

Informations à conserver



UN JEU DE
ROBERTO FRAGA

2-5

6+

15mn

PINGGO PINGGO

LES AVENTURIERS DE L'ANANAS D'OR



La légende dit qu'au milieu des Caraïbes se cache une île mystérieuse qui recèlerait d'innombrables richesses dont le mythique Ananas d'Or... le rêve de tout chasseur de trésor.

Vous et d'autres aventuriers avez découvert l'emplacement de cette île fabuleuse ! À peine débarqué, vous comprenez que votre quête ne sera pas aussi simple que prévue : une armée de redoutables pingouins guerriers vit ici depuis des siècles, dévoués à la protection de leurs trésors. Ils ont installé de nombreux pièges et attaquent tous les intrus sans sommation !

Fuyez leurs assauts, affrontez les terribles gardiens de l'Ananas d'Or, volez en chemin tout ce qui peut l'être, évitez les pièges et repartez de cette île sain et sauf !



BUT DU JEU

Votre but est de survivre à votre expédition sur l'île aux pingouins et de ramener un maximum de trésors au bout de 15 minutes de jeu.

MISE EN PLACE

- ★ Chaque joueur reçoit 7 cartes Point de Vie qu'il place alignées devant lui face Cœur visible.
- ★ Mélangez les 82 cartes Aventure ensemble et distribuez-les à peu près équitablement entre tous joueurs, face cachée, peu importe si les joueurs n'ont pas tous exactement la même quantité de cartes.
- ★ Chaque joueur place ses cartes Aventure en une pioche face cachée devant lui, sans les regarder.
- ★ Placez le pistolet et les fléchettes sur la table, à portée de main de tous les joueurs.

