

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



### Cas speciaux

- La carte que vous posez glisse et tombe sans que d'autres ne tombent ? Dans ce cas-là, vous pouvez tenter votre chance encore deux fois au même endroit. Cette règle vaut aussi pour un jeton de Pips et un support de Calin qui tomberaient pendant l'action sans que des cartes ne tombent. Si vous n'arrivez pas à exécuter l'action après vos trois essais, remplacez la carte devant vous sur la table, et c'est le tour du joueur suivant. Dans ce cas-là, vous ne retournez pas de nouvelle carte.
- Vous avez devant vous trois cartes que vous ne pouvez pas utiliser selon les règles ? (C'est par exemple le cas, si vous avez trois cartes de Pips et qu'il n'y a pas encore de parasol sur les icebergs.) Dans ce cas-là, mettez les trois cartes sous votre pile de cartes. Mélangez la pile et retournez trois nouvelles cartes.
- Quand, à la fin de la partie, un joueur ne possède plus que des cartes qu'il ne peut pas utiliser selon les règles, la partie est immédiatement terminée. Ce joueur et tous ceux qui ont le même nombre de cartes ont gagné la partie.

### Un petit remarque pour les amis de Plume les plus jeunes :

Le jeu devient plus facile si vous jouez sans cartes de Calin ni supports de Calin.



### Materiale per il gioco:

- 2 iceberg
- 55 carte (6 x Piuma, 6 x Oksana, 6 x Robby, 6 x Caruso, 6 x Piopio, 6 x Lena, 8 x Campagnoli, 5 x Poldo, 5 x ombrellone, 1 carta spiegazione)
- 6 gettoni con l'immagine di Piopio
- 6 supporti in plastica
- 1 foglio con 6 autoadesivi di Lena

## Mettiamoci al sole, Piuma!

L'accattivante gioco di carte e di destrezza per 2 a 5 giocatori dai 5 anni in su di Arno Steinwender e Christoph Puhl



È tornata l'estate al Polo Nord e Piuma e i suoi amici godono il sole. Sui blocchi di ghiaccio scivolosi ben presto può venire a mancare lo spazio. E hop, ancora prima di pensarci, uno degli amici dell'orso bianco finisce in acqua.

Ma con un pò di destrezza potete aiutare gli amici a pescare i migliori posti al sole. Ci vuole quindi una mano calma per appoggiare meglio possibile le proprie carte agli iceberg.

### Lo scopo del gioco

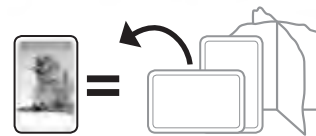
è di posizionare tutti gli amici polari destralmente su e accanto agli iceberg e disfarsi quindi per primo delle proprie carte.

### Prima di iniziare a giocare

dovete montare i due iceberg, staccando cautamente i quattro pezzi degli iceberg dal cartoncino perforato. Unite sempre due pezzi per ottenere un iceberg. Posate i due iceberg al centro tavolo, lasciando tra di loro spazio sufficiente per posarci la scatola per traverso.

Staccate i gettoni Piopio dal cartoncino e posateli sul tavolo.

Attaccate ciascuno dei sei autoadesivi Lena sul lato inferiore di un supporto in plastica e poat i supporti sul tavolo.



**Sopho:** Sopho nimmt seine Freunde mit auf einen Ausflug. Sucht euch irgendeine stehende Karte aus (außer einem Sonnenschirm) und versucht, sie so vorsichtig wegzunehmen, dass dabei keine anderen Karten umfallen. Habt ihr es geschafft, legt ihr die Sopho-Karte und die Karte, die ihr weggenommen habt, auf den Ablagestapel.

### Und das gilt immer:

- Ihr könnt euch bei jedem Zug neu entscheiden, an welchem der beiden Eis- bzw. Kartenberge ihr euer Glück versuchen möchtet.
- Ihr dürft die Karten nur mit einer Hand anstellen und keine anderen Karten festhalten.
- Nach jedem Zug dreht ihr eine neue Karte von eurem Stapel um, so dass ihr immer drei Karten vor euch liegen habt.

