



PINKUINS



Ein rockiges Legespiel von Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann

Die Pinkuins feiern ihr Debüt in der Antarktis. Für eine gelungene Show braucht es allerdings ein auf die Band zugeschnittenes Setup! Spielt eure Karten geschickt aus, um Plättchen mit wertvollen Punkten zu sammeln und sie auf der eigenen Ablage tafel so anzuordnen, dass möglichst viele miteinander verbunden sind. Wer am Ende das punktestärkste Setup zusammengestellt hat, gewinnt.

SPIELINHALT



4 Ablage tafeln



40 Karten
4 markierte Sets mit jeweils 10 Karten



70 Motiv-Plättchen



1 Eisscholle



12 Bonus-Karten



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erreichen, indem ihr durch geschicktes Ausspielen eurer Karten Motiv-Plättchen mit möglichst vielen Punkten sammelt und diese auf euren Ablage tafeln so anordnet, dass sie am Spielende eine möglichst große zusammenhängende Fläche bilden.

SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

- A** Legt die **Eisscholle** in die Tischmitte.
- B** Mischt alle **Motiv-Plättchen** verdeckt und bildet mehrere verdeckte Stapel, die ihr neben der Eisscholle bereitstellt. Zieht anschließend **7 Plättchen** von beliebigen Stapeln und legt sie beliebig **offen** auf die Felder auf der Eisscholle.
- C** Nehmt euch alle jeweils **1 Ablagetafel**, die ihr vor euch auf den Tisch legt. Auf jeder Ablagetafel sind dieselben Motive abgebildet, aber unterschiedlich angeordnet.
- D** Nehmt euch alle jeweils **1 Set Karten**. Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel neben eurer Ablagetafel bereit. Zieht anschließend **3 Karten** von eurem Stapel und nehmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten bilden euren persönlichen Nachziehstapel.
- E** Mischt alle Bonus-Karten verdeckt. Deckt anschließend **4 Bonus-Karten** auf und legt sie in die Tischmitte neben der Eisscholle bereit. Gebt die restlichen Bonus-Karten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie für das weitere Spiel nicht mehr.



Spielaufbau bei 3 Personen

SPIELABLAUF

Bestimmt, wer beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Karte ausspielen & Motiv-Plättchen nehmen
2. Motiv-Plättchen ablegen
3. Handkarten ergänzen & Eisscholle auffüllen

1. Karte ausspielen & Motiv-Plättchen nehmen

Spiele 1 deiner Handkarten offen aus. Je nach ausgespielter Karte darfst du dir 1 oder 2 Motiv-Plättchen von der Eisscholle nehmen. Die Karte zeigt dir an, aus welchen Farbbereichen der Eisscholle du dir Plättchen nehmen darfst.

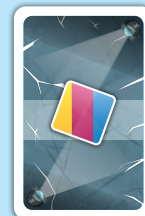
Beispiele:



Du darfst dir **1 beliebiges Plättchen** aus dem **roten Bereich** nehmen.



Du darfst dir **1 beliebiges Plättchen** aus dem **gelben** und **1 beliebiges Plättchen** aus dem **blauen Bereich** nehmen.



Du darfst dir **1 beliebiges Plättchen** aus einem **beliebigen Farbbereich** nehmen. Diesen Joker gibt es nur **1 Mal pro Set!**



2. Motiv-Plättchen ablegen

Lege nun jedes Plättchen, das du dir genommen hast, auf ein **freies Feld mit passendem Motiv** auf deiner Ablage tafel. Beachte dabei:

- ★ Bei den meisten Motiven hast du mehrere Möglichkeiten, das Plättchen abzulegen. Ein einmal abgelegtes Plättchen darf nicht mehr bewegt werden!
- ★ Behalte stets das Ziel im Auge, am Spielende eine möglichst **große Fläche waagrecht und senkrecht miteinander verbundener Plättchen** auf deiner Ablage tafel liegen zu haben. Nur dafür bekommst du auch viele Punkte. Plättchen, die sich nur diagonal an den Ecken berühren, gelten dabei nicht als miteinander verbunden!
- ★ Kannst du ein Plättchen nicht auf deiner Tafel ablegen, weil bereits alle Felder mit passendem Motiv belegt sind, darfst du es mit einem bereits abgelegten Plättchen mit demselben Motiv auf deiner Tafel austauschen, z. B. weil das neue Plättchen möglicherweise mehr Punkte bringt. Das ausgetauschte Plättchen kommt aus dem Spiel.



3. Handkarten ergänzen & Eisscholle auffüllen

Hast du alle erhaltenen Motiv-Plättchen auf deiner Ablage tafel abgelegt, machst du Folgendes:

- a Lege deine ausgespielte Karte offen auf deinen persönlichen Ablagestapel, den du am besten neben deinem persönlichen Nachziehstapel bildest.
- b Ergänze deine Handkarten wieder auf 3, indem du von deinem persönlichen Nachziehstapel eine Karte ziehst. *Hinweis:* Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, kannst du auch keine Karte mehr nachziehen! Das führt dazu, dass du in der vorletzten Runde nur noch zwei Karten auf der Hand hast und in der letzten Runde nur noch eine!
- c Fülle die leeren Felder auf der Eisscholle wieder auf, indem du die entsprechende Anzahl Motiv-Plättchen von beliebigen Stapeln ziehst und sie offen auf die leeren Felder legst.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.



