

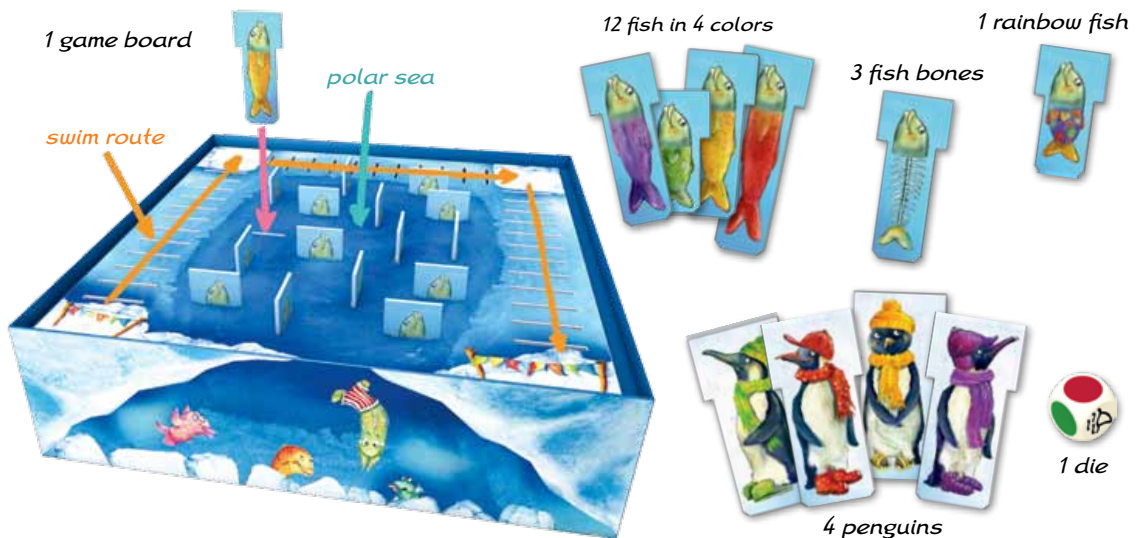
FLOSSEN HOCH!



by Edith Grein-Böttcher
for 2 to 4 penguins,
4 years and up

Folk festival at the South Pole! Today, the coolest sea dwellers outdance, outdive and outfrolic one another. The penguins' fish race is supposed to become the highlight of the day. For this, it is vital to haul the longest colored fish out of the water. If you don't have water in your eyes and you memorize where the fish plunge back into the sea after that, you may step onto the winners' floe and jubilantly raise both fins.

Materials and set-up



- Before the first game, punch all penguins and fish out of the punch-out boards.
- Place the gameboard into the bottom of the box.
- Each player gets the penguin and all fish of one color.
- Then, one after another, stick your fish into the seawater, so that only the heads of the fish are visible.
- In a two-player or three-player game, stick the fish in the remaining colors into the seawater, too.
- Stick the 3 fish bones and the rainbow fish into the still empty slots in the seawater.
- The player who last saw a live fish takes the die and starts the game. After that, you play in turn.

Course of the game

First of all, roll the die ...

On your turn, you roll the die.

The die shows a color!

The color rolled shows you what fish are in demand. The rainbow fish is especially good, since it shows all colors.

One after another, clockwise, starting with the player who rolled the die, each player now hauls one fish out of the water.



Example: *Ed* has rolled **YELLOW**. He pulls a **YELLOW** fish out of the water. Super! Then his left neighbor, *Lisa*, even manages to catch the longest **YELLOW** fish. Now *Toby* tries, but he has bad luck - his fish is also long, but unfortunately **RED**. Finally, *Nina* is happy that she pulls the rainbow fish out of the water.

The die doesn't show a color but a fish!

In this case also, the players, one after another, pull one fish each out of the sea. This fish, however, has to match the player's own color (or be the rainbow fish).



Example: *Lisa* has rolled the fish. Since she had initially chosen the **PURPLE** fish, she now looks for a fish of this color. But unfortunately, she finds a **GREEN** fish. The next player, *Toby*, does better: He finds one of his **YELLOW** fish. After that, *Nina* also succeeds in pulling one of her **RED** fish out of the sea. *Ed* can't remember where his green fish are. Therefore, he looks for the rainbow fish; but unfortunately, he finds only a fish bone.

The die shows a shark fin: Shark alert!!!