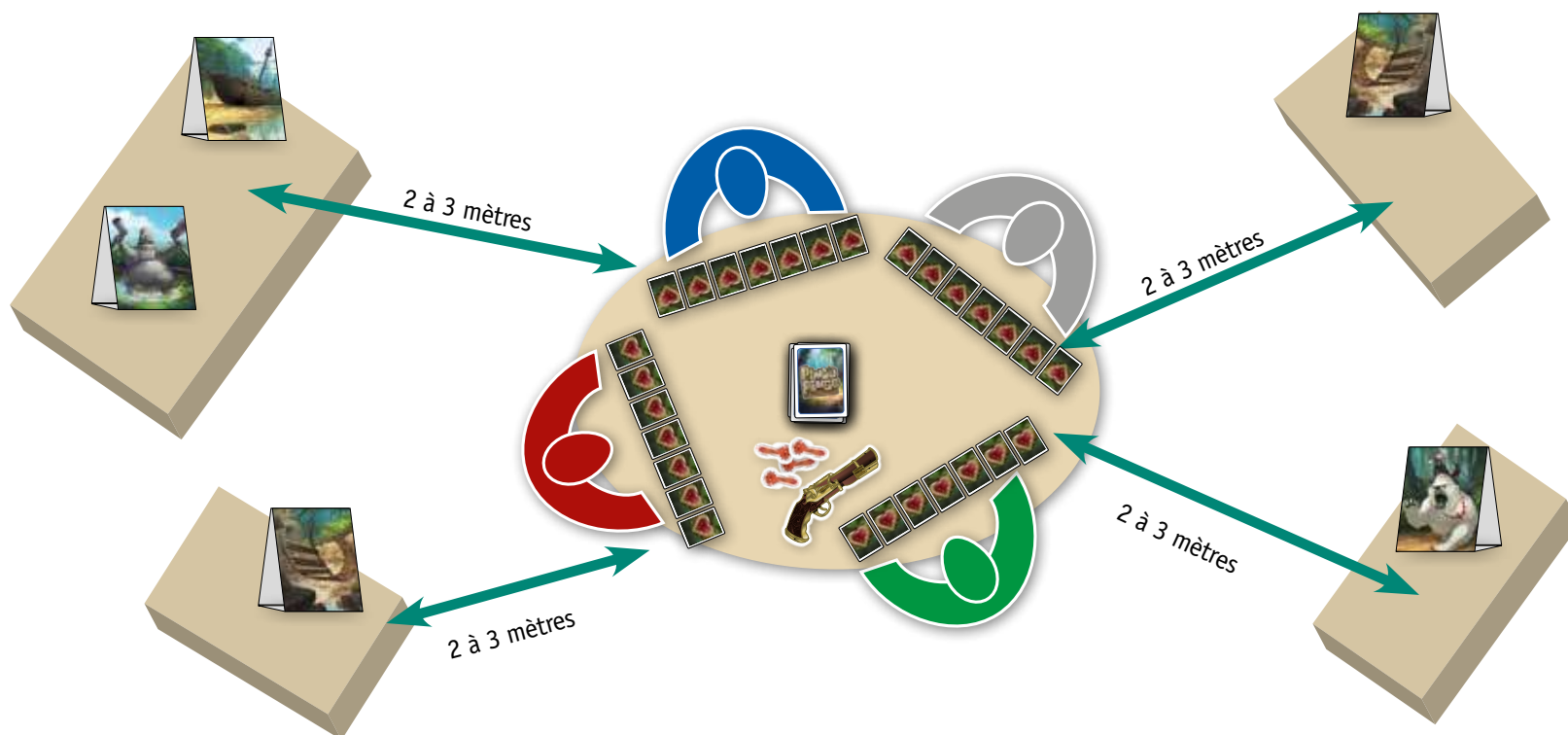
CONTENU

- ★ 1 livret de règles
- ★ 1 pistolet Pirate
- ★ 1 CD
- ★ 10 fléchettes pour le pistolet
- ★ 1 cible Space Penguin
- ★ 1 cible Ours
- ★ 2 bases Pont Suspendu
- ★ 1 base Bateau Pirate
- ★ 35 cartes Point de Vie
- ★ 82 cartes Aventure

- ★ Placez les 2 cibles (Space Penguin et Ours), les 2 bases Pont Suspendu et la base Bateau Pirate à 2 ou 3 mètres de l'espace de jeu, visibles de tous en hauteur. Les 2 cibles ainsi que les 2 bases Pont Suspendu doivent être placées à des endroits différents les uns des autres.

Note : nous vous conseillons de placer un poids dans les bases et les cibles ou de les fixer avec de la pâte à fixe.

- ★ Insérez le CD dans un lecteur approprié ou préparez le fichier MP3. Ne lancez la musique (piste 2 du CD) que quand tous les joueurs sont prêts à commencer la partie.



LA MUSIQUE

La musique est indispensable pour jouer à Pingo Pingo. Elle sert à déterminer la durée de la partie et à donner des indications de jeu. Elle est composée de deux ambiances différentes : le Jour et la Nuit.

Certaines actions du jeu ne seront autorisées que durant la musique de Jour, d'autres que pendant la musique de Nuit. De plus, vous entendrez régulièrement (environ toutes les 30 secondes) un Cri « Pingo Pingo ! » qui servira pour résoudre certaines actions particulières.

Le CD contient deux pistes sonores, toutes les deux téléchargeables sur le site Iello.fr à la page du jeu.

La piste 1 sert uniquement pour l'explication des règles et identifier les sons. On y entend dans l'ordre : un Cri, la musique de Jour, un Cri, la musique de Nuit et un dernier Cri. Ainsi, tous les joueurs sauront à quoi s'attendre en cours de partie.

La piste 2 dure 15 minutes et est nécessaire pour jouer. Elle commence par le son des rames d'une barque qui avance sur la mer. Dès que la musique de Jour commence, la partie démarre. Quand la musique prend fin et qu'on entend de nouveau le bruit des rames, la partie prend fin.



COMMENT JOUER

Lancez la piste 2 du CD. Vous allez entendre le bruit des rames qui s'arrête. La partie commence après les bruits de pas dans le sable dès que vous entendez de la musique. À votre tour, vous devez prendre la première carte au dessus de votre pioche et la placer face visible au centre de la table. Cette carte déclenche alors une action. Dès que l'action est résolue, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de révéler une carte et ainsi de suite.

Les joueurs doivent révéler leur carte le plus rapidement possible, sans interruption entre les tours de deux joueurs.

La partie prend fin quand la musique se termine et que l'on entend de nouveau le son des rames.

COMMENT RÉVÉLER SES CARTES

Les joueurs doivent retourner leur carte de façon à ce que tous les joueurs la voient au même moment, en la retournant vers le centre de la table (et non vers eux-mêmes). Il faut donc qu'il le fasse vite s'ils ne veulent pas être pénalisé.



LES CARTES

Le jeu est composé de trois types de cartes Aventures : Trésor et Campement à bord blanc et Événement à bord orange.

Chaque carte demande une action particulière quand elle est révélée.



CARTES TRÉSOR

Les Trésors sont le but du jeu : celui qui en a le plus à la fin de la partie emporte la victoire !

Mais attention, ils sont parfois piégés et peuvent vous faire perdre des Points de Vie, vous rapprochant alors de la défaite.

Quand une carte Trésor est révélée, il faut vérifier s'il est accessible ou non.

Un Trésor est accessible quand son dessin le représente au moment de la journée correspondant à la musique (de Jour alors que la musique indique qu'il fait Jour, ou de nuit alors que la musique indique la nuit) et qu'il n'y a pas de piège dessiné sur la carte.

