

Muntele Pinguinilor



Un joc de dat din coate prin îmbulzeală pentru 1 până la 5 jucători de minim 5 ani.

A venit vara în Antarctica și fiecare pinguin vrea să prindă cel mai bun loc de plajă pe cel mai popular iceberg din zonă! Din păcate spațiul este limitat..... Asta pentru că și morsele și pescărușii vor să se întindă la soare. A...! Mai sunt și peștii neobrăzați ce pișcă pinguinii care stau periculos de aproape de marginea sloiului.... Începe îmbulzeala pentru cel mai bun loc de plajă! Cine va reuși să gasească un loc pe iceberg pentru toate animalele sale?

Jocul Conține:

- 2 secțiuni de iceberg ce trebuiesc imbinat
- 50 de cărți : - 19 pinguini adulți
 - 7 pui de pinguin
 - 6 morse
 - 6 pescăruși
 - 6 pești
 - 6 nori
- 6 pescăruși din carton
- 6 clipsuri in formă de pești
- 1 banchiză
- 1 ramă pentru banchiză (4 fâșii de carton ce trebuiesc imbinat)
- 4 bile (folosite doar în varianta pentru avansați, pentru cei experți în stivuit)

Scopul Jocului:

Câștigă acela dintre voi care rămâne cu cele mai puține cărți la sfârșitul jocului.

Pregătirea Jocului:

Înainte de primul joc:

Pentru a crea cei 6 pescăruși, imbinati corpurile acestora cu aripile ca în imaginea din dreapta.

Înainte de fiecare joc:

Asamblați cele două secțiuni ale iceberg-ului precum și rama pentru banchiză (2). Insetați iceberg-ul în banchiză(3) apoi așezați construcția pe ramă. Așezați la îndemâna tuturor pescărușii asamblați (7) și clipsurile pești. Alegeți o carte cu un pinguin adult (5) și sprijiniți-o undeva de pereții icebergului (4). Amestecați bine restul cărților și împărțiți-le în mod egal jucătorilor (6). Dacă mai rămân cărți, le scoateți afară din joc.

Fiecare jucător își aranjează cărțile în fața lui într-un teanc cu fața în jos.

Îmbulzeala poate începe! Atenție, teren alunecos!

Cum jucăm:

Fiecare joacă o carte atunci când îi vine rândul, în sensul acelor de ceasornic. Începe jucătorul care a văzut cel mai recent un pinguin.

Întoarce prima carte din teancul tău și urmează instrucțiunile. Ce rol are cartea descoperită?

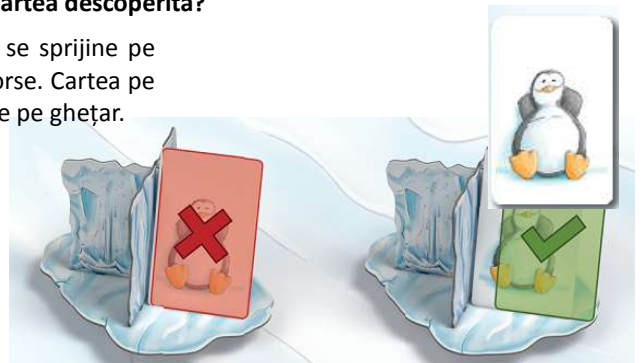
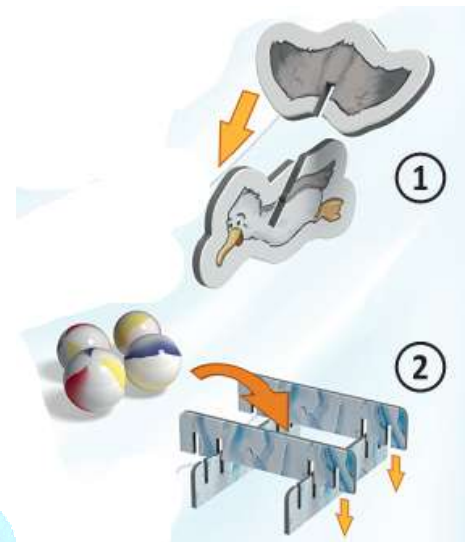
la cartea și așez-o cu grijă pe ghețar. **Pinguinul Adult** trebuie mereu să se sprijine pe ceva, fie de peretele iceberg-ului, pe alți pinguini adulți sau pui, sau pe morse. Cartea pe care o așezi nu trebuie să cadă. Pinguinii trebuie să stea mereu cu picioarele pe ghețar.

Cărțile cu pinguini adulți trebuie așezate ușor decalat; până la urmă... toată lumea vrea un strop de soare iar adulții pot lua o decizie matură.

Asta înseamnă că **nu** poți acoperi **complet** un pinguin adult cu un altul de același fel.

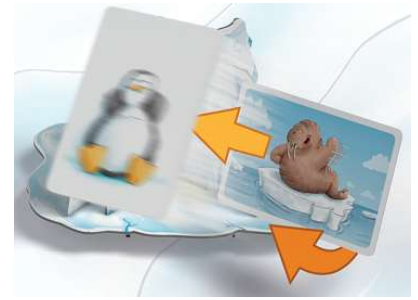


Pentru **Pui de pinguini**, gheața e prea rece; prin urmare ei vor să se cuibărească lângă unul din părinți. Așadar sprijină ușor puii peste o carte cu un pinguin adult. Nu uita! Cartea nu trebuie să cadă iar pinguinii, inclusiv cei mici trebuie să stea cu picioarele pe gheață.





