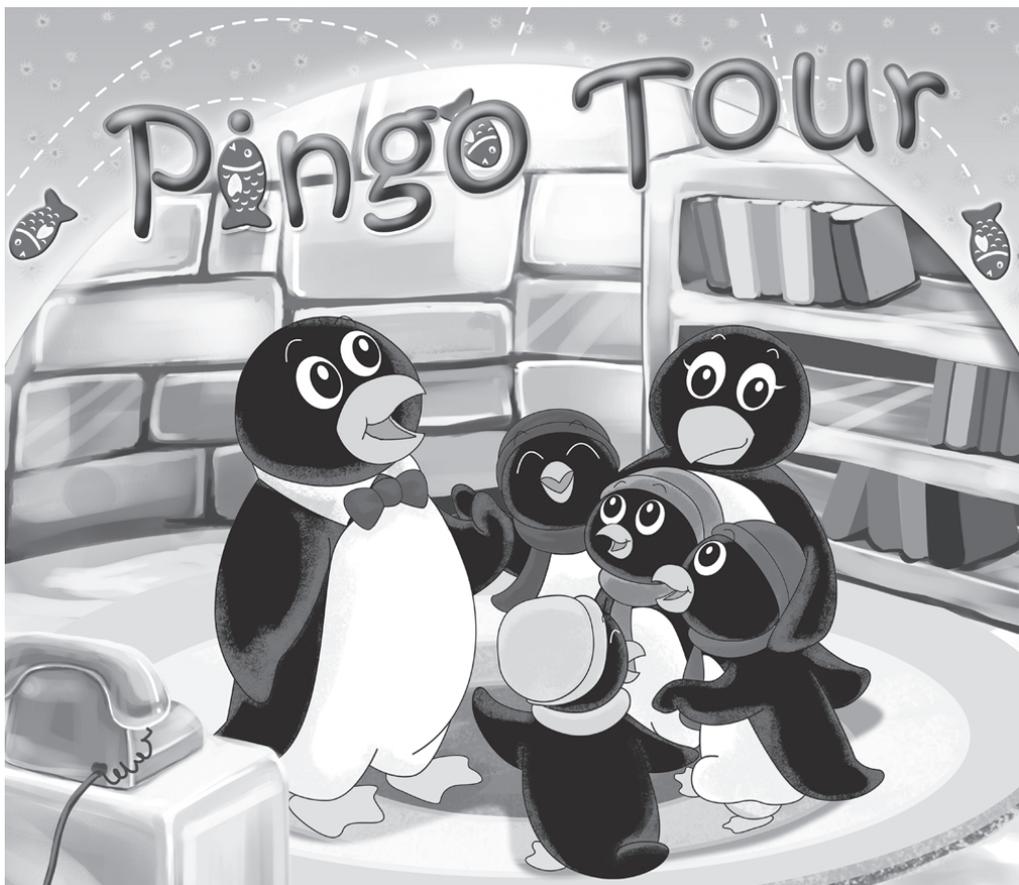


Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels  
Manuale \* 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22301



belsduc

## PINGO TOUR

Fische sammeln auf ganz besondere Art. Rateglück und geschickte Hände verhelfen den Spielern zum Sieg, aber wer beim Knobeln verliert, muss auch mal einen Fisch abgeben können.

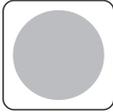
Alter:	ab 4 Jahre
Mitspieler:	2 - 4
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 4 Pinguin Spielfiguren 40 Fische 1 Farb-/Symbolwürfel
Spielidee:	Eugen Wyss

Die kleinen Pinguine haben viel Spaß. Ihre Eltern fangen Fische, werfen sie auf die Eisschollen und die Kleinen haben nichts Besseres zu tun als damit zu spielen. Sie werfen die Fische hoch und knobeln darum. Aber nur so lange, bis einer der kleinen Pinguine die meisten hat ..... oder bis die Eltern auftauchen!

