

Front

Engage in other worlds of play with these Playchest Games!
 Découvrez d'autres façons de vous amuser avec ces autres jeux Playchest.
 You may repeat, translate, or adapt these games for other cultures.
 Vous pouvez répéter, traduire, ou adapter ces jeux pour d'autres cultures.
 www.playchest.com

OBJECT

Be the first player to collect the 3 Little Playing Penguins that match the color of your Big Penguin Pal in 1-2-3 order and bring them back to your home igloo.

CONTENTS

- 1 Game Board
- 1 Ice Tower
- 1 Lake Corral
- 1 Bridge
- 2 Dice: 1 Small Movement Die, 1 Large Action Die
- 1 Big Penguin Pal
- 21 Little Playing Penguins numbered 1, 2, or 3

BOARD ASSEMBLY

- Place the game board in the center of the playing area.
- Place the Ice Tower into the slots on the board.
- Attach the two sides of the lake corral to the Ice Tower.
- Attach the bridge to the other ends of the lake corral.
- Place the bridge into the slots on the game board.

PENGUIN SETUP

- Choose which color you'd like to be and place your Big Penguin Pal on its matching-colored igloo start space.
- Remove the drawer from the package.
- Put all the numbered Little Playing Penguins inside the empty package.
- Reach inside the empty package to pull out THREE penguins at a time, no peeking!

- Now look at your Penguins. Make sure there are NO two of the same color Penguin. If you pull out two Penguins of the same color put any duplicates back in and pull out replacement Penguins without peeking.
- Start at the upper left hand corner of the game board—the yellow igloo—and place those three Little Playing Penguins in that pond. Repeat the process for each pond going clockwise around the board. Players can take turns doing this if you wish.

LET'S PLAY

- Who goes first? The player who best imitates a penguin. Or you can let the youngest go first. Play moves clockwise.
- Since your Big Penguin Pal needs to round up the 3 matching-colored Little Playing Penguins in 1-2-3 order before the ice melts, look around for your Penguin with the #1 on it, where's #1 and #2?
- You might also want to look for your opponent's Little Playing Penguins in case you get the chance to put them in the Ice Tower later!
- On your turn roll the Small Movement Die.
- If you roll a number move your Big Penguin Pal up to that many spaces in any direction on the board—you do not have to move the full roll since Penguins cannot share spaces, if you land on an occupied space, skip to the next open space.
- If you roll the picture of the Action Die, or land on the bridge space with the same picture, you get to roll the Action Die. See THE ACTION DIE!
- If you land on a space that shows Penguins being released from the Ice Tower, you get to send the Penguins plunging! See "RELEASING THE PENGUINS".
- When you reach a pond, you may enter it to collect a Little Playing Penguin. You don't need an exact roll to enter a pond, but you can use the ponds as shortcuts to move along the board.
- NOTE: You don't have to enter a pond if you've already gathered up your Little Playing Penguin three, but you may use the ponds as shortcuts to move along the board. Remember: the pond entrance and exit spaces must be counted as normal spaces, whether or not you decide to enter a pond, and you MUST always stop at the pond whenever you do enter it.
- When you have collected all three of your Little Playing Penguins, race back to your home igloo!

THE ACTION DIE

Whenever you get to roll the Action Die, the Penguins get to play! The picture you roll on the Die will show you what to do:

- Pick one Little Playing Penguin that matches the color you rolled—even if it's your color—FROM ANY of the four PONDS and put it in the Ice Tower. Hmmm... which one will you choose?
- Release the Little Penguins from the Ice Tower to go plunging into the lake! See "RELEASING THE PENGUINS".
- Move your Big Penguin Pal five extra spaces.

PICKING UP THE PLAYING PENGUINS

- To collect a Little Playing Penguin, you need to enter its pond. Your Big Penguin Pal can only enter a pond at the water-side entrance indicated by the arrow sign.
- Once you are in the pond collect ONLY the Little Playing Penguin that you need and stack it on top of your Big Penguin Pal's cap. Remember: to collect your Little Playing Penguins in 1-2-3 order.

RELEASING THE PENGUINS

- Whenever you roll the "Releasing the Penguins" picture on land on one of the spaces that show the same picture, it's time for the Penguins to take a PLUNGE out of the Ice Tower!
- Simply pull the ice cube handle on the Ice Tower so that all the Penguins slide and splash down.
- Once you have released the Penguins from the Ice Tower, you must redistribute them into any of the four ponds, following two simple rules:

- There must never be more than three Little Playing Penguins in any pond AND
- There can never be two of the same-color Penguins in a pond.

