

Zasady gry

Gra umiejętnościowa

Wiek: od 6 do 12 lat

Ilość graczy: od 2 do 5

Czas gry : 20 minut



Pod czujnym okiem taty, małe pingwinki dobrze się bawią skacząc po górach lodowych, ale muszą uważać, aby nie wpaść do wody.

Zawartość gry:

8 dużych krążków, 1 mały krążek, 3 góry lodowe, 3 tatusiów pingwinów, 4 pingwinki dzieci, 8 żetonów dla taty, 24 żetony dla dzieci (6 na osobę), 5 żetonów totemów.

Cel gry:

Zebrać jak najwięcej punktów, rzucając swoim krążkiem.

Przygotowanie gry:

Ułóż góry lodowe w trójkąt na środku stołu, wyznaczają one obszar gry.

Umieść tatę pingwina na każdej górze lodowej.

Położ 3 duże krążki i jeden mały krążek na środku obszaru gry, następnie umieść pingwinka dziecko na każdym z 4 krążków.

Każdy gracz bierze jeden z pozostałych dużych krążków i jeden żeton totem.

UWAGA: dla mniej niż 5 graczy, odrzuć zbędne totemy i duże żetony.

Według rodzaju przetasuj żetony (nie podglądając) i połóż żetony zakryte, zrób stosik z żetonów taty oraz 4 stosy żetonów dzieci (ułóż według kolorów).



Przebieg gry:

Gracze grają na zmianę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Najmłodszy gracz zaczyna.

Gracz, w czasie swojej tury gry, bierze krążek i obiera pozycję jaką zechce, ale w odległości minimum 20 cm od pingwinów dzieci, poza obszarem gry.

Pstryka palcami w krążek tak, aby udało mu się przybliżyć maksymalnie do krążków z pingwinami dziećmi, na środku pola gry.

Po pstryknięciu możliwych jest kilka scenariuszy:

-Krążek gracza jest wystarczająco blisko krążka, na którym umieszczony jest pingwinek dziecko, dzięki czemu może on przeskoczyć z jednego na drugi, bez wpadnięcia w wodę.

W tej sytuacji, gracz przestawia pingwinka na krążek, którym ma grać i zbiera krążek na którym był pingwinek.

W następnej turze, gracz używa go jako nowego krążka ustawiając go jak na początku gry, czyli poza obszarem gry.

Następnie:

Jeśli pingwinek był na dużym krążku, gracz wygrywa jeden żeton w kolorze zdobytego pingwinka.

Jeśli pingwinek był na małym krążku, gracz wygrywa dwa żetony w kolorze zdobytego pingwinka.

-Krążek jest za daleko od reszty krążków aby utworzyć szlak:

Gracz kładzie swój żeton totem na krążku, którym właśnie zagrał. W następnej turze, pstryka w ten krążek.



-Gracz przewraca pingwinka(dziecko lub tatusia): Gracz bierze żeton taty. Następnie, zbiera swoje krążki i kładzie je na przeciwko sobie, poza obszarem gry.

Koniec gry:

Gdy tylko skończą się żetony (taty lub dzieci) gra kończy się.

Liczymy punkty: każdy gracz trzyma tylko jeden żeton każdego koloru dziecka pingwinka (warty najwięcej punktów). Następnie odejmujemy punkty z żetonów taty.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

Autorzy gry: Corentin Lebrac, Ludovic Maublanc i Théo Rivière.