



INSTRUKCJA



6+



2-4



20 min

Małe stadko pingwinów radośnie tupta po zamrożonym brzegu.

Najdzielniejsze z osobników wskazują właśnie na olbrzymią krę.

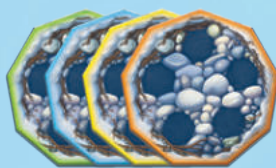
Po chwili ta rozpada się na drobniejsze elementy. To jednak nie robi na zwinnych pingwinach wrażenia – szybko przeskakują z odłamka kry na odłamek lub niezdarnie wpadają do wody, by za chwilę radośnie z niej wyskoczyć na brzeg kolejnego kawałka lodu. Wszystko po to, by odnaleźć jak najładniejsze kamienie i ozdobić nimi swoje gniazda, i tym samym zaimponować całemu stadu.

W tej rodzinnej grze planszowej wcielicie się w role pingwinów, które będą poszukiwać jak najładniejszych kamieni do swego gniazda. Skaczcie zwinnie po roztopiających się krach i zbierzcie odpowiednie kamienie szybciej niż inni!

ELEMENTY GRY



48 kafelków kry



4 pingwinie gniazda



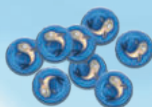
4 pionki pingwinów z podstawkami



4 pionki ślizgających się pingwinów



28 żetonów kamieni



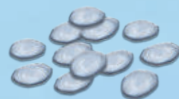
24 żetony ryb



4 kostki

PRZYGOTOWANIE GRY

Żetony kamieni odwróćcie rewersami do góry (tak, by cyfry na nich były zakryte) i połóżcie w ten sposób, by każdy miał do nich swobodny dostęp.



Każdy z Was wybiera swój zestaw gracza – 1 gniazdo i 2 pionki w tym samym kolorze. Przed rozpoczęciem gry umieśćcie pionki stojących pingwinków w podstawkach.

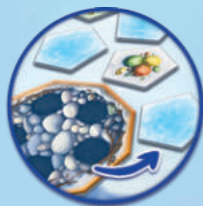


W zależności od liczby graczy weźcie odpowiednie kafelki kry: w grze **2-osobowej** wybierzcie tylko te z białym tłem, w grze **3-osobowej** dołóżcie do nich te z tłem pomarańczowym i symbolem trójkąta, a w grze **4-osobowej** weźcie wszystkie kafelki.

Potrząśnijcie w dłoniach zebranymi kafelkami i rozrzućcie je na stole. Kafelki mają się znajdować niedaleko od siebie, ale nie powinny na siebie nachodzić. Te, które spadły trochę dalej, przysuńcie do reszty. Nie odwracajcie rozrzuconych kafelków – powinny leżeć na tej stronie, na którą spadły!



Wyznaczcie pierwszego gracza – zostaje nim ta osoba, która ma w domu najwięcej pingwinów. Ewentualnie może nim być najmłodszy gracz. Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



W odwrotnej kolejności (czyli od ostatniego gracza do pierwszego) dołóżcie do kafelków kry swoje gniazda. Każde gniazdo musi stykać się z co najmniej jednym kafelkiem i nie może nachodzić na inny czy na gniazdo.

W swoich gniazdach umieśćcie pionki stojących pingwinów. Ślizgające się pingwiny połóżcie blisko siebie. Pierwszy gracz kładzie przed sobą 4 kostki. Jesteście gotowi do gry!



ROZGRYWKA

Tura gracza składa się z dwóch następujących po sobie kroków:

1. RZUT KOŚĆMI

2. RUCH

Po wykonaniu ruchu swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie tego gracza, który aktualnie rozgrywał swój ruch.

♦ RZUT KOŚĆMI ♦

Gdy pingwin znajdzie już odpowiedni kamień, bierze go między nogi i powoli drepcze z nim w kierunku swojego gniazda. Im więcej drogocennych kamieni zbierze, tym wolniej się porusza, by żaden z nich nie wypadł i nie wturlał się do lodowatej wody!

Sprawdźcie, czy aktywny gracz niesie jakieś kamienie.
Za każdy niesiony kamień gracz rzuca jedną kością mniej:

- Jeśli nie posiada żadnego kamienia przy sobie – rzuca kompletem **4 kostek**.
 - Jeśli niesie 1 kamień – rzuca **3 kostkami**.
 - Jeśli niesie 2 kamienie – rzuca **2 kostkami**.
 - Jeśli niesie 3 kamienie – rzuca tylko **1 kostką**.

