



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

ЧИСТЕИН



Айсберг

3-4 игрока От 8 лет Партия 20 минут

Про игру

Вы занимаетесь разведением безумных пингвинов. Побеждает тот, кто создаст самую большую колонию. Для этого нужно собирать максимум очков на картах с пингвинами и на картах со льдинами. В конце игры пингвинов нужно посадить на свои льдины и получить за это очки.

Состав

72 карты пингвинов



3 комплекта 4-х разных цветов номиналом от 1 до 5 очков, 12 джокеров номиналом 2 очка


18 карт льдин



Подготовка к игре

- Отделите карты пингвинов от карт льдин, затем перемешайте колоду пингвинов. Раздайте **взакрытую 12 карт** пингвинов (по 4 карты каждому, если играют трое, или по 3 карты каждому, если играющих четверо). Оставшиеся карты сложите в колоду рубашкой вверх.
- Отложите **завершающую карту «Тающая льдина»** из колоды льдин.
- Перемешайте оставшиеся карты льдин. Из них **взакрытую** отберите **4 карты** и **добавьте их к карте «Тающая льдина»**. Теперь перемешайте эти 5 карт, сложите их стопкой рубашкой вверх и сверху положите остальные карты льдин. Из этой колоды во время игры будут вытягиваться карты льдин.

Ход игры

- Откройте верхнюю карту колоды со льдинами.
 - Первый игрок (в первом раунде это самый младший игрок) выкладывает в открытую из своей руки одну карту с пингвинами. Следующий по часовой стрелке игрок должен выложить перед собой одну или несколько карт с пингвинами **того же цвета и большей стоимости** или пропустить ход (пасовать).
 - Так, по кругу, каждый игрок должен выложить одну или несколько карт.
 - Тот, кто не пасовал, в следующем круге должен предложить опять более высокую ставку, прибавляя к уже выложенным на столе картам карты действующего цвета так, чтобы сумма очков всех карт на столе превышала сумму предыдущего игрока.
-  Двухочковый джокер можно выкладывать к картам любого цвета либо разыгрывать отдельно, но с него нельзя начинать раунд.
- Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не исчерпают свои возможности хода (все пасуют). Тот, кто остался последним, получает карту льдины и кладет её **взакрытую** перед собой.
 - Затем все игроки, которые в этом раунде разыгрывали карты, берут карты из колоды пингвинов.
 - Кто не разыграл в этом раунде ни одной карты, не получает новых карт.
 - Кто разыграл 1 карту с пингвинами, получает 1 новую карту.
 - Кто разыграл 2 карты с пингвинами, получает 2 карты.
 - Кто разыграл 3 или более карт с пингвинами, тоже получает 2 карты.
 Если игрок разыгрывает более двух карт за раунд, количество карт в руке сокращается.
- Когда закончится колода с картами пингвинов, сброс перемешивается и снова становится игровой колодой.
- В конце игры выигравший карту льдины игрок сбрасывает свои разыгранные карты пингвинов в открытую стопку сброса, которая размещается рядом с игровой колодой карт пингвинов. Остальные игроки по очереди решают, сбрасывают ли они свои карты так же в открытую в стопку сброса или кладут **взакрытую** рядом с собой. Эти закрытые карты пингвинов и образуют в конце игры тех приносящих победные очки пингвинов, которых нужно будет разместить на выигранных льдинах.

Пример одного игрового раунда

Была открыта карта льдин стоимостью 6 очков.

1. Александр выкладывает перед собой голубую тройку. Борис должен повысить ставку и выкладывает голубую четвёрку. У Вики в руке только две голубые двойки. Поскольку она должна разыграть более крупную карту, она вынуждена пасовать. Дмитрий повышает ставку голубой пятёркой и дополнительно выкладывает голубую единицу, что в сумме даёт 6.
2. Снова очередь Александра. Он разыгрывает голубую четвёрку, получая в итоге 7. Борис пасует. Дмитрий выкладывает к своим 6 очкам двухочкового джокера: итого 8.
3. Теперь Александр тоже пасует. Дмитрий выигрывает карту льдин, которую кладёт закрытую перед собой.