Și **Morsele** vor să se bronzeze! Din păcate sunt atât de neatente când încearcă să se așeze la soare încât îi împing pe pinguinii adulți în apă. Ia cartea cu Morsa și folosește-o pentru a alunga un singur Pinguin Adult de pe ghețar. În ameteala lor, Morsele sunt totuși atente să nu lovească vreun Pui de Pinguin. După ce ai îndeplinit acțiunea, ambele cărți, atât Morsa cât și Pinguinul alungat sunt scoase din joc.



Dar vai! S-a format un **Nor** și s-a așezat exact în fața soarelui. Ia cartea Nor și așează-o deasupra ghețarului sau a cărților deja așezate. Cartea nu trebuie să atingă „podeaua” ghețarului (bachiza) și nici să acopere complet o altă carte Nor.



Pescărușii adoră soarele! Ia un pescăruș asamblat și așează-l sau agată-l unde găsești un loc. Îl poți așeza pe un Nor sau îl poți agăța de pereții ghețarului sau de celelalte cărți de pe acesta. După ce i-ai găsit un loc la soare, pune cartea cu Pescăruș pe masă lângă iceberg.



Peștii sunt în culmea fericirii când au parte soare și... neobrazăți cum îi știm, sar din apă și îi pișcă pe Pinguinii Adulți de pe margine. Ia un clips în formă de Pește și prinde-l de o carte Pinguin Adult care nu are încă niciun pește atașat. Dacă toți pinguinii adulți au câte un pește pe ei, prinde clipsul tău de oricare dintre ei. Peștii sunt totuși grijulii și nu pișcă Puii. După ce ai așezat peștele, pune cartea jucată pe masă, lângă ghețar.



Ce se întâmplă când....

Nu poți juca o carte conform instrucțiunilor

Aceasta se poate întâmpla când toate cărțile au căzut de pe ghețar sau nu mai există niciun Pinguin Adult pe ghețar. Pune cartea sub teancul tău și extrage o alta.

Una sau mai multe cărți alunecă de pe ghețar

Cărțile au căzut în timp ce tu îți jucai cartea? Ghinion...Trebuie să aduni toate cărțile căzute și să le așezi într-un teanc în fața ta. La sfârșitul jocului, acestea se vor considera **Puncte de penalizare**. Se consideră căzută, o carte întinsă pe gheața sau care atinge masa.

Un Pescăruș cade sau nu reușești să prinzi Peștele de un Pinguin Adult

Pune Pescărușul/ Peștele deoparte și ia din teancul alăturat ghețarului, o carte cu Pescăruș/Pește pe care o vei așeza în teancul tău de **Puncte de penalizare**.

Ghețarul alunecă de pe suport

Puneți ghețarul la loc cu grijă. Cei care au luptat pentru locul la soare și-l vor păstra! Cărțile care au rezistat în picioare pe ghețar rămân la locul lor. Jucătorul care a dărâmat ghețarul va trebui să adune doar cărțile căzute sau întinse pe gheață și să le adauge la teancul său cu **Puncte de penalizare**.

După ce ai încercat să joci o carte, urmează celalalt jucător chiar dacă acțiunea ta nu s-a încheiat cu un succes.

Finalul Jocului:

Jocul ia sfârșit atunci când unul dintre jucători își termină toate cărțile din teanc. Ceilalți își adaugă fiecare cărțile rămase la teancul cu puncte de penalizare. Cel care a strâns cele mai puține **Puncte de penalizare** este câștigător!

Variantă pentru experții în stivuit:

Dacă vrei să faci misiunea și mai grea, aplică una sau mai multe din următoarele variante:

Varianta 1: Aveți voie să vă folosiți o singură mână... chiar și când trebuie să reasezați ghețarul dărâmat!

Varianta 2: Ghețarul devine instabil! Așează cele 4 bile sub ghețar, în rama pe care este așezat acesta. Astfel aducem în joc o parte din valurile oceanului sau o parte din.... răul de mare!

Varianta 3: Asamblează rama în așa fel încât să rămână cât mai mult spațiu pentru bile în interiorul ei (ai trei opțiuni de îmbinare). Cu cât au bilele mai mulț loc, cu atât mai mult se complică jocul!

Varianta pentru 1 jucător

Poți juca și singur Muntele Pinguinilor! Scoate din joc toate Morsele și sprijină de peretele ghețarului un Pinguin Adult. Amestecă restul cărților. Acum extrage pe rând câte o carte și încearcă să scapi de ele una câte una așezându-le pe iceberg. Trebuie să respecti aceleași reguli de la varianta pentru mai mulți jucători. Cu cât joci cu succes mai multe cărți cu atât mai bine. Poți oare să organizezi cea mai fabuloasă zi de plajă din Antarctica la care să ia parte toata suflarea Polului!? Să înceapă aventura!