**Kurzanleitung:** Der Farb-/Symbolwürfel leitet die Pinguine über die Eisschollen und zeigt verschiedene Möglichkeiten, um an Fische zu gelangen. Es werden Fische hochgeworfen und es wird darum geknobelt aber auch ein bisschen Glück bei den Pfeilen ist von Vorteil. Der Pinguin, der bei Erreichen der letzten Eisscholle die meisten Fische gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**Vorbereitung des Spiels:** Das Spielbrett kommt in die Tischmitte und der Würfel wird bereitgelegt. Jeweils fünf Fische werden auf die größeren Eisschollen mit dem abgebildeten Fisch gestapelt, die restlichen Fische werden neben das Spielbrett gelegt. Nun sucht sich jeder Spieler einen Pinguin aus und stellt ihn auf das Startfeld mit der grünen Flagge.

**Spielverlauf:** Der jüngste Spieler beginnt, bevor es im Uhrzeigersinn weitergeht. Je nach dem, was der Würfel zeigt, führt er Folgendes aus:



Rot, grün, gelb oder blau: Der Spieler setzt seinen Pinguin auf die nächste Eisscholle, bei der die gewürfelte Farbe frei ist. Wenn auf der Eisscholle Fische liegen, nimmt er diese in beide Hände und wirft sie neben dem Spielbrett hoch. Die Fische, die mit der bedruckten Seite nach oben liegen bleiben, darf er behalten die anderen legt er auf die Scholle zurück.



Hand: Der Spieler knobelt mit jedem Mitspieler um einen Fisch. Dazu nehmen alle einen ihrer Fische und verstecken ihn hinter dem Rücken in einer ihrer Hände. Nun strecken sie ihre Hände nach vorn. Der Spieler darf raten, in welcher der Hände die Fische jeweils versteckt sind. Richtig erratene Fische darf er behalten. Nicht erratene Fische behalten die jeweiligen Mitspieler. Wer keine Fische hat, knobelt nicht mit.



Pfeil: Der Spieler dreht an einem der beiden Pfeile auf dem Spielbrett. Je nach dem wo der Pfeil stehen bleibt, darf er sich einen oder zwei Fische aus dem Bestand neben dem Spielbrett nehmen. Bleibt der Pfeil auf dem leeren Feld stehen, hat er leider Pech gehabt und bekommt keinen Fisch.

**Spielende:** Sobald der erste Spieler die letzte Eisscholle erreicht hat und die darauf liegenden Fische hochgeworfen hat, endet das Spiel. Dieser Spieler nimmt die ggf. richtig liegenden Fische noch an sich und dann zählen alle ihre Fische. Wer die meisten Fische sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## PINGO TOUR

Collecting fish in a very special way. Luck at guessing and skilful hands will help you win but if you lose the guessing game, you have to be ready to give up a fish.

Age: 4+  
Players: 2 - 4  
Contents: 1 wooden game board  
4 penguin figures  
40 fish  
1 dice with colours/symbols

Game idea: Eugen Wyss

The small penguins have a lot of fun. Their parents catch fish, which they throw onto the ice floes, and the little ones have nothing better to do than to play around with them. They throw the fish up high and play guessing games for them. But only until one of the small penguins has the most .....or until the parents appear!

Short description: The colour-and-symbol dice guides the penguins over the ice floes and shows different ways of getting fish. Fish are tossed up, a guessing game is played for them and a bit of luck at spinning the arrow helps too. The winner is the one whose penguin has managed to collect the most fish by the time the last ice floe is reached.

Preparation of the game: The game board is placed in the middle of the table and the dice is put out. Five fish are stacked on each of the bigger ice floes, which have a picture of a fish. The remaining fish are piled beside the game board. Each player now picks a penguin and puts it on the start field with the green flag.

Rules of  
the game:

The youngest player begins and the other players take turn in a clockwise direction. Depending on what comes up on the dice, the player proceeds as follows:



Red, green, yellow or blue: The player puts his/her penguin onto the nearest ice floe on which the colour shown on the dice is free. If there are fish lying on the ice floe, (s)he picks them up with both hands and tosses them up high beside the game board. (S)he can then keep the fish that land face up but must put the others back on the floe.



Hand: The player plays a guessing game with each of the other players for that player's fish. To do this, the other players hide one of their fish in one hand behind their backs. They then stretch out their hands in front of them. The player whose go it is may now guess which hands are hiding a fish and if (s)he guesses correctly, (s)he may take the fish. Otherwise, the other player may keep the fish. Players who don't have any fish can't take part in this guessing game.



