

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПИНГИ СКОК



Усама Хelifати



Лоран Буассье

СОСТАВ ИГРЫ

- игровое поле
- 30 жетонов льдин:



18 заснеженных льдин

6 льдин с морскими львами



6 скользких льдин

- 12 жетонов морских львов (6 жетонов с маленькими и 6 с большими морскими львами)
- 4 деревянные фигурки пингвинов
- тканевый мешочек

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сегодня отличная погода для игры на льдинах: ветер гонит их по морю и сталкивает между собой. Пингвинам так весело прыгать по этим льдинкам!

Но вот солнышко начинает садиться, и друзья должны как можно скорее вернуться домой!

Быстро-быстро перепрыгивайте с одной льдины на другую, чтобы собраться на ледяном мосту до наступления ночи.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Играйте одной командой и сообща переведите всех 4 пингвинов по перемещающимся льдинам на ледяной мост, прежде чем закончатся жетоны льдин в мешочке.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

- Возвращение домой
- Приключение с морскими львами

В этой игре два варианта правил: основной «Возвращение домой» и посложнее «Приключение с морскими львами», дополняющий основные правила.

ПРАВИЛА

«ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ»

В этом варианте игры не участвуют 12 круглых жетонов морских львов, оставьте их лежать в коробке.

Морские львы, которые встретятся вам на льдинах, не оказывают никакого игрового эффекта. Они мирно отдыхают, пока пингвины веселятся.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Достаньте из коробки игровое поле, 30 жетонов льдин, мешочек и 4 фигурки пингвинов.

2. Поставьте коробку в центр стола и положите сверху игровое поле стороной с ледяным мостом вверх.

3. Возьмите 9 жетонов льдин (случайным образом):

- сначала 4 из них разместите на поле в ряд как можно дальше от ледяного моста;
- поставьте на эти льдины фигурки пингвинов (каждого пингвина на отдельную льдину);
- а затем разложите 5 оставшихся льдин на свободные места на поле.

Все 9 льдин не должны касаться друг друга, не должны выходить за край игрового поля и заходить даже краем под ледяной мост.

4. Поместите все оставшиеся льдины в мешок и положите его рядом с полем.

СОВЕТ. Не размещайте пингвинов слишком близко к краям льдин, в этом случае они могут упасть с игрового поля, когда льдины будут сдвигаться!



Определите первого игрока. Им станет участник, лучше всех изобразивший пингвина.

Если вы играете в одиночку, также используйте обычные правила.

ХОД ИГРЫ

Все игроки ходят по очереди, передавая право хода по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выполнить следующие действия:

А. Вытащить льдину из мешочка (обязательное действие)
Не подглядывая, вытащите 1 жетон льдины из мешочка.



Б. Продвинуть льдину под ледяной мост (обязательное действие)

Вставьте вытянутую вами льдину под ледяной мост и плавно толкайте её в сторону игрового поля до тех пор, пока край льдины не скроется под мостом. Таким образом новая льдина окажется на игровом поле.

Вы можете выбрать правую или левую стороны ледяного моста, когда вставляете льдину под него, но как только вы начнёте продвигать льдину, изменить начальную точку будет нельзя.

Новая льдина, которую вы продвигаете на игровое поле, будет сдвигать другие льдины. Сначала полностью завершите движение новой льдины, чтобы её края не выглядывали из-под моста, а затем:

- льдины, выглядывающие из-под ледяного моста, подтолкните обратно на поле;
- льдины, свисающие с краёв игрового поля, не трогайте;
- льдины, упавшие с игрового поля, также не трогайте, они останутся лежать рядом с полем до конца игры.



ПАДЕНИЕ ПИНГВИНА

Во время вашего хода, когда новая льдина сдвигает другие, пингвины могут упасть с игрового поля. В таком случае:

- сначала завершите движение новой льдины, чтобы её края не выглядывали из-под моста;
- верните упавшего пингвина на игровое поле, поставив его на самую дальнюю от ледяного моста и не занятую другими пингвинами льдину;
- передайте ход следующему игроку.

