



SGM 506 PL

PINGWINY WESOLA GROMADKA



ZASADY GRY

Pingwinki łączcie się w stado, bo inaczej... odmrozicie sobie skrzydełka!

Pingwiny, stawiając czoła ujemnym temperaturom Antarktydy i wichurom, zbijają się w grupę, tak aby w optymalny sposób oszczędzać cenne ciepło. Twoje pingwiny rozbiegły się po tafli lodu... i zaczynają marznąć! Czy uda Ci się jako pierwszemu zebrać swoje stado pingwinów, żeby się ogrzały?

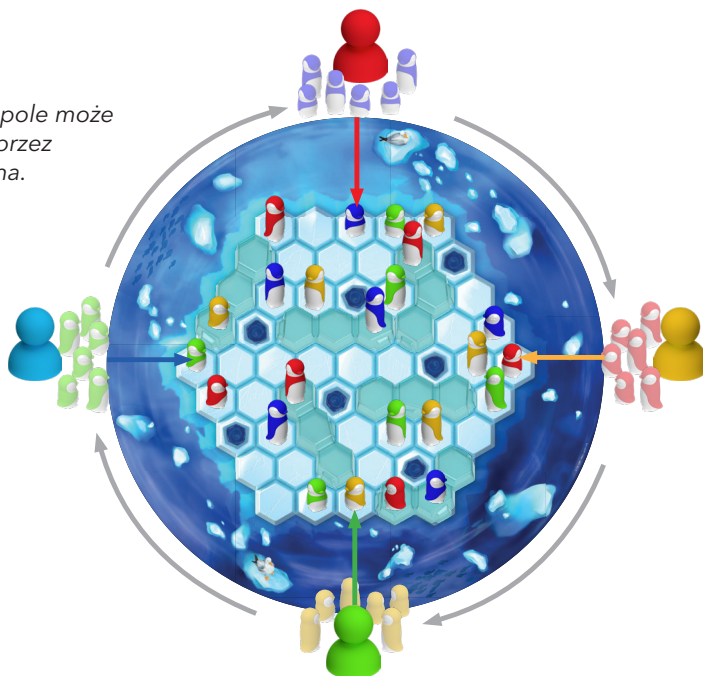
Zawartość gry:

- 1 plansza do gry przedstawiająca tafelę lodu z 61 sześciokątnymi lodowymi polami, z których 7 ma narysowany otwór w lodzie (ciemniejsze, granatowe pola),
- 4 rodziny pingwinów w różnych kolorach (każda rodzina składa się z 3 dużych i 3 małych pingwinów),
- 6 płytek kry lodowej (4 proste i 2 zakrzywione).

Przygotowanie do gry:

1. Umieść planszę do gry na stole.
2. Umieść płytki kry lodowej na planszy. Każda taka płytką musi przykryć 3 puste lodowe pola bez otworu.
3. Rozłóżcie pingwiny na planszy w następujący sposób:
 - 3.1 Każdy gracz wybiera rodzinę pingwinów, którą będzie grał, i bierze wszystkie 6 figurek pingwinów w wybranym kolorze (nieużywane figurki odłóżcie do pudełka).
 - 3.2 Każdy gracz przekazuje całą swoją rodzinę pingwinów graczowi po swojej lewej stronie (i otrzymuje rodzinę pingwinów od gracza po swojej prawej stronie).
 - 3.3 Zaczynając od najmłodszego gracza i postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze na zmianę kładą na planszy po jednym pingwinie przeciwnika (które przed chwilą otrzymali), tak aby rozstawić je jak najdalej od siebie. Pingwiny mogą być umieszczone na pustej tafli lodu bez otworu (czyli bezpośrednio na planszy) lub na górze lodowego bloku (czyli na płytce kry).
 Powtarzajcie ten proces, aż wszystkie pingwiny zostaną rozłożone na planszy.

UWAGA: każde pole może być zajęte tylko przez jednego pingwina.



Ta gra oferuje dwa poziomy trudności: **JUNIOR** oraz **EXPERT**. Wybierzcie ten, który najbardziej odpowiada wiekowi i/lub doświadczeniu graczy.

