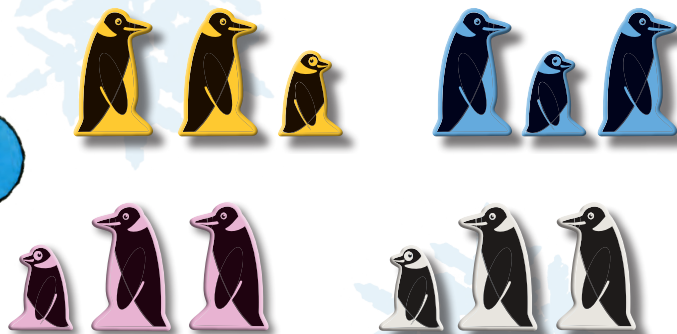
# Pinghi Pongo

CORSA AL POLO

(Pinghi Pongo)

**Autore:** Peter Neugebauer  
**Illustrazione:** Johann Rüttinger  
**Redazione:** Kathi Kappler  
 © 2012: NORIS-SPIELE

**Età:** da 5 anni  
**Giocatori:** 2-4  
**Durata:** 15-20 min



## Preparazione del gioco (Fig. 1)

- Si stende il tabellone al centro.
- Ogni giocatore sceglie una famiglia di pinguini (di un colore) e la posiziona in alto sull'«iceberg di partenza». I pinguini sono di varie grandezze, ma tutti di uguale importanza.
- L'orca va posizionata nella casella più in basso con la freccia (vedere Fig. 1).
- Il giocatore più piccolo lancia il dado per primo. Il giro procede poi in senso orario.

## Contenuto:

- 1 tabellone grande
- 12 pinguini di legno
- 1 orca di legno
- 1 dado speciale
- Istruzioni

## Scopo del gioco

I pinguini sono in viaggio verso il Polo Sud. Saltano da una lastra di ghiaccio all'altra facendo attenzione a non capitare su quelle fragili.

A volte possono anche prendere la scorciatoia in mare, ma solo se l'orca non è nelle vicinanze. È infatti proprio lungo la strada dei pinguini che se ne sta in agguato, affiorando dall'acqua sempre in un punto diverso.

Vince il gioco chi riuscirà a far arrivare **la propria famiglia** di pinguini per prima al Polo Sud.



Fig. 2

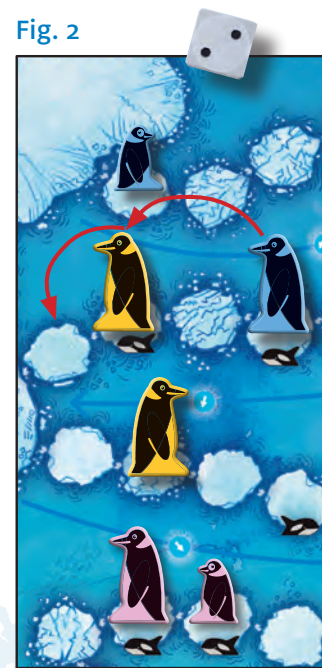




Fig. 3



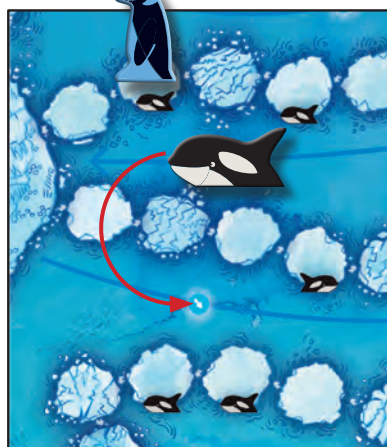
### Svolgimento del gioco

Se tirando il dado esce un simbolo o un numero, si farà avanzare uno dei propri pinguini in questo modo:

- Se esce **un numero** il pinguino scelto dovrà avanzare sulle lastre di ghiaccio e sugli iceberg in direzione Polo Sud a seconda del numero uscito.
- Su ogni lastra di ghiaccio può sostare **un solo** pinguino.
- Sull'iceberg e sul Polo Sud possono sostare **più** pinguini.
- Se un pinguino deve saltare su una lastra di ghiaccio già occupata, salterà direttamente al primo spazio libero che trova (Fig. 2). Può essere una lastra di ghiaccio, un iceberg o anche il Polo Sud.
- Se uno o più pinguini vengono superati mentre sono sopra una lastra di ghiaccio **fragile**, essi dovranno **tornare subito indietro all'iceberg precedente**. La regola vale sia per i propri pinguini, sia per quelli degli altri giocatori (Fig. 3).
- Se un pinguino salta su una lastra

di ghiaccio con il simbolo della balena, l'orca avanzerà di una casella nella direzione della freccia (Fig. 4).

Fig. 4



- Se un giocatore tira il dado ed esce il «**blu**», il pinguino potrà **nuotare dall'iceberg dove si trova in quel momento fino a quello successivo (oppure fino al Polo Sud)**, seguendo **la linea blu**.  
Se però l'orca si trova su questa **linea blu bloccandola**, il giocatore dovrà far avanzare uno dei suoi pinguini di

una casella (Fig. 5). Lo stesso vale anche se al momento nessuno dei propri pinguini si trova su un iceberg.

Fig. 5



- Chi raggiunge il Polo Sud con un pinguino non dovrà tener conto degli eventuali punti in eccesso ottenuti con il dado.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori riuscirà a portare tutta la famiglia di pinguini al completo al Polo Sud vincendo la partita!

Mehr schöne Spiele für Kinder:



Beim Versuch, seine Lieblingsbeeren schneller reifen zu lassen, hat Schnabelgrün, der Zauberrabe, alle Blaubeeren zusätzlich in Riesenbeeren verwandelt.

