

Правила настольной игры «Пинги Понго» (Pingi Pongo)

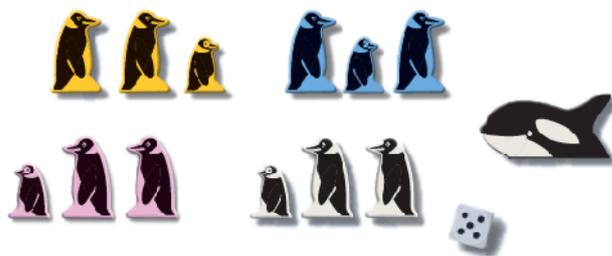
Автор: Peter Neugebauer

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!



Рис.3



Рис.4



Рис.5