Wenn während eurer Aktion Karten umfallen, zählt ihr die umgefallenen Karten und mischt sie verdeckt. Der Spieler, bei dem sie umgefallen sind, nimmt davon die Hälfte (aufgerundet) und mischt sie unter seinen Kartenstapel. Die anderen Karten kommen auf den Ablagestapel. Sind auch Pieps-Chips oder Lena-Stecker heruntergefallen, kommen sie aus dem Spiel. Umgefallene Eisberge stellt ihr wieder auf.

Nachdem ihr versucht habt, eine Aktion auszuführen, ist der nächste Spieler an der Reihe – egal ob ihr erfolgreich ward oder nicht.

### Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte angestellt oder abgelegt hat, spielt ihr die Runde noch zu Ende. Alle von euch, die nun keine Karten mehr haben, haben das Spiel gewonnen.

### Sonderfälle:

- Die Karte, die ihr anstellt, rutscht beim Anstellen ab, ohne dass andere Karten umfallen? Dann dürft ihr es an derselben Stelle noch zwei Mal probieren. Dies gilt auch für Pieps-Chips und Lena-Stecker, die während der Aktion herunterfallen, ohne dass Karten umfallen. Gelingt die Aktion nach drei Versuchen nicht, legt ihr die Karte wieder vor euch und der nächste Spieler ist an der Reihe. In diesem Fall zieht ihr keine Karte nach.
- Vor euch liegen drei Karten, von denen ihr auf Grund der Regeln keine benutzen könnt? (z.B.: Ihr habt drei Pieps-Karten vor euch liegen und es liegt noch kein Sonnenschirm auf einem der beiden Eisberge) In diesem Fall legt ihr alle drei Karten unter euren Kartenstapel. Mischt den Stapel, legt drei neue Karten aus und spielt weiter.
- Hat ein Spieler am Ende des Spiels nur noch Karten, die er auf Grund der Regeln nicht mehr anlegen kann, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler und alle, die die gleiche Anzahl an Karten haben, haben gewonnen.

### Noch ein kleiner Tipp für jüngere Eisbärfreunde:

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn ihr die Lena-Stecker und -Karten direkt zu Anfang aus dem Spiel sortiert.





## Le matériel :

- 2 icebergs
- 55 cartes (6 x Plume, 6 x Lena, 6 x Filou, 6 x Caruso, 6 x Pips, 6 x Calin, 8 x camapgnols, 5 x Alfonse, 5 x parasol, 1 carte explicative)
- 6 jetons avec une image de Pips
- 6 supports en plastique
- 1 feuille avec des images auto-adhésives de Calin

## Allons, Plume, au soleil !

Le jeu captivant de cartes et d'adresse pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans de Arno Steinwender et Christoph Puhl



Au pôle Nord, c'est l'été. Plume et ses amis se régalaient du soleil. Mais sur les icebergs, la place disponible se rétrécit. Et plouf ! Rapidement, un ami du petit ours polaire se retrouve dans l'eau.

Mais avec un peu d'adresse, vous

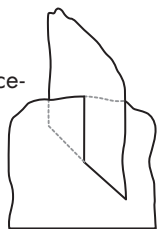
pouvez aider vos amis à se procurer les meilleures places au soleil. Espérons que vous avez la main sûre pour poser habilement vos cartes contre les icebergs !

## But du jeu

Les joueurs essaient de placer tous les amis du petit ours polaire au-dessus et à côté des icebergs, le but étant de se débarrasser de ses cartes le premier.

## Les préparatifs

Assemblez les deux icebergs. Détachez soigneusement les quatre éléments d'iceberg de la planche prédécoupée. Assemblez à chaque fois deux pièces pour former un iceberg. Placez les deux icebergs sur la table et gardez assez de distance entre eux pour y placer la boîte du jeu en travers.



Détachez les jetons de Pips de la planche prédécoupée et placez-les sur la table.

