



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Eiskalt erwischt!



Iceberg Hustle • Rodéo sur glace • Ijskoud het sterkst!
Rompiendo el hielo • Brivido gelido!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Eiskalt erwischt!

Ein waghalsiges Schnippspiel für 2 – 4 Polartiere von 5 – 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Illustration: Stephan Pricken
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Im ewigen Eis ist mächtig was los: Der waghalsige Paul Pinguin ist auf den Eisberg geklettert und will seine Standfestigkeit im Eismeer-Rodeo beweisen. Helft ihm dabei! Baut einen Eisberg aus mehreren Schichten von Eisschollen auf. Setzt den Pinguin auf die oberste Scholle und legt je einen Fisch auf die anderen Schollen. Dann schnippt ihr mit aller Kraft eure Eisscheibe gegen den Eisberg, sodass sich möglichst viel Eisschollen lösen und Fische ins Meer purzeln. Aber aufgepasst: Paul Pinguin muss standhaft bleiben und darf nicht von seiner Scholle purzeln. Danach dürft ihr die Teile, die frei im Meer herumschwimmen, einsammeln. Teile, die sich berühren, bleiben aber im Eismeer liegen. Wer am Schluss den höchsten Stapel aus seinen gesammelten Fischen und Eisschollen bauen kann, ist der kühnste Rodeo-Spieler aller Eiszeiten.

Spielinhalt

- 1 Eismeer (= Schachtelboden)
- 1 Paul Pinguin
- 14 Eisschollen
- 12 Eisscheiben
- 12 Fische
- 4 kleine Eisberge (= Ablagepläne)
- 1 Schnippstab
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Legt das Eismeer zwischen euch. In der Mitte ist eine Eisscholle mit Paul Pinguin abgebildet. Baut an dieser Stelle einen Eisberg aus vier Schichten auf:

Legt eine eckige Scholle in die Mitte der Abbildung und fügt an jede Seite der Scholle eine weitere Scholle. Das ist die unterste Schicht des Eisbergs.

Die zweite und die dritte Schicht bestehen jeweils aus drei Schollen und die vierte Schicht aus einer. Schaut euch die Abbildungen an, wie die Schollen aufeinander gelegt werden.

Unterste Schicht: 7 Eisschollen



Zweite Schicht: 3 Eisschollen



Dritte Schicht: 3 Eisschollen



Vierte Schicht: 1 Eisscholle



Stellt Paul Pinguin auf die oberste Scholle und verteilt die Fische auf dem Eisberg: Auf jeder Scholle sollte ein Fisch liegen.

Jeder Spieler nimmt sich einen kleinen Eisberg (= Ablageplan) und drei Eisscheiben. Das übrige Spielmaterial wird nicht benötigt und wird zur Seite gelegt.



Abb.: Eisberg mit Paul Pinguin und Fischen



Spielaufbau (Startsituation)

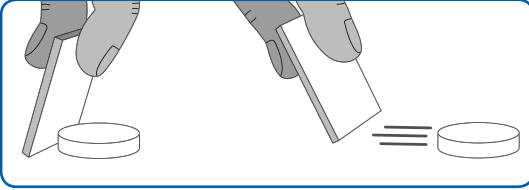
Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt Fisch gegessen hat, darf beginnen. Lege eine Eisscheibe an eine beliebige Stelle im Eismeer und schnippe sie mit dem Finger oder dem Schnippstab gegen den Eisberg. Bevor du schnippst, darfst du die Schachtel beliebig drehen.

Tipp: Wenn ihr das Schnippen erst lernt, ist es leichter den Schnippstab zu Hilfe zu nehmen.

Probiert es doch einfach vor dem Spiel kurz in der leeren Schachtel aus.

Abb. (Benutzung Schnippstab)



Ist Paul Pinguin umgefallen oder sogar vom Eisberg gepurzelt?

- **Nein? Super! Paul hat dem Schollenschubsen widerstanden.**

Du darfst alle freiliegenden Teile (siehe Beispiel unten), also Eisschollen, Fische und Eisscheiben zu dir nehmen.

- **Ja? Schade! Paul muss wieder auf den Eisberg zurück.**

Verteile alle frei im Eismeer liegenden Teile reihum an die anderen Spieler. Du selbst gehst leider leer aus. Stelle Paul dann wieder auf eine Eisscholle des restlichen Eisbergs.

Achtung: Du darfst immer nur eindeutig freiliegende einzelne Teile nehmen oder verteilen!



Freiliegend:

Eine große Scholle (oberer Bildrand), zwei Fische, die Eisscheibe.

Nicht freiliegend:

Die Scholle mit dem Fisch darauf (linker Bildrand), Fisch und Eisscholle (rechter Bildrand): Sie berühren sich.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, legt eine seiner Eisscheiben ins Eismeer und schnippt sie in Richtung Eisberg.