DIE BONUS-KARTEN

Wer von euch zuerst die Aufgabe einer Bonus-Karte erfüllt, darf sich sofort die entsprechende Karte aus der Tischmitte nehmen und über seiner Ablage tafel ablegen. Am Spielende gibt es dafür **Extrapunkte**.

Beispiele:



Eisberg

Wer zuerst beide Plättchen des Eisberges auf seiner Tafel abgelegt hat, erhält sofort diese Bonus-Karte, für die es am Spielende **2 Extrapunkte** gibt.



Waagrechte Verbindung

Wer zuerst eine **durchgehende Verbindung** (zwischen linkem und rechtem Rand) von Motiv-Plättchen auf seiner Tafel abgelegt hat, erhält sofort diese Bonus-Karte, für die es am Spielende **4 Extrapunkte** gibt. *Hinweis:* Die Plättchen müssen dabei direkt aneinander angrenzen, aber nicht unbedingt in einer geraden Linie miteinander verbunden sein!



Lautsprecher, Saxofonspieler, Schlagzeuger

Wer zuerst jeweils eines der drei Motive auf seiner Tafel abgelegt hat, erhält sofort diese Bonus-Karte, für die es am Spielende **3 Extrapunkte** gibt.



Alle 4 Eckfelder

Wer zuerst auf allen vier Eckfeldern seiner Tafel ein Motiv-Plättchen liegen hat, erhält sofort diese Bonus-Karte, für die es am Spielende **4 Extrapunkte** gibt.

SPIELEND & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ihr alle eure 10. Karte ausgespielt habt. Zählt nun eure Punkte zusammen:



Motiv-Plättchen:

Es zählen nur die Punkte von den Motiv-Plättchen auf eurer Ablage-tafel, die die **größte zusammenhängende Fläche** bilden. Habt ihr zwei oder mehrere größte Flächen mit derselben Anzahl Plättchen, zählt nur die Fläche mit der höchsten Gesamtpunktezahl. Alle anderen Motiv-Plättchen dürft ihr nicht zur Wertung heranziehen.

Tipp: Nehmt am besten zuerst alle Plättchen von eurer Ablage-tafel, die nicht gewertet werden dürfen. Danach könnt ihr eure Punkte leichter zusammenzählen.



Bonus-Karten:

Zählt alle Punkte eurer erspielten Bonus-Karten zusammen.



Punkte von Motiv-Plättchen + Punkte von Bonus-Karte(n) = Gesamtpunkte

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Beispiel:

Tom erzielt insgesamt **32 Punkte**:

26 Punkte Motiv-Plättchen
+ 6 Punkte Bonus-Karten

Anmerkung: Die 3 Punkte des Plättchens mit dem Himmel hat Tom nicht berücksichtigt, da dieses Plättchen nicht waagrecht oder senkrecht mit der größten zusammenhängenden Fläche verbunden ist.



Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



PiatnikSpiele



piatnik_spiele

Wenn ihr zu „Pinkuins“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,
oder an info@piatnik.com



PINKUINS



Un jeu de placement très „rock“ !
de Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann

Les Pinkuins montent un groupe de musique en Antarctique ! Ils doivent rassembler tous les éléments nécessaires pour que leur show soit spectaculaire. Aidez-les à réussir leur spectacle ! Jouez vos cartes astucieusement afin de récupérer les meilleures tuiles que vous poserez sur votre plateau, mais attention : seul le plus grand territoire de tuiles adjacentes rapportera des points ! Celui qui aura le mieux disposé la scène remportera la partie !

CONTENU :



4 plateaux individuels



40 cartes réparties comme suit :
4 sets de 10 cartes chacun.



70 tuiles illustrées



1 banquise



12 cartes bonus



1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU :

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points. Pour cela, vous devrez choisir astucieusement les cartes que vous jouerez, afin de prendre les tuiles les plus rentables une fois placées sur votre plateau, créant ainsi le plus grand territoire de tuiles adjacentes.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Avant la première partie, retirez les tuiles une à une des plaques cartonnées.

- A** Placez la **banquise** au centre de la table.
- B** Mélangez toutes les **tuiles** face cachée, et formez plusieurs piles face cachée placées à côté de la banquise. Piochez ensuite **7 tuiles** depuis les piles de votre choix et placez-les **face visible** sur les cases de la banquise.
- C** Distribuez **1 plateau** à chaque joueur, qu'ils placent devant eux sur la table. Les mêmes motifs sont représentés sur chaque plateau, mais présentés différemment.
- D** Chaque joueur prend **1 set de cartes**, les mélange bien et les place face cachée à côté de son plateau, formant ainsi sa pioche. Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes pour former sa main.
- E** Mélangez toutes les cartes bonus face cachée. Piochez ensuite **4 cartes bonus** et placez-les au centre de la table à proximité de la banquise. Remettez les cartes bonus restantes dans la boîte, sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Désignez le premier joueur. Le jeu se déroule ensuite en sens horaire.

