

ZŁOT PINGWINÓW



ELEMENTY GRY

2 części lodowca (do połączenia)
50 kart ze zwierzętami: 19 dużych pingwinów, 7 małych pingwinów, 6 morsów, 6 mew, 6 ryb, 6 chmur, 6 tekturowych mew

6 ryb do zaczepiania
1 kra lodowa
1 ramka na krę (4 tekturowe paski do połączenia)
4 kulki

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Złóż **6 mew** z tekturowych elementów (tułów i skrzydła).
2. Zmontuj **ramkę** z 4 tekturowych części i umieść w środku **4 kulki**. Zdecyduj o wielkości ramki – im więcej przestrzeni dla kulek, tym trudniejsza jest rozgrywka.
3. Zmontuj **lodowiec** z 2 części i ustaw go na krze.
4. Postaw lodowiec wraz z krą na ramce.
5. Weź 1 kartę z **dużym pingwinem** i oprzyj ją w dowolnym miejscu o lodowiec.
6. **Pozostałe karty** dokładnie potasuj i rozdaj wszystkim graczom po równo. Jeśli pozostaną jakieś karty, odłóż je do pudełka. Gracze układają otrzymane karty w zakrytych stosach na stole przed sobą.
7. Obok na stole połóż **mewy** i **ryby**.

Teraz można rozpocząć przepychanki na lodzie!



CEL GRY

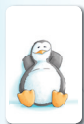
Zdobycie jak **najmniejszej** liczby kart w ciągu całej rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna osoba, która ma najchłodniejsze ręce. Odkrywa kartę z wierzchu swojego stosu i wykonuje akcję do niej przypisaną. Potem ruch wykonuje gracz po lewej i tak dalej, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Wszystkie działania należy wykonywać, używając tylko jednej ręki!

DUŻY PINGWIN



Umieść tę kartę w dowolnym miejscu na krze.

Czas na małe opalanko!

- Duży pingwin musi opierać się o coś, np. lodowiec, innego dużego lub małego pingwina.
- Karta musi stać pionowo na krze (nie może dotykać stołu).
- Nie może całkowicie zasłonić karty z innym dużym pingwinem. Obrazek pingwina spod spodu musi być choć trochę widoczny – w końcu każdy chce mieć dostęp do słońca!



MAŁE PINGWINY



Oprzyj kartę z małymi pingwinami o kartę dużego pingwina.

Dla małych pingwinów lód jest wciąż zbyt zimny, więc tulą się do swoich mam i tatusiów.

- Karta nie może dotykać lodowca.
- Karta musi stać poziomo na krze.

CHMURA



Weź kartę z chmurą i połóż ją na szczycie lodowca lub na kartach z pingwinami stojącymi na krze.

Ech, pingwinia noga – obłoczki zasłaniają słońce!

- Chmura nie może dotykać kry.
- Nie może całkowicie zasłaniać innej chmury (obrazek chmury spod spodu musi być choć trochę widoczny).

MORS



Weź kartę z morsem i za jej pomocą strąć z kry dużego pingwina.
Morsy też uwielbiają słońce. Niestety, są one niezdarne i spychają duże pingwiny do wody.

- Nie można strącać małych pingwinów.
- Kartą z morsem można strącić tylko jednego dużego pingwina.
- Po strąceniu obie karty (mors i pingwin) odkładane są do pudełka.



MEWA



Weź jedną z tekturowych mew i połóż ją na chmurze, zawieś na lodowcu albo karcie. Następnie połóż kartę z mewą na stole obok lodowca.
Mewy także uwielbiają słońce.

RYBA



Weź rybę klips i przypnij ją do karty dużego pingwina. Następnie połóż kartę z rybą na stole obok lodowca.

Wspaniała pogoda rozochociła ryby, więc dziarsko wyskakują z wody w kierunku dużych pingwinów.

- Ryby nie gryzą małych pingwinów.
- Ryby w pierwszej kolejności gryzą dużego pingwina, na którym nie ma jeszcze zaczepionych ryb. Gdy do wszystkich dużych pingwinów jest już przyczepiona ryba, przypnij kolejną dowolnemu z nich.

CO SIĘ DZIEJE, JEŚLI...

Jedna lub kilka kart zsunęły się z lodowca.

Jeśli w trakcie wykonywania działania karty (właśnie dokładane lub dołożone wcześniej) spadną/zsuną się z lodowca (będą leżeć płasko na krze lub dotykać stołu), aktywny gracz zabiera wszystkie te karty i układa je w odkryty stos przed sobą. Każda odłożona w ten sposób karta to punkt karny na koniec gry. Jego тура kończy się i do gry przystępuje następny gracz.

Gracz nie może wykonać akcji przypisanej do karty zgodnie z zasadami.

Tak się może zdarzyć, jeśli karty zsunęły się z lodowca i nie ma na nim już żadnego dużego pingwina. Kartę, której gracz nie może zagrać, wsuwa na sam spód swojego zakrytego stosu. Następnie dobiera nową kartę i wykonuje akcję. Jeżeli znowu nie może wykonać akcji, dobiera kolejną kartę i tak aż do skutku.

Na stół/krę spadnie mewa lub ryba.

Gracz odkłada mewę lub rybę do ogólnej puli. Następnie kładzie przed sobą na karnym stosie jedną odpowiadającą im kartę znajdującą się obok lodowca.

Na skutek ruchu gracza kra zsunie się z ramki.

Gracz ostrożnie kładzie ją z powrotem na ramce. Karty wciąż stojące na krze zostają na niej. Jeśli jakieś karty spadły z kry lub leżą na niej płasko, to gracz układa je przed sobą na karnym stosie.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy kolejka dojdzie do gracza, który nie ma już żadnej karty do wyłożenia. Pozostali gracze odkładają niezagrałe karty na swój karny stos.

Teraz gracze sumują swoje karne karty. Wygrywa ten, który zebrał ich najmniej. W razie remisu wygrywa gracz, który potrafi najlepiej udawać fokę (dozwolone są gesty i odgłosy).

GRA Z MŁODSZYMI GRACZAMI

Aby ułatwić grę najmłodszym graczom, można nie umieszczać kulek w ramce. Kra będzie stabilniejsza.

Dodatkowo młodszy gracz może pomagać sobie drugą ręką.

WARIANT SOLO

W „Złot Pingwinów” możesz zagrać sam! Usuń z talii karty morsów i oprzyj jedną kartę dużego pingwina o lodowiec. Potasuj resztę kart. Następnie dobieraj kartę za kartą i kolejno, zgodnie z zasadami gry, spróbuj pozbyć się wszystkich kart, układając je na lodowcu. Im więcej kart ułożysz, tym lepiej.

EGMONT
Publishing



krainaplanzowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek



EGMONT.PL

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

GRĘ POLECAJĄ:



Multikino



EGMONT Polska Sp. z o.o.; ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa; www.egmont.pl; © 2015 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autorzy gry: Arno Steinwender, Christoph Puhl; Ilustracje: Idee und Design, Markus Binz

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc