



PENGUINS HUDDLE UP™



GAME RULES

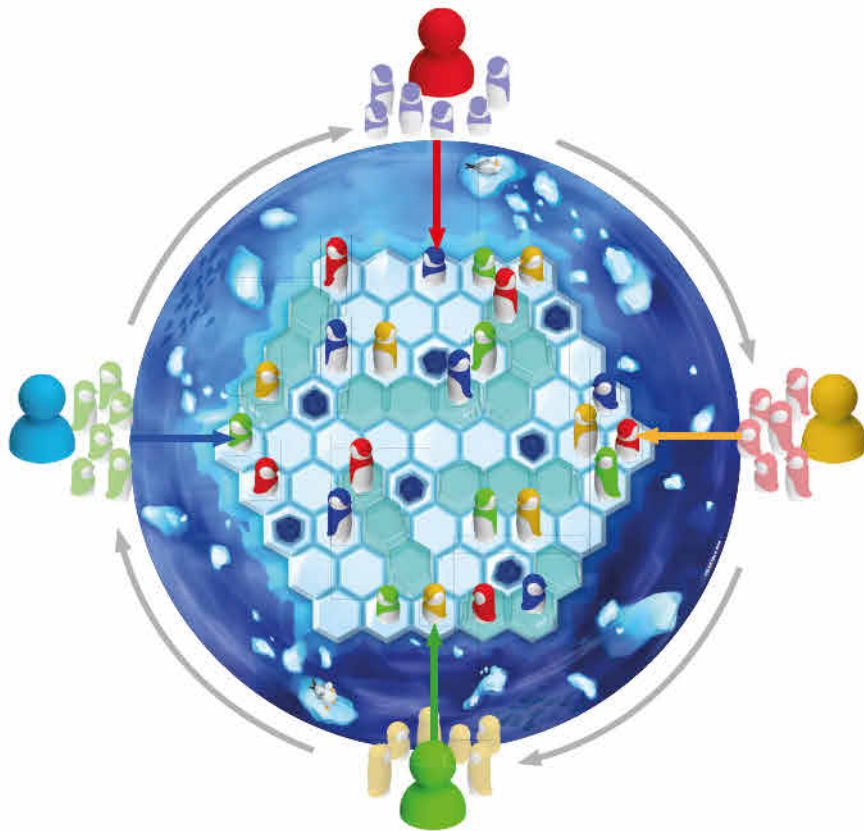
In the Antarctic Penguins stay warm in harsh winters by coming together to form huddles. In Huddle Up your penguins are scattered across the ice...and it's starting to get cold! Can you be the first to bring your penguins into a huddle to keep them warm?

Contents

- 1 game board showing 61 hexagonal ice patches of which 7 with a hole in the ice.
- 4 penguin families in different colours, each penguin family consists of 3 large and 3 small penguins.
- 6 ice blocks: 4 straight ice blocks and 2 curved ice blocks.

Setup

1. Place the gameboard on the table.
2. Place the ice blocks on the gameboard. Each ice block must cover 3 empty ice patches without a hole.
3. Scatter your opponent's penguins across the ice:
 - 3.1 Each player chooses a penguin family to use during the game.
 - 3.2 Each player gives their entire penguin family to the player on their left (and receives the penguin family from the player on their right).
 - 3.3 Starting with the youngest player and going clockwise, players take turns placing one of their opponent's penguins they just received. Penguins can be placed on an empty ice patch without a hole or on top of an ice block. Repeat until all penguins have been placed.



The game can be played in 2 different levels of difficulty - **JUNIOR** or **EXPERT** - according to the experience and/or age of the players.

JUNIOR GAME RULES

Object of the game

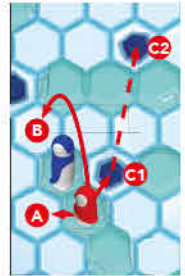
The object of the game is to move your entire penguin family into a single connected group, called a huddle.

How to play

The Starting with the player who first placed a penguin and going clockwise, players take turns making one of the following moves:

- Move one of your penguins to an empty adjacent space (either an ice patch with or without a hole or an ice block) **A** -or-
- Jump over one or more penguins (whatever their size or colour) to the first empty space (either an ice patch with or without a hole or an ice block), directly behind the jumped penguin(s). Jumps must be in a straight line **B**.

When your penguin is moved to an ice patch with a hole **C1** an additional action needs to be made. Your penguin dives under the ice and must immediately resurface at another empty ice patch with a hole **C2**. If there are no more empty ice patches with a hole, your penguin must remain on the ice patch it originally moved to.



Winning the game

The first player to move their penguin family into a single connected group wins the game. You've huddled up!



EXPERT GAME RULES

Object and winning the game

The **EXPERT** game rules are identical to the **JUNIOR** game rules with one exception: to win the game you must not only connect your penguin family into a huddle, the heads of your penguins must be at the same height as well. Therefore, to win the **EXPERT** game, all 3 large penguins must be standing directly on ice patches (with or without a hole) and all 3 small penguins must be standing on ice blocks.



RÈGLES DE JEU

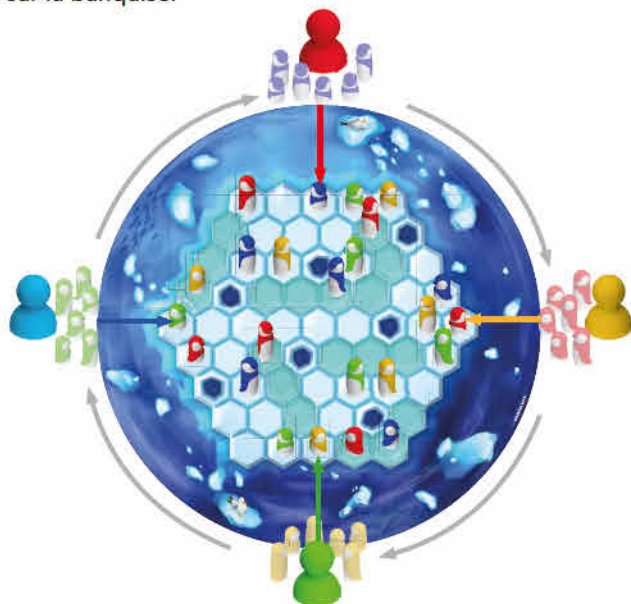
En Antarctique les manchots combattent le froid et les hivers rigoureux en se regroupant en une colonie. Dans « La Colo-Nid des Manchots », vos manchots débudent la partie éparpillés sur la banquise. La nuit tombe, il commence à faire très froid, il est temps de se réunir ! Serez-vous le premier joueur à regrouper tous les manchots de votre famille afin qu'ils puissent se blottir les uns contre les autres et se tenir chaud ?

Contenu

- 1 plan de jeu circulaire qui représente une banquise de 61 cases hexagonales, dont 7 avec un trou bleu dans la glace.
- 4 familles de manchots de différentes couleurs : vert, bleu, rouge et jaune. Chaque famille est composée de six membres: 3 grands, les adultes, et 3 petits, les enfants.
- 6 blocs de glace transparents : 4 blocs droits et 2 blocs courbes. Ces blocs représentent trois cases hexagonales unies.

Mise en place

1. Placez le plan de jeu au centre de la table.
2. Placez les six blocs de glace mobiles comme bon vous semble à l'intérieur du plateau de jeu (ceci autorise des parties différentes). Chaque bloc de glace de trois cases doit recouvrir trois cases de la banquise, sauf celles avec un trou bleu qui restent libres.
3. Éparpillez les manchots de vos adversaires sur la banquise :
 - 3.1 Chaque joueur choisit une couleur de manchots et prend les six membres de cette famille.
 - 3.2 Chaque joueur passe sa famille de manchots à son voisin de gauche (et reçoit donc la famille de manchots de son voisin de droite).
 - 3.3 Le plus jeune joueur est désigné premier joueur. En débutant par lui et dans le sens horaire, les joueurs placent à tour de rôle un manchot de la famille de leur adversaire sur une case banquise de leur choix ou sur une case d'un bloc de glace, sauf une case déjà occupée par un autre manchot ou une case contenant un trou bleu, jusqu'à ce que l'ensemble des manchots soient placés sur la banquise.



Le jeu « La Colo-Nid des Manchots » propose deux niveaux de difficulté : **JUNIOR** ou **EXPERT**. Vous déciderez du mode de jeu au regard de l'âge et de l'expérience des joueurs.

But du jeu

Être le premier à réunir votre famille de manchots en un seul groupe lié. Chaque manchot doit être à côté d'au moins un autre manchot du groupe.

RÈGLES DE JEU JUNIOR

Le premier joueur suivi dans le sens horaire des autres joueurs effectue à chaque tour un déplacement. Le joueur actif peut :

- Déplacer l'un de ses manchots sur une case vide adjacente **A**, ou
- Faire sauter l'un de ses manchots en ligne droite par-dessus un ou plusieurs autres manchots, quelle que soit la taille et la couleur de ceux-ci, jusqu'à atteindre la première case libre derrière le dernier manchot sauté **B**.