TIPS

- Think carefully about which Penguins you may want to put into the Ice Tower.
- Redistribute the Penguins to your advantage: put your Penguins closer to you and your opponent's Penguins further away from them!
- If you want to release some of your own Penguins in the Ice Tower, remember to aim for the two "Releasing the Penguins" spaces on the board.

WINNING

The first player to collect all three of their matching-colored Little Playing Penguins in 1-2-3 order and then return to their home igloo wins!

Back

Playchest Games

PENGUIN PLUNGE

1

Le dégel est finalement arrivé et les petits pingouins veulent s'amuser! Ils veulent nager et glisser, faire trempe et s'immerger... et tout particulièrement, ils veulent **PLONGER** à partir de la tour de glace. Mais **VOUS** voulez les rassembler en ordre de 1, 2, 3 et retourner rapidement à votre igloo. Vous devrez être créatif et penser stratégie pour les empiler et les ramener à la maison...

CONTENU

- 1 planche de jeu
- 1 tour de glace
- 1 lac fermé
- 1 pont
- 2 dés: 1 petit dé de déplacement, 1 gros dé d'action
- 1 grand copain pingouin
- 21 petits pingouins numérotés 1, 2, ou 3

BUT DU JEU

Être le premier à rassembler les trois petits pingouins de la même couleur que son grand copain pingouin en ordre de 1, 2, 3 et à les ramener à leur igloo.

CONTENU

- 1 planche de jeu
- 1 tour de glace
- 1 lac fermé
- 1 pont
- 2 dés: 1 petit dé de déplacement, 1 gros dé d'action
- 1 grand copain pingouin
- 21 petits pingouins numérotés 1, 2, ou 3

ASSEMBLAGE DE LA PLANCHE DE JEU

- Placer la planche de jeu au milieu de la surface de jeu.
- Glisser la tour de glace dans les fentes de la planche.
- Fixer les deux côtés du lac à la tour de glace.
- Fixer le pont aux autres extrémités du lac.
- Glisser le pont, dans les fentes de la planche de jeu.

PRÉPARATION

- Choisir une couleur et placer son grand copain pingouin sur le case départ de l'igloo de la même couleur.
- Retirer le tiroir de l'emballage.
- Mettre tous les petits pingouins numérotés à l'intérieur de l'emballage vide.
- Chaque joueur doit piger trois pingouins à la fois... sans regarder!

5

Plus les joueurs peuvent regarder les pingouins qu'ils ont pigés, ils doivent s'assurer qu'ils sont de la même couleur. Si un joueur pige deux pingouins de la même couleur, il doit remettre un des pingouins dans l'emballage et en piger un autre, toujours sans regarder.

6

Le jeu commence dans le coin supérieur gauche de la planche de jeu, soit à l'igloo jaune. Il faut placer les petits pingouins dans ce bassin. Répéter cette étape pour chaque bassin en cheminant vers la gauche sur la planche de jeu. Les joueurs peuvent faire chacun à leur tour s'ils le désirent.

6

JOUEZ!

- Qui commence? C'est le joueur qui imite le mieux un pingouin! Ou ce peut être le plus jeune joueur. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.
- Comme chaque grand copain pingouin doit rassembler les 3 petits pingouins de la même couleur que lui, en ordre de 1, 2, 3, avant que la glace fonde, les joueurs doivent chercher le petit pingouin n°1 correspondant à leur grand copain. Ou sont les numéros 2 et 3?
- Il peut aussi être utile de repérer les petits pingouins de ses adversaires, au cas où l'occasion se présenterait de les mettre dans la tour de glace pendant la partie.
- À leur tour de jeu, les joueurs lancent le dé de déplacement.
- Si un joueur obtient un chiffre, il doit déplacer son grand copain pingouin sur la planche de jeu dans n'importe quelle direction. Il n'est pas obligatoire de déplacer son pingouin du nombre exact obtenu au dé. Comme les pingouins ne peuvent pas partager une case, un pingouin qui arrive sur une case déjà occupée doit sauter sur la case voisine qui suit.
- Si le joueur obtient une illustration du dé d'action ou que son grand copain arrive sur la case pont avec la même illustration, il doit lancer le dé d'action! Voir la section LE DÉ D'ACTION.
- Si le pingouin d'un joueur arrive sur une case avec une illustration montrant des pingouins qui sont libérés de la tour de glace, le joueur doit faire plonger les pingouins qui se trouvent dans la tour de glace! Voir la section LIBÉRATION DES PENGUINS.
- Quand un grand copain pingouin atteint le bord d'un bassin, il peut s'arrêter pour piger un petit pingouin. Il n'est pas nécessaire de lancer une seconde fois le dé pour entrer dans le bassin, mais une fois que le pingouin y est entré, il DOIT y arriver. Voir la section RASSEMBLEMENT DES PETITS PENGUINS.