Collez une image auto-adhésive de Calin au dessous de chaque support en plastique. Ensuite, placez les jetons sur la table.

Vous avez une carte explicative qui indique les différentes actions du jeu. Placez cette carte sur la table de manière à ce que chacun puisse la voir sans problème. Pendant la partie, vous pouvez ainsi rapidement vérifier quelle action vous devez exécuter.

Mélangez toutes les autres cartes et distribuez-les de la manière suivante : s'il y a deux joueurs, chacun reçoit 16 cartes. Au cas où vous jouez à trois ou à quatre, chacun en reçoit 12. Et s'il y a cinq joueurs, chacun reçoit 9 cartes. On remet les cartes restantes dans la boîte du jeu.

Formez une pile de vos cartes et placez-la devant vous sur la table, face cachée. Ensuite, chaque joueur retourne les trois premières cartes de sa pile et les place à côté de celle-ci, l'une à côté de l'autre.

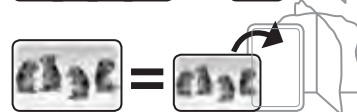
## Ça commence à trembler par ici !

L'admirateur le plus fervent du petit ours polaire commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

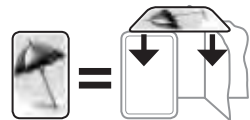
Si c'est à vous de jouer, vous choisissez une des trois cartes qui se trouvent devant vous sur la table. Selon la carte, vous réalisez une des actions suivantes :



**Plume, Caruso, Lena, Filou :** Prenez la carte et posez-la verticalement en appuyant prudemment à un endroit quelconque d'un iceberg.



**Les campagnols :** Une carte de campagnols se place toujours de travers. Elle ne doit pas toucher les icebergs, et ne peut être posée que contre d'autres cartes.



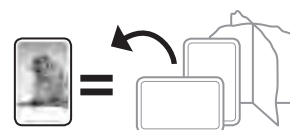
**Le parasol :** Placez un parasol horizontalement au-dessus des icebergs ou sur des cartes que quelqu'un a déjà posées. La carte ne doit pas toucher le sol ni la table. Vous pouvez aussi placer un parasol par-dessus un autre parasol – même si sur celui-ci se trouve déjà un jeton de Pips. Cependant, un parasol ne doit jamais en couvrir un autre entièrement.



**Pips :** Prenez un jeton de Pips et placez-le sur la carte de Pips. Soulevez la carte et essayez prudemment de faire glisser le jeton sur une carte de parasol qui se trouve déjà sur un iceberg. Si le jeton reste sur la carte sans qu'aucune carte ne tombe, vous mettez la carte de Pips à l'écart. Naturellement, vous ne pouvez jouer une carte de Pips que s'il y a au moins une carte de parasol sur un des icebergs. Sur une même carte de parasol, il y a de la place pour plusieurs jetons de Pips.



**Calin :** Prenez un support de Calin et mettez-le prudemment sur le bord supérieur d'une carte quelconque déjà posée. Si aucune carte ne tombe, vous pouvez écarter votre carte de Calin et le support reste sur le bord de la carte.



**Alfonse :** Alfonse emmène ses amis faire une excursion. Choisissez une carte quelconque déjà posée (à l'exception du parasol) et essayez de l'enlever prudemment de manière à ce qu'aucune autre carte ne tombe. Si vous y parvenez, vous mettez la carte d'Alfonse et celle que vous avez retirée à l'écart.

## Les règles suivantes valent toujours :

- À chaque tour, vous êtes libres de choisir l'iceberg que vous voulez pour tenter votre chance.
- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour placer les cartes, et il est interdit de tenir d'autres cartes. Après chaque tour, vous retournez une nouvelle carte de votre pile de manière à ce qu'il y ait toujours trois cartes devant vous.

Si pendant votre action des cartes tombent, vous les comptez et les mélangez, face cachée. Le joueur qui les a fait tomber prend la moitié (arrondie) des cartes et les mélange avec sa pile. Mettez les cartes restantes à l'écart. Si des jetons de Pips ou des supports de Lena tombent, on les remet dans la boîte du jeu. Au cas où un iceberg tombe, vous le redressez.

Après que vous avez joué, c'est le tour du joueur suivant – que vous ayez réussi votre action ou non.

## Fin de la partie

Quand un joueur a posé ou mis à l'écart sa dernière carte, vous terminez encore la manche en cours. Maintenant, tous ceux qui n'ont plus de cartes ont gagné la partie.

Eine der Karten ist **eine Erklärungskarte**, auf der die einzelnen Spielaktionen dargestellt sind. Diese Karte sortiert ihr aus dem Kartenzettel aus und legt sie, für alle sichtbar, auf den Tisch. Während des Spiels könnt ihr so schnell nachschauen, welche Aktion ihr ausführen müsst.

Alle anderen **Karten** mischt ihr und verteilt sie wie folgt: Bei **zwei Spielern** erhält jeder Spieler **16 Karten**, bei **drei und vier Spielern 12** und bei **fünf Spielern 9 Karten**. Restliche Karten kommen aus dem Spiel.

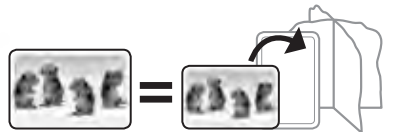
Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch. Anschließend dreht jeder die obersten drei Karten seines Stapels um und legt sie nebeneinander neben den Stapel.

## Jetzt wird es wackelig!

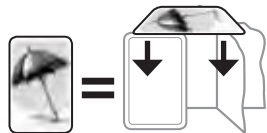
Der größte Eisbär-Fan beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn ihr an der Reihe seid, sucht ihr euch eine eurer drei offen liegenden Karten aus. Je nach Karte, führt ihr dann eine der folgenden Aktionen aus:



**Lars, Caruso, Greta, Robby:** Nehmt die Karte und stellt sie vorsichtig an eine beliebige Stelle **hochkant** an einen Eisberg oder eine beliebige andere Karte.



**Lemminge:** Die Lemming-Karte stellt ihr **immer quer** an. Sie darf die Eisberge nicht berühren, sondern **nur an andere Karten** angelehnt werden.



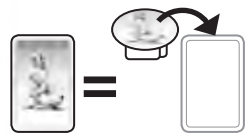
**Sonnenschirm:** Einen Sonnenschirm legt ihr waagrecht oben auf die Eisberge oder auf bereits aufgestellte Karten. Die Karte darf den Boden bzw. Tisch nicht berühren.

Ihr könnt einen Sonnenschirm auch über einen anderen Sonnenschirm legen, auch wenn auf diesem bereits ein Pieps-Chip liegt. Allerdings darf ein Sonnenschirm den anderen nie ganz verdecken.



**Pieps:** Nehmt einen Pieps-Chip und legt ihn auf die Pieps-Karte. Hebt die Karte hoch und versucht, den Chip von der Karte vorsichtig auf einen Sonnenschirm, der bereits auf einem Eisberg liegt, rutschen zu lassen. Bleibt der Chip liegen, ohne dass Karten umfallen, legt ihr danach die Pieps-Karte auf den Ablagestapel.

Eine Pieps-Karte könnt ihr natürlich erst spielen, wenn schon mindestens ein Sonnenschirm auf einem der Eisberge liegt. Auf einem Sonnenschirm haben auch mehrere Pieps-Chips Platz.



**Lena:** Nehmt einen Lena-Stecker und steckt ihn vorsichtig auf die obere Kante einer Karte, die schon angestellt wurde. Fällt dabei keine Karte um, legt ihr die Lena-Karte auf den Ablagestapel. Der Stecker bleibt auf der Kartenkante.

Tra le carte vi è **una carta spiegazione** su cui sono illustrate le singole azioni del gioco. Tale carta va scartata e messa al centro tavolo, ben visibile per tutti. In tal modo potete controllare rapidamente durante il gioco quale azione dovete compiere.