À ton tour, exécute les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Jouer une carte et se servir en tuiles illustrées
2. Poser les tuiles
3. Remplir sa main et reformer la banquise

1. Jouer une carte et se servir en tuiles illustrées

Joue une carte de ta main face visible. Selon la carte jouée, prends 1 ou 2 tuiles de la banquise.
La carte jouée t'indique la couleur de la zone de la banquise de laquelle tu dois prendre une tuile.

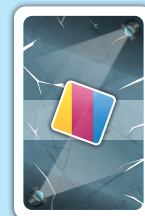
Exemples :



Tu dois prendre **1 tuile de ton choix** de la **zone rose**.



Tu dois prendre **1 tuile de ton choix** de la **zone jaune** et **1 tuile de ton choix** de la **zone bleue**.



C'est le seul et unique **Joker** à ta disposition ! Si tu joues cette carte, tu peux prendre **1 tuile de ton choix** de la **zone de la couleur de ton choix**.

2. Poser les tuiles

Pose maintenant toutes les tuiles que tu as prises sur des **cases vides au motif correspondant** sur ton plateau. Respecte bien les conditions suivantes :

- ★ La plupart des motifs peuvent être posés à différents endroits.
Une fois une tuile posée, tu ne peux plus la déplacer !
- ★ Garde bien l'objectif en tête : il s'agit d'avoir **le plus grand territoire de tuiles horizontalement et verticalement adjacentes** sur ton plateau. C'est comme ça que tu récupères des points. Les tuiles qui sont placées en diagonales et qui n'ont aucun bord adjacent ne sont pas reliées entre elles !
- ★ Si tu ne peux pas placer une tuile sur ton plateau (car toutes les cases du motif correspondant sont déjà occupées), tu peux décider de remplacer une tuile déjà posée (si la nouvelle te rapporte plus de points par exemple). La tuile remplacée retourne dans la boîte.



3. Remplir sa main et reformer la banque

Une fois que tu as placé toutes les tuiles sur ton plateau, exécute les étapes suivantes :

- a** Pose ta carte jouée sur ta pile de défausse personnelle, à côté de ta pioche.
- b** Prends une carte de ta pioche afin de revenir à trois cartes en main. *Important* : Si ta pioche est épuisée, tu ne peux plus piocher de cartes ! Ainsi, tu n'auras que deux cartes au choix lors de l'avant-dernier tour, et plus qu'une carte à jouer pour le dernier !
- c** Remplis les cases vides de la banque en prenant des tuiles des piles de ton choix.

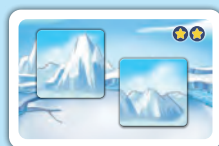
C'est ensuite au tour du joueur suivant.



CARTES BONUS

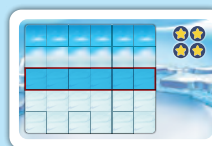
Le premier joueur à remplir les conditions d'une carte bonus la reçoit immédiatement et la place au-dessus de son plateau. Celles-ci lui donneront des points supplémentaires à la fin de la partie.

Exemples :



Iceberg

Le premier joueur à placer les deux tuiles Iceberg sur son plateau reçoit immédiatement cette carte bonus, qui lui donnera **2 points supplémentaires** à la fin de la partie.



Lien horizontal

Le premier joueur à connecter les deux côtés (gauche et droit) de son plateau à l'aide de ses tuiles reçoit immédiatement cette carte bonus, qui lui donnera **4 points supplémentaires** à la fin de la partie. *Important* : Les tuiles doivent être directement adjacentes, mais ne doivent pas nécessairement former une ligne droite !



Enceinte, Saxophoniste, Batteur

Le premier joueur à placer ces trois motifs sur son plateau reçoit immédiatement cette carte bonus, qui lui donnera **3 points supplémentaires** à la fin de la partie.



Les 4 coins

Le premier joueur à avoir posé une tuile motif sur les quatre cases d'angle de son tableau reçoit immédiatement cette carte bonus qui lui rapporte **4 points supplémentaires** à la fin de la partie.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS :

La partie s'achève dès que vous avez joué votre 10ème carte. Comptez les points de la manière suivante :



Tuiles illustrées :

Seuls les points des tuiles de votre plateau appartenant au plus grand territoire contigu sont décomptés. Comptez alors le nombre d'étoiles total. Si vous possédez plusieurs grands territoires composés du même nombre de tuiles, ne comptabilisez que les points du territoire possédant le plus d'étoiles. Les autres tuiles ne sont pas prises en compte pour le décompte des points.



