

## Правила настольной игры «Пинги Понго» (Pingi Pongo)

Автор: Peter Neugebauer

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

### Состав игры

- 1 игровое поле
- 12 деревянных фигурок пингвинов
- 1 деревянная фигурка косатки
- 1 специальный кубик
- правила игры



### Цель игры

Пингвины направляются к Южному полюсу. Они прыгают с одной льдины на другую, стараясь не оставаться подолгу на треснувшем льду.

Иногда пингвины пользуются более быстрым путём и плывут по воде, но только когда рядом нет косатки. А хитрая косатка только и ждёт момента, когда ей удастся подкараулить зазевавшегося пингвина, всегда неожиданно появляясь то в одном, то в другом месте.

Игрок, который первым доведёт свою семью пингвинов до Южного Полюса, станет победителем.

### Подготовка к игре

- Игровое поле кладётся в центр стола.
- Каждый игрок выбирает себе одну из семей пингвинов (одного цвета) и ставит их на начальный айсберг, расположенный в верхней левой части поля. Пингвины отличаются по размеру, но по значению они равны.
- Косатка ставится на маленький голубой кружок со стрелкой в самом низу поля (смотрите *Рис.1*).
- Самый младший игрок берёт кубик и начинает игру. Затем право хода передаётся по часовой стрелке.



Рис.1

### Игровой процесс

Возьмите одного из своих пингвинов и переместите его согласно выпавшему на кубике числу, руководствуясь следующими правилами:

- При выпадении на кубике **числа** выберите одного из своих пингвинов и перемещайте его по льдинам и айсбергам в направлении Южного Полюса на количество шагов, совпадающее с числом на кубике.
- На каждой льдине может находиться только **один** пингвин.



Рис.2

• На айсбергах и Южном Полюсе может находиться **любое количество пингвинов**.

• Если пингвин приземляется на занятую льдину, он просто прыгает на следующую ближайшую свободную льдину, айсберг или Южный Полюс (*Рис.2*).

• Если двигающийся пингвин обгоняет пингвина (или несколько пингвинов), который стоит на треснувшей льдине, тот пингвин должен немедленно **переместиться в обратном направлении на ближайший айсберг**. Это касается и собственных пингвинов (*Рис.3*).



• Если пингвин оказывается на льдине с символом катанки, катанка перемещается на один шаг вперёд в направлении, указанном **маленькой стрелкой** (*Рис.4*).



• Если на кубике выпадает синий круг, пингвин, находящийся на айсберге, может **спрыгнуть с айсберга, на котором стоит, в воду и поплыть к следующему айсбергу (или на Южный Полюс)**. При этом игрок руководствуется соответствующей синей линией.



Но если катанка находится на синей линии, эта линия считается **заблокированной** и игрок не может ей воспользоваться, а должен вместо этого переместить любого своего пингвина на **один шаг вперёд** (*Рис.5*). Это правило также применяется, если на айсберге нет ни одного пингвина этого игрока.

• Если игрок довёл одного из своих пингвинов до Южного Полюса за меньшее количество шагов, чем выпало на кубике, лишнее количество шагов «сгорает».

### Конец игры

Как только один из участников приведёт всю свою семью пингвинов на Южный Полюс, игра подходит к концу, а этот игрок объявляется победителем!