If you have rolled the shark, you immediately **shout out clearly**, „Shark alert!“ Now all players may fish **simultaneously**. Everybody tries to haul the **longest fish possible of any color** out of the water. In this case also, each player may take only one fish out of the sea.

Who is allowed to move his penguin?

First, wait until all players have hauled in one fish!

If you have hauled in a **fish of the required color** or the **rainbow fish**, you may move your penguin after that. The other penguins stay put.

In case of the „**Shark alert!**“, all players may move their penguin, provided they have **not fished a fish bone** out of the water.

As for moving the penguins, always remember that you take your turns **one after another**: The player who has rolled the die begins. Then the other players who have not rolled in this round follow in turn.

How do we move our penguins?

When you are allowed to move your penguin **for the first time**, you stick him into the first slot of the swimming route. After that, you immediately start moving from there.

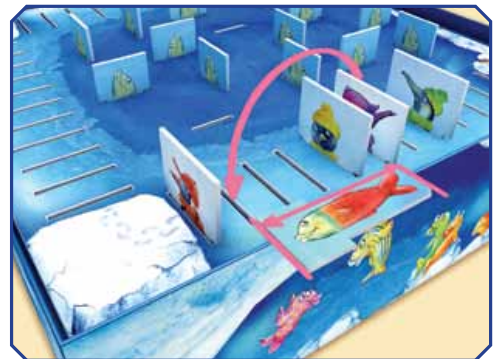
When you move, you connect the tail tip of the fish you caught to your penguin. Then you move your penguin forward and stick him into the slot that the head of the fish reaches. If there is already a penguin sitting there, you „pass“ him: You stick your penguin into the **next unoccupied slot** of the swimming route.

What happens on the ice floes of the corner spaces?

Whenever your penguin reaches an ice floe, you stick him immediately into the next vacant space of the swimming route.



Example: Ed has rolled RED. He has pulled a PURPLE fish out of the water; therefore his penguin must remain where he is.



Lisa has found the medium-sized RED fish, connects it to the foot tip of her penguin and moves the penguin to the head tip of the fish.



Toby's penguin reaches exactly the same space with the rainbow fish. Consequently he may pass Lisa. Since Nina's penguin is already sitting in the next slot, he passes this penguin too and lands on the ice floe. Therefore, Toby sticks his penguin into the first slot that is vacant after the floe.



Nina's penguin, along with the shortest RED fish, reaches the ice floe as well and consequently lands one slot past Toby's penguin.

What do we do with the fish we caught?

As soon as you have executed all the allowed movements of your penguins, you put your fish back into the seawater, one after another, again starting with the player who has rolled the die. You can choose in which empty sea slot you stick them. In this way, fish can change their swimming places.

And now the next player rolls the die? ...

Exactly. And you go on playing until you get to the ...

... End of the Game

The first penguin to reach the destination ends the game as the winner.



Author: Edith Grein-Böttcher

Illustration: Claudia Stöckl

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

© 2012 Zoch GmbH
 Briener Straße 54a
 D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Distribution in
 Switzerland
 CARLETTO AG
 Moosacherstraße 14
 CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5018

FLOSSEN HOCH!



un jeu d'Edith Grein-Böttcher
pour 2 à 4 pingouins à partir de 4 ans

C'est la fête au pôle Sud ! Aujourd'hui, les habitants les plus cool de la mer dansent, plongent et font la course. Au programme de la journée figure également une compétition de pêche pour les pingouins, qui s'annonce comme un grand moment ! Il s'agit de sortir de l'eau les poissons colorés les plus grands. Le pingouin le plus vigilant, qui repèrera où les poissons seront ensuite relâchés dans la mer, gagnera et pourra exécuter fièrement la danse de la victoire sur son bloc de glace.

Matériel et préparatifs



- Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez tous les pingouins et les poissons.
- Placez le plateau de jeu dans la partie inférieure de la boîte.
- Chacun d'entre vous reçoit tous les poissons et le pingouin d'une même couleur.
- Ensuite, l'un après l'autre, enfoncez vos poissons dans l'eau de mer de manière à ce qu'on ne voie plus que les têtes des poissons.
- Si vous jouez à deux ou à trois, mettez aussi les poissons des couleurs restantes dans l'eau de mer.
- Dans les encoches restées vides de l'eau de mer, enfoncez les 3 arêtes de poisson et le poisson arc-en-ciel.
- Le dernier à avoir vu un poisson vivant prend le dé et commence la partie. Vous continuerez ensuite à jouer à tour de rôle.