Poi mischiate tutte le altre **carte** e le distribuite nel modo seguente: in caso di **due giocatori** ogni giocatore riceve **16 carte**, in caso di **tre o quattro giocatori 12** e in caso di **cinque giocatori 9 carte**. Le carte restanti vanno messe di lato.

Posate le vostre carte come mazzo coperto davanti a voi. Poi ognuno scopre le prime tre carte del suo mazzo e le pone in fila accanto al mazzo.

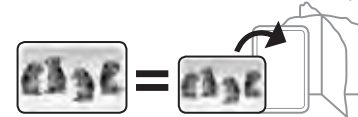
## Adesso iniziamo a traballare!

Inizia il più grande tifoso dell'orsetto polare. Poi vi succedete in senso orario.

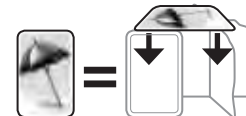
Appena il turno tocca a voi, scegliete una delle tre carte aperte deposte davanti a voi. A seconda della carta dovete poi fare quanto segue:



**Piuma, Caruso, Oksana, Robby:** Prendete la carta e collocate la cautamente e **di taglio** in un posto qualsiasi accanto all'iceberg oppure accanto ad un'altra carta qualsiasi.



**i Campagnoli:** La carta Campagnoli va messa sempre **di traverso**. Essa non deve mai toccare gli iceberg, ma può essere appoggiata soltanto **ad altre carte**.



**ombrellone:** L'ombrellone va posto, in senso orizzontale, o sopra gli iceberg oppure sopra le carte che sono già state collocate. La carta non deve toccare il suolo, risp. il tavolo. Potete deporre un ombrellone anche su un altro ombrellone, anche se su tale si trova già un gettone Piopio. Attenti però, perché un ombrellone non deve mai coprire completamente l'altro ombrellone.



**Piopio:** Prendete un gettone Piopio e poggiatelo sulla carta Piopio. Alzate la carta e cercate di far scivolare il gettone cautamente dalla carta su un ombrellone situato già su un'iceberg. Se il gettone rimane sull'ombrellone senza che cadi nessuna carta, allora posate la carta Piopio sul mazzo scarto. Certamente potete giocare una carta Piopio soltanto se vi è almeno un ombrellone su uno degli iceberg. Su un ombrellone vi è inoltre posto per parecchi gettoni Piopio.



**Lena:** Prendete un supporto Lena e conficcatelo con cautela sul bordo superiore di una carta qualsiasi che è già stata collocata. Se non cade nessuna carta, allora deponete la carta Lena sul mazzo scarto. Il supporto rimane sul bordo della carta.



**Poldo:** Poldo fa un'escursione insieme ai suoi amici. Scegliete una carta qualsiasi tra quelle già collocate (tranne un ombrellone) e cercate quindi di toglierla destramente, in modo che non cadi nessun'altra carta. Se ce l'avete fatta, deponete la carta Poldo e la carta che avete tolto sul mazzo scarto.

## Il seguente vale sempre:

- In ogni azione potete decidere nuovamente da quale lato degli iceberg o delle carte volete tentare la vostra sorte.
- Potete posizionare le carte soltanto con una mano e senza mantenere le altre carte.
- Dopo ogni mossa scoprite una nuova carta dal vostro mazzo in modo che abbiate sempre tre carte davanti a voi.

Se durante la vostra azione cadono delle carte, contate le carte cadute e mischiatele in modo coperto. Il giocatore che le ha fatto cadere ne prende la metà (arrotondata) e le mischia sotto il proprio mazzo. L'altra metà va messa sul mazzo scarto. Se sono caduti anche dei gettoni Pio Pio o supporti Lena, questi vengono esclusi dal gioco. Se cade qualche iceberg, lo ricollocate semplicemente.

Dopo aver tentato di compiere la vostra azione segue il turno del prossimo giocatore – non importa se ci siete riusciti o meno.

## Fine del gioco

Appena un giocatore ha collocato o depresso la sua ultima carta finite ancora tale giro. Tutti coloro tra di voi che infine sono rimasti senza carte hanno vinto.

