

**Ene Mene Muh**

Mein erster Spielspaß!

# Lauf, Pinguin!

File, pinguin! • Corri pinguino!



**Erstes Zählen und Kombinieren**  
Apprend à compter et à combiner  
Stimola a contare e a combinare



# Lauf, Pinguin!

Ein erlebnisreiches Würfel- und Sammelspiel für 2–4 Spieler ab 3 Jahren



In der Antarktis leben die vier Pinguingeschwister Pingi, Pungi, Pongi und Pangi. An einem Sonnentag zieht es sie hinaus zum Pinguin-Spielplatz. So watscheln sie los und springen von Eisscholle zu Eisscholle. Dabei fangen sie Sardellen und Sardinen. Doch der Weg hat es in sich, denn plötzlich tauchen zwischen den Eisschollen die gefährlichen Orcas auf. Wer erreicht den Pinguin-Spielplatz zuerst? Und wer hat unterwegs die meisten Fische gefangen? Eine abenteuerliche Reise beginnt.

3- teiliger Spielplan

44 Fisch-Plättchen



1 Würfel (1–3)

4 Spielfiguren aus Holz

## Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen vorsichtig die Fisch-Plättchen aus den Stanztafeln und legt sie in den Boden der Box. Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte. Wählt eure Spielfigur aus und stellt sie auf das **Startfeld**. Und schon kann die Reise losgehen.



## Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** legt der jüngste Spieler fest, wer beginnt. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. So zieht ihr entsprechend der Augenzahl des Würfels in Richtung Pinguin-Spielplatz voran und sammelt unterwegs Fische. Spielfelder, auf denen Spielfiguren stehen, werden übersprungen und nicht gezählt. Bei diesem Spiel wird nicht rausgeworfen.

### Die Felder und ihre Bedeutung

Kommst du auf ein Feld, auf dem **ein Fisch** abgebildet ist, erhältst du ein Fisch-Plättchen. Kommst du auf ein Feld, auf dem **zwei Fische** abgebildet sind, erhältst du zwei Fisch-Plättchen. Der Orca versperrt dir den Weg. Du kannst ihn mit deinen gesammelten Fischen ablenken. Kommst du auf eines der drei **Orcafelder**, musst du Fisch-Plättchen entsprechend der Anzahl der abgebildeten Fische abgeben. Reicht dein Fischvorrat aber nicht aus, gibst du alle Fische ab, die du bisher gesammelt hast. Die Fisch-Plättchen für den Orca kommen zurück in die Box.



Pinguine können unglaublich hoch springen. Kommst du auf eines der drei **Pinguin-Sprungfelder**, darfst du noch einmal würfeln und entsprechend der gewürfelten Augenzahl 1, 2 oder 3 Felder vorspringen. Auf diese Weise kannst du noch weitere Fische ergattern oder springst sogar direkt ins Ziel.

### Tipp für kleine Spielprofis

Statt noch einmal zu würfeln, wenn du auf einem Pinguin-Sprungfeld angekommen bist, darfst du selbst entscheiden, wohin du springen möchtest.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn der letzte Pinguin den Pinguin-Spielplatz **mit genauer Augenzahl** erreicht hat oder direkt ins Ziel gesprungen ist. Gemeinsam wird dann der Fischfang ausgezählt. Sieger ist, wer die meisten Fische gesammelt hat.

*Bei Spielanfängern oder jüngeren Spielern kann das Spiel auch dann beendet werden, wenn der erste Spieler den Pinguin-Spielplatz erreicht hat.*

# File, pingouin !

Un jeu passionnant de dé et plaquettes pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans



Les quatre frères et sœurs Pingi, Pungi, Pongi et Pangi vivent dans l'Antarctique. Par une belle journée ensoleillée, ils ont envie d'aller au terrain de jeux des pingouins. Et les voilà partis en se dandinant et sautant d'une banquise à l'autre. En route, ils attrapent des anchois et des sardines. Mais le chemin leur réserve une mauvaise surprise : des orques dangereux émergent brusquement entre les plaques de glace. Qui va atteindre en premier le terrain de jeux des pingouins ? Et qui aura attrapé le plus de poissons en route ? Un voyage aventureux commence !

Planche de jeu en 3 parties

44 plaquettes poissons



1 dé (1 à 3)

4 figurines en bois



## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les plaquettes poissons des planches prédécoupées et placez-les au fond de la boîte. Assemblez la planche de jeu et posez-la au milieu de la table, de façon bien accessible à tous. Choisissez votre figurine et posez-la sur la **case de départ**. Et le voyage peut commencer.



## Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÈNE, MÈNE MÉ, C'EST TOI QUI Y ES!** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous avancez, en direction du terrain de jeu des pingouins, d'autant de cases que le dé indique de points et amassez des poissons en route. Les cases sur lesquelles se trouvent d'autres figurines sont sautées et ne sont pas comptées. Au cours de ce jeu, personne n'est viré.

### Les cases et leur signification

Si tu arrives sur une case illustrant **un poisson**, tu prends une plaquette poisson. Si tu arrives sur une case représentant **deux poissons**, tu prends deux plaquettes poisson. L'orque te barre le chemin. Tu peux détourner son attention avec les poissons que tu as amassés. Si tu arrives sur l'une des trois **cases orque**, il te faut rendre le nombre de plaquettes correspondant à la quantité de poissons illustrés sur la case. Si ta réserve en poisson ne suffit pas, tu donnes alors tous les poissons que tu as amassés jusqu'à ce moment. Les plaquettes poissons rendues pour un orque reviennent dans la boîte.