Wichtige Eismeer-Rodeo-Regeln:

- Fallen beim Drehen der Schachtel oder beim Herausnehmen freiliegender Teile andere Teile um- oder herunter, muss der betreffende Spieler sie wieder auf den Eisberg stapeln, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.
- Teile, die durch die Wucht des Schnippens über die Schachtel hinausfliegen, werden wieder eingesammelt und auf den Eisberg gestapelt oder an den Eisberg angelegt.
- Ein Spieler darf Paul Pinguin auf eine andere Scholle stellen, wenn er vor dem Schnippen eines seiner bereits gesammelten Teile zurückgibt und auf den Eisberg stapelt.



- Ihr könnt zum Schnippen auch Eisschollen verwenden, die ihr bereits gesammelt habt.
- Tritt der seltene Fall ein, dass ein Spieler keine Eisscheibe oder Scholle mehr zum Schnippen hat, darf er sich vorsichtig eine Scheibe aus dem Eismeer nehmen und damit schnippen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn Paul Pinguin nur noch auf einer einzelnen Eisscholle steht. Jeder stapelt seine gesammelten Eisschollen, Eisscheiben und Fische. Wer den höchsten Stapel hat, hat das Rodeo gewonnen.

Der Autor

Heinz Meister, lebt mit seiner Familie in Nordrhein-Westfalen. Er arbeitet schon seit vielen Jahren in seinem Traumberuf als Spieleautor und hat bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Bei HABA sind mittlerweile über 35 seiner Spielideen erschienen, darunter *Kleiner Teddy*, *Zitternix* oder *Verfühl nochmal!*.

Der Illustrator



Stephan Pricken, geboren 1972 in Moers, studierte zunächst Grundschullehramt, anschließend Illustration an der Fachhochschule Münster. Seit 2004 ist er als freier Illustrator tätig. Er lebt und arbeitet in Münster in der „Ateliergemeinschaft Hafestraße 64“. *Eiskalt erwischt!* und *Burg Klettermax* sind die beiden ersten Spiele, die er für HABA illustriert hat.

Iceberg Hustle



A daring flicking game for 2-4 polar animals, ages 5-9.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Stephan Pricken
Length of the game: approx. 15 minutes

It's all go on the ice floe. Daredevil Paul Penguin has climbed onto the iceberg wanting to prove his capacity to resist any iceberg hustling. Please help him build a large out of several of layers of ice floes. Place the penguin on top and a fish on each of the other ice floes. After creating the large ice berg, then you flick your ice disk as hard as you can against the iceberg so that the ice floes loosen and fish tumble down into the Arctic Ocean. But watch out:! Paul Penguin must do his best to remain steady and try to not topple off his ice floe! Players try to collect all the parts floating around in the sea. The player with the highest stack of fish and ice floes in the end is the bravest hustler of all Ice Ages.

Contents

- 1 Arctic Ocean (= bottom part of game box)
- 1 Paul Penguin
- 14 ice floes
- 12 ice flicking disks
- 12 fish
- 4 little icebergs (= deposit boards)
- 1 flicking stick
- Set of game instructions



Preparation of the Game

Place the Arctic Ocean between the players. In the center is a picture of Paul Penguin on an ice floe. Build up a four layer iceberg on top of Paul Penguin's ice floe.

Place one of the cornered ice floes in the center of the illustration and add another ice floe to each side of the central floe. This is the bottom layer of the iceberg.

The second and third layers each consist of three ice floes and the fourth ice floe only has one. Take a look at the illustration to see how to arrange the ice floes.

Bottom layer: 7 ice floes



Second layer: 3 ice floes



Third layer: 3 ice floes



Fourth layer: 1 ice floe



Now place Paul Penguin on the top ice floe and distribute the fish on the iceberg by placing a fish on each remaining ice floe.

Each player takes a little iceberg (= deposit board) and an ice disk.
The remaining game material is not needed and placed aside.



Iceberg with Paul Penguin and fish



Game set up (starting situation)

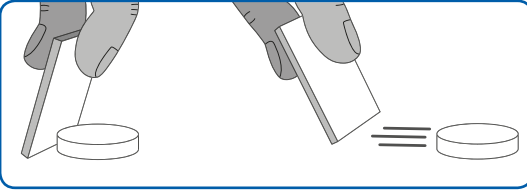


How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has eaten fish most recently, may start. Place your ice disk anywhere in the Arctic Ocean and flick it with your finger or the flicking rod so that it hits the iceberg. Before flicking you can rotate the game box to the position you like.

Hint: If you are just learning how to flick, it is easier with the flicking rod. Try practicing a little with the flicking rod when the box is still empty.

III. How to use the flicking rod.



Paul Penguin has toppled over or even fallen off the iceberg?

