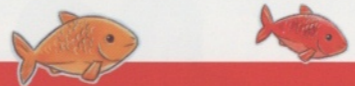


## Mise en place



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<sup>e</sup> 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**.

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 !



Fin du jeu