Déroulement de la partie

On commence par lancer le dé...

Le joueur dont c'est le tour lance le dé.

Le dé indique une couleur !

La couleur indiquée par le dé vous montre quels sont les poissons que vous devez chercher. Vous pouvez aussi essayer de trouver le poisson arc-en-ciel, puisqu'il est de toutes les couleurs.

L'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a lancé le dé, **chacun** d'entre vous sort un poisson de l'eau.



Exemple : **Edgar** a lancé le dé et obtenu la couleur JAUNE. Il sort de l'eau un poisson JAUNE. Super ! Sa voisine de gauche, **Elise**, réussit ensuite à attraper le poisson JAUNE le plus long. Puis c'est à **Thibault** d'essayer, mais il n'a pas de chance : son poisson est grand aussi, malheureusement il est ROUGE. Enfin, c'est à **Nina**, qui est contente car elle sort de l'eau le poisson arc-en-ciel.

Le dé n'indique pas une couleur, mais un poisson !

Dans ce cas aussi, les joueurs sortent l'un après l'autre un poisson de la mer. Mais chaque joueur doit prendre un poisson **correspondant à la couleur qu'il a choisie** au début de la partie (ou le poisson arc-en-ciel).



Exemple : **Elise** a lancé le dé, qui indique le poisson. Comme elle avait choisi les poissons VIOLETS au début de la partie, elle doit maintenant chercher un poisson de cette couleur. Malheureusement, c'est un poisson VERT qu'elle trouve. **Thibault**, lui, fait mieux : il trouve l'un des poissons JAUNES qu'il cherchait. Ensuite, **Nina** réussit elle aussi à sortir de l'eau l'un des poissons ROUGES qu'elle devait trouver. **Edgar** ne se souvient pas où sont ses poissons VERTS. Il cherche donc le poisson arc-en-ciel. Malheureusement, il ne trouve qu'une arête.

Le dé indique un aileron de requin : alerte aux requins !!!

Si tu tombes sur l'aileron de requin, tu dois aussitôt crier bien fort : « **Alerte aux requins !** ». Maintenant, vous pouvez pêcher tous en même temps. Chacun essaie de sortir de l'eau un poisson de la couleur de son choix, le plus grand possible. Comme dans les autres cas, chaque joueur ne peut sortir des flots qu'un seul poisson.

Qui peut déplacer son pingouin ?

Attendez d'abord que tous les joueurs aient sorti de l'eau un poisson. Un joueur qui a pêché un poisson de la couleur recherchée ou le poisson arc-en-ciel peut ensuite déplacer son pingouin. Les autres pingouins ne bougent pas.

En cas d'« **alerte aux requins** », tous les joueurs peuvent déplacer leur pingouin, à condition qu'ils n'aient pas pêché d'arête de poisson.

Quand vous déplacez les pingouins, veillez toujours à le faire l'un après l'autre: le joueur qui a lancé le dé peut commencer, suivi des autres joueurs, qui n'ont pas lancé le dé au cours de ce tour.

Comment déplace-t-on les pingouins ?

Quand tu peux déplacer ton pingouin pour la première fois, mets-le dans la première encoche du trajet. Tu le déplaces aussitôt en partant de là.

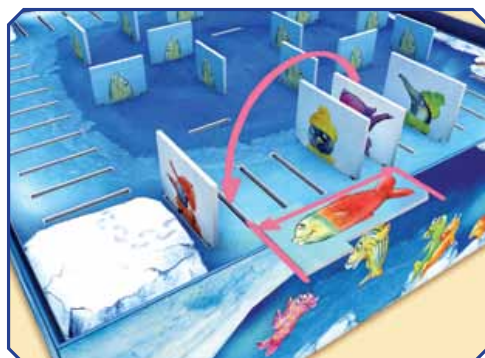
Si tu as le droit de déplacer ton pingouin, place le poisson que tu viens d'attraper devant lui, en mettant le bout de sa queue devant le pingouin. Puis déplace ton pingouin vers l'avant et mets-le dans l'encoche où arrive le bout de la tête du poisson. Si un pingouin s'y trouve déjà, tu le « dépasses » : tu mets ton pingouin dans l'encoche vide suivante du trajet.

Que se passe-t-il sur les blocs de glace des cases situées dans les angles ?