LE DÉ D'ACTION

Chaque fois qu'un joueur lance le dé d'action, les pingouins peuvent jouer! L'illustration obtenue au dé montre au joueur ce qu'il doit faire:

- Le joueur doit prendre un petit pingouin de la même couleur que la couleur obtenue au dé... même si ce n'est pas sa couleur... dans N'IMPORTE QUEL des quatre BASSINS et le mettre dans la tour de glace. Ne pas regarder!
- Le joueur doit libérer les petits pingouins de la tour de glace de façon à les faire plonger dans le lac! Voir la section LIBÉRATION DES PENGUINS.
- Le joueur doit déplacer son grand copain pingouin de cinq espaces supplémentaires.

RASSEMBLEMENT DES PETITS PENGUINS

Plus rattraper un petit pingouin le joueur doit entrer dans le bassin où il se trouve. Votre grand copain pingouin peut seulement entrer dans un bassin du côté de l'entrée avec glissement dans n'importe quel direction.

- Une fois que son grand copain pingouin est dans le bassin le joueur NE peut enlever QUE le petit pingouin dans le bassin et l'ajouter le mettre sur le dessus de son grand copain pingouin. Ne pas oublier de ramener le petit pingouin en ordre de 1, 2, 3.

7

REMARQUE: Un joueur n'a pas à entrer de nouveau dans un bassin quand il a rassemblé tous ses petits pingouins, mais il peut glisser les bassins comme raccourci pour retourner à son igloo. À ne pas oublier: les cases d'entrée et de sortie d'un bassin doivent être comptées comme des espaces ordinaires, que le pingouin y entre ou pas, et un joueur DOIT toujours s'arrêter dans un bassin dans lequel il entre.

LIBÉRATION DES PENGUINS

Chaque fois qu'un joueur obtient un dé d'action, les pingouins peuvent jouer! L'illustration obtenue au dé montre au joueur ce qu'il doit faire:

- Le joueur doit prendre un petit pingouin de la même couleur que la couleur obtenue au dé... même si ce n'est pas sa couleur... dans N'IMPORTE QUEL des quatre BASSINS et le mettre dans la tour de glace. Ne pas regarder!
- Le joueur doit libérer les petits pingouins de la tour de glace de façon à les faire plonger dans le lac! Voir la section LIBÉRATION DES PENGUINS.
- Le joueur doit déplacer son grand copain pingouin de cinq espaces supplémentaires.

8

LE GAGNANT

Le premier joueur à réussir à rassembler les trois petits pingouins de la couleur de son grand copain pingouin, en ordre de 1, 2, 3, et à retourner à son igloo gagne la partie.

Folded Sample

Playchest Games

PENGUIN PLUNGE

Sequencing

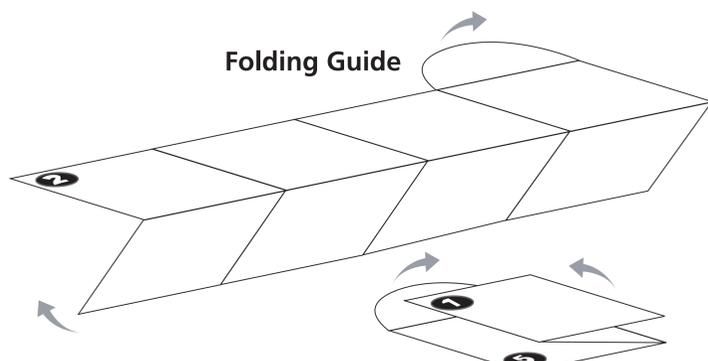
Thinking Ahead

15-30 Minutes

2-4 Players

5-95 Years

Folding Guide



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Penguin Plunge 2 L
Toy No.:	J5237
Part No.:	0820
Trim Size:	20 W x 13.3H
Folded Size:	5W x 5H
Type of Fold:	Accordion
# colors:	PMS 533
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	