Si à la fin du déplacement son manchot se trouve sur une case contenant un trou bleu, le joueur actif doit y faire plonger son manchot **C1**. Le manchot se déplace alors sous la banquise et doit refaire surface à l'emplacement d'un autre trou bleu libre et l'occuper, ce qui achève son déplacement **C2**. Si toutes les autres cases contenant un trou bleu dans la glace sont déjà occupées, ce déplacement supplémentaire ne pourra pas être effectué et votre manchot achèvera son déplacement sur la case banquise avec le trou bleu.



Fin de partie

Le premier joueur qui réunit sa famille de manchots en un seul groupe lié gagne la partie!



RÈGLES DE JEU EXPERT

But du jeu et fin de partie

Les règles de jeu **EXPERT** sont identiques aux règles de jeu **JUNIOR** à une différence près : pour remporter la partie vous devrez toujours regrouper vos six manchots mais en plus les têtes de vos manchots, petits et grands, devront être placées à la même hauteur. Par conséquent, pour gagner, vos trois petits manchots devront être placés sur un bloc de glace et vos trois grands manchots devront se trouver sur la banquise, sur des cases avec ou sans trou bleu dans la glace.



SPELREGELS

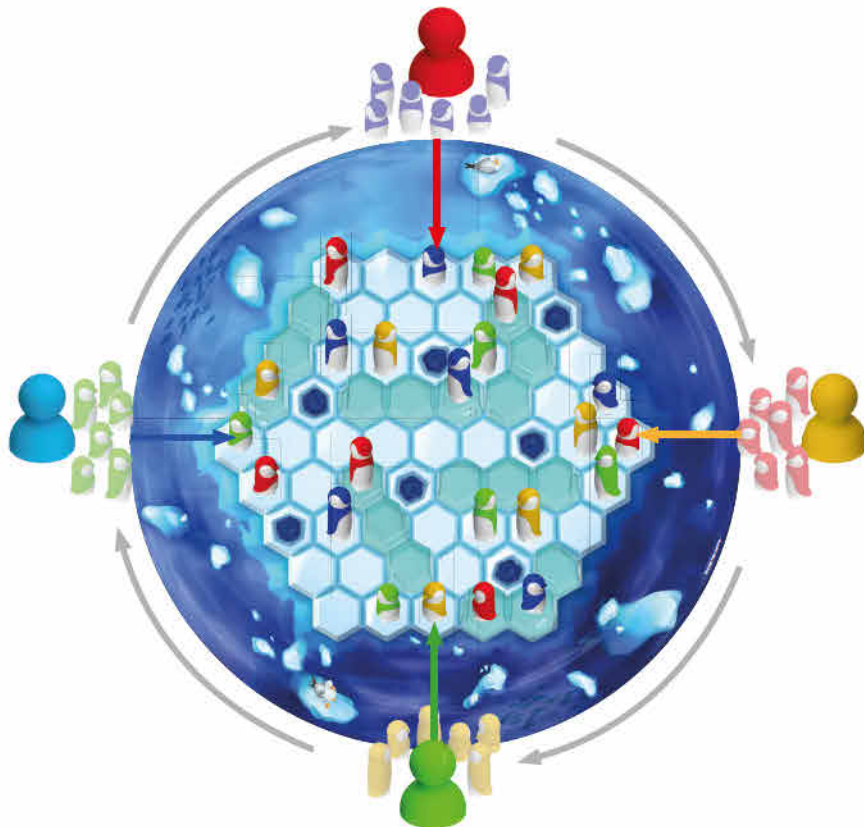
Je Pinguïns zijn verspreid over het ijs en het begint koud te worden! Breng je pinguïns samen in één hechte groep... en zorg ervoor dat je tegenstanders niet hetzelfde kunnen doen. De eerste speler die zijn hele pinguïnfamilie samenbrengt in één hechte groep, wint het spel.

Inhoud

- 1 spelbord met 61 zeshoekige ijsvakjes, waarvan 7 met een gat in het ijs.
- 4 pinguïnfamilies in verschillende kleuren, elke pinguïnfamilie bestaat uit 3 grote en 3 kleine pinguïns.
- 6 ijsblokken: 4 rechte ijsblokken en 2 gebogen ijsblokken.

Vorbereiding

1. Plaats het spelbord op tafel.
2. Plaats de ijsblokken op het spelbord. Elke ijsblok moet 3 lege ijsvakjes zonder een gat bedekken.
3. Verspreid de pinguïns van je tegenstander over het ijs:
 - 3.1 Elke speler kiest een pinguïnfamilie om tijdens het spel te gebruiken.
 - 3.2 Elke speler geeft zijn hele pinguïnfamilie aan de speler links van hem (en ontvangt de pinguïnfamilie van de speler rechts van hem).
 - 3.3 Begin met de jongste speler en plaats met de wijzers van de klok mee 1 van de pinguïns van je tegenstander op het bord. Pinguïns kunnen geplaatst worden op lege ijsvakjes zonder gat of bovenop een ijsblok. Herhaal dit tot alle pinguïns geplaatst zijn.



Het spel kan worden gespeeld op 2 verschillende moeilijkheidslevels - **JUNIOR** of **EXPERT** - afhankelijk van de ervaring of de leeftijd van de spelers.

JUNIOR SPELREGELS

Doel van het spel

Het doel van het spel is om je hele pinguïnfamilie in één verbonden groep te krijgen.

Het spel spelen

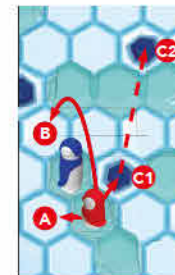
Beginnend met de speler die als eerste een pinguïn geplaatst heeft en maken de spelers om beurten een van de volgende zetten:

- Verplaats één van je pinguïns naar een leeg aangrenzend vak (ofwel een ijsvakje met of zonder gat of bovenop een ijsblok)

A -of-

- Spring over één of meerdere pinguïns (ongeacht hun grootte of kleur) naar het eerste lege vak (ofwel een ijsvakje met of zonder gat of bovenop een ijsblok), direct achter de gesprongen pinguïn(s). De sprongen moeten in een rechte lijn zijn **B**,

Wanneer je pinguïn naar een ijsvakje met een gat beweegt **C1**, moet je een extra actie uitvoeren. Je pinguïn duikt onder het ijs en moet onmiddellijk weer opduiken op een ander leeg ijsvakje met een gat **C2**. Als er geen leeg ijsvakje met een gat meer is, moet je pinguïn blijven staan op het ijsvakje waar hij oorspronkelijk heen is gegaan.



Einde van het spel

De eerste speler die zijn pinguïnfamilie in één verbonden groep weet te krijgen, wint het spel.



EXPERT SPELREGELS

Doel van het expert spel

De **EXPERT** spelregels zijn identiek aan de **JUNIOR** spelregels met één uitzondering: om het spel te winnen moet je niet alleen pinguïnfamilie in één verbonden groep te krijgen, de koppen van je pinguïns moeten ook nog eens op dezelfde hoogte staan. Dus, om het **EXPERT** spel te winnen, moeten alle 3 de grote pinguïns direct op het bord staan en alle 3 de kleine pinguïns moeten op ijsblokken staan.



SPIELREGELN

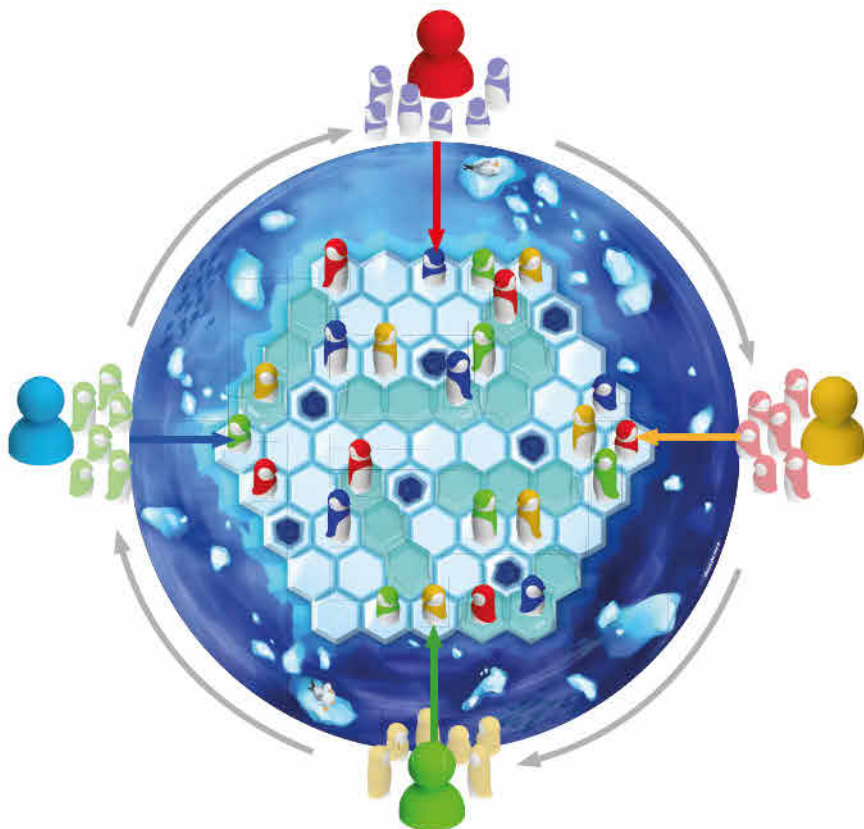
In der Antarktis halten sich die Pinguine warm, indem sie sich in Gruppen zusammenstellen. In Kuschel-Kolonien sind deine Pinguine über dem Eis verstreut...und es beginnt, richtig kalt zu werden! Schaffst du es, deine Pinguine zusammenzubringen, damit sie sich gegenseitig wärmen?