Cartes bonus :

Ajoutez tous les points des cartes bonus reçues.



Points des tuiles + points des éventuelles cartes bonus = Score final

Le joueur ayant obtenu le plus haut score remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent.

Exemple :

Tom obtient au total **32 points** :

26 points pour ses tuiles
+ 6 points pour ses cartes bonus.

Remarque : Les 3 points de la tuile Ciel de Tom ne comptent pas, car cette tuile n'est pas adjacente horizontalement ou verticalement avec le plus grand territoire de son plateau de pose.



Pour toute question ou remarque sur le jeu Pinkuins contactez-nous à l'adresse suivante :

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,
ou à info@piatnik.com
www.piatnik.com

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



facebook.com/WilsonJeux



youtube.com/c/WilsonJeux



instagram.com/WilsonJeux/



Aucune partie de ce livret de règles ne peut être utilisée ou reproduite de quelque manière que ce soit dans le but d'entraîner des technologies ou des systèmes d'intelligence artificielle.





PINKUINS



Egy vagány lapkalerakó játék
Szerző: Wolfgang Dirscherl és Wolfgang Lehmann

A Pinkuins, egy fiatal, feltörekvő zenekar, az Antarktison ünnepli debütálását. A sikeres előadáshoz a színpadképnek tökéletesnek kell lennie. Ezt nektek kell összeraknotok. Játsszátok ki okosan a kártyákat, hogy értékes lapkákat szerezzetek. A lapkákat tegyétek le úgy a táblákra, hogy a lehető legtöbb lapka kapcsolódjon egymáshoz. Akinek a végén a legtöbb pontot hozza a táblája, az nyeri meg a játékot.

A JÁTÉK TARTALMA:



4 játékostábla



40 kártya
4 színcódolt készlet, egyenként 10 kártyával



70 képlapka



1 jégtábla



12 bónuszkártya



1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA:

A cél a legtöbb pont elérése azáltal, hogy ügyesen kijátszod a kártyáidat, összegyűjtöd a lehető legmagasabb pontokkal rendelkező képlapkákat, és úgy rendezed el őket a tábládon, hogy a játék végén a lehető legnagyobb összefüggő területet alkossák.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az alkatrészeket a kartonokból.

- A** Helyezzétek a **jégtáblát** az asztal közepére.
- B** Keverjétek meg az összes **képlapkát** lefordítva, majd alkossatok több lefordított paklit, és ezeket állítsátok a jégtábla mellé. Ezután húzzatok **7 képlapkát** bármelyik pakliból, és fektessétek **őket felfordítva** a jégtábla mezőire.
- C** Vegyetek el fejenként **1 játékos táblát** és fektessétek magatok elé. Minden táblán ugyanazok a képek vannak, csak másképp elrendezve.
- D** Vegyetek el fejenként **1 kártyakészletet**. Keverjétek meg a kártyákat, és tegyétek őket egy lefordított pakliba rendezve a táblátok mellé. Ezután húzzatok fel 3 kártyát a pakliról a kezetekbe. A fennmaradó kártyák alkotják a személyes, lefordított húzópaklitokat.
- E** Keverjétek meg lefordítva a **bónuszkártyákat**, majd fordítsatok fel 4 bónuszkártyát, és tegyétek ki őket az asztal közepére, a jégtábla mellé. A megmaradt bónuszkártyákat megnézés nélkül tegyétek vissza a játék dobozába. Nincs rájuk szükségetek a játék hátralévő részében.



A játéktér 3 játékosnál

A JÁTÉK MENETE:

Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra. Amikor rád kerül a sor, kövesd az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

1. Játssz ki kártyát és vegyél el képlapkát
2. Tegyél le képlapkákat
3. Egészítsd ki a kezeden tartott lapokat és töltsd fel a jégtáblát



1. Játssz ki kártyát és vegyél el képlapkát

Játssz ki 1 kártyát felfordítva a kezedből. A kijátszott kártyától függően 1 vagy 2 képlapkát vehetsz el a jégtábláról. A kártya megmutatja, hogy a jégtábla melyik színű területeiről veheted el a képlapkákat.

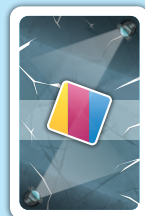
Példák:



Elvehetsz **1 képlapkát** a **piros** területről.



Elvehetsz **1 képlapkát** a **kék**, és **1 képlapkát** a **sárga** területről.



Ez az egyetlen **joker**, ami a rendelkezésedre áll! Amikor kijátszod ezt a kártyát, **bármilyen** szintartományból **bármilyen** képlapkát elvehetsz.