C'est incroyable, ce que les pingouins peuvent sauter haut. Si tu arrives sur l'une des **cases montrant un pingouin en train de sauter**, tu as le droit de relancer le dé et d'avancer de 1, 2 ou 3 cases, suivant le nombre de points indiqué par le dé. Tu peux ainsi amasser davantage de poissons ou - qui sait ? - peut-être même sauter directement au but.

### Astuce pour les petits pros du jeu

Au lieu de relancer le dé en arrivant sur une case illustrant un pingouin en train de sauter, tu peux décider toi-même de l'endroit où tu veux sauter.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque le dernier pingouin arrive au terrain de jeu, soit en lançant **le nombre précis de points voulus**, soit en sautant directement au but. Le décompte de la pêche s'effectue alors en commun. Le gagnant est celui ayant amassé le plus grand nombre de poissons.

*Avec des débutants ou des joueurs plus jeunes, la partie peut s'achever lorsque le premier joueur a atteint le terrain de jeu des pingouins.*

# Corri pinguino!

Uno stimolante gioco di raccolta ai dadi per 2-4 giocatori a partire dai 3 anni di età



I quattro pinguini Pingi, Pungi, Pongi e Pangi vivono nell'Antartico. In una giornata di sole, i quattro pinguini decidono di andare al parco giochi. Durante il percorso, con la loro tipica andatura ciondoloni, saltano da un blocco di ghiaccio all'altro, e raccolgono acciughe e sardine.

Il percorso nasconde però anche dei pericoli: improvvisamente le pericolose orche emergono dai ghiacci. Chi raggiungerà per primo il parco giochi? E chi riuscirà a raccogliere il maggior numero di pesci? Il viaggio avventuroso ha inizio!

Plancia di gioco divisa in 3 parti

44 tessere-pesce



1 dado (1-3)

4 pedine in legno

## Preparativi

Prima di giocare per la prima volta staccate con attenzione le tessere-pesce dalle tavole prefustellate e deponetele sul fondo della scatola. Componete la plancia di gioco e posatela al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Scegliete la vostra pedina e ponetela sulla **casella iniziale**. Il viaggio può iniziare!



## Svolgimento del gioco

Con la filastrocca **ENE MENE MUH, A GIOCARE INIZI TU!** il giocatore più giovane determinerà chi inizia. I giocatori lanceranno i dadi in senso orario. I giocatori faranno avanzare la loro pedina in direzione del parco giochi a secondo il numero ottenuto lanciando il dado, e raccogliendo nel frattempo i pesci indicati sulla casella corrispondente. Le caselle su cui si trovano le pedine saranno saltate e non conteggiate. In questo gioco nessuno viene escluso.

### Significato delle caselle

Se un giocatore giunge su una casella in cui è raffigurato **un pesce**, il giocatore riceverà una tessera-pesce. Se un giocatore giunge su una casella in cui sono raffigurati **due pesci**, il giocatore riceverà due tessere-pesce. L'orca sbarrerà la strada al pinguino del giocatore. Il giocatore può distrarla con i pesci raccolti. Se il giocatore giunge su una delle tre **caselle con l'orca**, egli dovrà cedere il numero di tessere-pesce raffigurate in quella casella. Se il giocatore non possiede un numero sufficiente di pesci, egli dovrà cedere tutti i pesci raccolti fino a quel momento. Le tessere-pesce cedute per l'orca dovranno essere rimesse nella scatola.



I pinguini possono fare salti incredibilmente alti! Se il giocatore giunge su una delle tre **caselle in cui è raffigurato un pinguino che salta**, egli dovrà lanciare il dado ancora una volta e saltare di tante caselle quanti sono i numeri ottenuti lanciando il dado (1, 2 o 3). In questo modo il giocatore potrà raccogliere altri pesci, oppure arrivare direttamente al parco giochi.

### Un consiglio per i giocatori più esperti

Invece di lanciare nuovamente il dado, se il giocatore è giunto su una delle caselle in cui è raffigurato un pinguino che salta, egli può decidere su quale casella saltare direttamente.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando l'ultimo pinguino ha raggiunto il parco giochi con il numero esatto di caselle **corrispondenti al numero ottenuto con il dado**, oppure se è arrivato direttamente a destinazione saltando. I giocatori conteranno tutti insieme i pesci raccolti. Vince chi ha raccolto il maggior numero di pesci. *Per i principianti o i giocatori più piccoli, il gioco può terminare anche quando il primo giocatore ha raggiunto il parco giochi.*

# Ene Mene Muh



Art.- Nr. 51292



Art.- Nr. 51293



Art.- Nr. 51290

## Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Ingeborg Ahrenkiel**

Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design / Design / Design: **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Redaktionelle Mitarbeit / Collaboratrice de rédaction / Collaborazione redazionale: **Angelika Au, Kristian Peetz**

Redaktion / Rédaction / Redazione: **Nina Temme**

© 2015 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

Art.-Nr. 51291

