



PINGVIN ÖSSZEBÚJÓ



Játékszabály

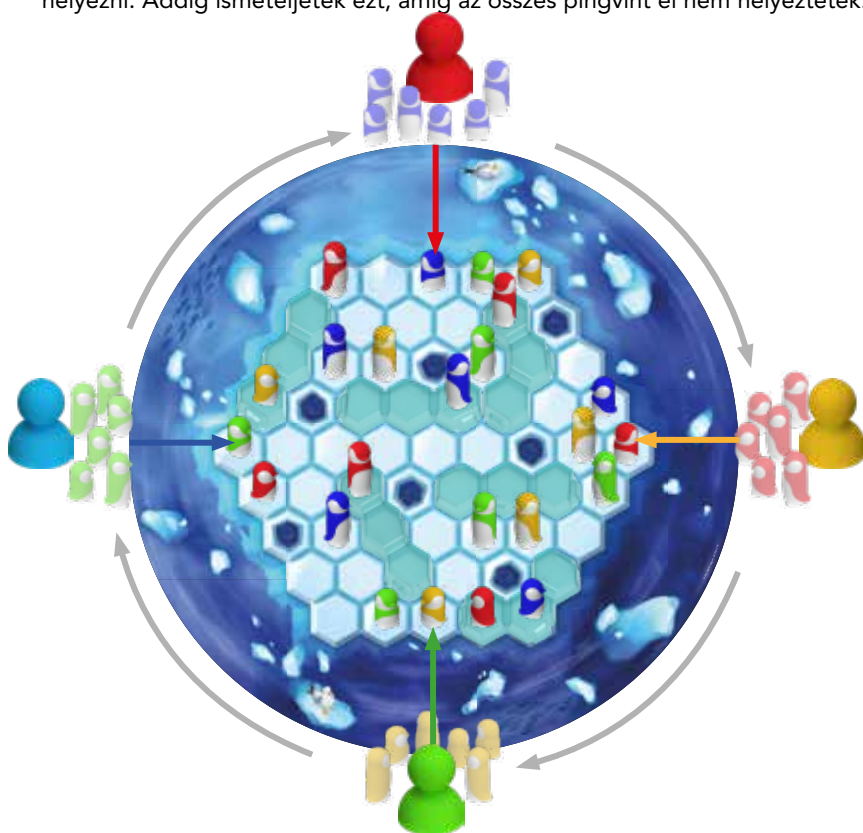
Az antarktiszi pingvinek melegen maradnak a zord télben azáltal, hogy összebújnak. A „Pingvin Összebújóban” a pingvinek szétszóródtak a jégen... és kezd húlni a levegő! Te leszel az első, aki összegyűjti a pingvinjeit egy csoportba, hogy melegen tartsák magukat?

Tartalom

- 1 játéktábla, amin 61 hatszögű jégmező látható, ebből 7 jégmezőn lyuk található.
- 4 pingvinsalád különböző színekben, minden pingvinsalád 3 nagy és 3 kis pingvinből áll.
- 6 jégtömb: 4 egyenes jégtömb és 2 ívelt jégtömb.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzük a játéktáblát az asztalra.
2. A jégtömböket tegyük a játéktáblára. Mindegyik jégtömb 3 lyuk nélküli mezőt takarjon le.
3. Szórd szét ellenfeled pingvinjeit a jégen:
 - 3.1 Minden játékos választ egy pingvinsaládot, amelyet a játék során használ.
 - 3.2 Minden játékos átadja a teljes pingvinsaladját a bal oldali játékosnak (és megkapja a tőle jobbra ülő játékos pingvinsaladját).
 - 3.3 A legfiatalabb játékostól kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba haladva a játékosok felváltva helyezik el ellenfelük egyik pingvinjét. A pingvineket egy üres, lyuk nélküli jégmezőre vagy egy jégtömb tetejére lehet helyezni. Addig ismételjétek ezt, amíg az összes pingvint el nem helyeztétek.



A játék 2 különböző nehézségi fokozatban játszható - **JUNIOR** vagy **EXPERT** - a játékosok tapasztalatának és/vagy életkorának megfelelően.

JUNIOR játékszabály

A játék célja

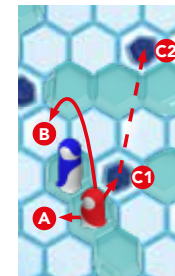
Gyűjtsd össze a pingvinsaládot egyetlen csoportba úgy, hogy ne legyen köztük üres jégmező.

A játék

Az a játékos kezd, aki lerakta az első pingvint, a többiek az óramutató járásá szerint következnek. A játékos a saját körében az alábbi akciók közül egyet hajt végre:

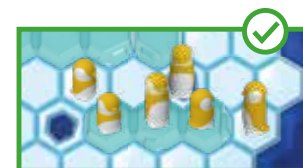
- Lép az egyik pingvinjével egy üres szomszédos mezőre (lehet lyukas vagy anélküli, vagy jégtömb) **A** -vagy-
- Átugrik egy vagy több pingvint (bármilyen méretű vagy színű lehet), az első üres helyen megáll (jégmezőn lyukkal vagy anélkül, vagy jégtömbön), közvetlenül az átugrott pingvin(ek) mellett. Az ugrás csak egyenes vonalban történhet. **B**.