2. Tegyél le képlapkákat

Helyezd le az összes képlapkát a táblára az **üres helyekre, ahová illeszkedik a képlapka**. Ne felejtsd:

- ★ Néhány képlapkát több helyre is letehetsz. Miután egy képlapkát letettél, azt már nem helyezheted át!
- ★ Mindig tartsd szem előtt a célt, ami az, hogy a játék végén a lehető legnagyobb terület legyen **vízszintesen és függőlegesen összekapcsolt képlapkákkal lefedve** a táblán. Csak akkor kapsz sok pontot. Azok a képlapok, amelyek csak átlósan, a sarkaikkal érintkeznek, nem tekinthetők egymáshoz kapcsolódónak!
- ★ Ha nem tudsz elhelyezni egy lapkát a táblán, mert már minden helyet elfoglaltál egy megfelelő képlapkével, akkor kicserélheted az egyik lerakott lapkát az új lapkével azért, mert előfordulhat, hogy az új lapka több pontot hoz, mint a régi. A kicserélt lapkát tedd ki a játékból.



3. Egészítsd ki a kezekben tartott lapokat és töltsd fel a jégtáblát

Miután leraktad a táblára az összes lapkát, amit elvettél, tedd a következőket:

- a Tedd a kijátszott kártyádat felfordítva a dobópaklidra. A dobópaklid a húzópaklid mellett legyen.
- b Egészítsd ki a kezdet 3-ra úgy, hogy húzol egy kártyát a húzópaklidoról. *Megjegyzés:* Ha a húzópaklid kiürül, nem húzhatsz több kártyát! Ennek eredményeként csak két lap lesz a kezdetben az utolsó előtti körben, és csak egy az utolsó körben!
- c Töltsd fel a jégtáblán a megüresedett helyeket. Ehhez a lefordított paklikból húzz fel annyi lapkát, amennyi üres hely van és tegyél minden üres helyre egy felfordított lapkát.

Ezek után a következő játékoson a sor.



A BÓNUSZKÁRTYÁK

Aki közületek először teljesíti a bónuszkártya feltételét, azonnal felveheti a megfelelő kártyát az asztal közepéről, és a táblája fölé helyezheti. A játék végén extra pontokat kap érte.

Példák:



Jéghegy

Aki elsőként tesz le a táblájára két jéghegy lapkát, azonnal megkapja ezt a bónuszkártyát, amelyért a játék végén **2 extra pont** jár.



Vízszintes kapcsolat

Akinek elsőként lesz a tábláján az egyik oldaltól a másikig egy folyamatosan összekapcsolt lapkasor, azonnal megkapja ezt a bónuszkártyát, amelyért a játék végén **4 extra pont** jár. *Megjegyzés:* A lapkáknak egymáshoz kell kapcsolódniuk, de nem kell feltétlenül egyenes vonalban egymáshoz kapcsolódniuk!



Hangszórók, szaxofonosok, dobosok

Aki elsőként tesz le a táblájára mindhárom képből egyet-egyet, azonnal megkapja ezt a bónuszkártyát, amelyért a játék végén **3 extra pont** jár.



Mind a 4 sarokmező

Akinek először van motívumlapkája a táblája mind a 4 sarokmezőjén, azonnal megkapja ezt a bónuszkártyát, amelyért a játék végén **4 extra pont** jár.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS:

A játék akkor ér véget, amikor mindannyian kijátszottátok a 10. kártyátokat. Ekkor kezdődik a pontozás:



Képlapkák:

Csak azok a képlapkák hoznak pontot a táblán, amelyek a legnagyobb összefüggő területet alkotják. Ha két vagy több „legnagyobb” terület van ugyanannyi lapkával, akkor a két terület közül csak az értékeesebb területet pontozod. A többi lapkát nem pontozod.

Tipp: A legjobb, ha először leveszed a tábláról a nem pontozható lapkákat. Ezt követően könnyebben összehadhatod a pontjaidat.



Bónuszkártyák:

A megszerzett pontokhoz add hozzá a megszerzett bónuszkártyák pontját



képlapkák pontjai + bónuszkártya(ák) pontjai = összes pont

Az a győztes, aki összesen a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén a döntetlen minden résztvevője osztozik a győzelemben.

Példa:

Tomi összesen **32 pontot** szerzett:

26 pont képlapkákért
+ 6 pont a bónuszkártyáért.

Megjegyzés: Tomi nem vette figyelembe a felhős lapka 3 pontját, mert az a lapka nem csatlakozik vízszintesen vagy függőlegesen a legnagyobb összefüggő területéhez.



Ha bármilyen kérdése van a „Pin^kuins” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



PINKUINS



**Rocková příkladácká hra
od Wolfganga Dirscherla & Wolfganga Lehmann**

Mladá nadějná kapela The Pinkuins slaví na Antarktidě svůj debut. Aby vystoupení bylo úspěšné, je nutné, aby se skupina sešla a vše do sebe správně zapadalo. Kapela Pinkuins je proto odkázána na vaši pomoc. Vynášejte karty tak šikovně, abyste nasbírali destičky s cennými body. Tyto destičky rozmístěte na své hrací desky tak, abyste propojili co nejvíc destiček. Vyhrává hráč, který má na konci nejvíce bodů.

