

POLAR PARTY

5+

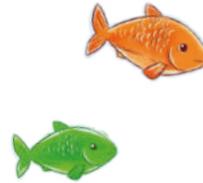
2-4

10-20 min



Liesbeth Bos et Anja Dreier-Brückner sont des auteurs de jeux à succès depuis 20 ans. Anja vit en Rhénanie du Nord-Westphalie avec sa famille et Liesbeth vit aux Pays-Bas avec ses enfants.

Elles prennent le plus grand plaisir à inventer des jeux ensemble : c'est particulièrement gratifiant lorsqu'une de leurs idées de jeux communes est publiée. Leurs jeux ont reçu de nombreux prix et ont été publiés dans le monde entier. Il est important pour elles qu'un jeu contienne un matériel unique et que toute la famille prenne plaisir à y jouer. Leur jeu *Polar Party* possède de vrais icebergs ainsi qu'une baleine qui attrape quelques poissons à l'occasion.



Matériel



- 4 icebergs en papier (indéchirable et lavable)
- 1 paire de parents pingouins
- 4x 2 enfants pingouins (rouge, bleu, jaune, vert)
- 1 plateau « retour des parents »
- 48 blocs de glace avec des poissons et des arêtes au verso (10x 2 poissons, 24x 1 poisson, 14x arêtes)
- 1 baleine (deux parties)
- 1 anneau en silicone
- 1 dé spécial (4x poisson, 1x baleine, 1x pingouin)



Présentation

Les parents pingouins sont sortis pour la soirée. Les petits pingouins en profitent pour organiser en secret une fête polaire. Les enfants pingouins glissent joyeusement le long des icebergs jusqu'à l'eau : ils font alors de leur mieux pour amasser le plus de poissons possible pour remplir leur réserve secrète de poisson. Après tout, c'est le poisson qu'ils préfèrent. Mais attention, les parents sont déjà sur le chemin du retour. Et ce n'est pas tout : Béa la baleïne curieuse essaie de s'emparer du poisson que les enfants ont caché. Le pingouin qui aura attrapé le plus de poissons à la fin du jeu sera couronné roi de la fête secrète !



Mise en place



Mise en place pour une partie à 4 joueurs

1. Utilisez l'anneau en silicone pour relier les 2 parties de la baleine, et placez-la au centre de la table.
2. Étalez tous les blocs de glace autour de la baleine. Ils forment la mer polaire.
3. Placez le plateau de retour des parents au bord de la mer polaire et placez les parents côte à côte sur la case de départ avec des empreintes de pas.
4. Chacun de vous forme son propre iceberg. Plat, haut, pointu, anguleux... C'est à vous de voir. Puis placez votre iceberg devant vous au bord de la mer polaire.
5. Chaque joueur prend les 2 enfants pingouins d'une couleur et les place devant son iceberg, **avec leur face réveillé visible**.
6. Quel superbe paysage arctique ! Préparez-vous à lancer le dé et c'est parti !



Le but du jeu est d'attraper le plus de poissons possible avant que la partie ne prenne fin.



Le jeu se joue dans le sens horaire. Le dernier joueur à avoir vu un pingouin commence. Vous pouvez lancer le dé lors de votre tour.

Comment jouer ?



Vous avez obtenu un poisson ?

Parfait, vous pouvez commencer à pêcher ! Envoyez un de vos pingouins se jeter à l'eau et attrapez 1 bloc de glace de votre choix. Regardez secrètement combien de poissons se cachent dessous. Avec un peu de chance, vous y trouverez 1 ou 2 poissons. Parfois, cependant, vous ne trouverez que des arêtes. Placez ensuite le bloc de glace dans votre réserve devant vous, face cachée.

Attention ! Vous n'avez pas encore protégé votre réserve !



Vous avez obtenu Béa la baleine ?

Oh non ! Béa a découvert votre réserve de poissons et les mange ! Mettez votre réserve de poissons non protégée dans la bouche de la baleine. Si votre réserve est déjà vide, il n'y a rien à faire.



Vous avez obtenu un pingouin ?

Cela signifie que les parents sont sur le chemin du retour ! Avancez 1 parent à tour de rôle d'une case vers l'igloo.



Si vous avez **2 enfants pingouins réveillés**, lancez le dé **une 2^e fois**.
Si vous avez juste **1 pingouin réveillé**, vous lancez le dé **une seule fois**.
C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Vous voulez protéger votre réserve de poissons ?

À votre tour, vous pouvez **protéger votre réserve de poissons à tout moment**. Pour ce faire, envoyez un de vos pingouins dormir ! Le petit pingouin se blottit confortablement contre la réserve de poissons et s'endort. Placez votre enfant pingouin sur votre réserve de poissons de façon à ce que son côté endormi soit visible.

Cette **réserve est maintenant totalement protégée** et Béa ne peut plus vous la voler ! Dès que vous envoyez un enfant pingouin dormir, votre tour prend fin, c'est au joueur suivant.



Lorsque votre tour revient et qu'il vous reste **1 enfant pingouin réveillé**, lancez le dé normalement et essayez de remplir une nouvelle réserve de poissons. Important : vous **lancez le dé 1 seule fois** !

Si, à votre prochain tour, vos **2 enfants pingouins sont endormis**, vous ne pouvez **pas lancer le dé** : à **la place, avancez 1 parent** à tour de rôle d'une case vers l'igloo.

La partie se termine si **les deux parents ont atteint l'igloo**, si la **mer polaire ne contient plus de poissons**, ou si les **pingouins de tous les joueurs sont endormis**.

Fin du jeu

Sortez doucement les enfants pingouins endormis de vos réserves de poissons protégées afin de ne pas les réveiller. Retirez les arêtes des réserves et comptez les poissons qui restent. Les poissons dans toute cachette de poissons non protégée ne comptent pas ! Le joueur qui a le plus de poissons gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Vous n'êtes pas fatigué et vous voulez continuer ?

Jouez alors 3 manches l'une après l'autre et notez les scores à chaque fois. Le joueur ayant le plus de poissons à la fin des 3 manches est le vainqueur et, en tant que Roi de la fête polaire, peut rester debout une heure de plus ce soir !





Le bon jeu pour le bon âge, telle est notre devise!

Les boîtes de tous nos jeux sont déclinées en quatre couleurs : **vert**, **bleu**, **jaune** et **rouge**.
Chaque couleur est associée à un âge. Voici le détail de ce code couleur :



3+

3+ Des jeux pour les plus petits



4+

4+ Des règles simples et amusantes



5+

5+ Je peux y jouer sans aide



6+

6+ Mes parents s'amusez autant que moi!



www.matagot.com

@EditionsMatagot



Conception : Liesbeth Bos & Anja Dreier-Brückner • Illustrations : Anne Pätzke
Realisation & graphisme : Claudia Geigenmüller • Traduction : Frédérick Wulff
© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. Tous droits réservés.
Distribution exclusive des éditions françaises par Matagot.

48 rue de la Bienfaisance, 75008 PARIS.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite
sans autorisation préalable.



Pegasus Spiele