

A jégtábla lecsúszik a keretről

Óvatosan tegyék vissza a keretre. A jégtáblán állva maradó kártyák továbbra is ott maradnak. Csak azokat a kártyákat kapod meg mínuszpontként, amelyek eldőlték vagy leestek.

Miután megpróbáltad végrehajtani az akciót, a következő játékos kerül sorra, függetlenül attól, hogy sikerült-e végrehajtani az akciót.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékosnak elfogyott a húzópaklija. Ez után a többi játékos a megmaradt kártyáit ráteszi a játék során gyűjtött mínuszpont-kártyái paklijára. Ez után minden játékos összeszámolja a mínuszpontjait. Aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjtötte, az nyeri a játékot!

JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA

Ha szeretnétek egy kicsit nehezíteni a játékot, használjatok az alábbi változtatások közül egyet vagy többet!

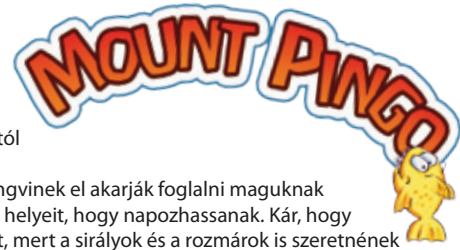
- 1. változtatás:** minden akciót csak egy kézzel szabad végrehajtani (beleértve a jégtábla újbóli felállítását is)!
- 2. változtatás:** csúszásveszély! Tegyék a négy golyót a keretbe a jégtábla alá! Ezzel egy kicsit mozgásba lendül a játék.
- 3. változtatás:** tegyék össze úgy a keretet, hogy több mozgástere legyen a golyóknak! Ezt háromféleképp is megtehetitek. Minél több helye van a golyóknak, annál nehezebb a játék.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A Mount Pingo egyedül is játszható. Vedd ki a rozmárokat a játékból, és támassz egy nagy pingvint a jéghegynek! A többi kártyát keverd össze. Egyesével, egymás után csapd fel a kártyákat, és hajtsd végre az akciójukat a szabályoknak megfelelően. Minél több kártyát sikerül kijátszanod, annál jobb!



Egy lökdösődős építőjáték
1–5 játékos részére, 5 éves kortól



Nyár van a Déli-sarkon, és a pingvinek el akarják foglalni maguknak a legmenőbb jéghegy legjobb helyeit, hogy napozhassanak. Kár, hogy kevés a hely... mégpedig azért, mert a sirályok és a rozmárok is szeretnének a napon sütkérezni! És ott vannak még a pimasz halak, akik belecsípnek azokba a pingvinekbe, akik óvatlanul a jéghegy szélére merészkednek. Megkezdődik a lökdösődés a legjobb helyekért! Ki talál helyet minden állatának?

A JÁTÉK TARTALMA

- 1 két részből összeállítható jéghegy
- 50 állatkártya:
 - 19 nagy pingvin
 - 7 kis pingvinscapa
 - 6 rozmár
 - 6 sirály
 - 6 hal
 - 6 felhő
- 6 kartonsirály
- 6 hal formájú csipesz
- 1 jégtábla
- 1 keret a jégtáblához (4 egymásba kapcsolható kartoncsík)
- 4 golyó (csak a tapasztalt játékosoknak szóló játékmóddhoz)



A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legkevesebb kártyája van.



ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt:

Az ábrának megfelelően rakjatos minden sirálytestre egy szárnyat.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Minden egyes játék előtt:

Illesszék össze a jéghegy két felét, valamint a jégtábla keretét az ábrán látható módon!

Ez után a jéghegyet állítsátok a jégtáblára, és az egészet helyezték a keretre. Készítsék elő a sirályokat és a halcsipeszeket. Fogjatok egy nagypingvin-kártyát, és támasszátok valahol a jéghegyhez. A többi kártyát keverjétek össze alaposan, és az egész paklit osszátok szét a játékosok között úgy, hogy mindenkinek ugyanannyi kártya jusson. Ha maradnának kártyák, azokat tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. A saját kártyáit mindenki tegye maga elé egy képpel lefelé fordított pakliba.