OBSAH HRY



4 odkládací hrací desky



40 karet

4 barevně označené sady po 10 kartách



70 destiček



1 ledová kra



12 bonusových karet



1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem je získat co nejvíce bodů tím, že budete šikovně vynášet karty, abyste nasbírali destičky s co největším počtem bodů a na konci je měli uspořádané do co největší souvislé plochy.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte dílky z perforované předlohy.

- A** **Ledovou kru** položte doprostřed stolu.
- B** Zamíchejte všechny **destičky** a vytvořte z nich několik hromádek obrázků dolů, ty pak položte vedle ledové kry. Poté si z libovolných hromádek vytáhněte **7 destiček** a položte je **otočené obrázkem nahoru** na libovolná pole na ledové kře.
- C** Každý hráč si vezme **1 odkládací hrací desku** a položí si ji na stůl před sebe. Na každé hrací desce jsou vyobrazeny stejné motivy, jen jsou jinak uspořádány.
- D** Každý hráč si vezme **1 sadu karet**. Karty dobře zamíchejte a položte je do balíčku obrázkem dolů vedle hrací desky. Poté si z balíčku lízněte 3 karty a vezměte si je do ruky. Zbývající karty tvoří váš osobní dobírací balíček.
- E** Všechny bonusové karty otočené obrázky dolů zamíchejte. Poté **4 bonusové karty** otočte a položte je doprostřed stolu vedle ledové kry. Zbývající bonusové karty vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali. Po zbytek hry je již nebudete potřebovat.



Rozložení hry pro 3 hráče

PRŮBĚH HRY

Určete hráče, který hru začne. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, provede popořadě následující kroky:

1. Vynesení karty & Odebrání destičky
2. Odložení destičky
3. Doplnění karet v ruce & Doplnění ledové kry



1. Vynesení karty & Odebrání destičky

Vyneste z ruky 1 kartu. Podle toho, jakou kartu jste vynesli, si můžete vzít buď 1 nebo 2 destičky z ledové kry. Karta určuje, z jakých barevných oblastí ledové kry si můžete destičky vzít.

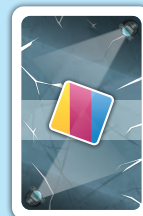
Příklad:



Můžete si vzít **1 libovolnou destičku z červené oblasti**.



Můžete si vzít **1 libovolnou destičku ze žluté oblasti a 1 libovolnou destičku z modré**.



Tohle je jediný **žolík**, kterého máte k dispozici! Pokud vynesete tuto kartu, můžete si vzít **libovolnou destičku z libovolné barevné oblasti**.

2. Odložení destičky

Nyní položte všechny odebrané destičky na **volné políčko s příslušným motivem** na vaší hrací desce. Věnujte přitom pozornost tomuto:

- ★ U většiny motivů máte více možností, jak destičku odložit. Položenou destičku nesmíte přesouvat!
- ★ Mějte stále na paměti, že cílem hry je, abyste měli na konci hry na hrací desce vyloženou co největší souvislou plochu **vodorovně a svisle propojených destiček**. Jedině tak získáte body. Destičky, které se vzájemně dotýkají pouze diagonálně v rozích, se nepočítají za propojené!
- ★ Pokud nemůžete umístit destičku na hrací desku, protože toto políčko je již obsazené, můžete je vyměnit. Např. pokud by destička z ledové kry přinesla více bodů, můžete ji vyměnit s ležící destičkou na vaší hrací desce. Vyměněná destička se ze hry odstraní.



3. Doplnění karet v ruce & Doplnění ledové kry

Jakmile umístíte všechny získané destičky na svou hrací desku, proveďte následující kroky:

- a Odložte vynesenu kartu obrázkem nahoru na vaši osobní odhazovací hromádku, kterou si vytvoříte nejlépe vedle vašeho osobního dobíracího balíčku.
- b Doplněte si karty v ruce z vašeho dobíracího balíčku opět na 3. Poznámka: pokud jste svůj dobírací balíček vypotřebovali, nemůžete si již žádnou další kartu líznout! Proto vám v předposledním kole zůstanou v ruce pouze dvě karty a v posledním kole pouze jedna!
- c Doplněte prázdná políčka na ledové kře tak, že si z libovolné hromádky vezmete příslušný počet destiček a položíte je obrázkem nahoru na prázdná políčka. Poté je na řadě další hráč.



BONUSOVÉ KARTY

Hráč, který jako první splní úkol zadaný na bonusové kartě, si může okamžitě vzít příslušnou kartu ze středu stolu a umístit ji nad svou hrací desku. Na konci hry se za ni uděluje body navíc.

Příklad:



Ledovec

Hráč, který jako první umístí na svou hrací desku obě destičky s ledovcem, okamžitě získává tuto bonusovou kartu, za kterou na konci hry obdrží **2 body navíc**.