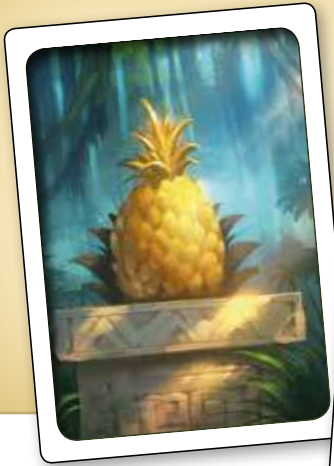
Si le Trésor est accessible (bon moment de la journée et pas de piège), il faut être le plus rapide à taper sur la carte. Le joueur qui y parvient remporte la carte Trésor et la place devant lui face visible pour former une pile Trésor.

Si le Trésor n'est pas accessible (mauvais moment de la journée ou piège), il ne faut surtout pas taper sur la carte. Si un joueur le fait malgré tout, la carte reste au centre de la table et il perd 1 Point de Vie (en retournant une de ses cartes Point de Vie côté Tête de Mort).



Note : si aucun joueur ne fait l'erreur de taper sur une carte inaccessible, le joueur suivant doit jouer sa carte sans trop attendre.

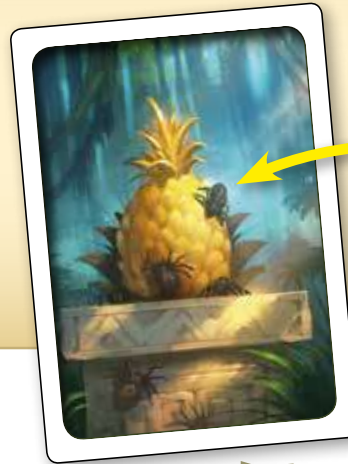
LES QUATRES VERSIONS DE CHAQUE CARTE TRÉSOR



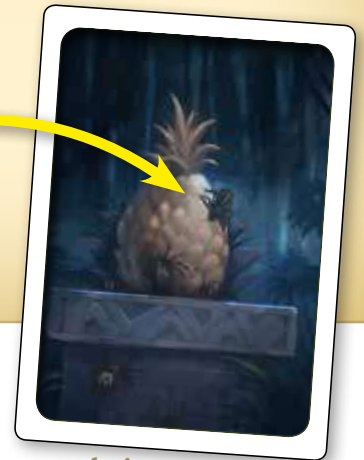
JOUR



NUIT



JOUR PIÈGE



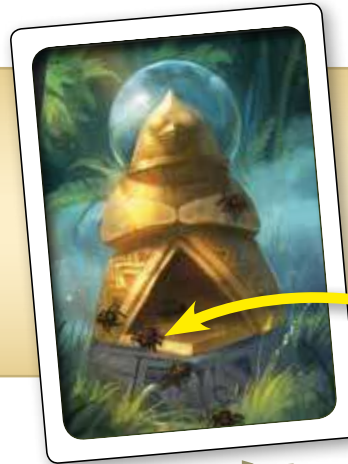
NUIT PIÈGE



JOUR



NUIT



JOUR PIÈGE



NUIT PIÈGE



JOUR



NUIT



JOUR PIÈGE



NUIT PIÈGE



CARTES CAMPEMENT

Les Campements sont les cachettes des autres joueurs. S'ils sont accessibles, vous pouvez voler des Trésors aux autres joueurs. Les cartes Campement fonctionnent exactement comme les cartes Trésor : s'ils sont accessibles (bon moment de la journée et pas de piège), il faut taper dessus en premier, sinon il ne faut rien faire ou perdre 1 Point de Vie en cas d'erreur.

Cependant la récompense est différente : le joueur qui est le plus rapide à taper sur une carte Campement accessible, vole un total de 2 cartes Trésor aux joueurs de son choix. Il peut voler une carte à deux joueurs différents ou deux au même joueur. Il place ces deux cartes dans sa pile de Trésor face visible devant lui. Les cartes Campement restent au centre de la table.

CARTES ÉVÈNEMENT

Les Événements sont des rencontres ou des aventures que vous faites sur l'île.



Lorsque qu'un joueur révèle une carte Événement, il doit réaliser une action particulière (voir page suivante).

Dès que le joueur échoue ou réussit à réaliser l'action, le jeu reprend son cours et c'est au joueur suivant de révéler une carte. Les cartes Événement restent au centre de la table.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur perd son dernier Point de Vie, il est éliminé de la partie. Tous ses Trésors sont définitivement perdus, et ses cartes sont réparties entre les joueurs survivants qui les placent sous leur propre pioche Aventure. Si à n'importe quel moment, il ne reste qu'un seul joueur en jeu, ce dernier survivant remporte la partie.

