

Penguin-Party

di Reiner Knizia



Giocatori: 2 – 6

Età: a partire da 6 anni

Durata: ca 15 minuti



Materiale di gioco



36 carte-pinguino in cinque colori, rispettivamente 7 rosse, blu, gialle, viola e 8 verdi;



36 gettoni-punti

(24 con valore 1 e 12 con valore 5)



Idea del gioco

Party dai pinguini. Fantastici drinks, pesce fresco ed una grande piramide di pinguini: diamo il via al gioco! Tanti pinguini devono trovare posto sulla piramide, il più in alto possibile. Obiettivo del gioco è riuscire a costruire insieme una pira-

mide, usando le proprie carte-pinguino. Per questo ogni giocatore deve sistemare sulla piramide il maggior numero possibile di carte. Il giocatore che alla fine di un gioco possiede ancora delle carte, riscuote dei gettoni-punti. Vince chi alla fine di più giochi ottiene il minor numero di punti.



Preparazione al gioco

Le carte-pinguino vengono mischiate e distribuite in ugual numero ai giocatori. Se i giocatori sono cinque, la carta rimanente viene messa scoperta in mezzo al tavolo. Questo pinguino corrisponde alla prima carta della fila che si trova alla base della piramide dei pinguini.

I gettoni-punti vengono ordinati a seconda del loro valore e pure posti al centro del tavolo, in modo da formare un pool dal quale i giocatori riceveranno oppure riporranno dei gettoni, durante il gioco.

Inizia il giocatore che è stato l'ultimo a vedere un vero pinguino.

Il gioco continua quindi in senso orario.



Svolgimento del gioco

Chi è di turno sceglie un pinguino dalle carte che tiene in mano e lo depone scoperto al centro del tavolo.

I pinguini vengono sempre giocati scoperti.

Durante il gioco si designa una piramide di pinguini formata da otto file. **La fila più in basso, alla base della piramide, è composta da otto**

carte messe una accanto all'altra, fianco a fianco.

Proseguendo verso l'alto, ogni fila è composta da una carta-pinguino in meno rispetto alla precedente, fino ad arrivare all'ottava fila, composta quindi da un'unica carta.

L'illustrazione mostra un esempio di una piramide costruita completamente. Non sempre però il gioco permette la costruzione

*Prima fila in basso,
base della piramide*



completa della piramide; spesso succede che non tutte le carte possono venir giocate.

Il primo pinguino del primo giocatore determina la fila più in basso, alla base della piramide (eccezione: se i giocatori sono cinque, la carta rimanente determina la fila più in basso).

Il primo pinguino del seguente giocatore viene deposto direttamente a fianco della prima carta.

Il colore dei pinguini non è importante.

Per i prossimi pinguini vi sono due possibilità:

- 1) Il pinguino può venir messo nella fila più in basso, purché vi si trovino meno di otto pinguini. Il nuovo pinguino deve venir messo sempre a destra o a sinistra a fianco di un pinguino già piazzato.



- 2) Il pinguino può venir messo in una fila superiore, quando direttamente sotto ci sono già due altri pinguini.

Il colore del nuovo pinguino deve coincidere con il colore di un pinguino che si trova direttamente sotto.



Corretto

Sotto il pinguino giallo si trova un pinguino giallo. Sotto al pinguino blu si trovano due carte-pinguino blu.



Errato

Sotto il pinguino rosso si trovano un pinguino giallo ed uno verde. Sotto il pinguino verde si trova solamente una carta-pinguino.

I gettoni-punti

Il giocatore che è di turno e non può scartare nessuna carta viene eliminato e riceve tanti gettoni d'argento (valore 1) quanti sono i pinguini che ancora tiene in mano. A questo punto depone le sue carte rimanenti coperte davanti a sé.

***Esempio:** tocca a Marco giocare. Non può aggiungere nessuna carta alla piramide. Dato che ha ancora due carte in mano, deve prendere due gettoni d'argento dal pool e deporli davanti a sé.*

Il giocatore che può scartare il suo ultimo pinguino, può ritornare due dei suoi gettoni-punti (valore 1). Sfortunato chi in questo momento non possiede alcun gettone-punto, perchè non approfitta della possibilità di poterlo ritornare. Gettoni con valori differenti possono venir scambiati in ogni momento.

***Esempio:** Barbara possiede cinque gettoni d'argento. Scarta il suo ultimo pinguino e lo piazza sulla piramide. Quale premio può ritornare nel pool due dei suoi gettoni. Ne possiede ora an-*

cora tre. Tocca a Giulia giocare. Lei pure scarta la sua ultima carta piazzandola sulla piramide. Possedendo però solamente un gettone, può ritornare solamente quest'ultimo.



Fine del gioco

Il gioco termina quando nessun giocatore può più scartare una carta. Ad esempio quando i giocatori sono stati eliminati oppure non possiedono più alcuna carta in mano. Può succedere che un ultimo giocatore può ancora scartare parecchi pinguini uno dopo l'altro, in quanto i suoi concorrenti sono usciti dal gioco. Anche l'ultimo giocatore riceve ancora gettoni, se non riesce a piazzare tutte le sue carte sulla piramide.

Per la prossima mano di gioco tutte le carte vengono nuovamente mischiate e distribuite come all'inizio. I gettoni ricevuti rimangono davanti ai giocatori. Si giocano tante mani quanti sono i giocatori, facendo attenzione che ogni giocatore inizi una volta il gioco.

Chi alla fine dell'ultima mano possiede il minor numero di punti sui gettoni, è il vincitore. In caso di un pareggio tra i giocatori con il minor nu-

mero di punti, vi sono più vincitori oppure si gioca fino ad ottenere un vincitore.

Regole supplementari per due giocatori



Tutte le 36 carte-pinguino vengono mischiate. Ogni giocatore riceve 14 carte in mano. Le carte rimanenti vengono riposte coperte e non vengono usate. La fila più in basso alla base della piramide è composta da sole sette carte-pinguino. Tutte le altre regole rimangono invariate.



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi.

Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de