ZASADY GRY DLA POZIOMU JUNIOR

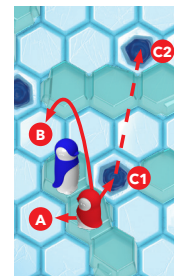
Cel gry

Zadaniem gracza jest zebranie całej swojej rodziny pingwinów (w tym samym kolorze) w jedną połączoną grupę, zwaną stadem.

Jak grać?

Zaczynając od gracza, który jako pierwszy umieścił pingwina na planszy, gracze na zmianę wykonują jeden z poniższych ruchów:

- Przesuń jednego ze swoich pingwinów na puste sąsiednie pole (na tafli lodu z otworem bądź bez, albo na płytce kry lodowej)
- **A - lub -**
- Przeskocz nad jednym lub kilkoma pingwinami (niezależnie od ich wielkości i koloru) na pierwsze puste pole (na tafli lodu z otworem bądź bez, albo na płytce kry lodowej), bezpośrednio za pingwinem (lub pingwinami), którego ominąłeś. Skoki mogą być wykonywane jedynie w linii prostej **B**.



Kiedy pingwin zostanie przeniesiony na tafelę lodu z otworem **C1** należy wykonać dodatkową akcję. Twój pingwin nurkuje pod lodem i musi natychmiast wynurzyć się na innym niezajętym polu z otworem **C2**. Jeśli wszystkie pola tafli lodu z otworem są zajęte, Twój pingwin musi pozostać na tym polu, lecz nie nurkuje.

Zakończenie gry

Pierwszy gracz, który zbierze swoje pingwiny w stado, natychmiast wygrywa grę. Brawo! Twoje pingwinki są bezpieczne i szczęśliwe.

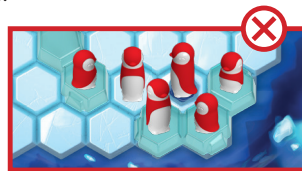


UWAGA: Pingwiny muszą utworzyć stado - tzn. każdy pingwinek musi sąsiadować z co najmniej jednym pingwinkiem tego samego koloru.