Gracz nie może nieść ze sobą więcej niż 3 kamieni naraz!

Może się zdarzyć, że nasze pingwinki, zamiast zająć się zbieraniem kamieni, zauważą w wodzie smaczną rybkę, którą chętnie by złowiły. Taki szybki połów sprawia, że co prawda wolniej będą skakać z kry na krę w poszukiwaniu kamieni, ale mając pełne brzuszki, są później zdolne do wykonywania niesamowitych sztuczek!



Za każdą wyrzuconą na kostkach rybkę gracz pobiera żeton rybki i kładzie go przed sobą, a kostkę z takim symbolem odkłada na bok. Kostki, na których nie wypadła rybka, możecie wykorzystać do ruchu lub do odwrócenia kry.

♦ RUCH ♦

Niektóre z pingwinów postanawiają wskoczyć do wody, w której zwinnie pokonują większe odległości i z której wyskakują nagle z zupełnie innej strony.

Gracz może odłożyć na bok jedną z kostek, by użyć jednej z poniższych akcji. Może też użyć kilku kostek po kolei, jednak po każdym z tych ruchów powinien rozpatrzyć kafelek kry, na którym zatrzymał się pingwin (jeśli jest on odkryty).



♦ TUPTANIE ♦



Spójrzcie na liczbę łapek wskazanych na kostce. Możecie poruszyć swojego pingwinka o maksymalnie tyle kafelków kry, ale pod jednym warunkiem – odległość między krami powinna być mniejsza niż podstawka naszego pingwina. Pomiędzy poszczególnymi krokami w ramach jednego tuptania nie możecie używać innych akcji. Jeśli pingwin zakończy tuptanie na odkrytej krze, należy rozpatrzyć jej efekt. Opisy efektów każdego kafelka kry znajdziecie w dalszej części instrukcji.



♦ SKOK ♦

Możecie poruszyć swoim pingwinem na bardziej oddalony kafelek kry lub wyskoczyć z lodowatej wody na lód. Maksymalną odległość skoku możecie sprawdzić za pomocą pionków ślizgających się pingwinów. Przyłóżcie takiego pingwina do podstawki swojego pionka – maksymalnie możecie się poruszyć na wyznaczoną nim odległość. Podczas skoku na Waszej drodze nie może znajdować się żadna inna kra, inaczej to na niej kończycie swój skok. Jeśli wykonaliście skok na odkrytą krę, należy rozpatrzyć jej efekt.



♦ ODWRÓCENIE KRY ♦

Ciekawskie pingwiny w poszukiwaniu idealnych kamieni zaglądają w każdy, nawet najbardziej niedostępny kąt. Czasem pingwini dziób trafi na coś zupełnie niespodziewanego!



W swojej turze gracz może wykorzystać 1 z kostek do odwrócenia kry, na której stoi jego pingwin (oczywiście, jeśli stoi na zakrytym kafelku kry). Następnie powinien rozpatrzyć jej efekt.

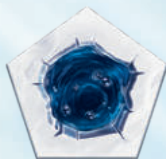
◊ ŻETONY KRY ◊

Kra ledwo unosi się na wodzie, dlatego pod ciężarem pingwinów jej fragmenty mogą zatonąć. Niezdarne pingwiny, które nie zdążą przeskoczyć dalej, mogą szybko wylądować w zimnej wodzie!

Podczas gry Wasze pingwinki będą przemierzać zarówno odkryte, jak i zakryte kawałki kry. Gdy zatrzymacie się na odkrytej krze albo odkryjecie zakryty kafelek, powinniście rozpatrzyć efekt tej kry. Po jej rozpatrzeniu usuniecie ten kafelek z gry i odrzucić do pudełka. Jeśli jakiś pingwin stoi na nim, ląduje w wodzie! Postawcie ten pionek pingwina na stole w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się rozpatrywany kafelek kry.



Stabilna kra – W niektórych miejscach kra jest na tyle stabilna, że pingwinki spokojnie mogą na niej stać. Ten kafelek nie ma żadnego efektu i nie usuwa się go z gry.