A chaque fois que ton pingouin atteint un bloc de glace, tu le places aussitôt sur la case vide suivante du trajet.



Exemple : Edgar a lancé le dé et obtenu la couleur ROUGE. Il a sorti de l'eau un poisson VIOLET. Son pingouin doit donc rester sur place.



Elise a trouvé le poisson ROUGE de taille moyenne, elle le place sur le bout des pieds de son pingouin puis déplace celui-ci jusqu'à l'encoche située à l'extrémité du poisson.



Le pingouin de **Thibault** atteint la même case avec le poisson arc-en-ciel. Il a donc le droit de doubler **Elise**. Comme le pingouin de **Nina** se trouve déjà dans l'encoche suivante, il le double également et se retrouve sur le bloc de glace. **Thibault** place alors son pingouin dans la première encoche vide située après le bloc de glace.



Ensuite, le pingouin de **Nina** atteint lui aussi le bloc de glace avec le plus petit des poissons **ROUGES**, si bien qu'il se retrouve finalement devant le pingouin de **Thibault**.

Que fait-on des poissons pêchés ?

Dès que vous avez effectué tous les déplacements que vous avez le droit de faire avec vos pingouins, l'un après l'autre, en commençant à nouveau par le joueur qui a lancé le dé, vous remettez vos poissons dans l'eau de mer. Vous pouvez choisir dans quelle encoche vide située dans l'eau de mer vous les mettez. De cette manière, les poissons changent de place dans l'eau.

Et maintenant, c'est au joueur suivant de lancer le dé ?

Exactement. Puis vous continuez à jouer ainsi jusqu'à la...

...Fin de la partie

Le premier pingouin à atteindre la fin du parcours met fin à la partie et gagne.



Auteur: Edith Grein-Böttcher
Illustration: Claudia Stöckl
Traduction : Birgit Irgang

© 2012 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Distribution en
Suisse:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5018

FLOSSEN HOCH!



di Edith Grein-Böttcher
per 2-4 pinguini
a partire dai 4 anni

È festa grande al Polo Sud! I più simpatici abitanti del mare oggi fanno a gara: nuotando, tuffandosi e scatenandosi! Tutti aspettano la sfida più divertente: la gara di corsa dei pinguini con il pesce in bocca. Si tratta di pescare dall'acqua i pesci colorati più lunghi. Chi riesce a ricordarsi dove si sono tuffati i pesci, potrà alzare le pinne ed esultare sul lastrone di ghiaccio del vincitore.

Materiale del gioco e come montarlo



- Staccate tutti i pinguini e tutti i pesci dallo stampo.
- Ponete il cartellone sulla parte inferiore della scatola.
- Ognuno prende un pinguino e tutti i pesci di un colore.
- Infilate ora uno alla volta tutti i vostri pesci nel mare in modo che si vedano solamente le loro teste.
- Se giocate in due o in tre, infilate in acqua anche tutti gli altri pesci.
- Nelle fessure libere infilate le 3 lische di pesce e il pesce arcobaleno.
- Chi, per ultimo, ha visto un pesce vivo, sia in un acquario, in mare etc., prende il dado e inizia il gioco. Poi si tirerà il dado uno dopo l'altro.

Svolgimento del gioco

Si tira il dado ...

Tira il dado il giocatore di turno.

Sul dado è uscito un colore!

Il colore sul dado indica il colore dei pesci da tirare fuori dall'acqua. Va bene anche il pesce arcobaleno, poiché è di tutti i colori.

Il giocatore che ha tirato il dado tira fuori dall'acqua UN pesce, dopodiché ognuno dei giocatori, uno dopo l'altro e in senso orario, ne tira fuori UNO.



Esempio: Edwin ha tirato GIALLO. Tira fuori dall'acqua un pesce GIALLO. Magnifico! Alla sua sinistra c'è Ilka che riesce a catturare il pesce GIALLO più lungo. Ora ci prova Tobi, ma è sfortunato: Anche il suo pesce è lungo, ma purtroppo è ROSSO. Alla fine la più fortunata è Nina che tira fuori dall'acqua il pesce arcobaleno.

Sul dado non è uscito un colore, bensì un pesce!

Anche in questo caso i giocatori pescano, uno dopo l'altro, un pesce dall'acqua. Il colore del pesce, però, ora deve corrispondere al proprio colore di pesci (pescare il pesce arcobaleno va sempre bene).