Enthält

- 1 Spielfeld mit 61 sechseckigen Eisfeldern, davon 7 mit einem Loch im Eis.
- 4 Pinguinfamilien in verschiedenen Farben. Jede Pinguinfamilie besteht aus 3 großen und 3 kleinen Pinguinen.
- 6 Eisschollen: 4 gerade und 2 gebogene Eisschollen.

Spielvorbereitung

1. Legt das Spielfeld auf den Tisch.
2. Legt die Eisschollen auf das Spielfeld. Jede Eisscholle muss 3 leere Eisfelder ohne Loch abdecken.
3. Verteilt alle Pinguine auf dem Eis:
 - 3.1 Jeder von euch wählt eine Pinguinfamilie, die er während des Spiels nutzen möchte.
 - 3.2 Gib nun deine Pinguinfamilie zu der Person zu deiner Linken ab - im Gegenzug erhältst du die Pinguinfamilie der Person zu deiner Rechten.
 - 3.3 Beginnet mit dem größten Pinguinfan unter euch platziert ihr nacheinander im Uhrzeigersinn einen der Pinguine der Mitspieler. Die Pinguine können auf eine leere Eisfläche ohne Loch oder auf eine Eisscholle gesetzt werden. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Pinguine platziert sind.



Das Spiel kann in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden – **JUNIOR** oder **EXPERT** – je nach Erfahrung und/oder Alter der Mitspielenden.

JUNIOR VARIANTE

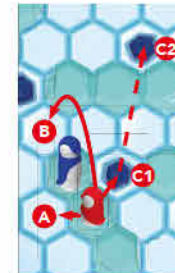
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die gesamte Pinguinfamilie in einer Gruppe zusammenzubringen.

So wird gespielt

Beginnend mit dem Spielenden, der zuerst einen Pinguin in Schritt (3) platziert hat, finden im Uhrzeigersinn nacheinander folgende Züge statt:

- Bewege einen deiner Pinguine auf eine leere Eisfläche mit oder ohne Loch **A** oder
- Spring über einen oder mehrere Pinguine (unabhängig von ihrer Größe und Farbe) auf die erste freie Eisfläche mit oder ohne Loch. Die Sprünge müssen in einer geraden Linie erfolgen **B**, wenn dein Pinguin auf eine Eisfläche mit Loch **C1** bewegt wird, muss eine zusätzliche Aktion ausgeführt werden. Der Pinguin taucht unter das Eis und muss sofort auf eine andere freie Eisfläche mit einem Loch **C2** wieder auftauchen. Gibt es keine freien Eisflächen mit einem Loch mehr, muss der Pinguin auf der Eisfläche bleiben, auf die er sich ursprünglich bewegt hat.



Spielende

Hast du deine Pinguinfamilie als Erster zu einer kuschelnden Gruppe zusammengebracht, hast du gewonnen!



EXPERT VARIANTE

Die Spielregeln der **EXPERT**-Variante sind identisch mit denen der **JUNIOR**-Variante, mit einer Ausnahme: Um das Spiel zu gewinnen, musst du nicht nur deine Pinguinfamilie zum Kuscheln bringen, sondern auch die Köpfe deiner Pinguine müssen auf gleicher Höhe sein. Um die **EXPERT**-Variante zu gewinnen, müssen also alle 3 großen Pinguine direkt auf Eisflächen (mit oder ohne Loch) und alle 3 kleinen Pinguine auf Eisschollen stehen.



REGLAS DEL JUEGO

En la Antártida, durante el duro invierno, los pingüinos mantienen el calor juntándose en grupos. En Huddle Up, tus pingüinos están dispersos por el hielo... ¡y empieza a hacer frío! ¿Conseguirás ser el primero en reunir a tus pingüinos para que entren en calor?

Contenido

- 1 tablero de juego con 61 placas de hielo hexagonales, de las cuales 7 con un agujero en el hielo.
- 4 familias de pingüinos de diferentes colores, cada familia de pingüinos consta de 3 pingüinos grandes y 3 pingüinos pequeños.
- 6 bloques de hielo: 4 bloques de hielo rectos y 2 curvos.

Configuración

1. Coloca el tablero de juego sobre la mesa.
2. Coloca los bloques de hielo en el tablero. Cada bloque de hielo debe cubrir 3 placas de hielo vacías sin ningún agujero.
3. Dispersa los pingüinos de tu oponente por el hielo:
 - 3.1 Cada jugador elige una familia de pingüinos para utilizarla durante la partida.
 - 3.2 Cada jugador entrega su familia de pingüinos completa al jugador de su izquierda (y recibe la familia de pingüinos del jugador de su derecha).
 - 3.3 Empezando por el jugador más joven y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan para colocar uno de los pingüinos del oponente que acaban de recibir. Los pingüinos pueden colocarse en una placa de hielo vacía sin agujero o encima de un bloque de hielo. Repite la operación hasta que hayas colocado todos los pingüinos.

Se puede jugar en 2 niveles diferentes de dificultad, **JUNIOR** o **EXPERT**, según la experiencia y/o edad de los jugadores.

REGLAS DEL JUEGO NIVEL JUNIOR

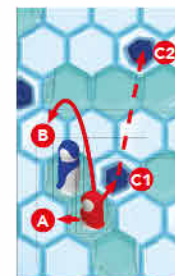
Objetivo del juego

El objetivo del juego es reunir a toda tu familia de pingüinos en un único grupo conectado.

Cómo jugar

Empezando por el primer jugador que colocó un pingüino y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan para hacer uno de los siguientes movimientos:

- Mueve uno de tus pingüinos a una placa de hielo vacía con o sin agujero **A** -o-
- Salta por encima de uno o varios pingüinos (sea cual sea su tamaño o color) hasta la primera placa de hielo vacía, con o sin agujero, justo detrás del pingüino o pingüinos saltados. Los saltos deben ser en línea recta **B**.



Cuando tu pingüino se desplaza a una placa de hielo con un agujero **C1** hay que realizar una acción adicional. Tu pingüino se sumerge bajo el hielo y debe resurgir inmediatamente en otra placa de hielo vacía con un agujero **C2**. Si no hay más placas de hielo vacías con un agujero, tu pingüino debe permanecer en la placa de hielo a la que se desplazó inicialmente.

Cómo ganar la partida

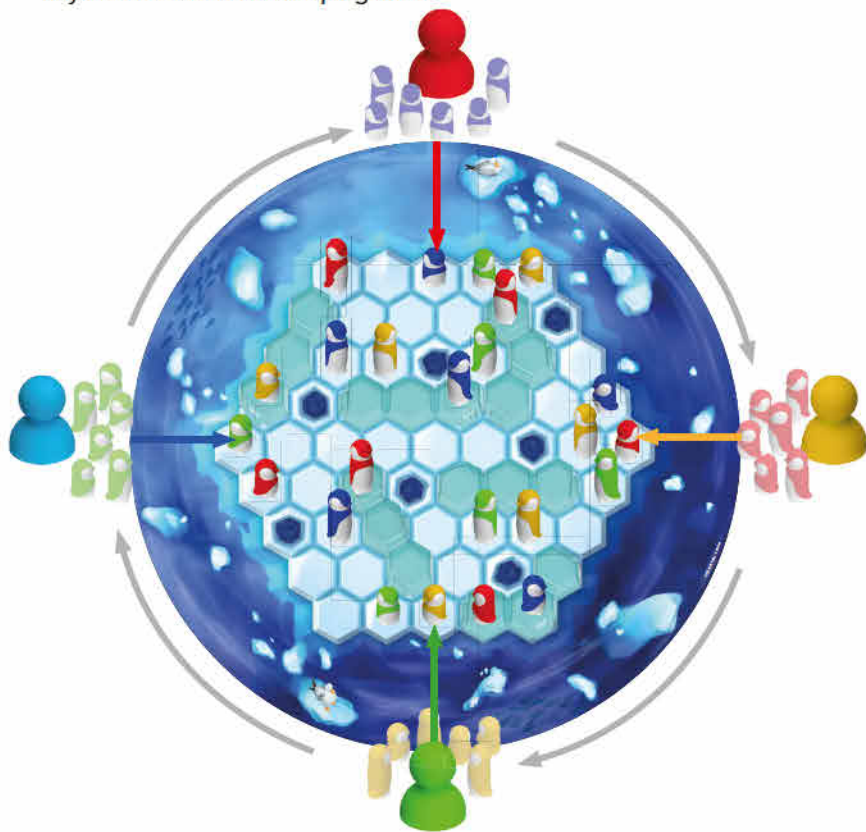
El primer jugador que consiga reunir a su familia de pingüinos en un solo grupo conectado gana el juego. ¡Has conseguido juntar a tus pingüinos!



