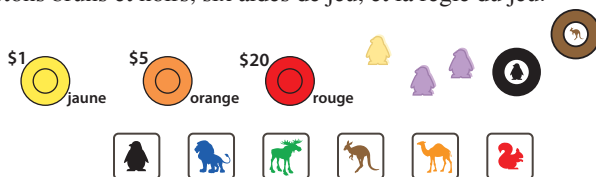


Une poignée de Pingouins par Jonathan Franklin

Pour 1 à 6 joueurs, âgés de 8 ans et plus
15 – 30 minutes

Matériel:

Neuf dés animaux, trente pingouins violets, six pingouins en or qui valent chacun 5 pingouins; des jetons de poker comme argent: 30 jaunes (\$1), 24 orange (\$5), et 24 rouges (\$20); six jetons bruns, six jetons noirs, une feuille de 24 autocollants pour les jetons bruns et noirs, six aides de jeu, et la règle du jeu.



But:

Avoir le plus d'argent après trois manches.

Mise en place:

Avant votre première partie, collez les autocollants kangourous sur les jetons bruns (1 kangourou sur une face, 2 kangourous sur l'autre face), et collez les autocollants pingouins sur les jetons noirs (1 pingouin sur une face et 2 pingouins sur l'autre).

Chaque joueur prend une aide de jeu, six pingouins (violet) et \$10 (un jeton orange \$5 et 5 jaunes \$1). Choisissez un premier joueur. Celui qui a été le plus récemment au zoo? Le premier joueur prend quatre dés et débute son tour.

La partie se déroule en trois manches, avec chaque joueur prenant un tour lors de chaque manche. Lors de la première manche, les joueurs débute avec quatre dés. Lors de la seconde manche, avec cinq dés et lors de la troisième manche, avec six dés.

Déroulement du tour:

Prenez les dés de départ et lancez-les sur la table pour débiter votre tour. Vous pouvez choisir l'une des trois options suivantes:

1. Arrêter de lancer les dés, prendre le résultat des dés en argent et jetons, passer les dés au joueur suivant. Voir le Résumé du Décompte pour trouver la valeur de votre lancé.

2. Dépenser un pingouin pour:

- a. Lancer un dé supplémentaire de la banque et l'ajouter à vos dés, **ou**
- b. Relancer autant de dés que vous le souhaitez.

3. Convertir vos dés montrant des pingouins en argent et prendre plus de pingouins. Voir le Résumé du Décompte pour connaître le nombre de pingouins que vous recevez. Mettez les dés Pingouins utilisés de côté, ils sont en dehors de la partie jusqu'à la fin de votre tour. Ils ne comptent plus pour les décomptes de dés suivants, et vous ne pouvez pas dépenser des pingouins pour les reprendre.

Vous pouvez réaliser les options 2 et 3 autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous n'avez plus de dés ou de pingouins, ou vous pouvez vous arrêter quand vous le voulez et récupérer votre argent. Les pingouins peuvent être conservés et utilisés lors de prochains tours.

Quand votre tour est terminé, passez les dés au joueur à votre gauche. Quand tous les joueurs ont lancé les dés, dépensé des pingouins si besoin, et finalement marqué leur zoo, la seconde manche débute. Le même joueur débute chaque manche. Lors de la seconde manche, le joueur commence avec cinq dés, et lors de la troisième, il commence avec six dés.

Après que tout le monde ait joué trois tours, le joueur avec le plus d'argent remporte la partie. Les pingouins restants rapportent chacun \$1 à la fin de la partie.

S'il y a une égalité, jouez une manche de confrontation pour les départager. Chaque joueur à égalité commence avec deux pingouins et sept dés. Vous ne pouvez pas utiliser vos pingouins restants. Celui qui fait le plus d'argent lors de la confrontation remporte la partie.

Résumé du Décompte



Les **pingouins** sur les dés rapportent des jetons pingouins violets, pas de l'argent. Chaque pingouin en or vaut cinq pingouins violets, et vous pouvez faire le change quand vous le souhaitez. Vous pouvez mettre de côté les dés pingouins pour recevoir des jetons durant votre tour. Vous pouvez également recevoir des jetons pour tous les dés pingouins qu'il vous reste à la fin de votre tour.

Un dé pingouin rapporte 1 jeton pingouin violet.

Deux dés pingouins rapportent 3 jetons.

Trois dés pingouins rapportent 6 jetons.

Quatre = 10 jetons, cinq = 15, six = 21, sept = 28, huit = 36, et neuf = 45 jetons.



Un **écureuil** vous rapporte \$1 du joueur à votre gauche. Si vous obtenez deux écureuils, vous prenez \$1 au joueur à votre gauche et \$2 du joueur qui le suit. Chaque écureuil supplémentaire ajoute \$1 au montant que vous prenez au joueur suivant autour de la table. Si le nombre d'écureuils est plus grand que le nombre d'adversaires, alors on continue autour de la table, en vous passant. L'écureuil est le seul animal qui prend de l'argent aux autres joueurs plutôt qu'à la banque.



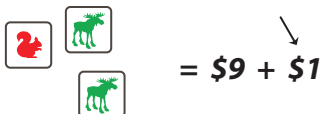
Exemple: Deux écureuils, Alice prend \$1 de Bob, \$2 de Cliff.



Exemple: Quatre écureuils, Alice prend: \$1 + \$4 = \$5 de Bob, \$2 de Cliff, \$3 de Debby.