К сожалению, вы в этот ход не перемещаете пингвина.

Играйте честно! Льдины на поле могут сдвигаться только другими льдинами, не поправляйте их руками.

В. Переместить пингвина (необязательное действие)

Если вы хотите, вы можете переместить одного любого пингвина, чтобы приблизить его к спасительному ледяному мосту.

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

- Пингвин может один раз перепрыгнуть со своей льдины на соседнюю. Эти льдины должны соприкоснуться.
- Вы можете перемещать только одного любого пингвина за ход.
- На каждой льдине может стоять только один пингвин.
- Если вы переместили пингвина на льдину, которая частично скрыта под ледяным мостом, то сразу поставьте его на ледяной мост. Этот пингвин вернулся домой до наступления темноты!



ВАЖНО. Если льдина, с которой вы забрали пингвина, упала с игрового поля, поставьте пингвина на новую льдину, как и планировали, а упавшая льдина останется лежать рядом с игровым полем до конца игры.

СОВЕТ. Хорошо подумайте, на какую часть льдины поставить пингвина, чтобы он имел меньше шансов упасть, когда льдины опять начнут сдвигаться! Положение фигурки пингвина нельзя будет изменить до следующего хода.

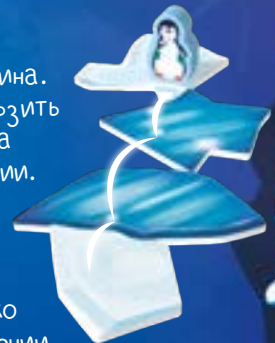
Если вы не можете или не хотите переместить пингвина, передайте ход следующему игроку.

СКОЛЬЗКИЕ ЛЬДИНЫ

На пути вашего пингвина может встретиться скользкая льдина. Когда пингвин прыгает на такую льдину, он может проскользнуть по ней и перепрыгнуть на следующую льдину. Эта льдина должна соприкоснуться со скользкой льдиной, как при обычном перемещении.

Ваш пингвин может выполнить несколько скольжений подряд, если вы создали цепочку из соприкасающихся скользких льдин.

Однако на одной льдине по-прежнему может находиться только один пингвин, поэтому проскользнуть можно только в направлении незанятой льдины.



Пингвин останавливается на скользкой льдине, если она не соприкасается с другими льдинами или если среди соседних льдин нет свободной.

Как только игрок выполнил все свои действия, то ход переходит к следующему игроку слева.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в 2 случаях.

1. Все 4 пингвина добрались до ледяного моста. Поздравляем! Вы хорошо поработали все вместе и выиграли!

или

2. Мешок с льдинами пуст, а на льдинах игрового поля остались пингвины. Как жаль, на этот раз у вас не получилось вернуть всех пингвинов домой, и вы проиграли. Попробуйте сыграть ещё раз, и у вас всё получится!

ПРАВИЛА

«ПРИКЛЮЧЕНИЕ С МОРСКИМИ ЛЬВАМИ»

В этом варианте игры сохраняются все основные правила и добавляются несколько новых.

На пути ваших пингвинов, спешащих домой, встретятся морские львы. Они будут отвлекать пингвинов и мешать им вовремя вернуться на ледяной мост.

Во время подготовки к игре достаньте из коробки 12 круглых жетонов морских львов и разложите их по размеру рядом с игровым полем в 2 стопки.

Во время игры каждый раз, когда пингвин перепрыгивает на льдину с изображением морского льва, возьмите соответствующий жетон морского льва (маленький или большой) и протолкните его под ледяным мостом на игровое поле, как вы это делаете с новыми льдинами.

Если все жетоны морских львов в стопках закончились, соберите жетоны морских львов, упавшие с игрового поля, и сделайте новые стопки.



А ВОТ И НЕ ПУЩУ!

Морские львы не дают льдинам соприкасаться друг с другом и, следовательно, мешают пингвинам перепрыгивать с одной льдины на другую.

В примере ниже пингвин не может перепрыгнуть на следующую льдину, поскольку льдины не соприкасаются между собой. Им мешает морской лев.