Amikor a pingvined egy lyukas jégmezőre kerül **C1** további lépéseket kell tenni. A pingvined alámerül, és felbukkan egy másik üres lyukas jégmezőn **C2**. Ha nincs több üres lyukas jégmező, a pingvin ott marad, ahová léptél vele.



A játék vége

Az első játékos, aki összegyűjti az egész pingvinsaládját egy csoportba megnyeri a játékot. Szorosan összebújtatok, senki sem fog fázni!

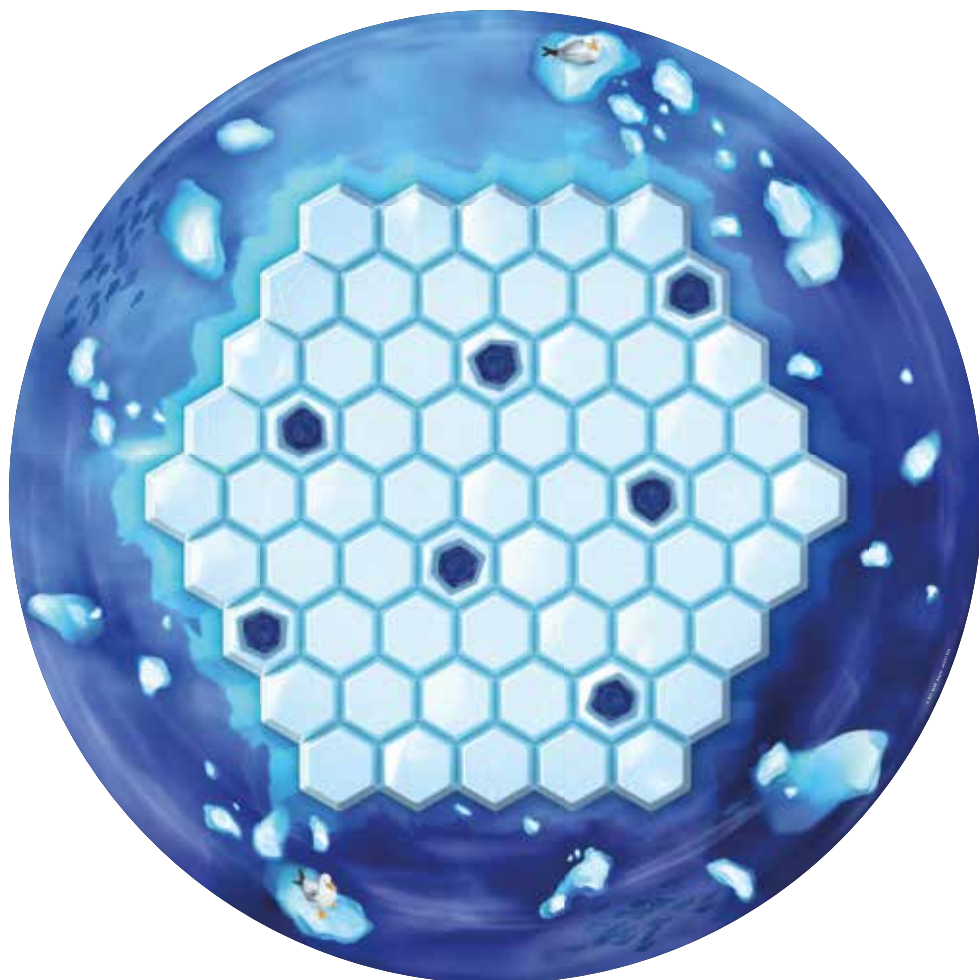


EXPERT játékszabály

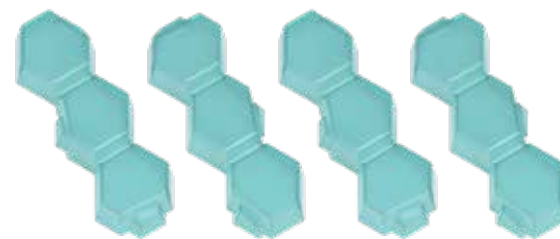
A játék célja

Az **EXPERT** játékszabály egy kivétellel megegyezik a **JUNIOR** játékszabállyal: A játék megnyeréséhez nemcsak a pingvinsaládot kell összegyűjteni, hanem a pingvinek feje is egy magasságban kell legyen. Ezért, hogy megnyerd az **EXPERT** játékot, mind a 3 nagy pingvin a jégmezőn (lehet lyukas vagy lyuk nélküli) fog állni és mind a 3 kis pingvin valamelyik magas jégtömbön.

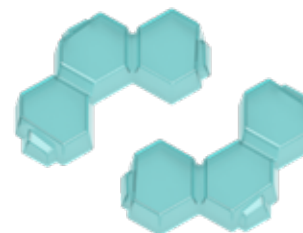




SGM 506-A



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



Forgalomba hozza: Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
E-mail: info@compaya.hu

FIGYELEM! A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek
veszélyt jelenthetnek a 3 évesnél kisebb gyerekekre, mert
lenyelhetik azokat! **FULLADÁSVESZÉLY!**

dd: 20220222B Made in China