## Casi speciali

- Nel collocarla, la vostra carta scivola senza far cadere altre carte? Allora potete tentarci altre due volte allo stesso posto. Ciò vale anche per un gettone Piopio o un supporto Lena che cadono senza far cadere nessuna carta. Se dopo tre volte non ci siete riusciti, allora deponete la vostra carta di nuovo davanti a voi e segue il turno del prossimo giocatore. In tal caso non potete scoprire una nuova carta.
- Davanti a voi vi sono tre carte di cui, secondo le regole, non potete utilizzare nemmeno una? (p.es.: avete tre carte Piopio davanti a voi e non è stato ancora posto nessun ombrellone su uno dei due iceberg) In tal caso posate tutte le tre carte sotto il vostro mazzo. Poi mischiate il mazzo e deponete tre carte nuove. Quand, à la fin de la partie, un joueur ne possède plus que des cartes qu'il ne peut pas utiliser selon les règles, la partie est immédiatement terminée. Ce joueur et tous ceux qui ont le même nombre de cartes ont gagné la partie.
- Se alla fine del gioco ad un giocatore rimangono solo carte che, secondo le regole, non può più collocare, il gioco si conclude immediatamente. Vincono sia tale giocatore e sia tutti coloro che hanno lo stesso numero di carte come lui.

## Ancora un piccolo consiglio per gli amici giovani di Piuma:

potete rendere il gioco un pò più facile scartando i supporti Lena e le carte Lena prima di iniziare a giocare.



© Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, D-12359 Berlin · Made in Germany  
www.schmidtspiele.de · www.gamemob.de

© Hans de Beer / Little Polar Bear AG / WDR mediagroup GmbH  
Agentur: WDR mediagroup licensing GmbH

Autorenagentur: White Castle Games, www.whitecastle.at

Design: Motive Cross Communication · www.motive.de



# Kleiner Eisbär, auf in die Sonne!



## Spielmaterial:

- 2 Eisberge
- 55 Karten (6 x Lars, 6 x Greta, 6 x Robby, 6 x Caruso, 6 x Pieps, 6 x Lena, 8 x Lemminge, 5 x Sopho, 5 x Sonnenschirm, 1 Erklärungskarte)
- 6 Chips mit Pieps-Abbildung
- 6 Kunststoffstecker
- 1 Aufkleberbogen mit 6 Lena-Aufklebern

Das spannende Karten-Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren von Arno Steinwender und Christoph Puhl

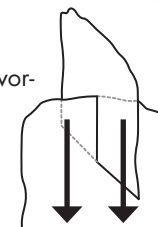
Es ist Sommer am Nordpol und Lars und seine Freunde genießen die Sonne. Auf den Eisbergen kann es dabei ganz schön eng werden. Und schwups, schneller als gedacht, landet ein Eisbärfreund im Wasser. Doch mit etwas Geschick könnt ihr den Freunden helfen, die besten Sonnenplätze zu ergattern. Da ist eine ruhige Hand gefragt, um seine Karten möglichst sicher an die Eisberge anzustellen.

## Ziel des Spiels

ist es, alle Eisbärfreunde geschickt auf und an die Eisberge zu setzen, um seine Karten als Erster loszuwerden.

## Bevor ihr zu spielen beginnt,

baut ihr die beiden **Eisberge** zusammen. Löst hierzu die vier Eisbergeile vorsichtig aus der Stanztafel. Jeweils zwei Teile steckt ihr zu einem Eisberg zusammen. Stellt beide Eisberge auf den Tisch. Lasst zwischen ihnen ungefähr so viel Abstand, dass die Spieleschachtel quer dazwischen passt.



Löst die **Pieps-Chips** aus der Stanztafel und legt sie fürs Spiel bereit.

Jeden der sechs **Lena-Aufkleber** klebt ihr auf die Unterseite eines Kunststoffsteckers. Legt die Stecker dann fürs Spiel bereit.