Arrow: The player spins one of the two arrows on the game board. Depending on where the arrow lands, (s)he may take one or two fish out of the pile beside the board. However, if (s)he is unlucky, the arrow will land on an empty field, which means (s)he doesn't get any fish.

End of  
the game:

The game is over as soon as the first player reaches the last ice floe and tosses up the fish lying on it. This player may then take the fish that land face up. All the players count their fish then. The winner is the one who has collected the most fish.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## PINGO TOUR

Vous voilà engagé dans une partie de pêche mémorable. Pour gagner, les joueurs devront avoir de l'intuition et faire preuve de dextérité.

Age : à partir de 4 ans  
Joueurs : 2 - 4  
Contenu : 1 plateau de jeu en bois  
4 pingouins  
40 poissons  
1 dé avec couleurs et symboles

Idée du jeu: Eugen Wyss

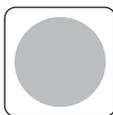
Sur la banquise, les parents pingouins attrapent des poissons pour leurs petits et les placent sur les plaques de glace. Les petits pingouins s'amuse-ent ensuite à les lancer en l'air et à en ramasser le plus possible

Brève description : Le dé guide les pingouins sur les plaques de glace et indique les différentes façons d'obtenir des poissons. On jette le dé pour avancer son pingouin, on lance les poissons en l'air en espérant les faire retomber du bon côté, et on espère avoir de la chance lorsque vient le moment de tourner l'une des roues fléchées. Le gagnant est le pingouin qui a obtenu le plus grand nombre de poissons, une fois la dernière plaque de glace atteinte par un joueur.

Préparation du jeu : Mettre le plateau de jeu au centre de la table et le dé à proximité. Empiler cinq poissons sur chacune des grandes plaques de glace contenant un poisson. Poser les autres poissons à côté du plateau de jeu (c'est la réserve). Chaque joueur choisit un pingouin et le pose sur la case départ munie d'un drapeau vert.

Déroulement  
du jeu :

Le benjamin commence et les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon la face sur laquelle le dé s'arrête, le joueur joue comme suit :



Rouge, vert, jaune ou bleu : le joueur déplace son pingouin sur la première plaque de glace libre de la couleur indiquée par le dé. Si la plaque de glace contient des poissons, le joueur les prend des deux mains et les lance en l'air, à côté du plateau de jeu. Il garde les poissons qui retombent avec la face imprimée tournée vers le haut, puis replace les autres sur la plaque de glace.



Main : le joueur joue avec les autres joueurs afin d'obtenir un poisson. Tous ses adversaires prennent un de leurs poissons et le cachent dans une main, derrière leur dos. Ensuite, ils tendent les mains devant eux. Pour chaque adversaire, le joueur en cours doit deviner dans quelle main le poisson se cache. Il le gagne s'il le trouve. Dans le cas contraire, les autres joueurs gardent leur poisson. Les joueurs qui n'ont pas de poisson ne peuvent pas jouer.



Flèche : le joueur fait tourner l'une des deux flèches sur le plateau de jeu. Le joueur prend zéro, un ou deux poissons dans la réserve, selon que la flèche s'arrête sur la case avec respectivement zéro, un ou deux poissons.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a atteint la dernière plaque de glace (avec un drapeau rouge), lancé en l'air les poissons qui s'y trouvent, et pris les éventuels poissons retombés du bon côté, la partie est terminée. Tous les joueurs comptent leurs poissons et celui qui en a obtenu le plus grand nombre est déclaré vainqueur.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## PINGO TOUR

Reunir peces de una forma muy especial. Un poco de buena suerte y habilidad manual ayudarán a los jugadores a ganar. Pero el que falla al adivinar, tendrá que dar uno de sus peces.

Edad: a partir de 4 años  
Jugadores: 2 - 4  
Contenido: 1 tablero de madera  
4 figuras de pingüino  
40 peces  
1 dado de colores/símbolos

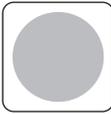
Ideado por: Eugen Wyss

Los pequeños pingüinos se lo pasan pipa. Sus padres cogen peces y los tiran sobre las placas de hielo, y los pequeños no tienen otra cosa que hacer que jugar con ellos. Lanzan los peces al aire y los echan a suertes. ¡Pero sólo hasta que uno de los pequeños pingüinos consigue más que los otros...o hasta que aparecen los padres!