REGLAS DEL JUEGO NIVEL EXPERTO

Objetivo y ganador del juego

Las reglas de juego nivel **EXPERT** son idénticas a las del juego nivel **JUNIOR** con una excepción: para ganar el juego no solo hay que reunir a tu familia de pingüinos en un grupo, sino que las cabezas de tus pingüinos también deben estar a la misma altura. Por lo tanto, para ganar el juego nivel **EXPERT**, los 3 pingüinos grandes deben estar de pie directamente sobre placas de hielo (con o sin agujero) y los 3 pingüinos pequeños deben estar de pie sobre bloques de hielo.



REGOLE DEL GIOCO

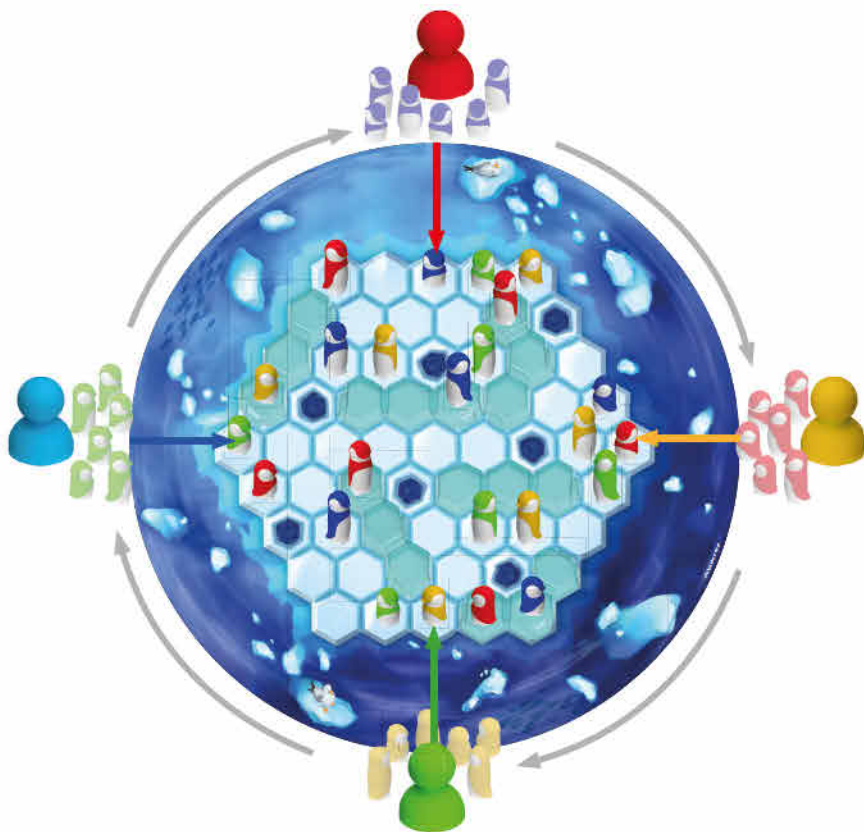
In Antartide, i pinguini si scaldano durante i rigidi inverni stringendosi in gruppo. Nel gioco Tenetevi stretti! i pinguini sono sparsi sulla piattaforma di ghiaccio e... comincia a fare freddo! Riuscirai, prima di tutti gli altri, a riunire insieme i tuoi pinguini per tenerli al caldo?

Contenuti

- 1 base di gioco con 61 caselle di ghiaccio esagonali di cui 7 con buco.
- 4 famiglie di pinguini di colori diversi, ognuna composta da 3 pinguini grandi e 3 pinguini piccoli.
- 6 blocchi di ghiaccio: 4 blocchi di ghiaccio piani 2 blocchi di ghiaccio curvi.

Configurazione

1. Posiziona la base di gioco sul tavolo.
2. Posiziona i blocchi di ghiaccio sulla base di gioco. Ogni blocco di ghiaccio deve coprire 3 caselle di ghiaccio vuote senza buco.
3. Distribuisci i pinguini dell'avversario sui blocchi di ghiaccio:
 - 3.1 Ogni giocatore sceglie una famiglia di pinguini da usare nel gioco.
 - 3.2 Ogni giocatore consegna la propria famiglia di pinguini al giocatore alla propria sinistra (e riceve la famiglia di pinguini dal giocatore alla propria destra).
 - 3.3 Partendo dal giocatore più giovane e proseguendo in ordine cronologico, i giocatori posizionano, a turno, uno dei pinguini del proprio avversario. I pinguini possono essere posizionati su una casella di ghiaccio senza buco o un blocco di ghiaccio. Ripetere fino a posizionare tutti i pinguini.



Il gioco offre due livelli di difficoltà: **JUNIOR** ed **EXPERT**, in base all'esperienza e/o all'età dei giocatori.

REGOLE DEL GIOCO DEL LIVELLO JUNIOR

Obiettivo del gioco

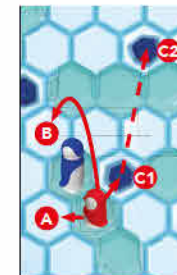
L'obiettivo del gioco è spostare la propria famiglia di pinguini per formare un gruppo unito.

Come giocare

Partendo dal giocatore che ha posizionato per prima un pinguino e proseguendo in ordine cronologico, i giocatori, a turno, possono effettuare una delle seguenti mosse:

- spostare uno dei propri pinguini su una casella di ghiaccio vuota con o senza buco **A**; o
- passare sopra uno o più pinguini (di qualsiasi dimensione e colore) e posizionare il proprio pinguino sulla prima casella di ghiaccio vuota con o senza buco, direttamente alle spalle del pinguino saltato. I salti devono essere in linea retta **B**.

Quando il tuo pinguino viene spostato su una casella di ghiaccio con buco **C1**, dev'essere effettuata una mossa ulteriore. Il tuo pinguino si tuffa sotto il ghiaccio e deve risalire immediatamente in superficie per posizionarsi su un'altra casella di ghiaccio vuota con buco **C2**. Se non ci sono più caselle di ghiaccio con buco vuote, il tuo pinguino dovrà rimanere sulla casella di ghiaccio da cui si era mosso.



Chi vince il gioco

Vince il giocatore che per primo riesce a riunire la propria famiglia di pinguini. Hai riunito la famiglia!



REGOLE DEL GIOCO DEL LIVELLO ESPERTO

Come si gioca

Le regole del gioco del livello **EXPERT** sono identiche alle regole del gioco del livello **JUNIOR**, con un'unica eccezione: per vincere il gioco, oltre a riunire la propria famiglia di pinguini, le teste dei pinguini devono trovarsi alla stessa altezza. Pertanto, per vincere il livello **EXPERT**, tutti e 3 i pinguini grandi devono essere posizionati sulle caselle di ghiaccio (con o senza buco), mentre i 3 pinguini piccoli devono poggiare sui blocchi di ghiaccio.



REGLAS DEL JUEGO

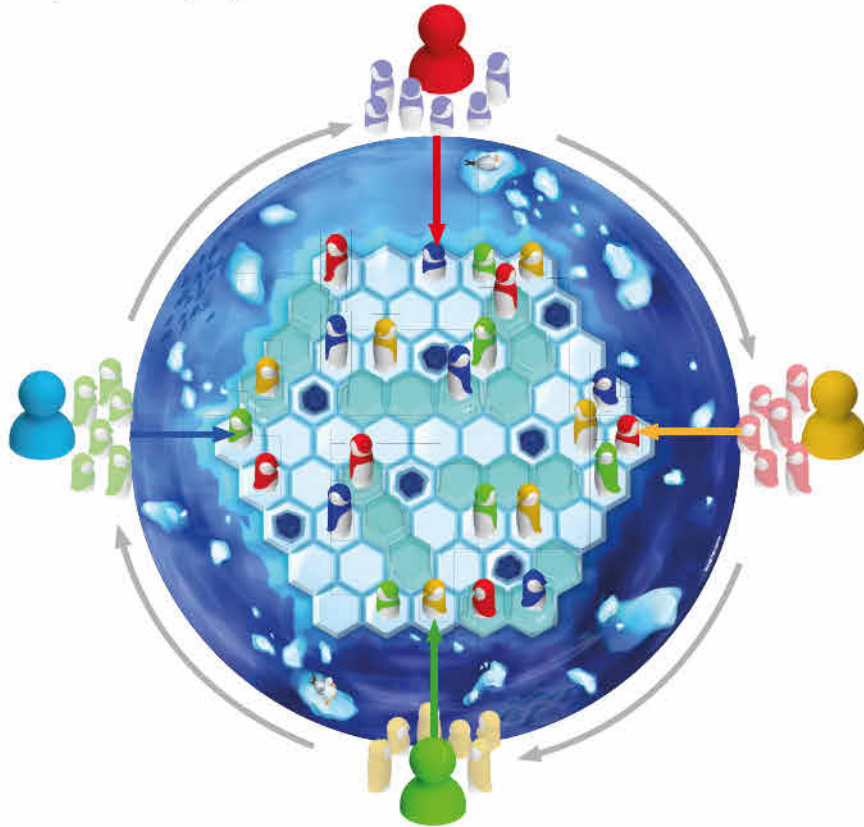
Na Antártida, os pinguins mantêm-se quentes durante os invernos rigorosos juntando-se para formar grupos. Em Huddle Up os teus pinguins estão espalhados pelo gelo... e começam a ficar gelados! Consegues ser o primeiro a reunir os teus pinguins num grupo para os manter quentes?

Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo com 61 pedaços de gelo hexagonais, dos quais 7 com um buraco.
- 4 famílias de pinguins de cores diferentes, sendo cada família de pinguins composta por 3 pinguins grandes e 3 pinguins pequenos.
- 6 blocos de gelo: 4 blocos de gelo retos e 2 blocos de gelo curvos.

Preparação

1. Coloca o tabuleiro de jogo na mesa.
2. Coloca os blocos de gelo no tabuleiro de jogo. Cada bloco de gelo tem de ser colocado sobre 3 pedaços de gelo vazios sem buraco.
3. Espalha os pinguins do teu adversário pelo gelo:
 - 3.1 Cada jogador escolhe uma família de pinguins que irá utilizar durante o jogo.
 - 3.2 Cada jogador entrega toda a sua família de pinguins ao jogador que se encontra à sua esquerda (e recebe a família de pinguins do jogador que se encontra à sua direita).
 - 3.3 Começando pelo jogador mais novo e avançando no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores colocam à vez um dos pinguins do seu adversário no tabuleiro. Os pinguins podem ser colocados sobre um pedaço de gelo vazio que não tenha um buraco ou sobre um bloco de gelo. Esta ação é repetida até que todos os pinguins tenham sido colocados no tabuleiro.



O jogo pode ser jogado com 2 níveis de dificuldade diferentes - **JUNIOR** ou **EXPERT** - de acordo com a experiência e/ou a idade dos jogadores.

REGRAS DO JOGO NO NÍVEL JÚNIOR

Objetivo do jogo

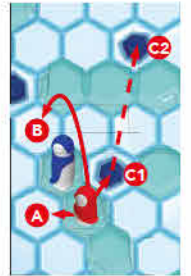
O objetivo do jogo é deslocar toda a família de pinguins para um único grupo ligado.

Como jogar

Começando pelo primeiro jogador que colocou um pinguim no tabuleiro e avançando no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores jogam à vez fazendo um dos seguintes movimentos:

- Desloca um dos teus pinguins para um pedaço de gelo vazio com ou sem buraco **A** -ou-
- Salta sobre um ou mais pinguins (independentemente do seu tamanho ou cor) para o primeiro pedaço de gelo vazio com ou sem buraco, diretamente atrás do ou dos pinguins sobre os quais saltou. Os saltos têm de ser feitos em linha reta **B**.

Quando deslocas o teu pinguim para um pedaço de gelo com um buraco **C1** é necessária uma ação adicional. O teu pinguim mergulha sob o gelo e volta imediatamente à superfície num outro pedaço de gelo com buraco que esteja vazio **C2**. Se não existirem mais pedaços de gelo com buraco vazios, o teu pinguim tem de permanecer no pedaço de gelo para onde se deslocou originalmente.



Vencer o jogo

O primeiro jogador a ter a sua família de pinguins reunida num único grupo ligado ganha o jogo. Juntaste os teus pinguins!



REGRAS DO JOGO NO NÍVEL PERITO

Objetivo e vencedor do jogo

As regras do jogo no nível **EXPERT** são idênticas às do nível **JUNIOR** com uma exceção: para vences o jogo tens de, não só juntar a tua família de pinguins num grupo, mas também terminar com as cabeças dos teus pinguins à mesma altura. Ou seja, para venders o jogo no nível **EXPERT**, os 3 pinguins grandes têm de estar diretamente lado a lado sobre pedaços de gelo (com ou sem buraco) e os 3 pinguins mais pequenos têm de estar sobre blocos de gelo.



ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

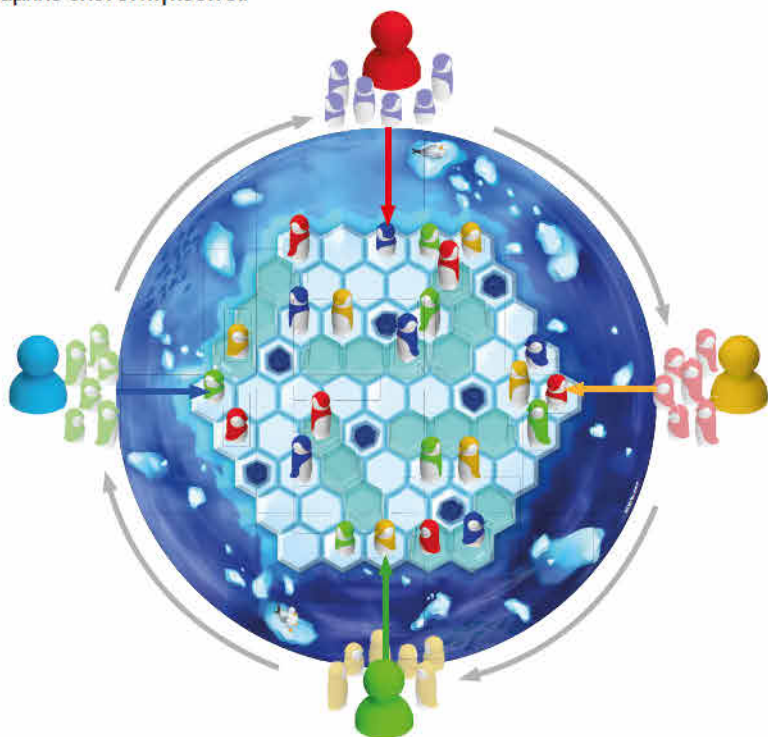
Στην Ανταρκτική οι Πιγκουίνοι για να παραμείνουν ζεστοί κατά τη διάρκεια των δύσκολων χειμώνων με το δριμύ ψύχος, συγκεντρώνονται σε ομάδες. Σε αυτό το παιχνίδι οι πιγκουίνοι σας είναι διασκορπισμένοι κατά μήκος των πάγων και ξεκινάει να κάνει κρύο! Μπορείτε να είστε εσείς ο πρώτος παίκτης που θα κατορθώσει να συγκεντρώσει τους πιγκουίνους του σε μία ομάδα, ώστε να παραμείνουν ζεστοί;

Περιεχόμενα

- 1 ταμπλό παιχνιδιού που απεικονίζει 61 κομμάτια πάγου που είναι εξαγωνα. Τα 7 από αυτά έχουν μία τρύπα.
- 4 οικογένειες πιγκουίνων σε διαφορετικά χρώματα. Η κάθε μία από αυτές αποτελείται από 3 μεγάλους και από 3 μικρούς πιγκουίνους.
- 4 πλακίδια πάγου: 2 ευθύγραμμα και 2 καμπυλωτά.

Στήσιμο

1. Τοποθετήστε το ταμπλό στο τραπέζι.
2. Τοποθετήστε τα πλακίδια στο ταμπλό. Κάθε ένα από αυτά θα πρέπει να καλύπτει 3 κενά κομμάτια πάγου, από τα οποία κανένα να μην έχει τρύπα.
3. Διασκορπίστε τους πιγκουίνους των αντιπάλων σας, κατά μήκος των πάγων:
 - 3.1 Κάθε παίκτης επιλέγει μια οικογένεια πιγκουίνων για να χειρίζεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
 - 3.2 Κάθε παίκτης δίνει ολόκληρη την οικογένεια πιγκουίνων του στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του (και λαμβάνει αντίστοιχα την οικογένεια πιγκουίνων από τον παίκτη που βρίσκεται στα δεξιά του).
 - 3.3 Ξεκινώντας με τον νεαρότερο παίκτη και συνεχίζοντας με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, οι παίκτες παίζουν τη σειρά τους τοποθετώντας στο ταμπλό έναν-έναν τους πιγκουίνους που μόλις έλαβαν από τον αντίπαλό τους. Οι πιγκουίνοι μπορούν να τοποθετηθούν σε ένα κενό κομμάτι πάγου χωρίς τρύπα ή στην κορυφή ενός πλακιδίου πάγου. Η διαδικασία θα πρέπει να συνεχιστεί μέχρι να τοποθετηθούν στο ταμπλό όλοι οι πιγκουίνοι.



Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε 2 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας – **ΑΡΧΑΡΙΩΝ** ή **ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ** – σύμφωνα με την εμπειρία και/ ή την ηλικία των παικτών.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

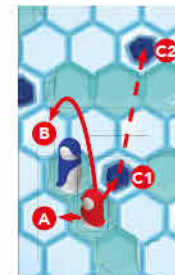
Αντικείμενο του Παιχνιδιού

Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσετε όλη την οικογένεια των πιγκουίνων σας σε μία ομάδα, ώστε να βρίσκεται ο ένας δίπλα από τον άλλον.

Πώς να παίξετε

Ξεκινώντας με τον παίκτη που πρώτος τοποθέτησε έναν πιγκουίνο στο ταμπλό και συνεχίζοντας με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, οι παίκτες παίζουν τη σειρά τους, εκτελώντας μία από τις ακόλουθες κινήσεις:

- Μετακινώντας έναν από τους πιγκουίνους τους σε ένα κενό κομμάτι πάγου με ή χωρίς τρύπα **A** – ή –
- Πηδώντας πάνω από έναν ή περισσότερους πιγκουίνους (ανεξαρτήτως χρώματος ή μεγέθους) στο πρώτο κενό κομμάτι πάγου με ή χωρίς τρύπα, ακριβώς πίσω από τον/ τους πιγκουίνο/ πιγκουίνους που προσπέρασε. Τα πηδήματα θα πρέπει να είναι σε ευθεία γραμμή και όχι διαγώνια **B**.