- **No? Great! Paul resisted the jostling of the ice floes.**

You can take all the ice floes, fish and ice disks that are lying separate from each other in the ocean.

- **Yes? What a pity! Paul has to be placed back on top of the iceberg.**

Distribute all the loose pieces one by one to the other players. You are not allowed to take any for yourself. Then place Paul back on one of the ice floes of what's left of the iceberg.

Watch out: You can only take or distribute pieces that lie separate and that are not touching any other ice floes.



Separate:

Ice flow (upper picture edge), two fish, ice disk

Not separate:

Ice floe with fish on top (left picture edge), fish and ice flow (right picture edge): These floes are in contact.

Then it's the turn of the next player to place an ice disk in the Arctic Ocean and flick it at the iceberg.

Important Arctic Iceberg Hustling Rules:

- If any items accidentally fall over or off while rotating the game box or when taking pieces off the ocean the player in question has to stack these pieces back onto the iceberg and place Paul on top. Then it's the turn of the next player.
- Sheets of ice or fish that fly out of the game box during flicking are placed once again on the iceberg.

- You are allowed to change Paul's location and place him on a different ice flow if you return one of your collected items and place it on the iceberg.
- You can also use ice floes you have collected for flicking.
- In the unlikely event that a player is left without an ice disk or ice flow to use for flicking he can carefully take a disk from the sea and use it.

End of the Game

The game ends as soon as Paul Penguin is left standing on one ice floe.

All players pile up the ice floes, ice disks and fish that they have collected. The player with the highest stack wins the flicking game!

The author:

Heinz Meister, lives with his family in North Rhine-Westphalia. For years now he has worked in his dream job, as an author of games. Many of his games have already been released. HABA has already published 35 of his games, among which you find Little Teddy, Keep it Steady and Fiddlesticks!

The Illustrator



Stephan Pricken, was born in 1972 in Moers. He first studied to be a primary school teacher and then illustration at the Polytechnic in Münster. Since 2004 he has worked as a freelance illustrator. He lives and works in the "Workshop Community Hafenstrasse 64" in Münster. Iceberg Hustle and Cat Burgling Knights' Castle are the two first games he has illustrated for HABA.

Rodéo sur glace



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 animaux polaires de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Stephan Pricken
Durée de la partie : env. 15 minutes

Au pays de la glace éternelle, le courageux Paul le pingouin est grimpé sur un iceberg et tente de garder l'équilibre lors d'un rodéo sur cette mer de glace. Venez l'aider ! Assemblez un iceberg en superposant des plaques de glace sur plusieurs niveaux. Posez le pingouin sur la plaque supérieure et posez un poisson sur chacune des autres plaques. Puis, de toute votre force, catapultez votre disque de glace contre l'iceberg pour faire dégringoler le plus possible de plaques de glace et faire tomber des poissons dans la mer. Mais attention : Paul le Pingouin doit rester debout sans tomber par terre. Ensuite, vous ramassez les pièces qui flottent sur l'eau. Les pièces qui se touchent ne sont pas récupérées. Celui qui aura la plus grande pile de pièces récupérées (poissons et plaques de glace), sera le vainqueur de rodéos de la banquise !

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 1 mer de glace (= fond de la boîte)
- 1 Paul le pingouin
- 14 plaques de glace
- 12 disques de glace
- 12 poissons
- 4 petits icebergs (= plateaux de dépôt)
- 1 baguette de catapulte
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez la mer de glace entre vous. Au milieu, on y voit une plaque de glace flottante avec Paul le Pingouin. A cet endroit, empilez un iceberg composé de quatre niveaux :

Posez une plaque hexagonale au milieu de l'illustration et juxtaposez-en une sur chacun des autres côtés. C'est le niveau inférieur de l'iceberg.

Le deuxième et le troisième niveaux comprennent chacun trois plaques de glace et le quatrième niveau comprend une plaque. Regardez les illustrations ci-dessous pour la disposition des plaques de glace.

Niveau inférieur : 7 plaques de glace



Deuxième niveau : 3 plaques de glace



Troisième niveau : 3 plaques de glace



Quatrième niveau : 1 plaque de glace



Posez Paul le pingouin sur le niveau supérieur et répartissez les poissons sur l'iceberg. Il doit y avoir un poisson sur chaque plaque de glace.

Chaque joueur prend un petit iceberg (= plateau de dépôt) et trois disques de glace. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont mis de côté.



Illustr. : Iceberg avec Paul le pingouin et les poissons

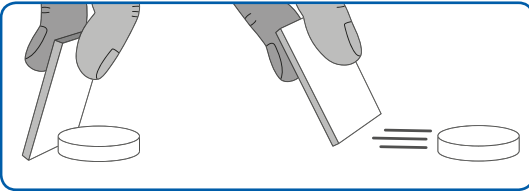


Situation de départ

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé du poisson en dernier commence. Pose un disque de glace à n'importe quel endroit de la mer de glace et envoie-le contre l'iceberg en faisant une pichenette avec un doigt pour le déplacer ou en te servant de la baguette de catapulte. Avant d'envoyer le disque de glace, tu as le droit de tourner la boîte dans le sens que tu veux.

