

Pingouins™

La banquise se craquèle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous. C'est chaque famille de pingouins pour elle-même désormais.

Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour pêcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste bloqué sur un bout de banquise, c'en est terminé pour lui.

Votre objectif est simple mais il faudra compter avec les pingouins adverses sur un plateau toujours changeant et de plus en plus petit. Quelle stratégie adopter pour remporter la compétition ?

BUT DU JEU

Dans *Pingouins*, de 2 à 4 joueurs déplacent leurs pingouins sur les tuiles de banquise pour récupérer du poisson. Le joueur qui aura récupéré le plus de poissons à la fin du jeu sera le vainqueur.

MATÉRIEL

- 🐟 Ce livret de règles
- 🐟 60 tuiles banquise
 - 🐟 30 tuiles avec un poisson
 - 🐟 20 tuiles avec deux poissons
 - 🐟 10 tuiles avec trois poissons
- 🐟 16 pingouins en plastique (4 par couleur)

THILES BANQUISE

Ces 60 tuiles hexagonales représentent un bout de banquise avec de 1 à 3 poissons sur le recto et de l'eau au verso.



PINGOUINS EN PLASTIQUE

Chaque joueur contrôle de 1 à 4 figurines de pingouin et les utilise pour pêcher les poissons.



PRÉPARATION

1. Créer le plateau de jeu. On mélange les tuiles banquise face cachée. Puis on les retourne et on les arrange en huit rangées pour former un carré (cf. schéma). On alterne les rangées de 7 et 8 tuiles, en commençant avec 7 tuiles dans la rangée du haut. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent échanger des tuiles (si nécessaire) pour une distribution plus équilibrée des tuiles.

2. Prendre les pingouins. Chaque joueur choisit une couleur de pingouin et prend le nombre approprié de pingouins de cette couleur, selon le nombre de joueurs.

🐟 **2 joueurs** : chaque joueur utilise **4 pingouins**.

🐟 **3 joueurs** : chaque joueur utilise **3 pingouins**.

🐟 **4 joueurs** : chaque joueur utilise **2 pingouins**.

3. Placer les pingouins. Les joueurs placent leurs pingouins sur le plateau, en commençant par le joueur le plus jeune puis dans le sens horaire. Chaque joueur place à son tour **un** pingouin sur une tuile inoccupée jusqu'à ce que tous les pingouins aient été placés.

4. Le jeu peut commencer !

SCHEMA D'INSTALLATION (PARTIE À 4 JOUEURS)



DÉROULEMENT

Le jeu se fait sur plusieurs tours, en commençant par le plus jeune joueur et dans le sens horaire.

Le tour d'un joueur est composé de deux phases :

1. Déplacer un pingouin
2. Collecter une tuile banquise

DÉPLACER UN PINGOUIN

Le joueur déplace un de ses pingouins en ligne droite dans l'une des six directions de l'hexagone (tuile) de départ. Le pingouin peut avancer d'autant de cases que son propriétaire le souhaite. Le pingouin ne peut pas changer de direction durant ce déplacement. Le pingouin ne peut traverser que des tuiles inoccupées, il ne peut pas entrer dans une case occupée par un pingouin (quelle que soit sa couleur) ni aller sur des emplacements sans tuile de banque.

DÉPLACEMENT D'UN PINGOUIN

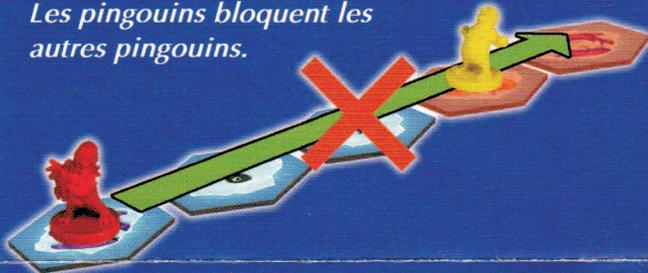
Les pingouins doivent se déplacer en ligne droite.



Les pingouins ne peuvent pas changer de direction lors du déplacement.



Les pingouins bloquent les autres pingouins.



Les cases vides sont infranchissables.



PRENDRE LA TUILE BANQUISE

Après le déplacement, le joueur prend la tuile où le pingouin a commencé son déplacement et l'ajoute à sa collection. Le joueur empile face visible les tuiles qu'il récupère.

PRENDRE LES TUILES BANQUISE

Après le déplacement, le joueur prend la tuile banque.



Quand le joueur actif a pris sa tuile banque, c'est au joueur suivant de jouer.

Un joueur **doit** déplacer un de ses pingouins à chaque tour. S'il ne le peut pas, ses pingouins ont récupéré tous les poissons possibles et il ne joue plus. Il retire tous ses pingouins du plateau et ajoute les tuiles banque sur lesquelles ils se trouvaient, à sa collection.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que plus aucun pingouin ne puisse se déplacer. Les tuiles banque non récupérées retournent dans la boîte.

VICTOIRE

Quand tous les pingouins ont été retirés du plateau, les joueurs comptent le nombre de poissons sur leurs tuiles banque récupérées. Le joueur avec le plus de poissons a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur impliqué avec le plus de tuiles qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est une victoire partagée.

CRÉDITS

Auteurs : Alvydas Jakeliunas and Günter Cornett

Producteur : Mark O'Connor

Marquette & relecture : Steven Kimball and Mark O'Connor

Création graphique : Chris Beck, Dallas Mehlhoff, and Brian Schomburg

Directeur de la gestion artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Kyle Hough

Illustrateur : Sylvain Decaux

Responsable de production : Eric Knight

Auteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction pour Edge : Fred Bizet

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Pingouins, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.