



INSTRUKCJA



6+



2-4



20 min

Małe stadko pingwinów radośnie tupta po zamrożniętym brzegu. Najdzielniejsze z osobników wskakują 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, ozdobić nimi swoje gniazda i tym samym zaimponować całemu stadu.

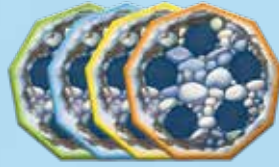
CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów! Punkty zdobywa się za dostarczone do pingwinich gniazd żetony kamieni. Każdy żeton zapewnia 1, 2 lub 3 punkty.

ELEMENTY GRY



48 kafelków kry



4 kafelki pingwinich gniazd



4 pionki pingwinów z podstawkami



4 pionki ślizgających się pingwinów



28 żetonów kamieni



24 żetony ryb



4 kostki

PRZYGOTOWANIE GRY

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



2. 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.



3. 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;
- w grze **4-osobowej** weźcie wszystkie kafelki.

4. Potrząśnijcie w dłoniach zebranymi kafelkami kry 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, a te które nachodzą na inne rozsuńcie. Nie odwracajcie rozrzuconych kafelków – powinny leżeć na tej stronie, na którą spadły!



5. Wyznaczcie pierwszego gracza – zostaje nim ta osoba, która ma w domu najwięcej pingwinów lub najmłodszy gracz.



6. Zaczynając od ostatniego gracza i kończąc na graczu pierwszym dołóżcie do kafelków kry swoje gniazda. Każde gniazdo musi stykać się z co najmniej jednym kafelkiem i nie może nachodzić na żaden inny kafelek.

7. 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

Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę, a po jej wykonaniu przekazuje kości kolejnemu graczowi.

Tura gracza składa się z dwóch następujących po sobie kroków:

1. RZUT KOŚĆMI

2. FAZA AKCJI

1. RZUT KOŚĆMI

Gdy pingwin znajdzie już odpowiedni kamień, powoli drepcze z nim w kierunku swojego gniazda. Im więcej drogocennych kamieni zbierze, tym wolniej się porusza!

Sprawdźcie, czy aktywny gracz ma przed sobą jakieś żetony kamieni.

Za każdy taki kamień gracz rzuca jedną kością mniej:

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

Gracz nie może posiadać przed sobą więcej niż 3 kamieni naraz!

Żetony kamieni znajdujące się już na kafelkach pingwinich gniazd nie mają wpływu na liczbę rzucanych przez gracza kości.

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 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 w FAZIE AKCJI.

2. FAZA AKCJI

Gracz wybiera jedną z dostępnych kości i odkłada ją na bok, aby wykonać dowolną z poniższych akcji:

A. Tuptanie

B. Skok

C. Odwrócenie kry

Po wykonaniu akcji wybiera kolejną kość (o ile jakieś mu pozostały) i ponownie wykonuje dowolną akcję. Jeśli gracz nie posiada już dostępnych kości jego tura się kończy.

UWAGA: Po każdej akcji gracz powinien rozpatrzyć kafelek kry, na którym zatrzymał się pingwin (jeśli jest on odkryty).

A. TUPTANIE



Spójrzcie na liczbę łapek, które wypadły na kostce. Możecie poruszyć swojego pingwinka o maksymalnie tyle kafelków ile wskazuje kostka, ale tylko pod warunkiem, że odległość pomiędzy kafelkami jest mniejsza niż podstawka stojącego pionka pingwina. Pomiedzy poszczególnymi krokami w ramach jednego tupnięcia nie możecie używać innych akcji. Jeśli pingwin zakończy tupnięcie na odkrytej krze, należy rozpatrzyć jej efekt. Opisy efektów każdego kafelka kry znajdziecie w dalszej części instrukcji.



B. SKOK

Możecie wykorzystać 1 z kostek do poruszenia swoim pingwinem na dalszą odległość. Pionek pingwina może skakać po kafelkach kry, gniazdach i/lub wodzie. 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. Jeśli na Waszej drodze znajduje się inny kafelek to na nim kończycie swój skok. Jeśli wykonaliście skok na odkrytą krę, należy rozpatrzyć jej efekt.

Jeżeli to możliwe, skok musi zostać zakończony na kafelku kry lub gniazda.



C. 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.

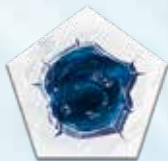
◊ ŻETONY KRY ◊

Podczas gry Wasze pingwinki będą przemierzać zarówno odkryte, jak i zakryte kafelki kry. Gdy zakończycie TUPTANIE lub SKOK na odkrytej krze albo gdy odkryjecie zakryty kafelek, musicie rozpatrzyć efekt tej kry. **Po jego rozpatrzeniu usuńcie ten kafelek z gry** i odłóżcie go do pudełka. Każdy pingwin stojący na tym kafelku ląduje w wodzie! Postawcie pionek tego pingwina na stole w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się rozpatrywany kafelek kry.

UWAGA: Pingwin znajdujący się w wodzie nie może wykonywać akcji TUPTANIE, dopóki ponownie nie znajdzie się na kafelku za pomocą akcji SKOK.



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.



Przerębел – 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 przerębел. Przerębел, na który przeniósł się pingwin, nie usuwa się z gry. Jeśli w grze jest tylko 1 przerębел, 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 ponownie wykorzystać.



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! Jeśli w wyniku zamiany miejscami pionek gracza aktywnego znajdzie się na odkrytej krze nie rozpatruje się efektu tego kafelka.



Kamienie – Jeśli pingwin zakończy swój ruch na kamieniach, gracz losuje 1 z dostępnych żetonów kamieni i podgląda go w tajemnicy przed resztą graczy. Każdy z żetonów 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 odkłada zakryty do pudełka. Jeśli gracz wzięt kamień, to kafelek kry należy usunąć z gry, a pingwin wpada do wody.

Gdy pingwin wejdzie do swojego gniazda, zostawia w nim wszystkie niesione (znajdujące się przed graczem) kamienie. Dzięki temu w następnej turze możecie skorzystać z kompletu kości!

♦ RYBY ♦

Pingwiny to straszne łakomczuchy. Gdy tylko zauważą w okolicy możliwość złapania smaczkowej 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 wyścig 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 RYBA – Możecie przerzucić 1 z właśnie rzuconych kości (jednak nie można przerzucić kości z symbolem ryby odłożonej w tej turze na bok).



2 RYBY – 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 RYBY – 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 RYBY – 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 co najmniej 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
trefl@trefl.com
www.trefl.com