Conseil : si vous n'êtes encore pas bien entraînés pour catapulter le disque, il sera plus facile de vous servir de la baguette. Faites quelques essais dans la boîte vide avant de commencer la partie. Illustr. (Comment se servir de la baguette de catapulte)



Paul le pingouin a-t-il été renversé ou est-il tombé de l'iceberg ?

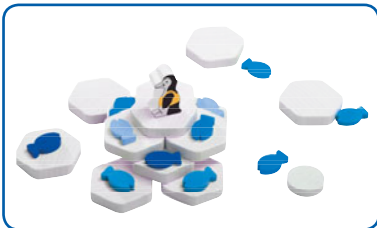
• **Non ? Super ! Paul a résisté au choc du disque de glace.**

Tu récupères toutes les pièces – c'est-à-dire les plaques de glace, les poissons et les disques de glace – qui flottent librement sur la mer de glace (voir l'exemple ci-dessous).

• **Oui ? Dommage ! Paul est remis sur l'iceberg.**

Distribue à tour de rôle aux autres joueurs toutes les pièces flottant librement dans la mer de glace. Pose Paul de nouveau sur une plaque de glace de l'iceberg restant.

Attention : tu ne récupères ou ne distribues que les pièces qui flottent vraiment librement !



Librement :

Une plaque de glace (en haut de la photo), deux poissons, le disque de glace.

Non librement :

La plaque avec le poisson posé dessus (à gauche sur la photo), le poisson et la plaque de glace (à droite sur la photo) car ils se touchent.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il pose un de ses disques de glace sur la mer de glace et le catapulte en direction de l'iceberg.

Règles importantes du rodéo :

• Si, lorsque le joueur tourne la boîte ou qu'il enlève des pièces flottant librement, d'autres pièces se renversent ou tombent par terre, il doit les remettre sur l'iceberg avant que ce ne soit le tour du joueur suivant.

- Les pièces qui ont été expulsées de la boîte sous l'impact du disque de glace sont récupérées et remises sur l'iceberg ou posées contre l'iceberg.
- Un joueur a le droit de poser Paul le pingouin sur une autre plaque de glace si, avant de catapulter son disque, il redonne une de ses pièces déjà récupérées et la pose sur l'iceberg.
- Pour catapulter, vous avez aussi le droit de vous servir d'une des plaques de glace que vous avez déjà récupérées.
- S'il arrive qu'un joueur n'ait plus de disques ou de plaques de glace à catapulter, il a le droit de retirer prudemment un disque de la mer de glace et de s'en servir de catapulte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'une seule plaque de glace avec Paul le pingouin dessus. Chacun empile ses pièces récupérées. Celui qui aura la plus grande pile gagne le rodéo.

Auteur :

Heinz Meister vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années son métier de rêve en tant qu'auteur de jeux et a déjà publié un grand nombre de jeux, dont plus de 35 pour HABA, entre autres Les oursons s'amuse, Equilibre instable ou Touché, trouvé.

Illustrateur :



Stephan Pricken, né en 1972 à Moers, a d'abord fait une formation d'enseignant dans le primaire puis des études d'illustration à l'université de Münster. Depuis 2004, il travaille en tant qu'illustrateur indépendant. Il vit et travaille à Münster en tant que membre de la communauté d'artistes « Hafenstrasse 64 ». Rodéo sur glace et Tous à l'assaut ! sont les deux premiers jeux qu'il illustre pour HABA.

Ijskoud het sterkst!



Een roekeloos actiespel voor 2 – 4 pooldieren van 5 – 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Stephan Pricken
Speelduur: ca. 15 minuten

Op het eeuwige ijs is heel wat aan de hand: de roekeloze Paul Pinguin is op een ijsberg geklommen en wil laten zien hoe hij zich stand houdt in de ijszeerodeo. Help hem daarbij! Bouw een ijsberg met verschillende lagen ijsschotsen. Zet de pinguin op de bovenste schots en leg een vis op de andere schotsen. Daarna tikken jullie zo krachtig mogelijk jullie ijsschijf tegen de ijsberg zodat er zoveel mogelijk ijsschotsen losraken en vissen in de zee vallen. Maar let op: Paul Pinguin moet overeind blijven staan en mag niet van zijn schots vallen. Vervolgens mogen jullie de stukken verzamelen die vrij in de zee ronddobberen. Stukken die elkaar aanraken, blijven echter in de ijszee liggen. Wie aan het eind met zijn verzamelde vissen en ijsschotsen de hoogste stapel kan bouwen, is de dapperste rodeospeler aller ijs tijden.