Όταν ο πιγκουίνος σας μετακινηθεί σε ένα κομμάτι πάγου με τρύπα **C1** χρειάζεται να εκτελεστεί μία ακόμη ενέργεια. Ο πιγκουίνος σας βουτάει κάτω από το κομμάτι πάγου και θα πρέπει αμέσως να βγει από ένα άλλο κομμάτι πάγου, που επίσης έχει τρύπα **C2**. Εάν δεν υπάρχουν διαθέσιμα άλλα κομμάτια με τρύπα, ο πιγκουίνος θα πρέπει να παραμείνει στο κομμάτι πάγου με την τρύπα, που αρχικά μετακινήθηκε.

Κερδίζοντας το Παιχνίδι

Ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να συγκεντρώσει τους πιγκουίνους του σε μία ομάδα όπου ο ένας θα είναι δίπλα στον άλλον, είναι και ο νικητής!



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ

Αντικείμενο του παιχνιδιού και νίκη

Οι κανόνες παιχνιδιού των **ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ** είναι πανομοιότυποι με τους κανόνες των **ΑΡΧΑΡΙΩΝ** με μία μόνο εξαίρεση: για να κερδίσετε το παιχνίδι όχι μόνο θα πρέπει να συγκεντρώσετε μαζί – τον έναν δίπλα από τον άλλον – όλους τους πιγκουίνους της οικογένειάς σας. Θα πρέπει και τα κεφάλια των πιγκουίνων σας να είναι στο ίδιο ύψος. Για αυτό, για να κερδίσετε έναν γύρο **ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ**, οι 3 μεγάλοι πιγκουίνοι σας θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι πάνω στα κομμάτια του πάγου (με ή χωρίς τρύπες) αλλά και οι 3 μικροί θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι πάνω στα πλακίδια του πάγου, έτσι ώστε όλοι να έχουν το ίδιο ύψος.



SPELREGLER

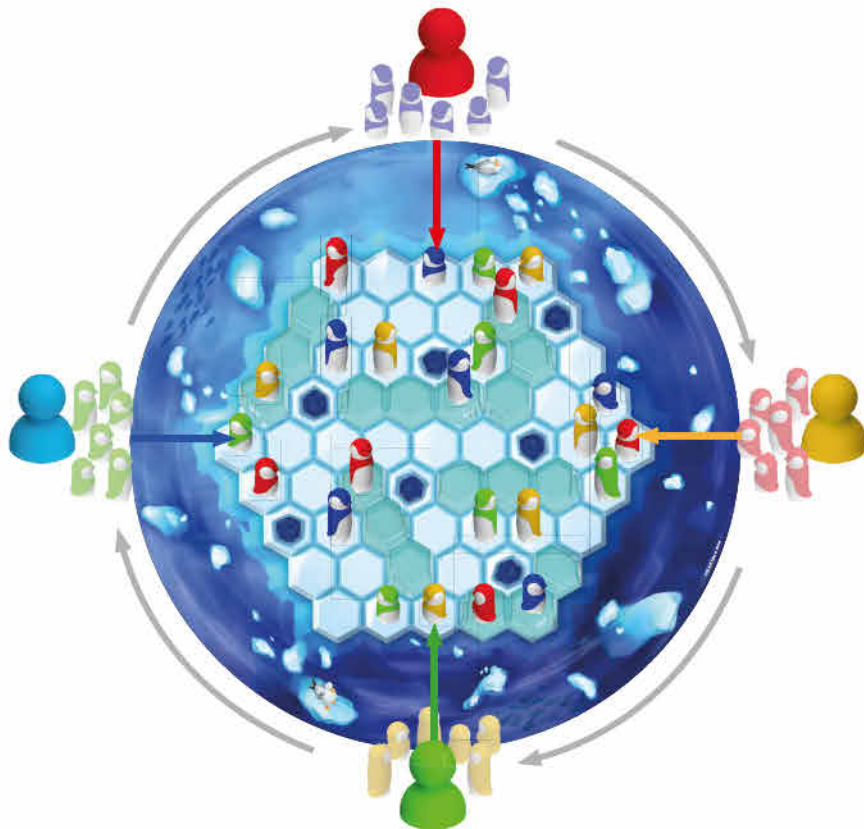
I Antarktis håller sig pingviner varma under stränga vintrar genom att ställa sig tillsammans och bilda skockar. I Håll ihop är pingvinerna spridda över isen ... och det börjar bli kallt! Blir du den som först för samla pingvinerna i en skock så att de kan hålla sig varma?

Innehåll

- 1 spelplan som visar 61 sexkantiga isfläckar av vilka 7 har ett hål i isen.
- 4 pingvinfamiljer i olika färger, där varje pingvinfamilj består av 3 stora och 3 små pingviner.
- 6 isflak: 4 plana isflak och 2 välvda isflak.

Förberedelser

1. Placera spelplanen på bordet.
2. Placera isflaken på spelplanen. Varje isflak måste täcka 3 tomma isfläckar utan hål.
3. Sprid ut motståndarens pingviner över isen:
 - 3.1 Varje spelare väljer en pingvinfamilj att spela med under spelet.
 - 3.2 Varje spelare ger hela sin pingvinfamilj till spelaren till vänster (och får pingvinfamiljen från spelaren till höger).
 - 3.3 Börja med den yngsta spelaren och gå medsols. Spelarna turas om att placera ut en av motståndarens pingviner som de just fått. Pingviner kan placeras på en tom isfläck utan ett hål eller ovanpå ett isflak. Upprepa detta tills alla pingviner har placerats ut.



SPELREGLER FÖR JUNIOR

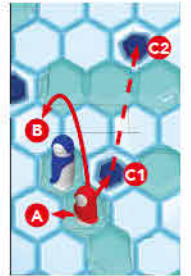
Spelets mål

Spelets mål är att flytta samman hela din pingvinfamilj till en enda sammanhållen grupp, kallad skock.

Så här spelar du

Börja med spelaren som först placerade ut en pingvin och fortsätt medsols. Spelarna turas om att göra något av följande drag:

- Flytta en av dina pingviner till en tom isfläck med eller utan hål **A** eller **B** eller
- Hoppa över en eller flera pingviner (oavsett storlek eller färg) till den första tomma isfläcken med eller utan hål, direkt bakom den eller de överhoppade pingvinerna. Hopp måste göras i en rak linje **B**.



När din pingvin flyttas till en isfläck med ett hål **C1** måste ytterligare en åtgärd vidtas. Den pingvinen dyker ned under isen och måste omedelbart komma upp på en annan tom isfläck med ett hål **C2**. Om det inte finns några fler tomma isfläckar med ett hål måste din pingvin stanna kvar på den isfläck som den flyttades till ursprungligen.

Vinna spelet

Den första spelaren som för samman hela sin pingvinfamilj till en enda grupp vinner spelet. De har samlats i en skock!



SPELREGLER FÖR EXPERT

Mål och spelets vinnare

Reglerna för **EXPERT** är desamma som reglerna för **JUNIOR** med ett undantag: för att vinna spelet måste du inte bara föra samman pingvinfamiljen till en skock. Pingvinernas huvuden måste även vara i samma nivå. För att vinna **EXPERT**-spelet, måste alla 3 stora pingviner stå direkt på isfläckar (med eller utan ett hål) och alla 3 små pingviner måste stå på isflak.



SPILLEREGLER

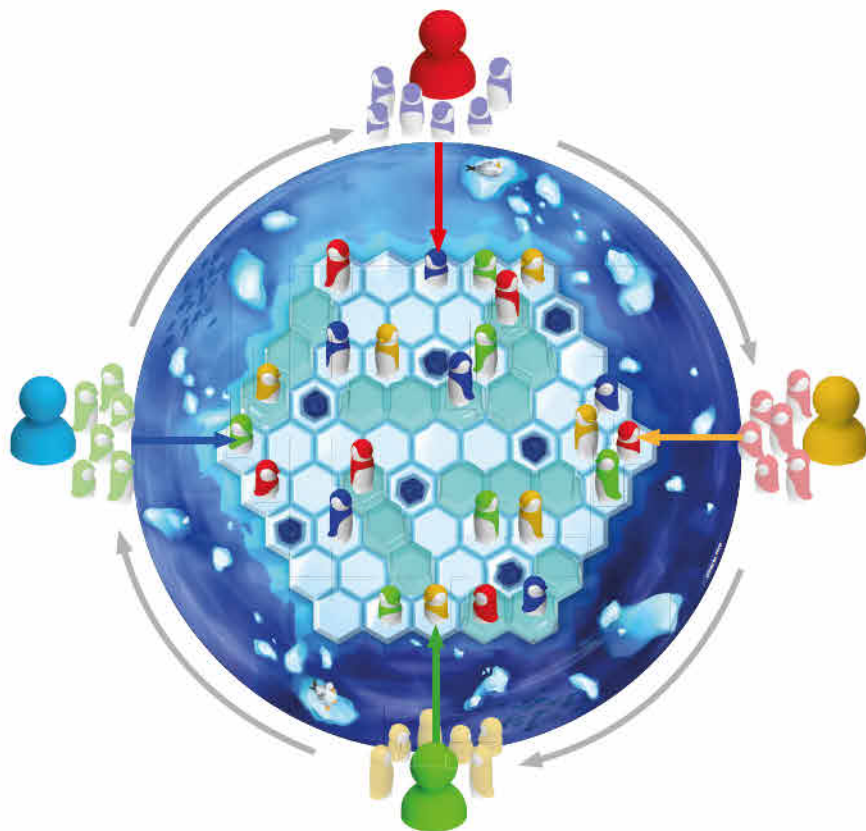
I Antarktis holder pingvinerne varmen i iskolde vintre ved at stille sig tæt sammen i flokke. I Huddle Up står dine pingviner spredt ude på isen ... og det begynder at blive rigtig koldt! Bliver du den første, som får sine pingviner til at stå i en flok, så de kan holde varmen?

Indhold

- 1 spilleplade med 61 sekskantede isflager, hvoraf 7 har et hul i isen.
- 4 pingvinfamilier i forskellige farver, som hver består af 3 store og 3 små pingviner.
- 6 isblokformationer: 4 lige isblokformationer og 2 vinklede.

OPSTILLING

1. Læg spillepladen på bordet.
2. Læg isblokkene på spillepladen. Hver isblokformation skal dække 3 ledige isflager uden hul.
3. Spred din modstanders pingviner ud på isen:
 - 3.1 Hver deltager vælger en pingvinfamilie at spille med.
 - 3.2 Hver deltager giver hele sin pingvinfamilie til deltageren til venstre (og får denne deltagers pingvinfamilie i stedet).
 - 3.3 Den yngste starter, hvorefter deltagerne i rækkefølge med uret skiftes til at sætte de pingviner, som de har fået af deres modstander, på spillepladen én ad gangen. Pingvinerne kan sættes på en ledig isflage uden hul eller oven på en isblok. Gør dette, indtil alle pingviner er sat på spillepladen.



Dette spil kan spilles på 2 sværhedsniveauer, nemlig **JUNIOR** eller **EXPERT**, alt efter deltagernes erfaring og/eller alder.

SPILLEREGLER - JUNIOR

Spilleets formål

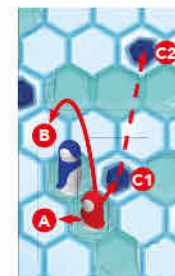
Spillet går ud på at samle hele sin pingvinfamilie i én flok.

Spillet

Den første deltager til at sætte en pingvin på spillepladen begynder, hvorefter de øvrige deltagere i retning med uret skiftes til at foretage et af følgende træk:

- Flyt en af dine egne pingviner til en ledig isflage med eller uden hul **A** - eller -
- Spring over en eller flere pingviner (uanset deres størrelse eller farve) til den første ledige isflage med eller uden hul, og sæt pingvinen umiddelbart efter den eller de pingviner, du har sprunget over. Der kan kun springes lige over **B**.

Når du flytter en pingvin til en isflage med hul **C1** skal pingvinen gøre endnu en ting. Den skal dykke under isen og dukke op igen på den næste ledige isflage med hul **C2**. Hvis der ikke er flere ledige isflager med hul, skal pingvinen blive på den isflage, den oprindeligt er flyttet til.



Spilleets vinder

Den første, der samler sin pingvinfamilie i en gruppe, har vundet. Nu kan de holde varmen!



SPILLEREGLER - EKSPERT

Spilleets formål og vinder

Spillereglerne på **EXPERT**-niveau er de samme som på **JUNIOR**-niveau med én undtagelse: For at vinde skal du ikke blot samle din pingvinfamilie i en flok; hovederne på alle dine pingviner skal også være i samme højde. Så for at vinde på **EXPERT**-niveau skal alle 3 store pingviner stå direkte på isflager (med eller uden hul), og alle 3 små pingviner skal stå på isblokke.



SPILLEREGLER

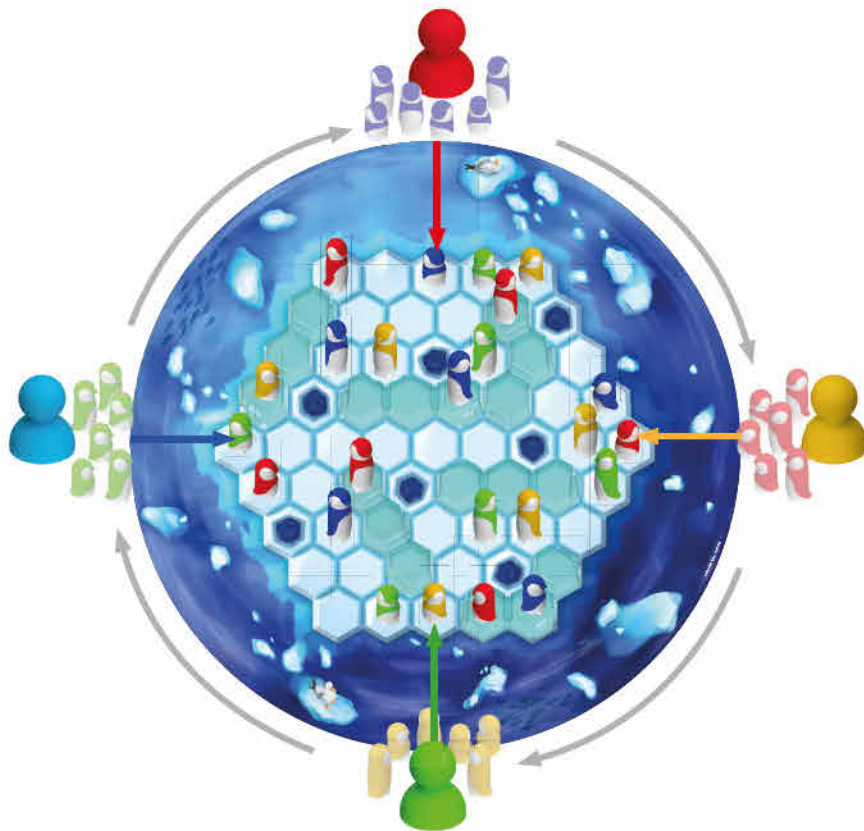
Pingvinene på Sydpolen holder seg varme når vinteren er som hardest ved at de klynger seg sammen. I spillet Klyng dere sammen er pingvinene dine spredt ut over isen ... og det begynner å bli kaldt! Klarer du å bringe pingvinene sammen for å holde dem varme, før de andre spillerne?

Innhold

- 1 spillebrett med 61 sekskantede isflekker, hvorav 7 med hull i isen.
- 4 pingvinfamilier i forskjellige farger, hvor hver familie består av 3 store og 3 små pingviner.
- 6 isblokker: 4 rette og 2 buede isblokker.

Oppstilling

1. Plasser spillebrettet på bordet.
2. Plasser isblokkene på spillebrettet. Hver isblokk må dekke tre tomme isflater uten hull.
3. Spre motstanderens pingviner over isen:
 - 3.1 Hver spiller velger en pingvinfamilie som spilleren skal bruke under spillet.
 - 3.2 Hver spiller gir hele sin pingvinfamilie til spilleren til venstre (og mottar pingvinfamilien fra spilleren til høyre).
 - 3.3 Spillet starter med den yngste spilleren og går rundt brettet med klokken. Spillerne bytter på å plassere en av motstanderens pingviner som de nettopp fikk. Pingvinene kan plasseres på en tom isfleck uten hull eller på toppen av en isblokk. Gjenta til alle pingvinene er plassert ut på brettet.



Spillet kan spilles med to forskjellige vanskelighetsgrader, avhengig av spillerenes erfaring og alder: **JUNIOR** og **EXPERT**.

SPILLEREGLER FOR JUNIORNIVÅ

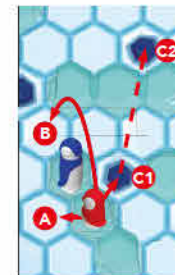
Målet med spillet

Målet med spillet er å flytte hele pingvinfamilien sammen til en enkelt tilkoblet gruppe, som kalles en klynge.

Spilleregler

Start med spilleren som først plasserte en pingvin, og gå med klokken. Spillerne bytter på å gjøre ett av følgende trekk:

- Flytt en av pingvinene dine til en tom isfleck med eller uten hull **A**
 - Eller hopp over en eller flere pingviner (uansett størrelse eller farge) til den første tomme isflekken med eller uten hull, rett bak pingvinene du hoppet over. Hoppene må skje i rett linje **B**
- Du må gjøre et nytt trekk hvis du flytter pingvinen til en isfleck med et hull **C1**. Pingvinen dykker under isen og må straks dukke opp igjen ved en annen tom isfleck med et hull **C2**. Hvis det ikke er flere tomme isflekker med hull, må pingvinen forbli på isflekken den opprinnelig flyttet til.



Slik vinner du spillet

Den første spilleren som samler hele pingvinfamilien i en samlet gruppe, vinner spillet. Nå har du krøpet sammen!



SPILLEREGLER FOR EKSPERTER

Spilletets mål og vinner

Spillereglene for nivået **EXPERT** er identiske med nivået **JUNIOR**, med ett unntak: for å vinne må du ikke bare samle pingvinfamilien til en klynge, men hodet til pingvinene må også ha samme høyde. For å vinne spillet på nivået **EXPERT** må derfor alle de tre store pingvinene stå direkte på isflater (med eller uten hull), og alle de tre små pingvinene må stå på isblokker.