Breve descripción: El dado de colores y símbolos guía a los pingüinos por las placas de hielo y les indica diferentes posibilidades de cómo conseguir peces, por ejemplo, lanzándolos al aire o echándolos a suertes. Y un poco de maña al girar las flechas también puede redundar en beneficio. Una vez alcanzada la última placa de hielo, gana la partida el pingüino que haya cogido más peces.

Preparación del juego: El tablero se dispone en el centro de la mesa, y se preparan los dados. Sobre cada una de las placas de hielo más grandes, que llevan el dibujo del pez, se coloca una pila de cinco peces; los demás peces se dejan en un montón junto al tablero. Ahora, cada jugador elige un pingüino y lo pone sobre la casilla de inicio con la bandera verde.

**Cómo se juega:** Empieza el jugador más joven, y a continuación se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj. Dependiendo de lo que indique el dado, el jugador debe realizar las siguientes acciones:



**Rojo, verde, amarillo o azul:** El jugador coloca su pingüino sobre la siguiente placa de hielo donde el color que indica el dado esté todavía sin ocupar. Si hay peces sobre la placa de hielo, los coge con ambas manos y los tira al aire a un lado del tablero. Los peces que caen con el dibujo boca arriba se los puede quedar, los otros los debe volver a colocar sobre la placa.



**Mano:** El jugador echa suertes con cada uno de los otros jugadores para conseguir un pez. Para ello, todos cogen uno de sus peces y lo esconden en una de sus manos detrás de sus espaldas. Después ponen las manos cerradas delante. El jugador tiene que adivinar ahora dónde se esconden los peces. Los que acierta, se los puede quedar. Los que no, se los quedan los respectivos jugadores. El jugador que no tiene peces, no puede participar adivinando.



**Flecha:** El jugador gira una de las dos flechas que hay en el tablero. Dependiendo de dónde se para la flecha, puede coger uno o dos peces del montón junto al tablero. Si la flecha se queda sobre la casilla en blanco, le ha fallado la suerte y no se lleva ningún pez.

**Fin de la partida:**

La partida termina en el momento en que uno de los jugadores llega a la última placa de hielo y lanza al aire los peces que se encuentran sobre la misma. Este jugador puede quedarse los peces que caigan con la cara correcta boca arriba, y luego los jugadores pasan a contar cada uno los peces recogidos. Gana la partida el que más peces ha podido reunir.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## PINGO TOUR

Vissen verzamelen op een heel speciale manier. Geluk bij het raden en handige handjes helpen de spelers bij het winnen, maar wie bij het dobbelen verliest moet ook eens een vis af kunnen geven.

Leeftijd:	vanaf 4
Aantal spelers:	2 - 4
Inhoud:	1 houten spelbord 4 pinguïn figuren 40 vissen 1 kleuren-/symbooldobbelsteen
Spelidee:	Eugen Wyss

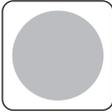
De kleine pinguïns hebben veel pret. Hun ouders vangen vissen, gooien ze op de ijsschollen en de kleintjes hoeven niet meer te doen dan ermee te spelen. Ze gooien de vissen omhoog en dobbelen erom. Maar slechts zo lang tot één van de kleine pinguïns de meesten heeft..... of totdat de ouders komen.

**Korte beschrijving:** De kleuren-/symbooldobbelsteen voert de pinguïns over de ijsschollen heen en toont verschillende mogelijkheden om aan vissen te komen. Er worden vissen omhoog gegooid en er wordt om gedobbeld, maar ook een beetje geluk bij het draaien van de pijlen is wel handig. De pinguïn die bij het bereiken van de laatste ijsschol de meeste vissen heeft weten te verzamelen, wint het spel.