Propojení stran

Hráč, který jako první propojí levý a pravý okraj hrací desky souvislou řadou, okamžitě získá tuto bonusovou kartu, za kterou na konci hry obdrží **4 body navíc**.
Poznámka: destičky nemusí tvořit přímku, ale musí spolu přímo sousedit!



Reproduktor, saxofonista, bubeník

Hráč, který jako první umístí na svou hrací desku jeden z těchto tří motivů, okamžitě získává tuto bonusovou kartu, za kterou na konci hry obdrží **3 body navíc**.



Všechny 4 rohy.

Hráč, který jako první obsadí destičky ve všech čtyřech rozích hrací desky, okamžitě získá tuto bonusovou kartu, za kterou na konci hry získá **4 body navíc**.

KONEC HRY & VYHODNOCENÍ

Hra končí, jakmile všichni hráči vynesou svou desátou kartu. Nyní si sečtete body:



Destičky:

počítají se pouze body za destičky na vaší hrací desce, které tvoří největší souvislou plochu. Pokud máte dvě nebo více největších ploch se stejným počtem destiček, započítává se pouze plocha s nejvyšším celkovým počtem bodů. Všechny ostatní destičky se nepočítají.



Bonusové karty:

sečtete všechny body za bonusové karty.



Body za destičky + Body za bonusové karty = Celkový počet bodů

Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce bodů. V případě shodného nejvyššího počtu bodů se dělí o vítězství všichni účastníci remízou.

Příklad:

Tom získal celkem **32 bodů**:

26 bodů za destičky
+ 6 bodů za bonusové karty.

Poznámka: Tom si nezapočítal 3 body za destičku s nebem, protože tato destička není vodorovně ani svisle propojena s největší souvisle spojenou plochou.



Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Pinkuins“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Najdete nás na



PiatnikCZ



PiatnikSpiele



piatnikcz



PINKUINS



Rocková prikladacia hra od Wolfganga Dirscherla & Wolfganga Lehmann

Mladá nádejná kapela The Pinkuins oslavuje na Antarktíde svoj debut. Aby vystúpenie bolo úspešné, je nutné, aby sa skupina zohrala a všetko do seba správne zapadalo. Kapela Pinkuins je preto odkázaná na vašu pomoc. Vynášajte karty tak šikovne, aby ste nazbierali doštičky s cennými bodmi. Tieto doštičky rozmiestňujete do vašej odkladacej hracej dosky tak, aby ste čo najviac doštičiek vzájomne prepojili. Vyhráva hráč, ktorý má na konci najviac bodov.

OBSAH HRY



4 odkladacie hracie dosky



40 kariet:

4 farebne označené súbory po 10 kartách



70 doštičiek



1 ľadová kryha



12 bonusových kariet



1 pravidlá hry

CIEL' HRY

Cieľom je získať čo najviac bodov tým, že budete šikovne vynášať karty, aby ste nazbierali doštičky s čo najväčším počtom bodov a na konci hry ich mali usporiadané na čo najsúvislejšej ploche.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte dieliky z perforovanej predlohy.

- A** **Ľadovú kryhu** položte doprostred stola.
- B** Zamiešajte všetky **doštičky** a vytvorte z nich niekoľko kôpok obrázky dole, tie potom položte vedľa ľadovej kryhy. Potom si z ľubovoľných kôpok vytiahnite **7 doštičiek** a položte ich **otočené obrázkom hore** na ľubovoľné polia na ľadovej kryhe.
- C** Každý hráč si vezme **1 odkladaciu hraciu dosku** a položí si ju na stôl pred seba. Na každej hracej doske sú vyobrazené rovnaké motívy, len sú inak usporiadané.
- D** Každý hráč si vezme **1 súbor kariet**. Karty dobre zamiešajte a položte ich do balíčka obrázkom dole vedľa hracej dosky. Potom si z balíčka líznite 3 karty a vezmite si ich do ruky. Zostávajúce karty tvoria váš osobný doberací balíček.
- E** Všetky bonusové karty otočené obrázkami dole zamiešajte. Potom **4 bonusové karty** otočte a doložte ich uprostred stola vedľa ľadovej kryhy.



Rozloženie hry pre 3 hráčov

PRIEBEH HRY

Určite hráča, ktorý hru začne. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, vykoná nasledujúce kroky:

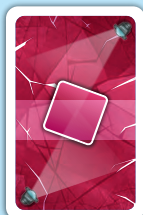
1. Vynesenie karty & Odobratie doštičky
2. Odloženie doštičky
3. Doplnenie kariet v ruke & Doplnenie ľadovej kryhy



1. Vynesenie karty & Odobratie doštičky

Vyneste z ruky 1 kartu. Podľa toho, akú kartu ste vynesli, si môžete vziať buď 1 alebo 2 doštičky z ľadovej kryhy.

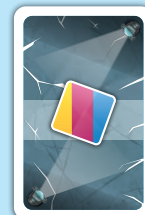
Príklad:



Môžete si vziať **1 ľubovoľnú doštičku z červenej oblasti**.



