

# PENGUIN PARTY

**Placez bien vos pingouins et ne perdez pas trop de points !**

À votre tour, placez une de vos cartes dans la pyramide. Une seule consigne : sa couleur doit correspondre à l'une des deux cartes qui se trouvent juste en dessous.

Si vous ne pouvez plus placer de carte, vous êtes éliminé. Vous recevez alors autant de points de pénalité que vous avez de cartes encore en main. **Celui ou celle qui a le moins de points de pénalité à la fin de la dernière manche remporte la partie.**

## Matériel

- 36 cartes Pingouin (7 rouges, 7 vertes, 7 jaunes, 7 violettes, 8 bleues)
- 36 jetons Pénalité (24 jetons « -1 point », 12 jetons « -5 points »)

## Mise en place

Mélangez les cartes Pingouin et distribuez équitablement tout le paquet. Si vous jouez à 5, placez la carte restante face visible sur la table : elle sera la 1<sup>re</sup> carte de la base de la pyramide.

Celui ou celle qui a vu un vrai pingouin (ou un manchot !) le plus récemment commence à jouer. Continuez ensuite dans le sens horaire.

## Déroulement du jeu

Vous allez ériger ensemble une pyramide de 8 étages. À votre tour, placez **une de vos cartes face visible** sur la pyramide. La base de la pyramide comportera 8 cartes, l'étage juste au-dessus en comportera 7 et ainsi de suite : chaque étage dispose d'une carte de moins que le précédent, et ce jusqu'au sommet (1 seule carte). Mais vous verrez qu'il est rare de l'atteindre !

## Règles de placement des cartes :

### • Pas d'espace vide

La 1<sup>re</sup> carte posée appartient toujours à la **base de la pyramide**. À votre tour, vous pouvez jouer 1 carte **à gauche ou à droite** d'une carte déjà placée. Vous ne pouvez pas laisser d'**espace vide** entre votre carte et celles déjà placées sur la base de la pyramide. Si tous les espaces d'un étage sont occupés, vous ne pouvez plus y placer de carte.

### • Au-dessus de 2 cartes

Dès qu'il y a **au moins 2 cartes adjacentes**, vous pouvez jouer une carte sur l'étage du dessus. Une carte ne peut pas flotter dans le vide et doit toujours être placée en quinconce au-dessus de 2 cartes adjacentes (voir exemple page ci-contre).

### • De la bonne couleur

La carte que vous placez dans un étage supérieur **doit obligatoirement être de la même couleur que l'une des 2 cartes se trouvant juste en dessous**. Si 2 cartes adjacentes sont de la **même couleur**, la carte du dessus sera nécessairement de cette couleur. Vous n'avez **pas de contrainte de couleur** quand vous placez des cartes **sur la base de la pyramide**.

## Jetons Pénalité

À votre tour, si vous ne pouvez pas placer de carte, vous êtes éliminé. Vous recevez alors autant de points de pénalité qu'il vous reste de cartes en main. Les cartes de votre main sont mises de côté, face cachée.

(Vous pouvez à tout moment échanger 5 jetons Pénalité « -1 » contre 1 jeton Pénalité « -5 ».)

## Bonus de main vide

Si vous placez toutes les cartes de votre main, vous pouvez remettre jusqu'à 2 jetons « -1 » dans la réserve.

## Exemple d'un tour :

C'est le tour d'Alice. Plusieurs choix s'offrent à elle :

- A** La base de la pyramide n'est pas encore remplie (max. 8 cartes). Alice peut donc y placer une carte de n'importe quelle couleur pour la compléter.
- B** Ici, elle peut jouer une carte rouge ou bleue (puisque les cartes juste en dessous sont respectivement rouge et bleue).
- C** Ici, seule une carte bleue peut être jouée car les deux cartes du dessous sont bleues.
- D** À cet endroit, Alice peut jouer une carte bleue ou jaune.
- E** Ici, comme pour « A », Alice peut jouer une carte de n'importe quelle couleur pour compléter la base de la pyramide.



## Fin de la manche

La manche prend fin quand plus personne ne peut jouer de carte, c'est-à-dire lorsque **tout le monde a soit perdu, soit réussi à placer toutes ses cartes**.

La manche continue même s'il ne reste plus qu'une seule personne en jeu. Si cette dernière ne peut plus placer ses cartes, elle prend des jetons Pénalité selon la règle habituelle.

Rassemblez toutes les cartes, mélangez-les et redistribuez-les comme pour la manche précédente. Conservez vos jetons Pénalité d'une manche à l'autre.

La personne assise à gauche du premier joueur de la manche précédente devient le nouveau premier joueur.

## Fin de partie

Jouez **autant de manches qu'il y a de personnes en jeu** : chacun d'entre vous commencera donc une manche.

Celui ou celle qui a le **moins de points de pénalité à la fin de la dernière manche remporte la partie**. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire ou jouez une autre manche pour vous départager.

## Variante à 2 joueurs

Mélangez les 36 cartes et **distribuez-en 14 à chacun d'entre vous**. Les cartes restantes ne sont pas utilisées. **La base de la pyramide ne comporte plus que 7 cartes**. Toutes les autres règles restent inchangées.

---

**Auteur** : Reiner Knizia | **Illustrations** : Wanjin Gill | **Publié par** : Gameology, Inc., *playte* [www.playte.com](http://www.playte.com) | **Traduction française** : Marie-Laure Faurite  
**Relecture** : Juliette Chastel, Guillaume Dejonghe et Robin Leplumey  
**Graphisme VF** : Claire Wach

© 2023 Dr Reiner Knizia. Tous droits réservés

© 2024 IELLO SAS pour la version française | IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France | [iello.fr](http://iello.fr)