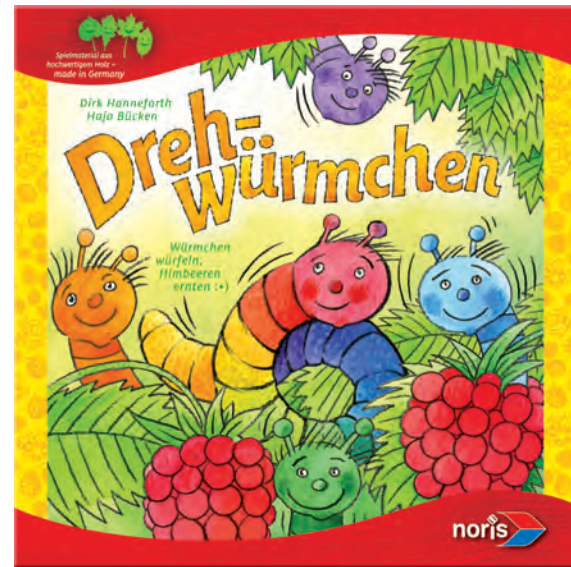
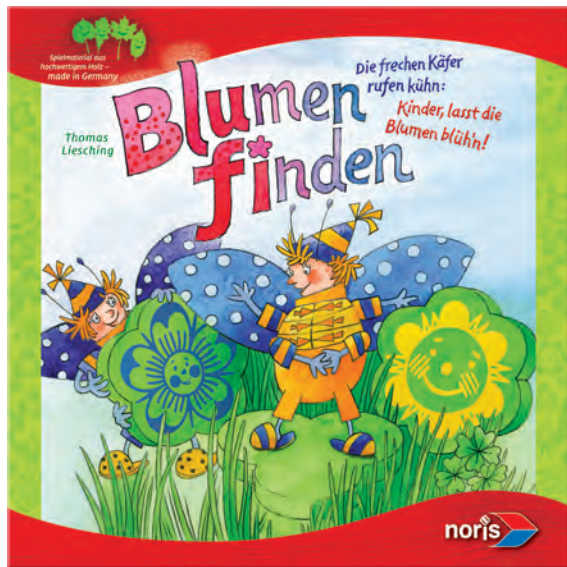
Alle wollen mithelfen, die großen, süßen Beeren einzusammeln, wenn Schnabelgrün von Strauch zu Strauch hüpfet. Aber Vorsicht: Es darf geklaut werden! Und wo Blaubeersträucher waren, entsteht immer mehr Sumpf!

Am Ende kann Schnabelgrün nur gerettet werden, wenn die Kinder möglichst viele Beeren in ihrem Vorrat haben.

Art.-Nr. 60601-1071







Formen erkennen,  
passende Blüten aufdecken,  
Spaß haben, gewinnen!

Am Anfang sind alle Blumen grün – und doch nicht gleich, denn sie unterscheiden sich in der Anzahl ihrer Blütenblätter.

Mit Hilfe des Farbwürfels geht es auf die Suche nach roten, blauen und gelben Blüten, die sich unter dem Grün verbergen. Und im Verlauf des Spiels helfen die Formen der Blumen, die farblich richtigen Blüten zu finden!

Wenn da nur nicht die frechen Käfer wären, die sich mitten hinein geschmuggelt haben ...

Art.-Nr. 60601-1073



Die leckeren Himbeeren sind reif geworden.  
Aber was ist das?

Schon wollen sich bunte Würmchen über die süßen Früchtchen hermachen! Da hilft alles nichts, die Kinder müssen zusammenhalten und die Würmchen sammeln.

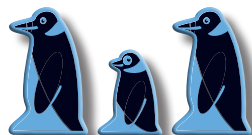
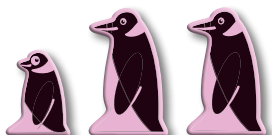
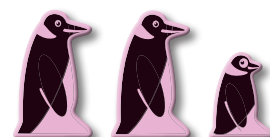
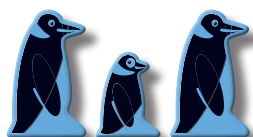
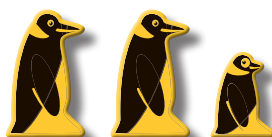
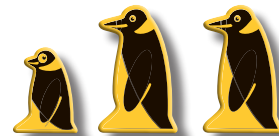
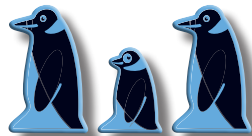
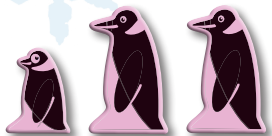
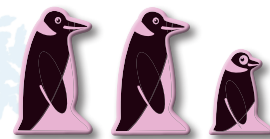
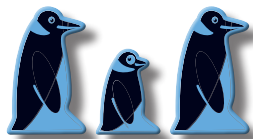
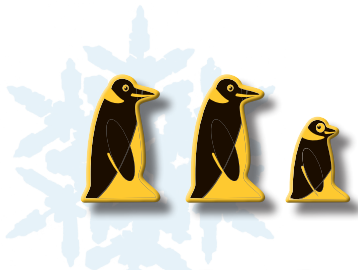
Wenn der Würfel das „Drehwürmchen-Symbol“ zeigt, darf ein Kind so viele Würmchen wie möglich aufdecken – und immer, wenn drei in derselben Farbe sichtbar werden, zu sich nehmen.

Aber: die anderen Kinder würfeln zur gleichen Zeit weiter und wenn wieder das Drehwürmchen kommt, ist Schluss mit aufdecken!

Denn jeder möchte für jeweils drei gleiche Würmchen eine feine Himbeere bekommen ...

Art.-Nr. 60601-1074





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth/Bay.  
[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