Kezdődhet a csúszós tolokodás!

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. Az a játékos kezd, aki legutoljára látott pingvint.



Csapd fel a paklid legfelső lapját, és hajtsd végre az akciót! Milyen lapot húztál?

Fogd a kártyát, és állítsd valahova a jégtáblára! A **nagy pingvineknek** mindig neki kell támaszkodniuk valaminek, a jéghegynek vagy más, akár nagy, akár kicsi pingvineknek. A kártya nem dőlhet el. A pingvinek lábának mindig a jégtáblán kell lennie. A nagy pingvineknek mindig kell egy kis helyet hagyniuk másoknak, hiszen mindenki szeretne kicsit napozni! Ez azt jelenti, hogy egy nagy pingvin nem takarhat el teljesen egy másik kártyát!



A **kis pingvineknek** a jégtábla túl hideg; ezért nagyon közel szeretnének állni a mamájukhoz. A kis pingvineket neki kell döntenünk egy nagy pingvinek. A kis pingvinek nem érhetnek hozzá közvetlenül a jéghegyhez. A kártyák nem dőlhetnek el, és a kis pingvinek lábának mindig a jégtáblán kell lennie.



A **rozmárok** is szeretnének napozni! Sajnos annyira ügyetlenek, hogy belökdösik a nagy pingvineket a vízbe.

Fogd a rozmárkártyát, és lökj a jégtábláról le vele egy nagypingvin-kártyát. Kis pingvineket nem lehet lelökni. Egyszerre csak egy kártyát lökthetsz le. Ez után mindkét kártya (a rozmár és a nagy pingvin) kikerül a játékból.



Ajjaj! **Felhők** kezdik eltakarni a napot! Fogd a felhőkártyát, és tedd a jéghegy, vagy a már ott lévő pingvinkártyák tetejére. A felhő nem érhet a jégtáblához, és nem takarhat el teljesen egy korábban letett felhőkártyát.



A **sirályok** is szeretik a napot! Fogd az egyik összerakott sirályfigurát, és helyezd vagy akaszd fel valahova! Ráteheted egy felhőre, vagy ráakaszthatod a jéghegyre, vagy egy, a jégtáblán álló kártyára. Ezután a sirálykártyát tedd az asztalra a jéghegy mellé.



A **halak** is nagyon jól érzik magukat a jó időben, és pimaszul a nagy pingvinekbe csípkednek. Fogd egy halcsipeszt, és csíptesd egy olyan nagy pingvinre, amelyiken még nincs hal. Csak ha már minden nagy pingvinen van hal, akkor válassz ezek közül egyet, és csíptesd rá a második halat. A halak nem csípkednek bele a kis pingvinekbe. Ezután a halkártyát tedd az asztalra, a jéghegy mellé.

MI TÖRTÉNIK, HA...

...egy akciót nem tudunk a szabályok szerint végrehajtani

Ez akkor fordulhat elő, ha nincs nagy pingvin a jégtáblán, mert mindegyik leesett. A kártyát, amelyiket nem tudod végrehajtani, tedd a húzópaklid aljára, és csapd fel helyette egy másik lapot.

...egy vagy több kártya feldől vagy leesik

Ha az akciód végrehajtása közben kártyák esnek le, magad elé kell vened az összes leesett kártyát: ezek mínuszpontokat fognak majd érni. Egy kártya akkor számít leesettnek, ha lapjával fekszik a jégtáblán, vagy ha hozzáér az asztalhoz.

...leesik egy sirály, vagy nem sikerül felcsíptetni egy halat

Tedd félre a sirályt vagy a halat, és vedd el az asztalról egy annak megfelelő sirály- vagy halkártyát; ez mínuszpontot fog érni.

Minden egyes játék előtt:

Illesszék össze a jéghegy két felét, valamint a jégtábla keretét az ábrán látható módon!

