

# PINGUINOÈ

## Regolamento

### Introduzione

*Il diluvio universale è imminente. All'interno dell'arca, Noè chiede a moglie e figli di effettuare un ultimo conteggio degli animali a bordo. Qualche ora dopo uno dei figli si presenta dinnanzi a lui.*

*"Papà abbiamo un problema... a bordo abbiamo un solo pinguino femmina!"*

*E nel nulla una forte voce irrompe nel silenzio.*

*"NOÈ'... aggiungi un pinguino!"*

### Contenuto

- 55 carte (1 carta Arca, 4 carte pinguino/casella iniziale, 16 carte mappa mare chiaro, 14 carte mappa mare scuro, 20 carte ricerca)
- 5 pedine (4 pinguini colorati, 1 foca nera)
- 1 dado

### Scopo del gioco

I giocatori dovranno guidare il proprio pinguino verso l'arca di Noè. Partendo dal proprio igloo, ognuno potrà percorrere la strada che preferisce, utilizzare oggetti per avanzare più velocemente o per infastidire gli avversari. Chi per primo riuscirà a raggiungere l'arca avrà vinto la partita!

### Preparativi

Ogni giocatore sceglie il pinguino che preferisce, prendendo la carta personaggio e la pedina del relativo colore.

Si dividono le carte in tre mazzetti (mare chiaro, mare scuro e carte ricerca) e si mescolano singolarmente.

Uno dei giocatori lancia la carta ARCA come fosse una moneta, così che atterri su una delle due facce disponibili, e la dispone orizzontalmente al centro del tavolo. Intorno a essa andranno posizionate con la faccia di solo mare rivolta verso l'alto le carte mare scuro e, più a lato, le carte mare chiaro (v. figura 1).

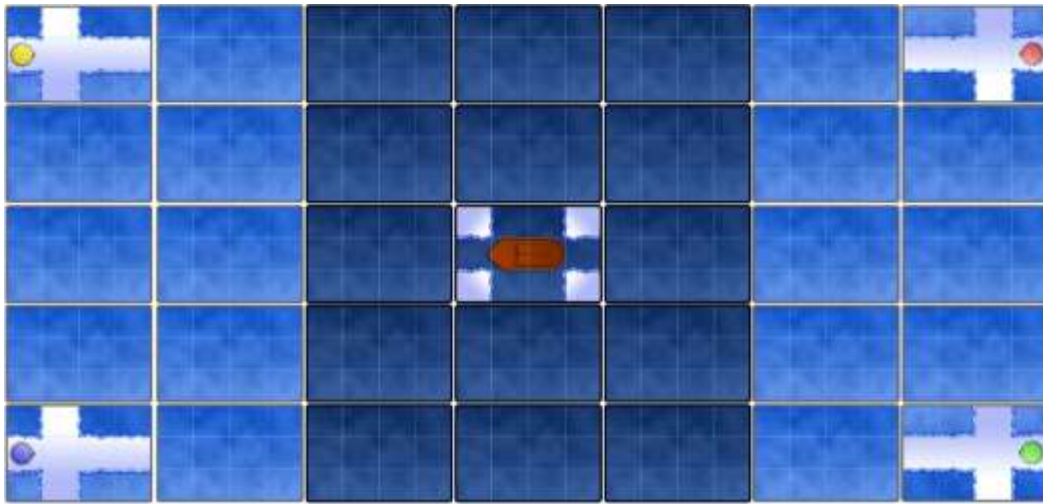


Fig. 1

La mappa sarà quindi formata da 5 righe e 7 colonne con l'arca al centro, attornata dalle carte mare scuro, le carte mare chiaro e le carte igloo (personaggio) agli angoli.

Si posizionano le pedine colorate sul relativo igloo, la pedina foca sull'ARCA e il mazzo di carte ricerca a bordo mappa, così che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

Nel caso i giocatori fossero meno di 4, le carte partenza dei pinguini inutilizzati vanno comunque posizionate agli angoli della plancia. Per la partita a due soli giocatori è possibile utilizzare la regola opzionale "Partita a due giocatori" (v. "Regole opzionali").

## Regole del gioco

Ogni giocatore lancia il dado. Comincia il giocatore che fa il numero più alto, poi il gioco procede in senso orario.

Al proprio turno ogni giocatore può eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

- Tirare il dado per il movimento
- Utilizzare una carta dalla propria mano (inizialmente non si hanno carte in mano)

### Tiro di dado e movimento:

I pinguini possono muoversi liberamente sia sul ghiaccio che in acqua, non è tuttavia possibile muovere in diagonale né terminare il proprio turno su una casella d'acqua, pena il ritorno all'igloo di partenza.