Esempio: Ilka tira il dado ed esce il pesce. Avendo (sin dall'inizio del gioco) il color VIOLA, ora cerca un pesce di questo colore. Purtroppo però pesca un pesce VERDE. Tobi è più fortunato: trova uno dei suoi pesci GIALLI. Anche Nina riesce a pescare uno dei suoi pesci ROSSI. Edwin non ricorda dove ha messo i suoi pesci VERDI, perciò cerca il pesce arcobaleno. Purtroppo, però, trova solo una lisca.

Sul dado esce la pinna di squalo: occhio allo squalo!!!

Se tiri lo squalo, chiama subito "Occhio allo squalo!" Ora potete pescare tutti **contemporaneamente**. Ognuno prova ad acchiappare uno dei pesci più lunghi di un qualsiasi colore. Anche in questo caso, però, ognuno può pescarne **uno solo**.

Chi può muovere il suo pinguino?

Aspettate che tutti i giocatori abbiano pescato un pesce!

Chi ha preso un **pescce del colore uscito sul dado** o il **pescce arcobaleno**, può muovere il proprio pinguino. Gli altri pinguini rimangono dove sono. Nel giro dell' "Occhio allo squalo", tutti i giocatori possono muovere il proprio pinguino, a meno che non abbiano pescato le **lische**.

È importante che i giocatori muovano i pinguini uno dopo l'altro. Inizia il giocatore che ha tirato il dado e poi seguono gli altri giocatori uno alla volta.

Come muoviamo i nostri pinguini?

Solo quando potrai muovere il tuo pinguino per la **prima volta**, lo infilerai nella prima fessura del percorso di nuoto. Poi inizierai a muoverlo.

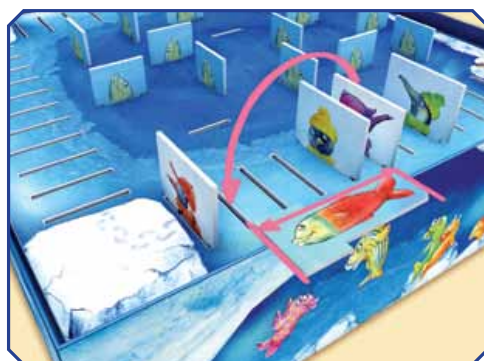
Quando toccherà a te a muovere il pinguino, metterai il pesce pescato con la coda vicino ai piedi del tuo pinguino. Quindi muovi il tuo pinguino e lo infili nella fessura raggiunta dall'estremità della testa del pesce. In caso ci fosse già un pinguino, lo "supererai", cioè, infilerai il tuo pinguino nella **fessura libera subito dopo**.

Cosa succede sui lastroni di ghiaccio agli angoli?

Ogni volta che il tuo pinguino raggiunge un lastrone di ghiaccio, infilalo subito nella prossima fessura libera del percorso.



Esempio: *Edwin* ha tirato il **ROSSO**. Il ha pescato un pesce **VIOLA**. Perciò il suo pinguino deve rimanere fermo.



Ilka ha trovato il pesce medio-lungo **ROSSO**, lo pone ai piedi del suo pinguino e lo muove fino alla testa del pesce.



Il pinguino di **Tobi** arriva con il suo pesce arcobaleno allo stesso punto, perciò può superare **Ilka**. Ma siccome nella fessura dopo c'è già il pinguino di **Nina**, supera anche quello e finisce sul lastrone di ghiaccio. Allora **Tobi** infila il suo pinguino nella prima fessura libera dopo il lastrone di ghiaccio.



Anche il pinguino di **Nina** arriva con il suo pesce **ROSSO** più corto al lastrone di ghiaccio e finisce dunque davanti al pinguino di **Tobi**.

Cosa fare dei pesci pescati?

Appena avrete fatto tutti i movimenti possibili con i pinguini, riponete i vostri pesci in acqua, iniziando con chi ha tirato il dado, e a seguire gli altri, uno dopo l'altro. Potete scegliere voi, in che fessura metterli, fra quelle libere. In questo modo i pesci possono cambiare di posto.

Ora tocca al prossimo giocatore a tirare il dado?...

Esattamente. E continuate a giocare così fino alla ...

... fine del gioco

Il primo pinguino che arriva al traguardo, è il vincitore.



Autrice: Edith Grein-Böttcher
Illustrazione: Claudia Stöckl
Traduzione: Monja Reichert

© 2012 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Distribuzione in Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5018