

Pingu-Party

de Reiner Knizia

Joueurs : 2 - 6
A partir de 6 ans
Durée : environ 15 minutes

Matériel de jeu



36 cartes Pinguin dans 5 couleurs, respectivement 7x rouge, bleu, jaune, violet et 8x vert

36 jetons Point (24 x valeur 1, 12 x valeur 5)



Idée du jeu

C'est la fête chez les pingouins. Avec des boissons rafraîchissantes, des poissons frais et la grande Pyramide des Pingouins reçue par la poste. Le plus possible de pingouins doivent prendre place dans cette pyramide, plus haute elle sera, mieux ce sera. Le but des joueurs est de construire une pyramide avec l'ensemble des cartes Pinguin qu'ils ont en main. Ainsi, chaque joueur pose le plus possible de cartes dans la pyramide. Celui qui possède encore des cartes à la fin du jeu prend des jetons Point. Celui qui parvient à placer l'ensemble de ses pingouins dans la pyramide peut se débarrasser de jetons Point. Le gagnant est celui qui après plusieurs manches possède le moins de points.

Préparation du jeu

Les cartes Pinguin sont mélangées et distribuées équitablement entre les joueurs. A cinq joueurs la carte Pinguin qui n'est pas distribuée est placée face visible au centre de la table. Ce Pinguin est la première carte de la rangée inférieure de la Pyramide des Pingouins. Les jetons Point sont triés et placés au centre de la table. Ils constituent la réserve de laquelle les joueurs au cours de la partie, recevront ou déposeront les jetons Point. Le joueur qui a vu en dernier un pingouin commence. Ensuite, c'est au tour des autres joueurs dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Celui dont c'est le tour, choisit de sa main un pingouin et le place face visible au centre de la table. Les pingouins sont toujours joués face visible.



Première rangée

Le premier pingouin du premier joueur indique la rangée inférieure. (Exception : A cinq joueur la carte qui n'est pas distribuée indique la rangée inférieure). Le premier pingouin du joueur suivant se place directement à côté. La couleur de ce pingouin n'a pas d'importance. Pour le second pingouin, il y a deux possibilités :

1. Le pingouin peut être placé dans la rangée inférieure, dans la mesure où il y a moins de huit pingouins. Le nouveau pingouin est toujours placé à la droite ou à la gauche adjacent aux pingouins déjà placés.



2. Le pingouin peut selon le cas être placé dans une rangée supérieure, si il y a deux pingouins en dessous.

La couleur du nouveau pingouin doit correspondre avec la couleur d'un des pingouins placés directement en dessous.



Correct

En dessous du pingouin jaune se trouve un pingouin jaune. En dessous du pingouin bleu se trouve deux pingouins bleus.



Faux

En dessous du pingouin rouge se trouve un pingouin jaune et un pingouin vert. En dessous du pingouin vert il n'y a qu'une carte Pingouin.

entre plusieurs joueurs, il y a plusieurs gagnants ou on prolonge le jeu pour les départager.

Règle spéciale pour deux joueurs

Les 36 cartes Pingouin sont mélangées. Chaque joueur reçoit 14 cartes pour composer sa main. Le restant des cartes est mis à l'écart, caché, et ne sera plus utilisé pour cette partie. La rangée inférieure de la pyramide est composée maintenant de sept cartes Pingouin. Les autres règles restent identiques.



Les jetons Point

Si à son tour on ne peut plus placer de pingouin, on est éliminé et on reçoit autant de jeton argentés (valeur 1) que de pingouins que l'on a encore en main. Ce joueur dépose ensuite ses cartes restantes face cachée devant lui.

Exemple: C'est le tour de Markus. Il ne peut plus placer de pingouin dans la pyramide. Il a encore deux cartes en main, il doit prendre dans la réserve deux jetons argentés et les dépose devant lui.

Si on parvient à placer le dernier pingouin de sa main, on peut rendre deux jetons Point (valeur 1). Les différents jetons peuvent être à tout moment échangés. Si à ce moment on ne possède plus de jeton, ce n'est pas de chance, car on ne peut pas rendre de jetons.

Exemple: Barbara possède 5 jetons argentés. Elle place son dernier pingouin dans la pyramide. Comme récompense, elle peut rendre deux de ses jetons à la réserve. Elle a maintenant encore 3 jetons. C'est le tour de Giulia. Elle place aussi sa dernière carte dans la pyramide. Elle rend également deux jetons. Ainsi, il lui reste encore 1 jeton, elle ne peut plus maintenant en rendre qu'un seul.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand plus aucun joueur ne peut placer de carte. Par exemple, le joueur est éliminé s'il n'a plus de carte en main. Dans ce cas, il peut arriver qu'un dernier joueur puissent encore placer plusieurs pingouins après que tous les autres joueurs aient été éliminés. Le dernier joueur reçoit également des jetons s'il ne peut pas placer toutes ses cartes dans la pyramide.

Toutes les cartes sont à nouveau mélangées pour une nouvelle manche et la distribution se fait comme au début du jeu. Les jetons obtenus précédemment par les joueurs restent devant eux. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs, ainsi chaque joueur est une fois le premier joueur. A la fin de toutes les manches, celui qui a le moins de jetons Point est le gagnant. En cas d'égalité

Traduction française : <http://www.LudiGaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVIII