



Un jeu de Jim Doherty pour 2 à 4 joueurs—© Eight Foot Llama 2003

Aperçu du jeu

Dans The Penguin Ultimatum les joueurs sont des bouffons qui organisent une fête pour des pingouins, à la demande de leur patron, l'Empereur. Le but du jeu est de marquer des points de victoire en montrant le meilleur spectacle possible aux pingouins.

Chaque pingouin apprécie un des quatre types de spectacle proposés ainsi qu'indiqué par l'icône sur sa carte: jonglerie (balles colorées), acrobatie (monocycle), danse (cane et chapeau) et musique (notes de musique).

En outre, chaque pingouin appartient à une des quatre familles de pingouins, ainsi qu'indiqué par la couleur de son numéro. Chaque famille a de la sympathie pour un des quatre types d'animaux donnant un spectacle: moutons (vert), kangourous (brun), phoques (rouge) et ours (bleu). La couleur du numéro sur chaque carte de pingouin est la même que celle de l'artiste que le pingouin apprécie.

Le jeu consiste à inviter des pingouins à la fête et à poser leurs cartes face visible à côté des artistes. Au fur et à mesure que le jeu progresse, une grille de cartes va se former de telle manière qu'elle va atteindre les bords de la table de jeu. Les bords de la table seront les limites de l'espace de jeu.

Des points de victoire sont gagnés chaque fois qu'un artiste présente son spectacle. De plus, les joueurs reçoivent des cartes Artiste durant le jeu, qui peuvent être utilisées comme avantage ou gardées pour gagner des points supplémentaires en fin de partie.

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend les cinq éléments de jeu de cette couleur. Chacun prend ainsi 3 jetons d'invitation et 2 pierres de score. Chaque joueur prend deux cartes de score (une qui indique les dizaines et l'autre les



Artiste



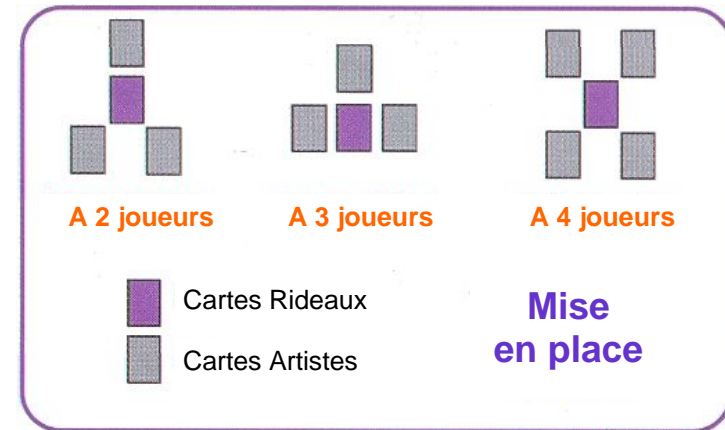
Pingouin

unités) et place ses pierres de scores sur les emplacements « 10 » et « 0 ». De cette manière, chacun démarre le jeu avec 10 points de victoire. Vous déplacerez les pierres de score en fonction des points de victoire que vous gagnerez ou que vous perdrez durant le jeu. Si vous devez déplacer la pierre de score au-delà de 100 ou en dessous de 0, faites-le en vous rappelant plus tard que vous l'avez fait.

Chaque joueur tire au hasard une **carte Activité** et la pose face visible devant lui.

Posez une **carte Rideau** au centre de la table. Les cartes Rideau restantes sont mises dans une pile.

Mélangez les **cartes Artiste** et posez-en à côté de la carte rideau, face visible, de la manière décrite sur le schéma ci-dessous.



Les cartes Artiste restantes sont posées sur la table face cachée et forment une pioche. Ensuite, retournez la première carte artiste de la pioche face visible et posez-là sur le dessus de cette pioche.

Mélangez les cartes pingouin (Penguin Card) et distribuez-en 4 à chaque joueur. Chaque joueur garde ses cartes en main et peut les consulter, mais ne peut pas les montrer aux autres joueurs. Les cartes pingouin restantes sont posées sur la table face cachée et forment une pioche.

Le joueur le plus petit commence la partie.

La surface de la table

La surface de la table représente un iceberg sur lequel la fête se déroule, elle délimite également la surface de jeu. Aucun joueur ne peut poser une carte qui dépasserait un des bords de la table en le surplombant.