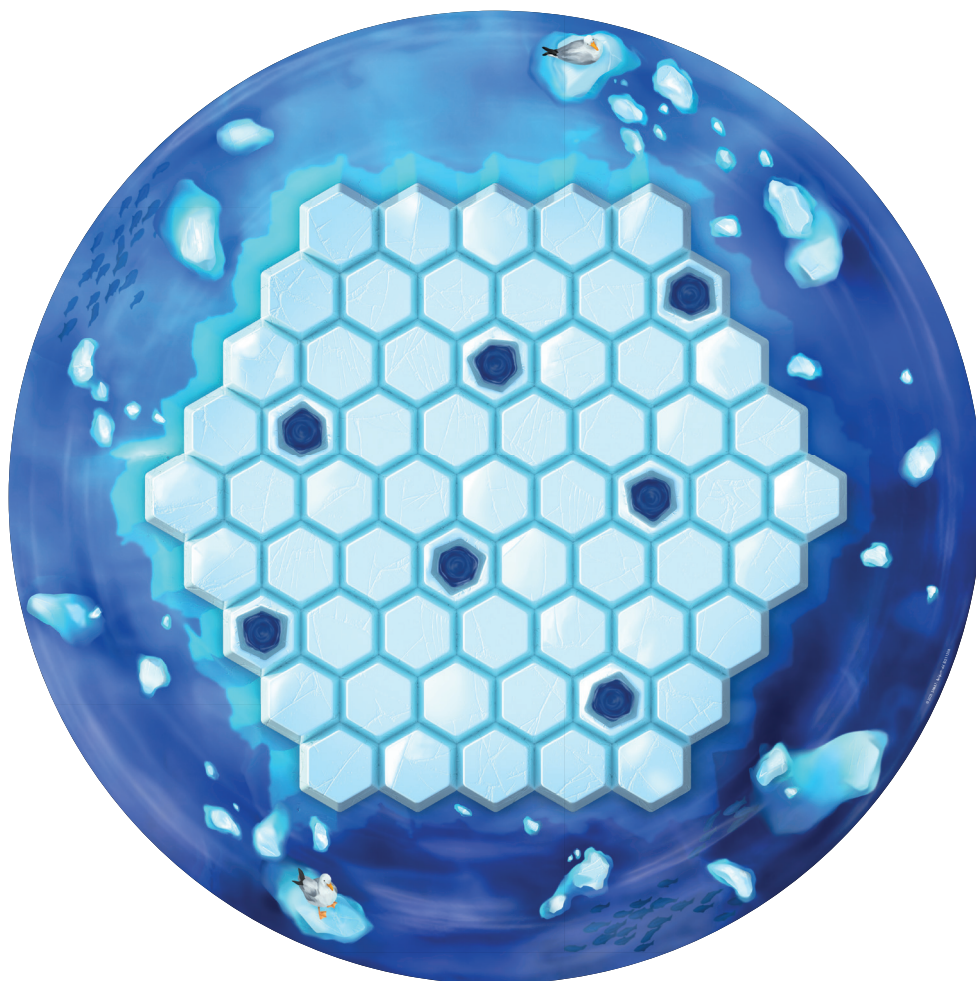
ZASADY GRY DLA POZIOMU EXPERT

Temperatura spada poniżej niewyobrażalnego poziomu!

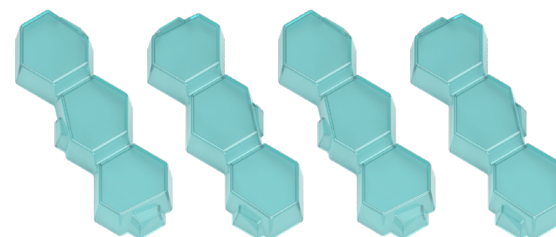
Zasady gry dla poziomu **EXPERT** są identyczne z zasadami gry dla poziomu **JUNIOR**, z jednym wyjątkiem: aby wygrać grę, musisz nie tylko połączyć swoją rodzinę pingwinów w stado, ale także głowy pingwinów muszą być na tej samej wysokości. Dlatego wszystkie 3 duże pingwiny muszą stać bezpośrednio na planszy (na tafli lodu z otworem bądź bez), a wszystkie 3 małe pingwinki - na krach lodowych.



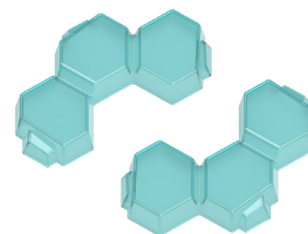
UWAGA: Wszystkie pingwinki (duże i małe) muszą być na tej samej wysokości.



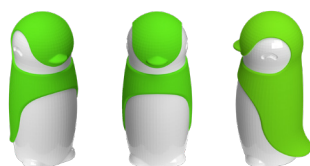
SGM 506-A



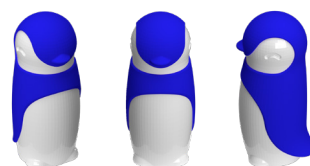
SGM 506-B



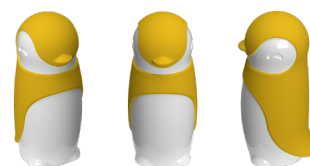
SGM 506-C



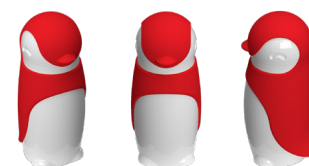
SGM 506-D



SGM 506-F



SGM 506-H



SGM 506-J



SGM 506-E



SGM 506-G



SGM 506-I



SGM 506-K



© 2021 - 2022 Concept, game design &
artwork: SMART - Belgium.
All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART
Original product name: Huddle Up
SMART nv Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.smartgames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl

dd: 20220222B Made in China



OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia.
Produkt nie do spożycia. Wyprodukowano w Chinach.