Quando il giocatore tira il dado può ottenere 2 effetti:

- **risultato da 2 a 5:** il giocatore potrà muovere il proprio pinguino di tante caselle quanto il numero ottenuto, o anche meno nel caso non abbia a disposizione spazio per il movimento.

Una volta raggiunto il bordo della carta mappa su cui si trova potrà spendere 1 punto movimento per ribaltare una carta adiacente, scoprendo la conformazione del ghiaccio disponibile. Se nel scoprire la carta viene rivelata una casella foca, la pedina nera della foca viene posizionata immediatamente su tale casella.

Se alla fine del movimento il pinguino si trova in una casella ricerca (contrassegnate da simpatici eschimesi, cani e slitte) dovrà pescare una carta ricerca.

Il movimento termina quando si esauriscono i punti movimento o quando il giocatore, arrivato su una casella ricerca, decide di pescare.

- **risultato di 1 o 6:** il giocatore non muoverà il proprio pinguino, ma la pedina foca fino a un massimo di 5 caselle, cercando di ostacolare i propri avversari. Se la foca raggiunge la casella occupata da un pinguino, quest'ultimo sarà costretto a tornare al proprio igloo di partenza. Dopo aver raggiunto la casella occupata da un pinguino, la foca può proseguire il proprio movimento.

La foca può muoversi anche in diagonale e sostare sulle caselle mare. Se la carta su cui è ferma la pedina della foca dovesse essere ribaltata, la pedina della foca verrà riposizionata nella casella corrispondente sull'altro lato della carta.

### Utilizzare carte ricerca

Una volta per turno il giocatore potrà utilizzare una carta oggetto in suo possesso e sfruttarne il potenziamento.

Una volta terminate le azioni il turno passa al giocatore successivo.

### Tipologia di carte

Le carte sono di due tipologie, carte mappa e carte ricerca.

#### Carte mappa

Hanno il dorso suddiviso in 12 caselle (3x4) di solo mare, mentre sul fronte presentano zone di mare e zone di ghiaccio (dove i pinguini possono sostare). Sono inoltre presenti le seguenti caselle speciali:

**Eschimese, cane-slitte:** rappresentano zone in cui il pinguino cerca aiuto durante il suo viaggio. Terminare il turno su una di queste caselle permette al giocatore di pescare una carta ricerca. Se la carta pescata è una carta oggetto (simbolo zaino in alto a sinistra) il giocatore la tiene nascosta agli avversari e termina il turno. Se la carta pescata è invece

una carta evento (simbolo nuvoletta in alto a sinistra) il giocatore la mostrerà a tutti e l'evento avrà effetto. (v. "Effetti carte ricerca", carte evento).

**Foca:** la casella foca si attiva nel momento in cui un pinguino ribalta una carta mappa durante il movimento, la pedina nera della foca viene immediatamente spostata sulla casella foca appena scoperta. (pronta ad inseguire il povero pinguino!)

**Blocco di ghiaccio:** I pinguini non potranno passare attraverso queste zone, dovranno quindi cercare di aggirarli o di trovare qualche oggetto che li aiuti a superarli! **N.B. anche la foca non può passare attraverso i blocchi.**

### Effetti carte ricerca



Carte oggetto sono tutte carte a uso singolo:

- **Cannocchiale (x2):** utilizzando questa carta è possibile ribaltare una qualsiasi carta mappa non ancora scoperta (l'eventuale casella foca viene attivata).
- **Palla di neve (x4):** può essere utilizzata contro un pinguino avversario per farlo arretrare di una carta mappa. Atterrerà sulla carta mappa adiacente e scoperta più vicina all'igloo, sulla casella ghiaccio più distante dall'arca (v. figura 2).



Fig. 2

- **Pattini (x2):** aggiungono 2 punti al movimento del pinguino.
- **Pesce (x2):** Ha due possibili utilizzi:
  - 1) Può essere scartata nel caso il proprio pinguino venga raggiunto dalla foca, così da evitare di tornare all'igloo di partenza. La foca viene riposizionata su una casella foca scelta dal giocatore che ha giocato la carta pesce. In caso non fossero disponibili caselle foca la pedina nera viene posizionata sull'arca.
  - 2) Utilizzandola nel proprio turno permette di muovere la pedina foca su una qualsiasi casella foca della mappa (anche se occupata da un avversario, attenzione a sostare su tali zone!)
- **Salvagente (x2):** Nel caso in cui il pinguino finisca in acqua (o voglia terminare su una casella mare il proprio movimento), questa carta può essere scartata per

evitare di tornare all'igloo iniziale. Il turno seguente il pinguino dovrà comunque raggiungere una zona di ghiaccio.

