МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

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

2 x | 3 x | 4 x | 4 x | 4 x | и 1 «Тающая льдина»

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.

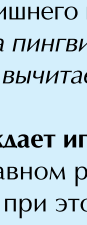
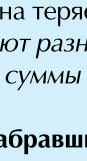
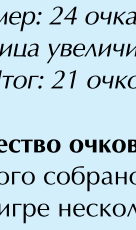
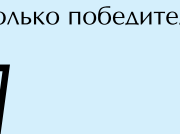
— Кто не разыграл в этом раунде ни одной карты, не получает новых карт.
— Кто разыграл 1 карту с пингвинами, получает 1 новую карту.
— Кто разыграл 2 карты с пингвинами, получает 2 карты.
— Кто разыграл 3 или более карт с пингвинами, тоже получает 2 карты.
Если игрок разыгрывает более двух карт за раунд, 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.

KOSMOS

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 очками двухочкового джокера: итого 8.
3. Теперь Александр тоже пасует. Дмитрий выигрывает карту льдин, которую кладёт взакрытую перед собой.

	Александр	Борис	Вика	Дмитрий
1.			*пасует*	
2.		*пасует*	-----	
3.	*пасует*	-----	-----	✓ 

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, сохранят 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.

- Сначала суммируются очки на картах пингвинов — это очки за пингвинов.
- Затем суммируются очки на выигранных картах льдин — это очки за льдины.
- 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
Pfizerstr. 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, Н. Ольшевская.

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.