Môžete si vziať **1 ľubovoľnú doštičku zo žltej oblasti a 1 ľubovoľnú doštičku z modrej**.



Toto je jediný **žolík**, ktorého máte k dispozícii! Ak vynesiete túto kartu, môžete si vziať **ľubovoľnú doštičku z ľubovoľnej farebnej oblasti**.

2. Odloženie doštičky

Teraz položte všetky odobraté doštičky na voľné políčko s príslušným motívom na vašej hracej doske. Venujte pritom pozornosť tomuto:

- ★ Pri väčšine motívov máte viac možností, ako doštičku odložiť.
- ★ Majte stále na pamäti, že cieľom hry je, aby ste mali na konci hry na hracej doske vyloženú čo najväčšiu súvislú plochu **vodorovne a zvisle prepojených doštičiek**. Jedine tak získate body. Doštičky, ktoré sa vzájomne dotýkajú iba diagonálne v rohoch, sa nepočítajú za prepojené!
- ★ Ak nemôžete umiestniť doštičku na hraciu plochu, pretože toto miesto je už obsadené, môžete ju nahradiť. Ak by napríklad doštička z ľadovej kryhy priniesla viac bodov, môžete ju vymeniť za doštičku, ktorá leží na vašej hracej doske. Vymenená doštička sa odstráni z hry.



3. Doplnenie kariet v ruke & Doplnenie ľadovej kryhy

Akonáhle umiestnite všetky získané doštičky na svoju hraciu dosku, vykonajte nasledujúce kroky:

- a Odložte vynesenu kartu obrázkom nahor na vašu osobnú odhadzovaciu kôpku, ktorú si vytvoríte najlepšie vedľa vášho osobného doberacieho balíčka.
- b Doplníte si karty v ruke z vášho doberacieho balíčka opäť na 3. Poznámka: ak ste svoj doberací balíček spotrebovali, nemôžete si už žiadnu ďalšiu kartu líznuť!
- c Doplníte prázdne políčka na ľadovej kryhe tak, že si z ľubovolnej kôpky vezmete príslušný počet doštičiek a položíte ich obrázkom hore na prázdne políčka.

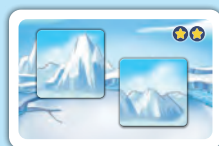
Potom je na rade ďalší hráč.



BONUSOVÉ KARTY

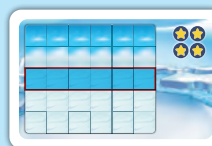
Hráč, ktorý ako prvý splní úlohu zadanú na bonusovej karte, si môže okamžite vziať príslušnú kartu zo stredy stola a umiestniť ju nad svoju hraciu dosku. Na konci hry za ňu udeľujú body navyše.

Príklad:



Ľadovec

Hráč, ktorý ako prvý umiestni na svoju hraciu dosku obe doštičky s ľadovcom, okamžite získava túto bonusovú kartu, za ktorú na konci hry dostane **2 body navyše**.



Prepojenie strán

Hráč, ktorý ako prvý spojí ľavý a pravý okraj hracej dosky do súvislej rady, okamžite získava túto bonusovú kartu, za ktorú na konci hry získava **4 body navyše**.

Poznámka: dieliky nemusia tvoriť rovnú líniu, ale musia spolu priamo susediť!



Reproduktor, saxofonista, bubeník

Hráč, ktorý ako prvý umiestni na svoju hraciu dosku jeden z týchto troch motívov, okamžite získava túto bonusovú kartu, za ktorú na konci hry dostane **3 body navyše**.



Všetky 4 rohy

Hráč, ktorý ako prvý obsadí doštičky vo všetkých štyroch rohoch hracej dosky, okamžite získava túto bonusovú kartu, za ktorú na konci hry získava **4 body navyše**.

KONIEC HRY & VYHODNOTENIE

Hra končí, akonáhle všetci hráči vynesú svoju desiatu kartu. Teraz si sčítajte body:



Doštičky:

počítajú sa iba body za doštičky na vašej hracej doske, ktoré tvoria najväčšiu súvislú plochu. Pokiaľ máte dve alebo viac najväčších plôch s rovnakým počtom doštičiek, započítava sa iba plocha s najvyšším celkovým počtom bodov. Všetky ostatné doštičky sa nepočítajú.



Bonusové karty:

sčítajte všetky body za bonusové karty.



Body za doštičky + Body za bonusové karty = Celkový počet bodov

Vítazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov. V prípade zhodného najvyššieho počtu bodov sa delia o víťazstvo všetci účastníci remízy.

Príklad:

Tomáš získal celkom **32 bodov**:

26 bodov za doštičky
+ 6 bodov za bonusové karty.

Poznámka: Tomáš si nezapočítal 3 body za doštičku s nebom, pretože táto doštička nie je vodorovne ani zvisle prepojená s najväčšou súvisle spojenou plochou.



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Pinkuins“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Najdete nás na



PiatnikCZ



PiatnikSpiele



piatnik_sk