Spelinhoud

- 1 ijszee (= bodem van de doos)
- 1 Paul Pinguin
- 14 ijsschotsen
- 12 ijsschijven
- 12 vissen
- 4 kleine ijsbergen (= verzamelkaarten)
- 1 aantikstok
- spelregels



Spelvoorbereiding

Leg de ijszee tussen jullie in. In het midden staat een ijsschots met Paul Pinguïn afgebeeld.

Bouw op deze plek een ijsberg met vier lagen:

Leg een hoekige schots in het midden van de afbeelding en leg aan elke zijde een andere schots aan. Dit is de onderste laag van de ijsberg.

De tweede en derde laag bestaan ieder uit drie schotsen en de vierde uit één. Op de afbeeldingen is te zien hoe de schotsen op elkaar moeten worden gelegd.

Onderste laag: 7 ijsschotsen



Tweede laag: 3 ijsschotsen



Derde laag: 3 ijsschotsen



Vierde laag: 1 ijsschots



Zet Paul Pinguïn op de bovenste schots en verdeel de vissen over de ijsberg: op iedere schots moet een vis liggen.

Elke speler pakt een kleine ijsberg (= verzamelkaart) en drie ijsschijven.
Het overige spelmateriaal wordt niet gebruikt en opzijgelegd.



Afb.: ijsberg met Paul Pinguïn en vissen



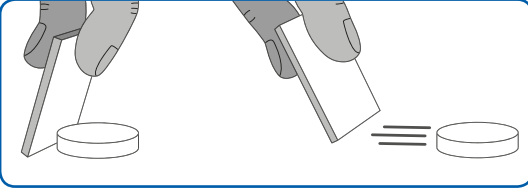
Spelopbouw (beginsituatie)

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie als laatste vis heeft gegeten, mag beginnen. Leg een ijschijf op een willekeurige plek in de ijszee en tik hem met je vinger of met de aantikstok tegen de ijsberg. Voordat je gaat tikken, mag je de doos naar wens ronddraaien.

Tip: als jullie voor het eerst gaan leren tikken, is het eenvoudiger om de aantikstok te gebruiken. Probeer het gewoon voor het spel een tijdje in de lege doos.

Afb. (gebruik aantikstok)



Is Paul Pinguïn omgevallen of zelfs van de ijsberg gevallen?

- **Nee? Geweldig! Paul heeft het schotsenbotsen overleefd.**

Je mag alle vrijliggende stukken pakken (zie het voorbeeld hieronder), dat wil zeggen ijschotsen, vissen en ijschijven.

- **Ja? Helaas! Paul moet weer op de ijsberg worden teruggezet.**

Verdeel alle vrijliggende stukken over de andere spelers. Zelf blijf je met lege handen staan. Zet Paul opnieuw bovenop de resten van de ijsberg.

Let op: je mag altijd alleen stukken pakken of verdelen die ondubbelzinnig afzonderlijk vrij liggen!



Vrijliggend:

Een schots (boven in de afbeelding), twee vissen, de ijschijf.

Niet vrijliggend:

De schots met de vis erop (links in de afbeelding), vis en ijschots (rechtsboven): ze raken elkaar aan.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. De speler legt zijn ijschijf in de ijszee en tikt hem in de richting van de ijsberg.

Belangrijke ijszee-rodeoregels:

- Als tijdens het draaien van de doos of tijdens het oppakken van vrijliggende stukken andere stukken om of naar beneden vallen, moet de betreffende speler ze opnieuw op de ijsberg stapelen voordat de volgende speler aan de beurt is.

- Stukken die door de kracht van het knippen uit de doos vliegen, worden opnieuw op de

ijsberg gestapeld of ertegenaan gelegd.

- Voordat hij/zij gaat tikken mag een speler Paul Pinguin op een andere schots zetten, wanneer hij/zij een van zijn al verzamelde stukken teruglegt en op de ijsberg stapelt.
- Voor het tikken kunnen jullie ook ijsschotsen gebruiken die jullie al hebben verzameld.
- Als zich het bijzondere geval voordoet dat een speler geen enkele ijsschijf of –schots meer heeft om mee te knippen, mag hij/zij voorzichtig een schijf uit de ijszee pakken en deze gebruiken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als Paul Pinguin nog op maar één ijsschots staat.

Iedereen legt zijn verzamelde ijsschotsen, ijsschijven en vissen op een stapel. Wie de hoogste stapel heeft, heeft de rodeo gewonnen.