**Vorbereiding van het spel:** Het spelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst en de dobbelsteen wordt klaargelegd. Telkens vijf vissen worden op de grotere ijsschollen met de afgebeelde vis gestapeld; de resterende vissen worden naast het spelbord neergelegd. Nu kiest iedere speler een pinguïn en zet hem op het startveld met de groene vlag.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint, voordat het met de wijzers van de klok mee doorgaat. Afhankelijk van hetgeen de dobbelsteen laat zien wordt het volgende gedaan:



Rood, groen, geel of blauw: De speler zet zijn pinguïn op de volgende ijsschol waarop de gedobbelde kleur vrij is. Wanneer er vissen op de ijsschol liggen, pakt hij die met beide handen en gooit ze naast het spelbord omhoog. De vissen die met het motief boven blijven liggen mag hij houden en de anderen legt hij terug op de ijsschol.



Hand: De speler tost met iedere andere speler om een vis. Hiervoor pakken alle spelers één van hun vissen en verstoppen hem achter de rug in één van de handen. Nu steken ze de handen naar voren. De speler mag raden in welke hand de vissen telkens verstoppt zijn. Juist geraden vissen mag hij houden. Niet geraden vissen houden de betreffende spelers zelf. Wie geen vissen heeft, die tost niet mee.



Pijl: De speler draait aan één van de twee pijlen op het spelbord. Afhankelijk ervan waar de pijl blijft staan mag hij één of twee vissen uit de stapel naast het spelbord pakken. Wanneer de pijl naar het lege veld wijst, heeft hij pech gehad en krijgt geen vis.

Einde van het spel:

Zodra de eerste speler de laatste ijsschol heeft bereikt en de daarop liggende vissen omhoog heeft gegooid, is het spel afgelopen. Deze speler pakt de eventueel juist liggende vissen nog op en dan telt iedereen zijn vissen. Wie de meeste vissen heeft weten te verzamelen heeft het spel gewonnen.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Pingo Tour

Pescare pesci, ma in modo del tutto particolare. Fortuna agli indovinelli e destrezza aiutano i giocatori a vincere, ma chi perde tirando a sorte deve anche saper rinunciare ad un pesce..

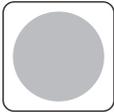
Età:	dai 4 anni
Numero di giocatori:	2-4
Contenuto:	1 tavoliere in legno 4 pedine pinguino 40 pesci 1 dado colorato con simbolo
Ideatore:	Eugen Wyss

I piccoli pinguini si divertono moltissimo. I loro genitori catturano pesci, li lanciano sulle lastre di ghiaccio e i piccoli non hanno niente di meglio da fare che giocarci. Lanciano i pesci in alto e tirano a sorte. Ma soltanto fino a che uno dei piccoli pinguini non è riuscito a prenderne di più... o fino a che i genitori non riemergono!

**Breve introduzione:** Il dado colorato con il simbolo guida i pinguini sulle lastre di ghiaccio, mostrando loro varie possibilità per arrivare ai pesci. I pesci vengono lanciati, tirando a sorte, ma anche sfrecciare veloci aiuta un po' la fortuna. Vince il pinguino che riesce a prendere il maggiore numero di pesci al suo arrivo all'ultima lastra di ghiaccio.

**Preparazione del gioco:** Il tavoliere viene posizionato al centro del tavolo e si prepara il dado. Cinque pesci vengono ammassati sulle lastre di ghiaccio più grandi dove appare la figura del pesce e i rimanenti pesci sono posti accanto al tavoliere. Quindi ogni giocatore sceglie un pinguino e lo posiziona sulla casella di partenza con la bandierina verde.

**Svolgimento:** Inizia il giocatore più piccolo, quindi il gioco procede in senso orario. A seconda dell'illustrazione che mostra il dado, il giocatore svolge le seguenti azioni:



Rosso, verde, giallo o blu: il giocatore mette il suo pinguino sulla lastra di ghiaccio successiva dove il colore estratto con il dado è libero. Se sulla lastra di ghiaccio ci sono dei pesci, il giocatore li prende con entrambe le mani e li lancia in alto vicino al tavoliere. Il giocatore può tenere i pesci che restano con il lato stampato rivolto verso l'alto, riponendo i restanti pesci sulla lastra di ghiaccio..