Ez után a jéghegyet állítsátok a jégtáblára, és az egészét helyezték a keretre. Készítsék elő a sirályokat és a halcsipeszeket. Fogjatok egy nagypingvin-kártyát, és támasszátok valahol a jéghegyhez. A többi kártyát keverjétek össze alaposan, és az egész paklit osszátok szét a játékosok között úgy, hogy mindenkinek ugyanannyi kártya jusson. Ha maradnának kártyák, azokat tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. A saját kártyáit mindenki tegye maga elé egy képpel lefelé fordított pakliba.

Kezdődhet a csúszós tolokodás!

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. Az a játékos kezd, aki legutoljára látott pingvint.

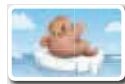
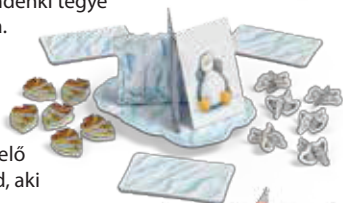


Csapd fel a paklid legfelső lapját, és hajtsd végre az akciót! Milyen lapot húztál?

Fogd a kártyát, és állítsd valahova a jégtáblára! A **nagy pingvineknek** mindig neki kell támaszkodniuk valaminek, a jéghegynek vagy más, akár nagy, akár kicsi pingvineknek. A kártya nem dőlhet el. A pingvinek lábának mindig a jégtáblán kell lennie. A nagy pingvineknek mindig kell egy kis helyet hagyniuk másoknak, hiszen mindenki szeretne kicsit napozni! Ez azt jelenti, hogy egy nagy pingvin nem takarhat el teljesen egy másik kártyát!



A **kis pingvineknek** a jégtábla túl hideg; ezért nagyon közel szeretnének állni a mamájukhoz. A kis pingvineknek neki kell dönteniük egy nagy pingvinnek. A kis pingvinek nem érhetnek hozzá közvetlenül a jéghegyhez. A kártyák nem dőlhetnek el, és a kis pingvinek lábának mindig a jégtáblán kell lennie.



A **rozsmárok** is szeretnének napozni! Sajnos annyira ügyetlenek, hogy belökdösik a nagy pingvineket a vízbe.

Fogd a rozsmárkártyát, és lökj a jégtábláról le vele egy nagypingvin-kártyát. Kis pingvineket nem lehet lelökni. Egyszerre csak egy kártyát lökhetsz le. Ez után mindkét kártya (a rozsmár és a nagy pingvin) kikerül a játékból.



Ajjaj! **Felhők** kezdik eltakarni a napot! Fogd a felhőkártyát, és tedd a jéghegy, vagy a már ott lévő pingvinkártyák tetejére. A felhő nem érhet a jégtáblához, és nem takarhat el teljesen egy korábban letett felhőkártyát.



A **sirályok** is szeretik a napot! Fogd az egyik összerakott sirályfigurát, és helyezd vagy akaszd fel valahova!

Ráteheted egy felhőre, vagy ráakaszthatod a jéghegyre, vagy egy, a jégtáblán álló kártyára. Ezután a sirálykártyát tedd az asztalra a jéghegy mellé.



A **halak** is nagyon jól érzik magukat a jó időben, és pimaszul a nagy pingvinekbe csipkednek. Fogj egy halcsipeszt, és csíptesd egy olyan nagy pingvinre, amelyiken még nincs hal. Csak ha már minden nagy pingvinen van hal, akkor válassz ezek közül egyet, és csíptesd rá a második halat. A halak nem csípnék bele a kis pingvinekbe. Ezután a halkártyát tedd az asztalra, a jéghegy mellé.

MI TÖRTÉNIK, HA...

...egy akciót nem tudunk a szabályok szerint végrehajtani

Ez akkor fordulhat elő, ha nincs nagy pingvin a jégtáblán, mert mindegyik leesett. A kártyát, amelyiket nem tudod végrehajtani, tedd a húzópaklid aljára, és csapj fel helyette egy másik lapot.