De auteur

Heinz Meister woont met zijn gezin in Noordrijn-Westfalen. Hij is al jarenlang werkzaam in zijn droomberoep als spelauteur en hij heeft al talloze spellen gepubliceerd. Bij HABA zijn ondertussen meer dan 35 van zijn spelideeën verschenen, waaronder Kleine Teddy, Bibberniet en Alle donders!

De illustrator



Stephan Pricken, geboren in 1972 in Moers, studeerde aanvankelijk voor onderwijzer en vervolgens illustratie aan de school voor hoger beroepsonderwijs in Münster. Sinds 2004 is hij werkzaam als freelance illustrator. Hij woont en werkt in Münster in de collectieve werkplaats "Hafenstraße 64". Ijskoud het sterkst! en Kasteel Klimop zijn de twee eerste spellen die hij voor HABA heeft geïllustreerd.

Rompiendo el hielo



Un temerario y atrevido juego de disparar con el dedo para 2 – 4 animalitos polares de 5 a 99 años.

Autores: Heinz Meister
Ilustraciones: Stephan Pricken
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

En los territorios de las nieves perpetuas pasan siempre cosas formidables: el temerario Paco Pingüino ha escalado a lo más alto del iceberg y pretende demostrar que es capaz de mantener la estabilidad en esta genial competición sobre el océano helado.

¡Ayudadle! Montad un iceberg de varias capas de banquisas de hielo. Poned a Paco Pingüino en la capa superior y colocad un pez en cada una de las demás banquisas. A continuación tenéis que empujar con el dedo vuestro disco de hielo contra el iceberg con todas vuestras fuerzas de modo que se desprenda el mayor número de banquisas y de que caiga rodando al mar también el mayor número posible de peces. ¡Pero ojo!: Paco Pingüino tiene que permanecer estable y no debe caer rodando desde su banquisa. A continuación tenéis que recoger las piezas que han quedado sueltas flotando libremente por el mar. Las piezas que se tocan todavía deberán permanecer en el océano helado. El jugador que al final levante la pila más alta con las banquisas y los peces conseguidos será proclamado el jugador de la competición más atrevido y temerario de todos los periodos glaciales.

Contenido del juego

- 1 océano helado (= la base de la caja)
- 1 Paco Pingüino
- 14 banquisas
- 12 discos de hielo
- 12 peces
- 4 icebergs pequeños (=tableros depósito)
- 1 varita
- 1 instrucciones del juego



Preparativos

Colocad el océano helado entre vosotros. En el centro va una banquisa con el dibujo de Paco Pingüino. Construid un iceberg en ese lugar que estará compuesto por cuatro capas:

Colocad una banquisa en el centro de la ilustración y poned una banquisa pegada a cada uno de sus lados. Ésta será la capa inferior del iceberg.

Las capas segunda y tercera se componen cada una de tres banquisas, y la cuarta capa, de una banquisa. Mirad en las ilustraciones cómo se colocan las banquisas y las diferentes capas unas encima de las otras.

Capa inferior: 7 banquisas



Segunda capa: 3 banquisas



Tercera capa: 3 banquisas



Cuarta capa: 1 banquisa



Colocad a Paco Pingüino en la banquisa superior y repartid los peces por el iceberg. Tiene que haber un pez encima de cada banquisa.

Cada jugador coge un iceberg pequeño (= base) y tres discos de hielo.

El material de juego restante no se necesita y se deja en un lugar aparte.



Ilustr.: Iceberg con Paco Pingüino y los peces

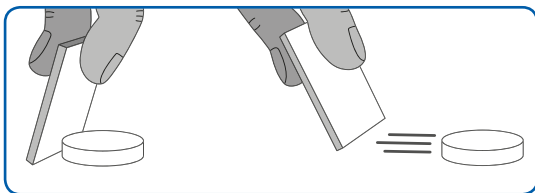


Montaje del juego (Situación inicial)

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya comido pescado más recientemente de entre vosotros. Coloca un disco de hielo en cualquier posición en el océano helado y empujalo con el dedo o con la varita contra el iceberg. Antes de golpear, puedes girar la caja a tu gusto.

Consejo: Si estáis aprendiendo a tirar con el dedo, lo más fácil es tirar valiéndose de la varita. Probadlo simplemente en la caja vacía antes de comenzar a jugar.
Ilustr. (utilización de la varita)



Paco Pingüino ¿ha quedado tumbado o ha caído rodando incluso fuera del iceberg?

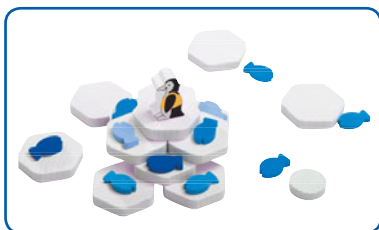
• ¿No? ¡Bravo! Paco ha resistido el embate de los hielos.

Quédate todas las piezas que han quedado libres y separadas sin contacto (véase el ejemplo de abajo), es decir, todas las banquistas, peces y discos de hielo aislados.

