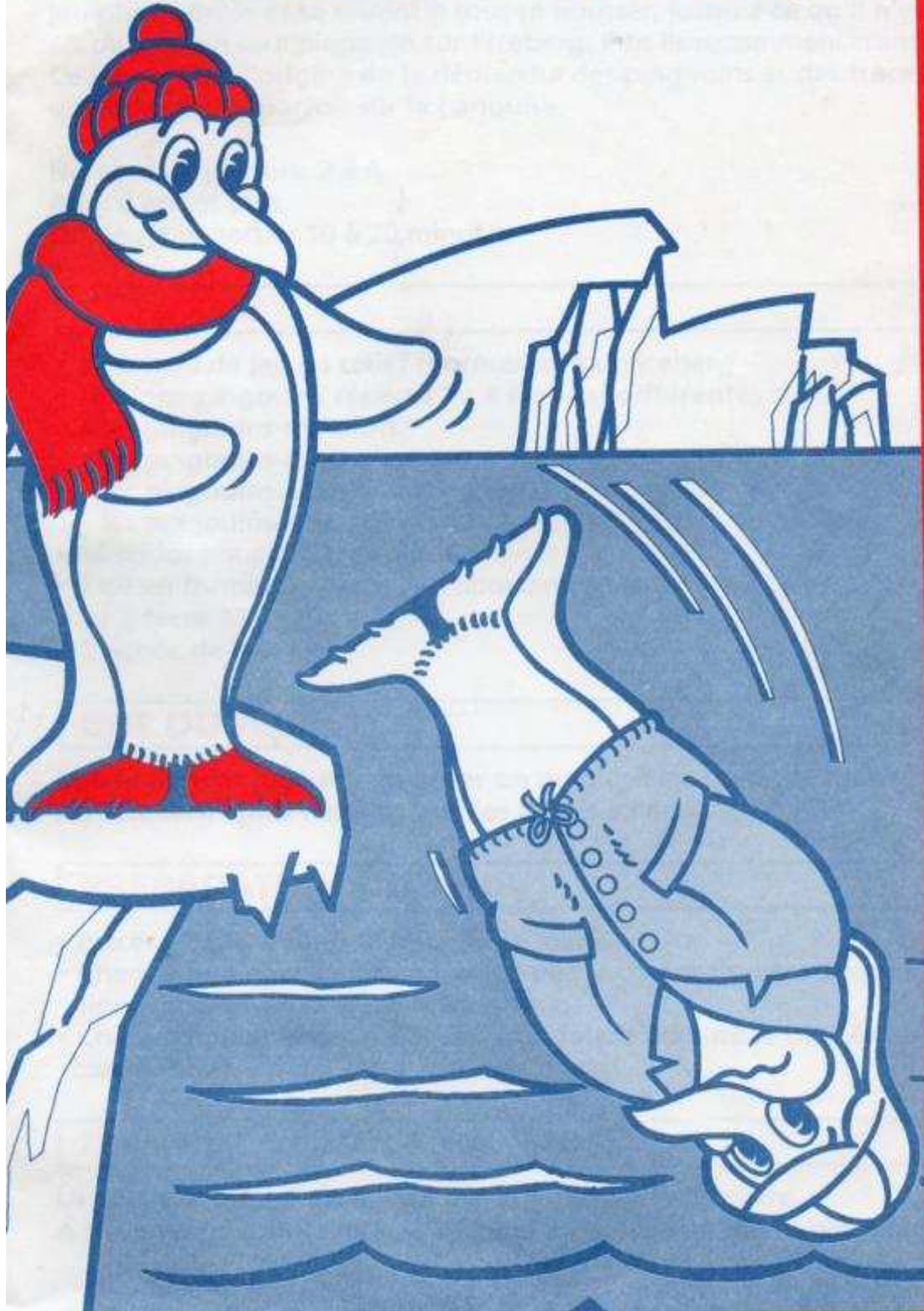


ICEBERG



JEUX NATHAN

ICEBERG

Un jour, alors que nos amis les pingouins étaient serrés les uns contre les autres sur un iceberg, l'un d'eux se mit à se balancer de droite à gauche, faisant tomber les autres à l'eau. Ils trouvèrent le jeu plutôt drôle et se mirent à tous se pousser, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul pingouin sur l'iceberg. Puis ils recommencèrent. Ce jeu serait à l'origine de la démarche des pingouins et des traces que l'on trouve parfois sur la banquise.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: 6 ans et plus

Durée de la partie: 10 à 20 minutes

CONTENU

- 1 plateau de jeu en relief représentant un iceberg
- 16 pions-pingouins répartis en 4 familles différentes :
 - les pingouins-matelots
 - les pingouins-capitaines
 - les pingouins-pêcheurs
 - les pingouins-frileux
- 16 socles pour tenir les pions
- 1 dé en forme de glaçon, comportant 2 faces "1", 2 faces "2" et 2 faces "3"
- 1 notice de jeu

BUT DU JEU

Etre le dernier joueur à posséder un ou plusieurs de ses pingouins sur l'iceberg après avoir poussé les autres à l'eau.

PREPARATION DU JEU

- Placer les pions-pingouin sur leurs socles.
- Chaque joueur choisit une famille de pingouins et place chaque pion sur son symbole, sur la banquise.
- Chaque joueur lance le dé; celui qui fait le nombre le plus élevé commence.

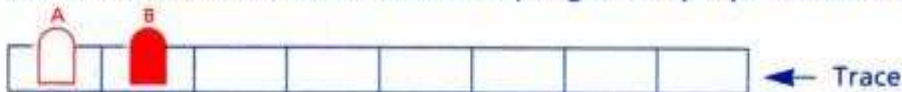
DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
A son tour, le joueur jette le dé. Puis il déplace un de ses pingouins

du nombre **exact** de cases correspondant au résultat indiqué, vers la gauche ou vers la droite, **sans changer de direction en cours de route**. En se déplaçant, le pingouin pousse les autres vers le bord de l'iceberg et essaye de les faire tomber à l'eau.

Remarque : un pingouin n'est pas obligé de pousser, il peut aussi se déplacer tout seul pour s'éloigner du bord, par exemple.

Pour faire tomber un pingouin adverse dans l'eau, il faut faire le nombre exact de cases entre le pingouin qui pousse et le bord.



Exemple : le pingouin B doit faire "1" pour pousser le pingouin A dans l'eau. S'il fait "2" ou "3", ils tombent tous les deux dans l'eau.



Exemple : le pingouin B doit faire "3" pour pousser le pingouin A dans l'eau.

Il est permis de faire tomber plusieurs pingouins à l'eau en même temps (même un des siens !). Tout pingouin qui tombe à l'eau est éliminé.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un pingouin sur une trace, le joueur correspondant le prend et le place où il veut sur une autre trace.

Cependant, il doit choisir une case libre sur une trace où il y a encore des pingouins. S'il reste 2 pingouins de la même famille sur une trace, les 2 sont déplacés, soit ensemble sur une autre trace, soit sur 2 autres traces différentes.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un ou plusieurs pingouins de la même famille sur l'iceberg. Le joueur est alors déclaré vainqueur.

PARTIES A 3 JOUEURS

A 3 joueurs, les cases de la 4ème famille restent libres au départ.

PARTIES A 2 JOUEURS

Chaque joueur peut jouer avec une seule famille, comme à 3 ou 4 joueurs, ou choisir 2 familles. Dans ce cas, le joueur joue comme s'il avait 8 pingouins et bouge un seul de ses pingouins au choix à chaque tour.