Przeręb – Para przerębli pozwala pingwinom szybko przemieszczać się z jednego miejsca w drugie. Jeśli w grze znajdują się co najmniej 2 odkryte przeręble, gracz, który zakończył ruch na jednym z nich, musi natychmiast przenieść swojego pingwina na inny przeręb. Przerębla, na który przeniósł się pingwin, nie usuwa się z gry. Jeśli w grze jest tylko 1 przeręb, to nie można z niego skorzystać.



Gwiazdka – Jeżeli pingwin zakończy swój ruch na krze z gwiazdką, gracz od razu rozgrywa swoją kolejną turę. Oznacza to, że ponownie rzuca kostkami i może je rozliczyć.



Gejzer – Jeśli pingwin skończy swój ruch na gejzerze, kontrolujący go gracz ma 2 możliwości: może przenieść swojego pingwina do gniazda ALBO zamienić miejscami swojego pingwina z pingwinem innego gracza, który nie znajduje się w swoim gnieździe. Ponieważ kafelek po rozpatrzeniu jest usuwany z gry, to pingwin, z którym się zamieniacie, wpada do wody w miejscu, gdzie znajdowała się ta kra!



Kamienie – Jeśli pingwin zakończy swój ruch na kamieniach, gracz losuje 1 z dostępnych kamieni i podgląda go w tajemnicy przed resztą graczy. Każdy z kamieni ma wartość 1, 2 albo 3 i pozostaje zakryty aż do końca gry. Gracz decyduje, czy zabiera ten kamień i kładzie przed sobą, czy zostawia go na krze. Jeśli gracz wziął kamień, to kafelek kry należy usunąć z gry, a pingwin wpada do wody. Pamiętajcie, że każdy kamień, który niesie Wasz pingwin, spowalnia go!

Gdy pingwin wejdzie do swojego gniazda, zostawia w nim wszystkie niesione dotychczas kamienie. Dzięki temu w następnej turze możecie skorzystać z kompletu kości!

◇ RYBY ◇

Pingwiny to straszne łakomczuchy. Gdy tylko zauważą w okolicy możliwość złapania smakowitej rybki, wszystko inne przestaje się dla nich liczyć. W pogoni za takim kąskiem pingwiny okazują się całkiem szybkimi i zwinnymi zwierzętami, nawet na lądzie.

Zgromadzone żetony rybek pozwalają na wykonywanie niespodziewanych sztuczek, które ułatwią Wam wyjście po najlepsze kamienie! W swojej turze, w dowolnym jej momencie, możecie odrzucić zgromadzone żetony, by użyć 1 z poniższych efektów, w zależności od liczby odrzuconych ryb:



1 – Możecie przerzucić 1 z właśnie rzuconych kości (jednak nie można przerzucić kości w tej samej turze, w której dostało się odrzucaną rybkę).



2 – Przesuńcie swoje gniazdo w inne dostępne miejsce. Gniazdo musi się stykać z co najmniej 1 krą i podczas jego przestawiania nie wolno przesunąć żadnego kafelka kry!



3 – Wylosujcie 2 z pozostałych w grze kamieni i podejrzycie je w tajemnicy. Jeden z nich umieśćcie w swoim gnieździe, a drugi odłóżcie z powrotem.



4 – Zabierzcie 1 losowy kamień z gniazda innego gracza i umieśćcie go w swoim gnieździe.

ZAKOŃCZENIE GRY

Pingwin, którego gniazdo złożone jest z najdoskonalszych, najbardziej okrągłych kamieni, cieszy się zazwyczaj największym szacunkiem w całym stadzie.

Gdy w którymś z pingwinich gniazd znajdzie się 5 kamieni, gra dobiega końca. Każdy z graczy (łącznie z tym, który wywołał koniec gry) rozgrywa jeszcze po 1 turze w normalnej kolejności.

Gdy wszyscy wykonają już swoje tury, odwróćcie kamienie w Waszych gniazdach na stronę z liczbami. Gracz, który posiada najwyższą sumę tych liczb zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten, który zgromadził więcej kamieni o wartości 3. Jeśli i to nie rozwiąże remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

UWAGA – Tylko kamienie znajdujące się w gnieździe wliczają się do końcowej punktacji! Kamienie niesione przez pingwiny, które nie dotarły jeszcze do gniazda, nie przynoszą żadnych punktów.

Autor gry: Adam Strzelecki

Ilustracje, opracowanie graficzne: Kamila Mrożek-Zielińska

Rozwój gry: Mariusz Majchrowski

Redakcja, korekta: Izabela Dawidowicz

Zespół: Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Świerszcz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski.



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com