



PACKEIS AM POL

KREUZ UND QUER ÜBER DIE SCHOLLEN



UN GIOCO VELOCE DI ALVYDAS JAKELIUNAS E GÜNTER CORNETT



PACKEIS^{AM} POL

(Ghiacci al Polo)

Su e giù per il ghiaccio

Un gioco di Alvydas Jakeliunas
e Günter Cornett
per 2-4 giocatori

Indice

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Contenuto
- 3.0 Preparazione del gioco
- 4.0 Il turno di gioco
- 5.0 Fine del gioco

1.0 INTRODUZIONE

Al polo i pinguini affamati saltano da un lastrone di ghiaccio all'altro, alla ricerca di pesci. Cercano di bloccare gli avversari e al tempo stesso di appropriarsi dei migliori territori di pesca. Alla fine chiunque di loro abbia catturato la maggior quantità di pesci è proclamato vincitore del gioco *su e giù per il ghiaccio*.

2.0 CONTENUTO

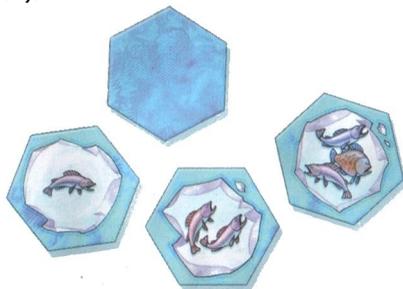
Ogni copia di **Packeis am Pol** contiene:

- **60 tessere esagonali (i lastroni di ghiaccio)**
- **16 pedine dei pinguini (4 nei 4 colori)**
- **1 regolamento**

2.1 Le tessere esagonali

Packeis am Pol contiene 60 tessere esagonali.

Sul retro è raffigurato il mare, mentre sul lato anteriore c'è un lastrone di ghiaccio con uno, due o tre pesci (cfr 3.0).



2.2 I pinguini

Per catturare i pesci, i giocatori muovono le loro pedine pinguino sui lastroni di ghiaccio.

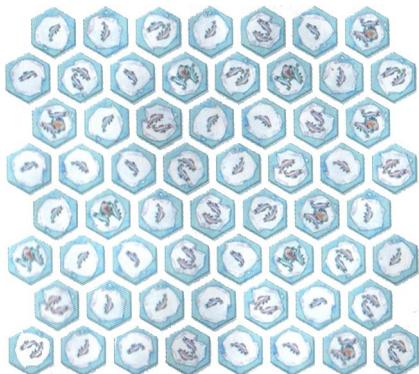


3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

I 60 lastroni di ghiaccio vanno posizionati sul tavolo a nido d'ape, con il lato anteriore visibile. Tra uno e l'altro conviene lasciare lo spazio di un dito.

La prima fila va messa nel mezzo dell'area di gioco, e deve contenere 8 lastroni. Dopo di questa, si piazzano tre file al di sopra (risp. da 7,8,7 lastroni) e quattro file al di sotto (risp. da 7,8,7,8 lastroni). In tutto ci saranno quindi 8 file.

La forma esatta di questa area di gioco non è importante, ma i lastroni con uno, due e tre pesci dovrebbero essere distribuiti più o meno uniformemente.



Ogni giocatore riceve un certo numero di pinguini nel proprio colore, secondo la seguente tabella:

- Con 2 giocatori, 4 pinguini per giocatore
- Con 3 giocatori, 3 pinguini per giocatore
- Con 4 giocatori, 2 pinguini per giocatore

Il giocatore più giovane ora mette uno dei suoi pinguini su un lastrone da **un** pesce, non occupato. A turno gli altri giocatori fanno la stessa cosa finché tutti i pinguini sono stati messi sui lastroni di ghiaccio con un pesce.

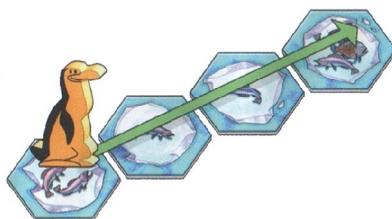
4.0 IL TURNO DI GIOCO

Una volta che tutti i pinguini sono sui lastroni, la pesca comincia!

Packeis am Pol è giocato a turni. Il giocatore più giovane comincia per primo, e poi si procede in senso orario.

Il turno consiste nel muovere *uno solo dei propri* pinguini e, successivamente, nel rimuovere il lastrone di ghiaccio su cui si trovava il pinguino *all'inizio* del turno.

Un pinguino può muoversi di quanti lastroni vuole in linea retta, purché siano liberi, non occupati da altri pinguini. La direzione del movimento è a sua scelta, ma non può cambiare direzione durante il turno di gioco.



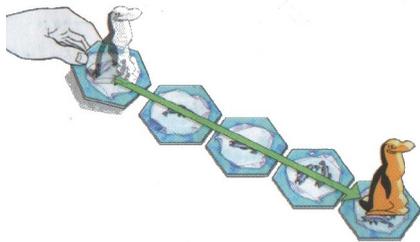
Un pinguino non può cambiare direzione di movimento durante il proprio turno!

I lastroni di ghiaccio con sopra un pinguino (sia proprio sia appartenente ad un altro giocatore) non possono mai essere attraversati, e anche i buchi lasciati dalla rimozione dei lastroni non possono essere saltati.

Un pinguino deve fermarsi prima di un lastrone già occupato



Alla fine del turno il giocatore deve prendere il lastrone dove stava il suo pinguino *all'inizio* del turno di gioco, e deve metterlo di fronte a lui.



I lastroni che non possono essere più raggiunti da nessun pinguino vengono rimossi dal gioco.

5.0 FINE DEL GIOCO

Se un giocatore non può più muovere il pinguino, raccoglie tutti i suoi pinguini ed i lastroni di ghiaccio su cui stanno.

Gli altri giocatori continuano giocare finché anche loro non possono più muovere i loro pinguini.

Finché c'è un giocatore che può ancora muoversi, il gioco continua e se rimane un solo giocatore, questi continua da solo finché gli è possibile.

Alla fine i giocatori contano i pesci che hanno raccolto. Il giocatore che ha più pesci è il vincitore. Se 2 o più giocatori hanno accumulato lo stesso numero di pesci, la vittoria va a chi ha più lastroni di ghiaccio. Se anche questi sono in pareggio, allora il gioco finisce senza vincitori.

La genesi di

PACKEIS^{AM} POL

*Alvydas Jakeliunas nacque nel 1961 in Lituania, dove ha studiato fisica ed attualmente svolge il lavoro di designer. L'idea di **Packeis am Pol** gli venne mentre meditava sull'intelligenza artificiale.*

*Attraverso internet Alvydas si mise in contatto con Günter Cornett, proprietario della Bambus Spiel. Il risultato è **Packeis am Pol**, che uscì nell'ottobre 2003 sotto il nome di **Pingvinas** (pinguino in lituano) in un'edizione limitata che è andata rapidamente a esaurirsi.*

Autori:

Alvydas Jakeliunas e Günter Cornett

Produzione:

Ulrich Blennemann, Michael Bruinsma

Grafica e Layout:

Francois Bruel

Traduzione:

Andrea Marino

Ringraziamo tutti coloro che hanno fatto il testing del gioco.