PELIOHJEET

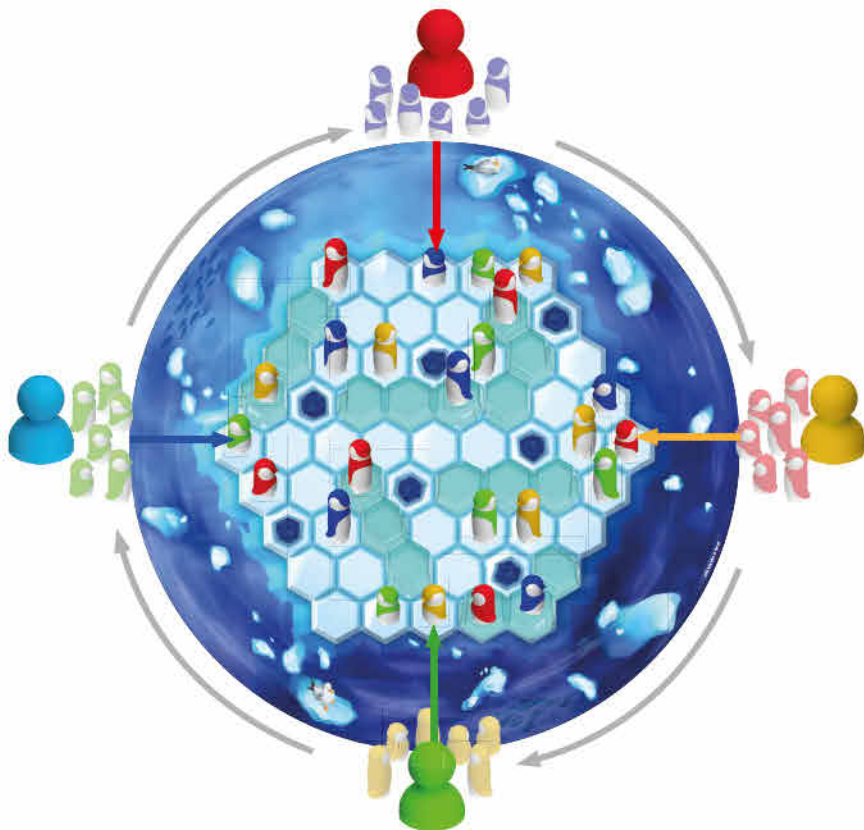
Kovilla pakkasilla pingviinit lämmittelevät olemalla lähelläkin. Huddle up -pelissä pingviinit ovat hajaantuneet jäälle ja niillä on kylmä! Tehtävänäsi on koota pingviiniperheesi yhteen lämmittelemään.

Sisältö

- 1 pelilauta, jossa 61 kuusikulmiota muodostaa jäälautan. Jäälautassa on 7 avantoa.
- 4 eriväristä pingviiniperhettä. Perheessä on 3 isoa ja 3 pientä pingviiniä.
- 6 jäälohkoa: 4 suoraa ja 2 kaarevaa.

Aloituis

1. Aseta pelilauta pöydälle.
2. Aseta jäälohkot pelilaudalle. Jokaisen jäälohkon on peitettävä 3 jäistä kohtaa.
3. Aseta kanssapelaajasi pingviiniperhe jäälautalle:
 - 3.1. Jokainen pelaaja valitsee oman pingviiniperheensä.
 - 3.2. Jokainen pelaaja antaa pingviiniperheensä vasemmalla puolella olevalle pelaajalle (ja saa pingviiniperheen pelaajalta oikealla).
 - 3.3. Aloittaen nuorimmasta pelaajasta, ja vuoron edetessä myötäpäivään, pelaajat asettavat vuorotellen yhden saamistaan kanssapelaajan pingviineistä jäälle tai jäälohkon päälle. Näin edetään, kunnes kaikki pingviinit ovat pelilaudalla.



Pelissä on kaksi eri vaikeustasoa eri-ikäisille ja -tasoisille pelaajille: **JUNIOR** ja **EXPERT**.

PELISÄÄNNÖT: JUNIOR

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on koota oma pingviiniperhe yhteen lämmittelemään.

Pelissäännöt

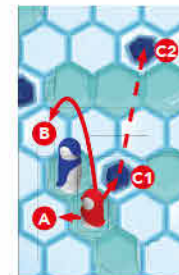
Aloittaen nuorimmasta pelaajasta ja vuoron edetessä myötäpäivään, pelaaja tekee vuorollaan yhden seuraavista peliliikkeistä:

- Siirtää yhden pingviineistään pelilaudan lähimpään tyhjään kohtaan joko jäälle tai avantoon **A** TAI
- Hyppää yhden tai useamman pingviinin yli (riippumatta niiden koosta tai väristä) ensimmäiseen tyhjään kohtaan joko jäälle tai avantoon. Hyppyjen tulee olla suorassa linjassa **B**

Kun pingviinisi hyppää avantoon **C1** tarvitaan lisätoimia. Pingviinisi sukeltaa jään alla ja nousee pintaan toisesta avannosta **C2**. Jos vapaita avantoja ei ole, jää pingviini paikalleen avantoon.

Pelin voittaja

Ensimmäinen pelaaja, joka saa koottua pingviiniperheensä yhteen, voittaa pelin.

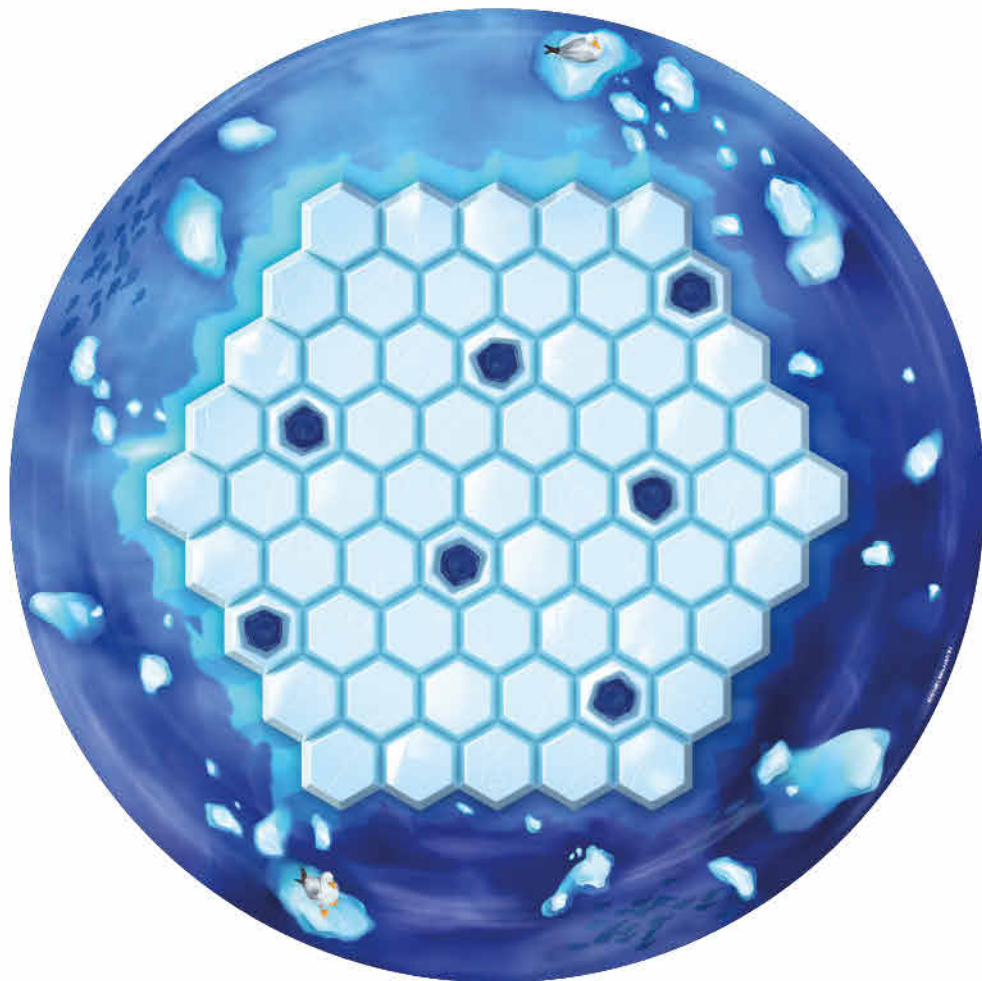


PELISÄÄNNÖT: EXPERT

Pelin tavoite ja voittaja

Säännöt ovat samat kuin **JUNIOR**-tasolla, mutta voittaaksesi pelin, kaikkien pingviiniesi päiden tulee olla samalla tasolla. Eli kaikkien kolmen isomman pingviinin tulee seistä jäälautalla (tai avannossa) ja kolmen pienemmän pingviinin jäälohkon päällä.





SGM 506-A



SGM 506-B



SGM 506-C



SGM 506-D



SGM 506-F



SGM 506-H



SGM 506-J



SGM 506-E



SGM 506-G



SGM 506-I



SGM 506-K





© 2021 - 2022 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium.
All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART
Original product name: Huddle Up
SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.smartgames.eu

dd: 20220324B Made in China