• ¿Sí? ¡Lástima! Paco Pingüino tiene que volver a colocarse encima del iceberg.

Reparte entre los demás jugadores las piezas que hayan quedado separadas y libres del iceberg en el océano helado. Tú te quedaste sin nada esta vez. Vuelve a colocar a Paco Pingüino en una banquista del trozo de iceberg que ha quedado unido.

Atención: ¡Sólo debes quedarte o repartir aquellas piezas que han quedado claramente libres y separadas!



Piezas libres y separadas:

Una banquista (parte superior de la imagen), dos peces, el disco de hielo.

No libres o no separados:

La banquista con el pez encima (parte izquierda de la imagen), pez y banquista (parte derecha de la imagen): se tocan.

A continuación es el turno del siguiente jugador que pondrá su disco de hielo sobre el océano helado y lo empujará con el dedo o la varita en dirección al iceberg.

Reglas importantes de la competición del océano helado:

- Si al girar la caja o al recoger las piezas libres y separadas, cayeran o se desplazaran otras piezas, el jugador correspondiente volverá a colocarlas en su sitio antes de que inicie su turno el siguiente jugador.



- Aquellas piezas que salgan volando de la caja por la violencia del disparo volverán a colocarse en sus lugares correspondientes en el iceberg.
- Se le permite a un jugador colocar a Paco Pingüino encima de una banquisa diferente de la habitual si antes de realizar su disparo devuelve una de las piezas conseguidas y la coloca en el iceberg.
- También podéis emplear una de las banquisas conseguidas para disparar con el dedo en lugar del disco.
- En el caso poco probable de que un jugador no tenga ningún disco o banquisa para disparar con el dedo o con la varita, puede coger con cuidado un disco del océano helado y disparar con él.

Final del juego

La partida acaba cuando Paco Pingüino se quede encima de una única banquisa. Cada jugador apila todas las banquisas, discos de hielo y peces conseguidos. Gana esta competición quien tenga la pila más alta.

El Autor

Heinz Meister vive con su familia en el estado federado alemán de Renania del Norte-Westfalia. Desde hace ya muchos años trabaja en su oficio soñado como creador de juegos y ya ha publicado numerosas creaciones. Para HABA han aparecido, por ejemplo, Osito peluchito, Tiemblanada y ¡Córcholis, palpado lo que no era!

El ilustrador:



Stephan Pricken, nacido en Moers en 1972, estudió primero la carrera de magisterio para la escuela primaria, y a continuación realizó estudios de ilustración en la Escuela Técnica Superior de Münster. Desde el año 2004 trabaja como ilustrador autónomo. Vive y trabaja en Münster en el taller colectivo «Hafenstraße 64». Rompiendo el hielo y El castillo Escalamax son los dos primeros juegos que ha ilustrado para HABA.

Brivido gelido!



Uno spericolato gioco di lancio, per 2-4 animali polari da 5 a 99 anni.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Stephan Pricken
Durata del gioco: ca. 15 minuti

Nelle lande delle nevi eterne regna un grande subbuglio: lo spericolato Paolino Pinguino si è arrampicato sull'iceberg ed intende mostrare la propria bravura e stabilità nel rodeo dei mari polari.

Volete aiutarlo? Costruite un iceberg composto da più strati di lastre di ghiaccio. Collocate il pinguino sulla lastra superiore e mettete un pesce su ognuna delle altre lastre. Con un colpetto d'unghia cercate poi di far sbattere con forza la vostra lastra di ghiaccio contro l'iceberg, in modo da far staccare il maggior numero possibile di lastre di ghiaccio e da far cadere i pesci in mare. Attenzione, però: Paolino Pinguino deve restare ben stabile e non deve cadere dalla sua lastra di ghiaccio. Potete raccogliere poi i pezzi che galleggiano dispersi in mare. Non si possono invece raccogliere i pezzi che si trovano a contatto con altri. Il giocatore che alla fine ha raccolto la pila più alta tra pesci e lastre di ghiaccio è il più audace partecipante al rodeo di tutte le ere glaciali.

Dotazione del gioco

- 1 mare di ghiaccio (fondo della scatola)
- 14 lastre di ghiaccio
- 12 dischi di ghiaccio
- 12 pesci
- 4 piccoli iceberg (cartelle di raccolta)
- 1 bastoncino per colpire
- Istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Colocate il mare di ghiaccio tra di voi. Al centro c'è una lastra di ghiaccio con la figura di Paolino Pinguino. In questo punto costruite un iceberg composto da quattro strati. Collocate una lastra esagonale al centro dell'illustrazione ed ad ogni suo lato mettete un'altra lastra. Questa sarà la base dell'iceberg. Il secondo ed il terzo strato sono formati ciascuno da tre lastre ed il quarto strato da una lastra. Le figure vi indicano come montare le lastre.