Chaque **élan** rapporte \$9 s'il fait la paire avec un écureuil. Un élan ne rapporte rien s'il ne fait pas une paire avec un écureuil. Vous avez besoin d'un écureuil pour chaque élan pour que la paire vous rapporte \$9.



Exemple: Un écureuil et deux élans rapportent \$9 de la banque et \$1 du joueur à votre gauche.



Chaque **kangourou** rapporte autant de dollars qu'il y a de kangourous. Un dé kangourou = \$1, deux = \$4 (2 x \$2), trois = \$9 (3 x \$3), quatre = \$16 (4 x \$4), cinq = \$25, six = \$36, sept = \$49, huit = \$64, neuf = \$81.



Durant la première manche, si vous avez au moins un kangourou sur l'un de vos dés et que vous le marquez, prenez un jeton kangourou et placez-le sur la face indiquant un kangourou. Lors de vos prochains tours, vous pouvez utiliser le jeton kangourou pour mettre l'un de vos dés sur sa face kangourou. Si vous marquez des kangourous durant la seconde manche, prenez un jeton kangourou et placez-le sur sa face deux kangourous. Si vous avez encore un jeton kangourou de la première manche, retournez-le. Vous ne pouvez pas avoir deux jetons kangourou. Maintenant vous pouvez placer un ou deux dés sur leur face kangourou durant la troisième manche.

Vous ne recevez pas de jeton kangourou si vous ne marquez pas de kangourous. Cela signifie que si vous choisissez de marquer les lions, vous ne recevez pas de jetons même s'ils montrent des kangourous.



Les **lions** rapportent chacun \$7, mais si vous choisissez de marquer les lions, seulement les lions et les pingouins rapportent.



= \$14 + 

Exemple: Lion + Lion + Pingouin = \$14 pour les deux lions (2 x \$7), et un jeton pingouin violet.



= \$7 / \$4 + 

Exemple: Lion + Kangourou + Kangourou = soit \$4 pour les kangourous ou \$7 pour le lion. Et non pas \$11. Vous pouvez choisir l'un ou l'autre, mais vous ne recevez pas de jeton kangourou si vous choisissez de prendre \$7 pour le lion.

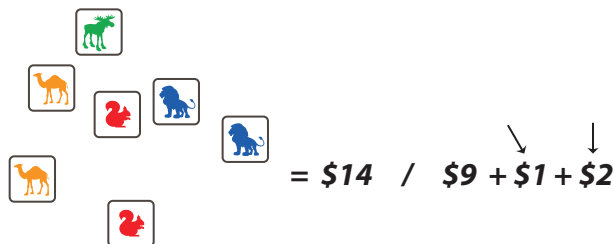
Si vous marquez des écureuils, des élans et/ou des kangourous, vous marquez zéro pour les lions. Si vous marquez les lions, vous ne marquez aucun écureuil, élan, kangourou, et/ou chameau.



Les **chameaux** rapportent chacun \$5 s'il n'y a pas de dés lions, mais \$0 s'il y a au moins un dé lion. (Que vous marquez ou pas les lions.)



Exemple: 3 Chameaux + 1 Elan + 1 Ecureuil (pas de lions) = \$25 (3 chameaux x \$5 + 1 élan x \$9 = \$24 + \$1 de votre voisin de gauche).



Exemple: 2 Chameaux + 1 Elan + 2 Ecureuils + 2 Lions = \$14 si vous marquez les lions (2 lions x \$7), ou \$12 si vous ne marquez pas les lions (1 élan x \$9 = \$9 + \$1 de votre voisin de gauche + \$2 du joueur qui le suit). Les chameaux ne rapportent pas dans tous les cas car il y a des lions.

Règles Solo

Suivez toutes les étapes ci-dessus mais jouez trois tours d'affilée, en respectant les règles du jeu. Votre but est de battre votre meilleur score ou de le comparer à celui des autres.

60-79 Plutôt Bon

80-99 Très Bon

100-119 Excellent

120+ Wow!

Jeu Avancé

Tout se déroule comme dans le jeu de base avec deux exceptions.

1. Quand le joueur actif lance ses dés de départ, tous les autres joueurs prennent un dé, le lancent secrètement (le lancent derrière leur main), et lui donnent un prix, en utilisant l'argent et/ou les jetons pingouins soit sur leur face 1 ou 2 pingouins. (Choisissez le prix de votre dé, en jetons et/ou pingouins, et placez ce montant près de votre dé.) C'est le prix demandé pour ce dé.

Quand tous les joueurs ont évalué leur dé, ils révèlent leur dé et son prix. Le joueur actif peut maintenant acheter des dés de la réserve de dés non lancés pour un pingouin comme de coutume, ou acheter un ou plusieurs dés lancés par les autres joueurs, en payant au joueur le prix demandé. Pas de marchandage.

Un dé acheté à un autre joueur vient avec la face qu'il indique. Vous pouvez le relancer plus tard, si vous dépensez un pingouin.

Chaque fois que le joueur actif relance un dé, les autres joueurs *peuvent* relancer secrètement et/ou réévaluer le prix de leur dé. Si leur dé a été acheté, ils ne prennent pas un autre dé et ne sont plus actif dans le tour.

2. Modifications de la variante avancée pour 5 & 6 joueurs.

Lors d'une partie avancée à 5 joueurs, les joueurs débutent avec 3, 4 et 5 dés lors des manches une, deux et trois.

Lors d'une partie avancée à 6 joueurs, les joueurs débutent avec 2, 3 et 4 dés lors des manches une, deux et trois.

Traduction française: LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

