



PINKUINS



Egy vagány lapkalerakó játék
Szerző: Wolfgang Dirscherl és Wolfgang Lehmann

A Pinkuins, egy fiatal, feltörekvő zenekar, az Antarktiszon 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 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 kezekben 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.

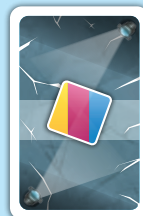
Példák:



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. Tegyd 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 tábládon. 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 tábládon, mert már minden helyet elfoglaltál egy megfelelő képlapkéval, akkor kicserélheted az egyik lerakott lapkát az új lapkéval 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 lerakod 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 kezedet 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 kezében 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.

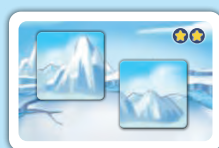
Ezek után a következő játékoson a sor.



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 kifizáztátok 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 bónuszkártya 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/)