Base: 7 lastre di ghiaccio



Secondo strato: 3 lastre di ghiaccio



Terzo strato: 3 lastre di ghiaccio



Quarto strato: 1 lastra di ghiaccio



Collocate Paolino Pinguino sulla lastra superiore e distribuite i pesci sull'iceberg: ci sarà un pesce su ogni lastra di ghiaccio.

Ogni giocatore prende un piccolo iceberg (cartella di raccolta) e tre dischi di ghiaccio. Il materiale rimanente non si utilizza e si mette da parte.



Fig.: Iceberg con Paolino Pinguino e pesci



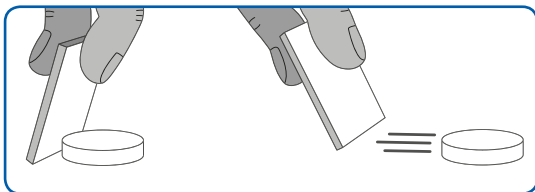
Costruzione del gioco (situazione iniziale)

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che per ultimo ha mangiato pesce. Metti un disco di ghiaccio in un punto del mare di ghiaccio a tua scelta e lancialo contro l'iceberg con un colpetto d'unghia oppure con il bastoncino. Prima di lanciarlo, puoi girare la scatola a piacere.

Consiglio: Se siete alle prime armi con la tecnica di lancio, sarà più facile utilizzare il bastoncino. Esercitatevi per qualche momento con la scatola vuota prima di iniziare a giocare.

Fig.: (uso del bastoncino)



Paolino Pinguino si è rovesciato oppure è addirittura caduto dall'iceberg?

- **No? Magnifico! Paolino ha resistito alla spinta della lastra.**

Puoi prendere tutti i pezzi che si sono separati (vedi esempio seguente): lastre di ghiaccio, pesci e dischi di ghiaccio.

- **Sì? Peccato! Paolino ritorna sull'iceberg.**

Distribuisce tra gli altri giocatori tutti i pezzi che galleggiano intorno all'iceberg. Tu sei l'unico che resta a mani vuote. Colloca Paolino di nuovo su una delle restanti lastre di ghiaccio dell'iceberg.

Attenzione: puoi prendere o distribuire solo singoli pezzi chiaramente separati dagli altri!



Separato:

La lastra di ghiaccio (margine superiore dell'immagine), i due pesci, il disco di ghiaccio.

Non separato:

La lastra con il pesce (margine sinistro dell'immagine), il pesce e la lastra di ghiaccio (margine destro dell'immagine): si trovano a contatto.

Il turno passa poi al giocatore successivo, che mette il suo disco nel mare di ghiaccio e con un colpo d'unghia lo tira in direzione dell'iceberg.

Importanti regole del rodeo polare:

- I pezzi che si rovesciano o cadono, mentre si gira la scatola oppure quando si prendono i pezzi separati, saranno impilati di nuovo sull'iceberg dal giocatore di turno prima di passare la mano al giocatore successivo.



- I pezzi che finiscono fuori dalla scatola, in seguito ad una azione di lancio particolarmente impetuosa, si raccolgono e si impilano o si accostano all'iceberg.
- Un giocatore può collocare Paolino Pinguino su una lastra diversa se, prima di lanciare il suo disco di ghiaccio, restituisce uno dei pezzi che ha raccolto e lo impila sull'iceberg.
- Per il vostro lancio potete anche usare le lastre di ghiaccio che avete già raccolto.
- Un giocatore, nel caso improbabile che non disponga più di dischi né di lastre da lanciare, può prendere con attenzione un disco dal mare di ghiaccio e utilizzarlo per il lancio.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando Paolino Pinguino è in piedi su un'unica lastra di ghiaccio. Ogni giocatore ammuccia lastre, dischi e pesci che ha raccolto. Vince il rodeo chi ha il mucchio più alto.

Autore:

Heinz Meister, vive con la sua famiglia nella Renania Settentrionale-Vestfalia. Svolge già da lungo tempo il suo lavoro prediletto di autore di giochi ed ha al suo attivo la pubblicazione di una lunga lista di giochi. La HABA ha già pubblicato più di 35 suoi giochi, come, ad esempio, Orsacchiotto, Equilibrio instabile, Toccato, trovato!

Illustratore:



Stephan Pricken, è nato nel 1972 a Moers, ha studiato Scienze della formazione primaria ed in seguito illustrazione all' Università di Scienze Applicate di Münster. Lavora come illustratore free lance dal 2004. Vive a Münster dove lavora presso l'associazione artistica "Hafenstrasse 64". Brivido gelido! e Scalata al castello sono i suoi primi due giochi da lui illustrati per la HABA.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que los ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En Haba ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de