- **Trampolino (x2):** Permette di saltare un blocco di ghiaccio senza spendere punti movimento per aggirarlo.



### Carte evento

- **Fermo un turno (x2):** Chi la pesca la posiziona davanti a sé, al suo prossimo turno non potrà effettuare alcuna azione se non scartare questa carta.
- **Strappo:** Il giocatore che pesca questa carta scarcerà immediatamente tutti gli le carte oggetto in suo possesso!
- **Tormenta:** Questo evento colpisce tutti i giocatori. Fa arretrare tutti i pinguini di una carta mappa con le stesse modalità della carta "palla di neve" (lo spostamento viene effettuato dal giocatore alla sinistra del pinguino da arretrare). La carta tormenta rimane in gioco per un turno, durante il quale il movimento dei pinguini sarà ridotto di 2 punti (es. dado 5 = movimento 3).
- **Tsunami (x2):** Chi pesca questo evento ribalta la carta mappa su cui si trova il proprio pinguino e le carte ad essa adiacenti, a eccezione della carta igloo (NB: si capovolge anche la carta arca se interessata dallo tsunami). Se il pinguino non è provvisto di salvagente dovrà tornare all'igloo di partenza. Eventuali caselle foca si attivano, pertanto la pedina nera si sposterà sulla casella foca dell'ultima carta mappa ribaltata su cui è presente il relativo simbolo. (v. figura 3; prima e dopo)

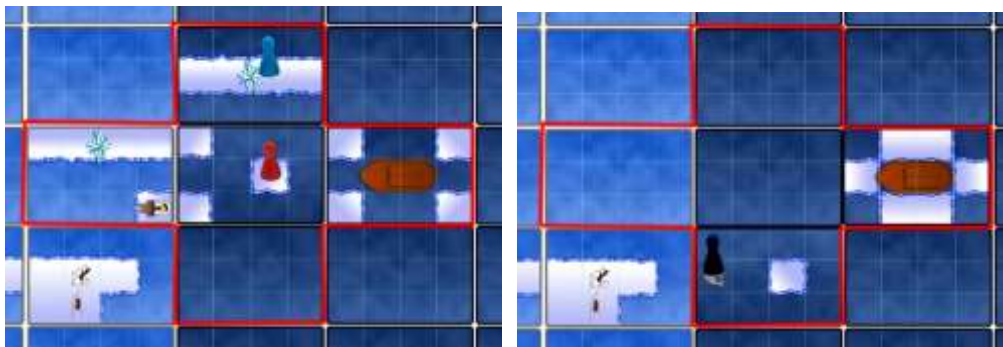


Fig. 3

### ATTENZIONE AL PINGUINO BIANCO!



Ogni carta evento ha un ulteriore simbolo (in basso a destra): si tratta del pinguino bianco! Questo pigrone si sveglierà nel momento in cui verrà estratto il primo evento e comincerà a correre verso l'arca. Non appena verranno pescati 5 eventi il pinguino bianco raggiungerà l'arca, facendo terminare la partita senza un vincitore.

## Regole opzionali:

**Partita a due giocatori:** quando si gioca in due le carte igloo iniziali verranno posizionate dallo stesso lato, sulle prime tre colonne di mappa verranno posizionate le carte mare chiaro, la quarta e la quinta colonna saranno di mare scuro, con la carta ARCA al centro dell'ultima colonna.

**Pinguino Bianco dormiglione:** la partita non termina dopo aver rivelato i 5 eventi, ma prosegue fino a che uno dei pinguini non raggiunge l'arca. Se il mazzo carte ricerca termina si rimescolerà il mazzo degli scarti formando un nuovo mazzo.

## Domande frequenti:

**D: Cosa succede se dopo aver raggiunto il bordo di una carta e aver speso l'ultimo punto movimento per girare quella adiacente mi trovo in una zona d'acqua?**

R: In mancanza della carta salvagente si è costretti a tornare all'igloo di partenza.

**D: Cosa accade se sostando in acqua col salvagente sono vittima dello tsunami?**

R: Se girando la carta in corrispondenza della casella si trova una zona di ghiaccio, non succede nulla, altrimenti si torna all'igloo.

**D: Sono colpito da una palla di neve o dalla tormenta e mi trovo sulla carta di partenza, cosa accade?**

R: Vieni riportato alla casella igloo se non vi eri già.



**Pinguinoé – 2018**

*Concorso "Gioco Inedito" Lucca Comics&Games*

*Realizzato da:*

Stefano e Alberto Pozzati (POZZ BROS)  
s.pozzati@gmail.com

*Hanno collaborato: Astrid, Elio, Simone e Alice*