

PINGVINAS

Un jeu de Alvydas Jakeliunas et Günter Cornett - © 2003 Bambus Spieleverlag

Règles

Contenu

- 60 tuiles hexagonales en bois (glaçons)
- 60 autocollants avec 1, 2 ou 3 poissons (10 x 3, 20 x 2, 30 x 1)
- 13 pingouins en quatre couleurs différentes (4, 4, 3 et 2)

Autoren: Alvydas Jakeliunas
Günter Cornett

Grafik: Bernd Natke



Principe du jeu Pingvinas

Les pingouins sautent de glaçon en glaçon pour chasser les poissons. Tout en chassant, ils essayent de bloquer aux adversaires l'accès aux meilleurs bancs de poissons pour se les réserver. Celui qui aura pêché le plus de poissons à la fin sera le vainqueur.

Avant la première partie

Avant la première partie, posez les autocollants sur les hexagones représentant les glaçons.

Préparation

Placer d'abord les 60 glaçons sur la table en respectant une répartition en nid d'abeilles. Laissez un espace d'un doigt entre les glaçons pour qu'on puisse soulever facilement chaque glaçon.

La meilleure manière de constituer le plateau de départ est de former une ligne de 7 ou 8 glaçons puis d'ajouter des lignes au-dessus et au-dessous. Il n'y a pas de forme de départ imposée. Ce n'est pas important, mais les glaçons avec 1, 2 ou 3 poissons devrait être répartis à peu près régulièrement.

Chaque joueur prend les pingouins d'une couleur (selon le nombre de joueurs) :

- Pour 2 joueurs, 4 pingouins chacun.
- Pour 3 joueurs, 3 pingouins chacun.
- Pour 4 joueurs 2, pingouins chacun.



Déroulement de la partie

L'un après l'autre, chaque joueur place un de ses pingouins sur un glaçon montrant exactement un poisson. Quand tous les pingouins ont été posés sur des glaçons, la chasse peut commencer. À partir de maintenant, le tour normal d'un joueur consiste à déplacer un de ses pingouins et à prendre le glaçon sur lequel il se trouvait.

Un pingouin se déplace aussi loin qu'il le souhaite par dessus les glaçons inoccupés. Le joueur peut choisir librement la direction mais ne peut pas tourner en cours de route. Il est impossible de s'arrêter ou de passer au dessus de glaçons occupés par des pingouins (qu'ils soient à vous ou aux adversaires) ni au-dessus d'emplacements vides (dont les glaçons ont déjà été retirés).

À la fin de son tour le joueur prend le glaçon où se tenait le pingouin tenu au début de son mouvement.

Les glaçons qui ne peuvent plus être pris par aucun joueur sont retirés du jeu.

Fin de la partie

Un joueur qui ne peut déplacer aucun de ses pingouins à son tour retire ses pingouins du jeu, ainsi que les glaçons sur lesquels ils se tenaient. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'eux aussi, ils ne puissent pas se déplacer. S'il ne reste qu'un seul joueur capable de se déplacer, il continue à se déplacer aussi longtemps qu'il le peut.

Enfin, les joueurs comptent les poissons qu'ils ont attrapés. Le joueur qui possède le plus de poissons est le vainqueur.

Développement de Pingvinas

Alvydas Jakeliunas est né en 1961 en Lituanie, y a étudié la physique et y travaille aujourd'hui comme concepteur indépendant. L'idée de Pingvinas lui est venue en à l'occasion de de recherches en intelligence artificielle.

Pingvinas n'est pas son premier jeu ; pendant son enfance il modifiait les règles des jeux existants et essayait déjà de développer ses propres jeux. Alva, un de ses premiers jeux est publié sur son site web www.geocities.com/alvaworld.

Par le biais d'Internet, il est entré en contact avec Günter Cornett, l'un des associés de Bambus Spieleverlag. Au début de l'année 2003, Alvydas lui a présenté un jeu abstrait pour deux joueurs qui contenait déjà les idées fondamentale de Pingvinas. Günter refusa de publier ce jeu chez Bambus Spieleverlag mais fit quelques propositions d'amélioration. Un échange fructueux d'emails a finalement permit de développer aun excellent jeu tactique et rapide.

Pingvinas (le nom lithuanien pour le pingouin) est le premier jeu d'Alvydas Jakeliunas édité en Allemagne.