После этого игроки тянут из колоды карты с пингвинами. Александр разыграл 2 карты и получает 2 новые. Борис разыграл 1 карту и получает тоже 1. Вика, которая в самом начале пасовала, не получает ни одной карты, поскольку она ни одной не разыграла. Дмитрий, который разыграл 3 карты, получает только 2 (у него на руке становится меньше карт).

Теперь Дмитрий сбрасывает свои разыгранные карты пингвинов в стопку сброса. Александр и Борис по очереди должны решить, сохраняют ли они свои разыгранные карты пингвинов для победных очков или отправят их также в сброс.

Важно! Карты льдин и пингвинов, после того как они отправлены в сброс, просматривать нельзя.

Новый раунд, новые льдины

В начале следующего раунда открывается следующая карта льдин. Игрок слева от выигравшего последнюю льдину, опять разыгрывает карту пингвинов любого цвета. Это может быть тот же цвет, что и в предыдущем раунде. Как и в предыдущем раунде, игроки пытаются выиграть эту карту льдины, выкладывая карты пингвинов разыгрываемого цвета и повышая сумму очков.

Завершение игры и подсчёт очков

Игра продолжается до тех пор, пока не будет открыта карта «Тающая льдина». Это означает, что игра закончилась. Карты пингвинов, которые остались на руках игроков, отправляются в сброс. Затем каждый игрок подсчитывает свои очки. Для этого открываются собранные карты пингвинов (только они приносят очки). Итоговая сумма очков зависит и от собранных льдин.

- 1 Сначала суммируются очки на картах пингвинов — это очки за пингвинов.
- 2 Затем суммируются очки на выигранных картах льдин — это очки за льдины.
- 3 От суммы очков за пингвинов каждый отнимает очки за льдины и получает свой итог.
 - Если у игрока **одинаковое количество** очков за пингвинов и льдины, итог всё равно не равен нулю. Например: 25 очков за льдины минус 25 очков за пингвинов = 0! Итог: 25 очков.
 - Если у игрока **больше очков за льдины**, чем за пингвинов, тогда очки за пингвинов являются его итогом. Например: 24 очка за льдины минус 20 очков за пингвинов = 4. Итог: 20 очков.
 - Если у игрока **больше очков за пингвинов**, чем за льдины, разница удваивается и вычитается из суммы очков за пингвинов. Таким образом, за каждого лишнего пингвина теряется по 2 очка. Например: 24 очка за льдины и 27 очков за пингвинов дают разницу в 3 очка. Эта разница увеличивается вдвое (= 6) и вычитается из суммы очков за пингвинов. Итог: 21 очко.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При равном результате побеждает тот игрок, у кого собрано больше карт льдин. Если и при этом результат одинаковый, значит в игре несколько победителей.

Автор: Martin Wallace
Редакция: TM-Spiele
Иллюстрации: Uli Stein
Графика: Imelda Vohwinkel

Все права защищены.

© 2011 KOSMOS Verlag
Pflizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de
info@kosmos.de
All rights reserved. Made in Germany.



www.mglan.ru



www.mosigra.ru

© ООО «Магеллан», 2012 – русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Локализация: Д. Кибкало, Т. Фисейский, Я. Шароваров,
С. Абдульманов, Г.Иванникова, А. Деева, Е. Панякин.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

Вам обязательно понравятся эти игры:



Шакал

Романтика пиратского острова в коробке.
2–4 игрока; От 8 лет;
Партия от 90 до 150 минут.



Хамелеон

Весёлая детская игра на внимание и память.
2–7 игроков; От 8 лет;
Партия от 10 до 120 минут.



Крокодил

Самая известная игра для вечеринок.
От 4 игроков; От 8 лет;
Партия от 30 минут.