

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 (Bourgogne du sud), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

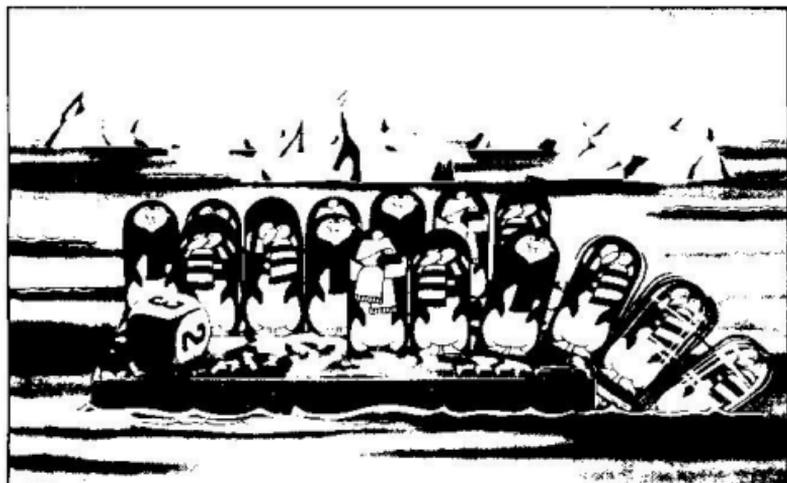
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PING WIN



Spelregels Règles du jeu
Spielregeln Rules of the game
Spelregler Spilleregler
Regole del gioco

322



PING WIN

2 - 4 spelers

Inhoud

speeltafel met gleuven
4 rode, 4 gele, 4 groene en 4 blauwe pinguïns
kaartje met schema van beginopstelling
dobbelsteen

Doel

Duw zoveel mogelijk pinguïns van de tegenstanders van de speltafel (ijsschots) af. Wie de laatste pinguïn(s) van een kleur overhoudt is winnaar.

Voorbereiding

Zet de 16 pinguïns rechtop in de gleuven van de ijsschots zoals aangegeven in het schema.

Spelverloop

Voor 4 spelers: Iedere speler kiest een kleur. De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen. De speler verschuift één van zijn pinguïns zoveel plaatsen naar links of naar rechts als hij punten gegooid heeft. De speler kiest zelf welke pinguïn van zijn kleur hij wil gebruiken om andere pinguïns naar of over de rand van de ijsschots te schuiven. Pinguïns die van de ijsschots geschoven worden, verdwijnen uit het spel. Wanneer een pinguïn als laatste in een gleuf overblijft, wordt hij op een plaats naar keuze in een willekeurige andere gleuf waar nog pinguïns staan, neergezet. Het spel is afgelopen als er nog maar 1 kleur pinguïns op de ijsschots staat.

Voor 3 spelers: Men speelt met 12 pinguïns in 3 kleuren, die op dezelfde manier als bij het spel voor 4 spelers in de gleuven worden opgesteld. De plaatsen van de 4 pinguïns die niet meedoen, blijven leeg.

Voor 2 spelers: Alle 16 pinguïns worden opgesteld zoals bij 4 spelers. Elke speler speelt met 2 kleuren en speelt naar keuze met de ene of andere kleur, alsof alle 8 pinguïns dezelfde kleur zouden hebben.

PING WIN

2 - 4 joueurs

Contenu

plateau de jeu à rainures
pinguïns : 4 rouges, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleus
fiche avec schéma des positions initiales
dé

But

Pousser en bas du plateau (banquise) le plus grand nombre possible de pinguïns de l'adversaire. Le gagnant est celui qui garde le(s) dernier(s) pinguïn(s) de sa couleur.

Préparatifs

Placer les 16 pinguïns, debout, dans les rainures, comme indiqué dans le schéma.

Déroulement du jeu

4 joueurs: Chaque joueur choisit une couleur. Les joueurs jettent le dé chacun à son tour. Chaque joueur déplace l'un de ses pinguïns vers la gauche ou la droite d'autant de places qu'il a obtenu de points avec le dé. Il choisit lui-même le pinguïn de sa couleur qu'il voudra utiliser pour pousser les autres pinguïns vers le bord de la banquise, ou par-delà celle-ci. Les pinguïns poussés en bas de la banquise sont éliminés. Lorsqu'un pinguïn est le dernier à rester dans une rainure, le joueur concerné le place, à n'importe quel emplacement, dans une autre rainure, n'importe laquelle, où se trouvent encore des pinguïns. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un pinguïn, ou plusieurs pinguïns, d'une même couleur, sur la banquise.

3 joueurs: On joue avec 12 pinguïns, de 3 couleurs, que l'on dispose dans les rainures comme lorsque les joueurs sont 4. Les places des 4 pinguïns qui ne participent pas, restent vides.

2 joueurs: On dispose les 16 pinguïns, comme dans le cas de 4 joueurs. Chaque joueur dispose de 2 couleurs, et emploie au choix l'une ou l'autre de celles-ci, comme si ses 8 pinguïns avaient la même couleur.

PING WIN

2 - 4 Teilnehmer

Inhalt

Spieltisch mit Spalten
4 rote, 4 gelbe, 4 grüne und 4 blaue Pinguine
Karte mit dem Schema der Anfangsaufstellung
Würfel

Ziel

Schieben Sie möglichst viele Pinguine des Spielgegners vom Spieltisch (Eisscholle) herunter. Wer den letzten Pinguin oder mehrere übrigbehält hat gewonnen.

Vorbereitung

Setzen Sie die 16 Pinguine aufrecht in die Spalten der Eisscholle, wie im Schema angegeben.

Spielverlauf

Für 4 Spieler: Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe. Dann wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler verschiebt einen seiner Pinguine um so viele Stellen nach links oder rechts, wie er Punkte gewürfelt hat. Dabei entscheidet der Teilnehmer selbst, welchen Pinguin seiner Farbe er dazu verwenden will, andere Pinguine an oder über den Rand der Eisscholle zu schieben. Pinguine, die von der Eisscholle heruntergeschoben werden, verschwinden aus dem Spiel. Wenn ein Pinguin als letzter in einer Spalte übrigbleibt, wird er auf eine Stelle nach Wahl in einer beliebigen Spalte, in der noch Pinguine stehen, gesetzt. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch Pinguine einer einzigen Farbe auf der Eisscholle stehen.

Für 3 Spieler: Man spielt mit 12 Pinguinen in 3 Farben, die in gleicher Weise, wie zuvor im Spiel für 4 Spieler beschrieben, in den Spalten aufgestellt werden. Die Plätze der 4 Pinguine, die jetzt nicht mitspielen, bleiben leer.