

Családi játék

Pingvin

TM



A játék tartozékai

36 pingvinfigura



39 büntető-
pont-korong



6 paraván

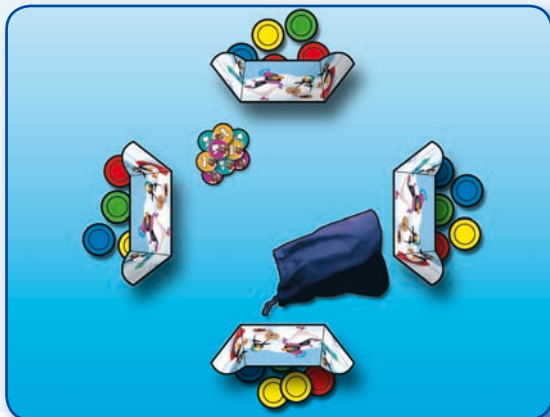


szütyő



Ki ér fel előbb a jéghegy csúcsára?

A *Pingvin* gyors, szórakoztató családi kártyajáték 2–6 játékos számára. 36 darab, négyféle színű pingvinfigurát tartalmaz, továbbá 39 darab 1-es, 3-as és 5-ös értékű korongot a büntetőpontok jelzésére. A játékosok a paravánjuk mögött tartott pingvinfigurákat sorban, egyesével rakják le az asztalra, piramisszerű alakzatban (ez a jéghegy!). A játék célja, hogy a játékos a lehető legtöbb figurát rakja a paraván mögül a jéghegyre.



A játék előkészületei

A pingvinfigurákat helyezük a szütyőbe, és rázzuk össze. Minden játékos egy paravánt tesz ki maga elé. A büntetőpont-korongok egy kupacba kerülnek a játéktéren.

Játékszabályok 3-6 játékos számára

A legfiatalabb játékostól kezdve minden játékos véletlenszerűen húz pingvinfigurákat a szütyőből, és a paravánja mögé helyezi őket, hogy csak ő láthassa. Utána továbbadja bal oldali szomszédjának a szütyőt. A kihúzott pingvinek száma a játékosok számától függ:

3 játékos - mindenki 12 pingvint húz

4 játékos - mindenki 9 pingvint húz

5 játékos - mindenki 7 pingvint húz

6 játékos - mindenki 6 pingvint húz

• Öt játékos esetén a megmaradt pingvin lesz a jéghegy első pingvinje (a játéktér közepén).

Döntjük el, ki kezdi a játékot; őt az óramutató járása szerint követik a többiek egymás után. A soron levő játékos válasszon egyet a paravánja mögött lévő pingvinek közül, és helyezze a játéktér közepére. Ahogy a pingvineket egymásra halmozzák a játékosok, kialakul a jéghegy.

A pingvinfigurák az alábbi szabályok szerint rakhatóak le:

- Az elsőként kijátszott pingvint középre kell rakni. Ez a pingvin a jéghegy alsó sorának egyik pingvinjét jelenti.
- Az alsó sorba újabb pingvineket mindig a már lerakott pingvinektől jobbra vagy balra lehet letenni.

A kék pingvin a körben harmadikként kirakott pingvin. Az alsó sort alkotó két pingvintől jobbra vagy balra lehet lerakni.



- Ha egy sorban legalább két pingvin van egymás mellett, kettejük fölé, az eggyel feljebbi sorba is le lehet rakni egy pingvint. Amennyiben az alsó sorban már van nyolc pingvin, az újat **kizárólag** a tetejükre lehet tenni. Ha nem lehet kirakni rájuk a pingvint, akkor a figura a paraván mögött marad.

Amennyiben két kirakott pingvinre rak ki valaki figurát, **csak olyat tehet ki, amelyik színe megegyezik legalább az egyik alatta levő pingvin színével** (lásd az ábrát).

A piros pingvint balról vagy jobbról lehet lerakni az alsó sor végére. Ezenkívül a bal szélső piros és zöld pingvin fölé is tehetjük, mert úgy lesz alatta piros pingvin. Nem lehet azonban a zöld és sárga pingvin fölé tenni, mert akkor nem lenne alatta piros pingvin.



Óvatosan rakjuk fel a jéghegyre a pingvineket! Amennyiben valaki leveri őket, annyi büntetőpont-korongot kap, ahány pingvinje maradt a paravánja mögött (beleértve azt a pingvint is, amit éppen ki akart tenni). Ha ez történik, minden pingvint a szütyőbe visszarakva majd összerázza **újra kell kezdeni** a kört. Ilyenkor nem számítanak a játékosok megmaradt pingvinjei.

Ha a soron következő játékos már nem tud pingvint lerakni, **vagy** már előzőleg lerakta az utolsó pingvinjét, kiesik a körből. Megmaradt pingvinjeit ilyenkor a paraván mögött tartja, amíg a többi játékos is be nem fejezi a kört.

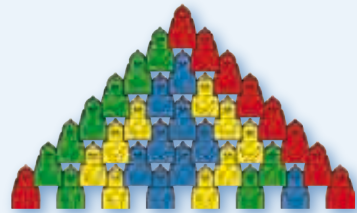
A már kiesett játékosok kihagyásával a kör tovább folytatódik, amíg már senki nem tud pingvint kirakni. Előfordulhat, hogy az utolsó játékos több pingvint is lerak egymás után.

A kör akkor ér véget, ha már senki nem tud pingvint kirakni. Mindenki annyi büntetőpontot kap, ahány figurája maradt a paraván mögött, szükség esetén váltani is lehet a korongokat. Ezeket a büntetőpont-korongokat a paraván mögé kell rakni a korábban összegyűjtött büntetőpontokkal együtt, így jelezve, ki hány büntetőpontot gyűjtött már össze. Aki **mindegyik** pingvint ki tudta rakni ebben a játékmenetben, kettővel csökkentheti a korábbi körökben szerzett büntetőpontjai számát.

Példa: A legutóbbi körben Bencének 3 pingvinje maradt, ezért 3 büntetőpontot kapott. A következő körben mindegyik pingvinjét ki tudja tenni, így nem csak hogy nem kap több büntetőpontot, de büntetőpontjai számát 1-re csökkentheti.

A játék annyi körből áll, ahány játékos verseng egymással; a játék során minden résztvevő legalább egyszer tölts be a kezdőjátékos szerepét. Az nyer, akinek a végén a legkevesebb büntetőpontja gyűlt össze!

Elkészült a jéghegy



Játékszabályok 2 játékos számára

Mindkét játékosnak 14 pingvint kell húznia a szütyőből, a maradék nyolc figura nem vesz részt a játékban, és a zsákban marad. A jéghegy alsó sora csak hét figurából állhat. A játék minden más tekintetben a fenti szabályok szerint folyik.

Készítette

Játéktervezés: Reiner Knizia
Grafika: David Clegg
Grafikai tervezés: Brian Schomburg
Gyártásvezető: Darrell Hardy
Vezető fejlesztő: Greg Benage
Kiadó: Christian T. Petersen

A magyar változat munkatársai

Fordító: Kleinheincz Csilla és Tölgyesi László
Tördelőszerkesztő: Ádám Krisztina
Szerkesztő: Járdán Csaba
Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Kiadja a Delta Vision Kft.
FANTASY FLIGHT GAMES © Fantasy Flight Publishing Inc., 2006.
Minden jog fenntartva. A kiadó engedélye nélkül a termék semmilyen része nem sokszorosítható vagy terjeszthető.

WWW.DELTAVISION.HU
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