...egy vagy több kártya feldől vagy leesik

Ha az akciót végrehajtása közben kártyák esnek le, magad elé kell vened az összes leesett kártyát: ezek mínuszpontokat fognak majd érni. Egy kártya akkor számít leesettnek, ha lapjával fekszik a jégtáblán, vagy ha hozzáér az asztalhoz.

...leesik egy sirály, vagy nem sikerül felcíptetni egy halat

Tedd félre a sirályt vagy a halat, és vegyél el az asztalról egy annak megfelelő sirály- vagy halkártyát; ez mínuszpontot fog érni.

A jégtábla lecsúszik a keretről

Óvatosan tegyék vissza a keretre. A jégtáblán állva maradó kártyák továbbra is ott maradnak. Csak azokat a kártyákat kapod meg mínuszpontként, amelyek eldőlték vagy leestek.

Miután megpróbáltad végrehajtani az akciót, a következő játékos kerül sorra, függetlenül attól, hogy sikerült-e végrehajtani az akciót.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékosnak elfogyott a húzópaklija. Ez után a többi játékos a megmaradt kártyáit ráteszi a játék során gyűjtött mínuszpont-kártyái paklijára. Ez után minden játékos összeszámolja a mínuszpontjait. Aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjtötte, az nyeri a játékot!

JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA

Ha szeretnétek egy kicsit nehezíteni a játékot, használjatok az alábbi változtatások közül egyet vagy többet!

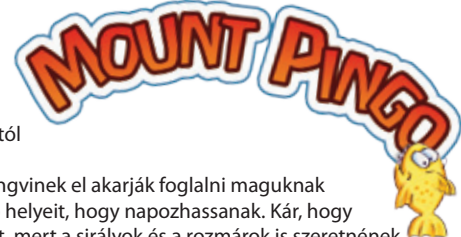
- 1. változtatás:** minden akciót csak egy kézzel szabad végrehajtani (beleértve a jégtábla újbóli felállítását is)!
- 2. változtatás:** csúszásveszély! Tegyék a négy golyót a keretbe a jégtábla alá! Ezzel egy kicsit mozgásba lendül a játék.
- 3. változtatás:** tegyék össze úgy a keretet, hogy több mozgásteret legyen a golyóknak! Ezt háromféleképp is megtehetitek. Minél több helye van a golyóknak, annál nehezebb a játék.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A Mount Pingo egyedül is játszható. Vedd ki a rozsmárokat a játékból, és támassz egy nagy pingvint a jéghegynek! A többi kártyát keverd össze. Egyesével, egymás után csapd fel a kártyákat, és hajtsd végre az akciójukat a szabályoknak megfelelően. Minél több kártyát sikerül kijátszanod, annál jobb!



Egy lökdösődős építőjáték
1-5 játékos részére, 5 éves kortól



Nyár van a Déli-sarkon, és a pingvinek el akarják foglalni maguknak a legmenőbb jéghegy legjobb helyeit, hogy napozhassanak. Kár, hogy kevés a hely... mégpedig azért, mert a sirályok és a rozsmárok is szeretnének a napon sütkérezni! És ott vannak még a pimasz halak, akik belecsipnek azokba a pingvinekbe, akik óvatlanul a jéghegy szélére merészkednek. Megkezdődik a lökdösődés a legjobb helyekért! Ki talál helyet minden állatának?

A JÁTÉK TARTALMA

- 1 két részből összeállítható jéghegy
- 50 állatkártya:
 - 19 nagy pingvin
 - 7 kis pingvinsapat
 - 6 rozsmár
 - 6 sirály
 - 6 hal
 - 6 felhő
- 6 kartonsirály
- 6 hal formájú csipesz
- 1 jégtábla
- 1 keret a jégtáblához (4 egymásba kapcsolható kartoncscik)
- 4 golyó (csak a tapasztalt játékosoknak szóló játékmóddhoz)

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legkevesebb kártyája van.

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt:

Az ábrának megfelelően rakjatos minden sirálytestre egy szárnyat.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!