

Objectif

- Avoir le plus de poissons (représentés sur les tuiles) lorsque plus aucun joueur ne puisse se déplacer

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit les pingouins de la couleur qu'il choisit ainsi :

4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
2 pingouins	3 pingouins	4 pingouins
- À tour de rôle, place un pingouin sur un hexagone jusqu'à ce que tous les pingouins soient placés

Commun

- Tous les hexagones face visible alignés
- Alternner lignes de 8 et de 7 tuiles
- Espacer les tuiles de 1cm pour faciliter la prise

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) : joueur actif à tour de rôle

- Déplacement d'un pingouin
 - Glisse en ligne droite jusqu'à obstacle rencontré
 - Ne peut pas sauter par-dessus un trou
 - Ne peut pas sauter par-dessus un autre pingouin
 - Retire la tuile bloc de glace de départ et la conserver comme gain
- Un joueur ne pouvant plus jouer saute son tour, les autres continuent à jouer

Fin de partie

Condition

- Plus aucun joueur ne peut se déplacer

Décompte

- Les joueurs récupèrent dans leur gain les tuiles placées sous les pingouins bloqués
- Vainqueur = celui dont la somme des poissons est la plus grande

Égalité

- Départage suivant le nombre de blocs de glace
- Si égalité encore : ex aequo

Variantes

Phalanx Game (variante + stratégique)

- Au lieu de s'arrêter lors de la rencontre d'un obstacle, les pingouins peuvent s'arrêter quand ils veulent
- Il n'est toujours pas possible de sauter les obstacles (trous et pingouins)

Pushing penguins

- Possibilité de pousser un pingouin dans l'eau si celui-ci est au bord de l'eau
- Le pingouin poussé à l'eau est retiré du jeu
- Le joueur qui pousse ne remporte pas le bloc de glace qu'il a quitté