Sinon, la partie s'arrête quand la musique prend fin et que l'on entend de nouveau le bruit des rames. Les joueurs non éliminés comptent leurs cartes Trésor.

Mais attention, chaque joueur ne peut garder que 3 cartes Trésor par Point de Vie qui lui reste. Tous les Trésors excédentaires sont écartés.

Exemple : s'il vous reste 4 Points de Vie et que vous avez en tout gagné 15 cartes Trésor, vous ne pouvez en garder que 12.

Le joueur qui a alors le plus grand nombre de Trésors est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi les ex-aequo, qui a le plus de Points

LES QUATRES VERSIONS DES CARTES CAMPEMENT



JOUR



NUIT



JOUR PIÈGE



NUIT PIÈGE

de Vie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés tirent à tour de rôle sur l'un des cibles avec le Pistolet. Dès que l'un d'entre eux rate la cible, il est éliminé.

CRÉDITS

Auteur : Roberto Fraga

Illustrations et mise en couleur : Igor Polouchine, Andréa Festerstrand et Alexey Yakovlev.

Musique : Guillaume Julien

Directeurs de collection : Cédric Barbé et Patrice Boulet

Chef de projet : Gabriel Durnerin

Packageur, Conception graphique & Développement des règles : ORIGAMES

Coordination et règles :

Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique

& Recherche graphique des

Personnages : Igor Polouchine

Remerciement de l'auteur : un grand Merci à Philippe Des Pallières, David Capon et François Bruel.



Un énorme merci à tous les GO du Corsaire Ludique pour l'énergie déployée lors des tournois.

Un gigantesque Merci à Carole, Morgane et Florence, les premières à avoir plongé dans l'Aventure!

IELLO - 9 Avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt FRANCE

www.iello.info

© 2015 Iello. Tous droits réservés.

SUIVEZ-NOUS SUR :



DÉTAILS DES DIFFÉRENTS ÉVÈNEMENTS



★ L'OURS MONTÉ

Un pingouin furieux monté sur un ours blanc colossal vous attaque !

Le joueur qui a révélé cette carte doit prendre le pistolet et toucher la cible Ours avec une fléchette avant d'entendre le prochain Cri. Il a droit à autant de tirs que nécessaire. S'il échoue parce qu'un Cri retentit avant qu'il ne touche la cible, il perd 1 Point de Vie.



★ LE SPACE PENGUIN

La statue de la divinité des pingouins s'anime et fonce droit sur vous ! Pour l'affronter il vous faut une arme spéciale cachée dans l'épave d'un navire pirate.

Le joueur qui a révélé cette carte doit aller toucher la base Bateau Pirate, se rasseoir à sa place, puis utiliser le Pistolet pour toucher la cible Space Penguin avec une fléchette avant d'entendre le prochain Cri. Il a droit à autant de tirs que nécessaire.

S'il échoue parce qu'un Cri retentit avant qu'il ne touche la cible, il perd 1 Point de Vie.



★ LA HORDE DE PINGOUINS

Une horde de pingouins déchainés courent dans votre direction : ramassez vos affaires et fuyez !

Le joueur qui a révélé cette carte doit prendre toutes les cartes au centre de la table et les distribuer équitablement entre tous les joueurs (lui compris) avant d'entendre le prochain Cri. Les joueurs placent les cartes ainsi récupérées sous leur propre pioche Aventure.

S'il échoue parce qu'un Cri retentit avant qu'il n'y arrive, il perd 1 Point de Vie mais il doit néanmoins terminer la distribution des cartes.



★ LE PONT SUSPENDU

Vous arrivez devant un pont suspendu au-dessus d'un immense ravin. La corde n'a pas l'air solide, il va falloir faire vite.

Le joueur qui a révélé cette carte doit aller toucher une des bases Pont Suspendu puis l'autre puis se rasseoir à sa place avant d'entendre le prochain Cri. S'il échoue parce qu'un Cri retentit avant qu'il n'y arrive, il perd 1 Point de Vie.



★ LE SINGE SORCIER

Perdu dans la jungle vous rencontrez un mystérieux singe sorcier. Sûrement le seul visage amical sur cette île.

Quand un joueur révèle cette carte, tous les joueurs essaient d'être les plus rapides à poser leur main dessus. Le plus rapide gagne 1 Point de Vie perdu précédemment (il retourne une carte Tête de Mort du côté Cœur).

Mais attention, si le joueur le plus rapide a déjà tous ses Points de Vie, il est puni par le Singe Sorcier et perd 1 Point de Vie !