Turno: il giocatore estrae a sorte un pesce con ogni compagno di gioco. A tale proposito, tutti i giocatori prendono uno dei propri pesci nascondendolo in una mano dietro la schiena. I giocatori portano quindi le mani avanti. Il giocatore può indovinare in quale mano sono rispettivamente nascosti i pesci per ogni turno. Il giocatore può tenere i pesci per i quali ha indovinato, mentre gli altri restano al rispettivo compagno di gioco. Chi non possiede pesci, non partecipa all'estrazione.



Spostamento: il giocatore si muove sul tavoliere in uno dei due sensi indicati da una freccia. A seconda di dove si ferma la freccia, il giocatore può prendere uno o due pesci dalla riserva vicino al tavoliere. Se la freccia si ferma sulla casella libera, il giocatore sfortunato non prende alcun pesce.

**Fine del gioco:** Il gioco termina quando il primo giocatore arriva all'ultima lastra di ghiaccio, lanciando il rispettivo pesce. Questo giocatore ha eventualmente diritto a prendere il pesce che risulta nella posizione corretta, dopodiché tutti i giocatori contano i propri pesci. Vince chi è riuscito a catturare più pesci.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

货号22301

## 企鵝旅行

孩子可以通过一种特别的方式来收集鱼片，通过猜谜的方式来游戏，正确的猜谜结果和一双娴熟的手会帮助你获得胜利，但如果输掉猜谜游戏，你就得拿出自己的一条鱼给对方。

适合年龄：4岁以上

游戏人数：2-4人

游戏配件：1块木质游戏板

4只企鵝

40条鱼

1个印有颜色和指示图形的骰子

游戏作者：奥根·怀斯

绘 画：克里斯缇娜·赫普， 赫尔民·斯特尔马赫

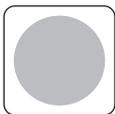
小企鵝们在一起玩得很开心，他们的父母将抓到的鱼儿扔在了冰块上，他们围着这些鱼儿嬉戏，一会儿将鱼抛起来，一会儿一起玩猜谜游戏，直到一只小企鵝拿到最多的鱼儿……或者他们的父母出现，比赛才结束。

游戏简介：在印有颜色和指示图形的骰子指引下，企鵝们跳跃过浮冰，用不同的方式来获取小鱼。将鱼片抛起来，一起玩猜谜游戏，转动指针看是否能获得更多的鱼片。当到达终点（最后一个冰块）时获得鱼最多的人为胜利者。

游戏准备：先将游戏板放置在桌子的中央，然后拿出骰子，并在每个冰块上印有鱼形图案的地方叠放5条鱼，剩余的鱼堆放在游戏板的旁边。游戏者每个人选择一个企鵝，放在印有绿旗的冰块上。

游戏规则：

从年龄最小的游戏者开始，按顺时针轮流掷骰子。根据骰子显示的颜色或者指示图形：



掷到红色、绿色、黄色或者蓝色，企鹅跳到离自己最近冰块的和骰子显示一致的颜色上。如果冰块上有鱼，就用双手将5条叠放的鱼在游戏板旁往上抛，鱼散落下来后，数一数有几条掉到桌面上的鱼是面朝上的，正面朝上的鱼归游戏者所有。然后将剩余的鱼叠好，放回游戏板上原来的地方。



掷到手的图案时，除掷到“手”图形的游戏者外，其它的游戏者都要拿出一条鱼，握在手中，藏到背后。然后一起伸出手来，猜谜者（掷到“手”图形的游戏者）可以一个个的猜他们哪只手里有鱼，如果猜对了，鱼归猜谜者所有，猜错了，仍归其他游戏者自己所有。手中没有一条鱼的游戏者不能参加这个猜谜环节。



掷到指针的图案：转动游戏板上的指针，指针停留的位置决定了能从那一堆放在游戏板旁边的鱼儿里拿走一条还是两条鱼。如果指针停留在了空白的地方，对不起，一条鱼都不能拿。

当任何一只企鹅到达最后一个冰块，将冰块上的5条鱼往上抛，游戏者取走面朝上的鱼儿后。接下来每个人都数一下自己手中的鱼片，谁的鱼片最多谁就赢了。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心，并有所收获！

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
info@beleduc.de

© 2007



**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 请您保留地址!