Quand la fête s'étend et s'approche du bord de l'iceberg, les joueurs doivent s'accorder sur le nombre de rangées de cartes qui pourront encore être posées sur la table.

Déroulement du jeu

Le jeu est constitué de plusieurs tours. A votre tour, vous réalisez les actions suivantes dans l'ordre indiqué:

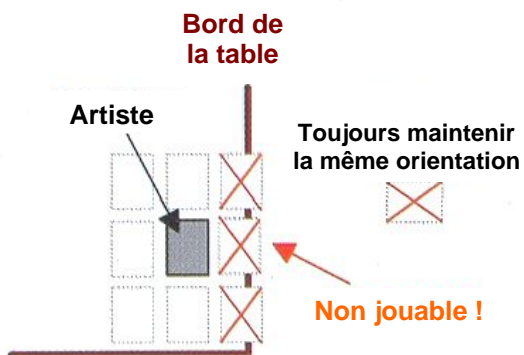
- Etape 1 :** Ajoutez une carte pingouin de votre main à la fête. Le cas échéant, payez le droit de mélange.
- Etape 2 :** Si vous le souhaitez, déplacez un jeton d'invitation.
- Etape 3 :** Si un artiste présente son spectacle, décomptez les points de victoire.
- Etape 4 :** Piochez une nouvelle carte pingouin et ajoutez-la à votre main. C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.

Etape 1: Ajout d'un pingouin à la fête

A chaque tour, vous devez poser un pingouin de votre main sur un emplacement vide sur la table.

Les pingouins doivent être posés à côté d'un artiste, de manière adjacente. En outre, les règles suivantes doivent être respectées:

- Les cartes doivent être orientées de la même manière. Tous les côtés des cartes doivent être alignés.
- Les cartes doivent être posées à l'intérieur de l'iceberg délimité par les bords de la table. Elles ne peuvent pas dépasser les bords de la table.
- Les cartes sont également adjacentes en diagonal. Une carte peut ainsi être adjacente à maximum huit autres cartes.



Exemple :

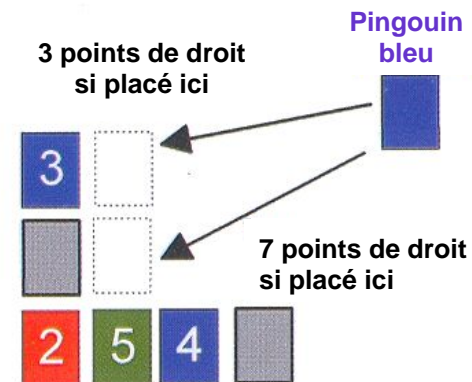
L'artiste a huit emplacements adjacents, mais trois de ceux-ci ne peuvent pas être utilisés parce que les cartes qui seraient placées sur ceux-ci seraient en dehors de l'iceberg).

Les cartes doivent toujours être ajoutées à la fête avec la même orientation.

Très important: Si vous posez un pingouin de manière adjacente à un autre pingouin de la même couleur, vous devez payer **un droit de mélange**.

Le droit de mélange

Les pingouins préfèrent se mélanger à des oiseaux d'autres familles. Si vous posez un pingouin de manière adjacente à un ou plusieurs autres pingouins de la même couleur, vous devez immédiatement payer un droit de mélange. Additionnez les numéros figurant sur tous les pingouins adjacents au pingouin que vous venez de poser, et soustrayez ce total de vos points de victoire. Le numéro du pingouin que vous posez n'est pas comptabilisé pour la détermination du droit de mélange.



Exemption de droit: pour éviter de devoir payer le droit de mélange

Au cours du jeu, les joueurs recevront des cartes artiste. Si vous êtes sur le point de devoir payer un droit de mélange, vous pouvez choisir de retourner une carte artiste que vous possédez, à la place d'effectuer ce paiement. Défaussez la carte artiste et ne payez pas le droit.

Etape 2: Déplacement d'un jeton d'invitation

A chaque tour, vous **pouvez** déplacer **un** de vos jetons d'invitation de n'importe quel endroit pour le poser sur n'importe lequel des pingouins sans jeton. Vous pouvez poser un jeton sur un pingouin, peu importe qui l'avait posé.

Les jetons indiquent qu'un pingouin est présent à la fête en temps qu'invité particulier d'un des joueurs. Un pingouin ne peut avoir qu'un seul jeton à la fois sur lui. Le déplacement d'un jeton est toujours facultatif. Vous ne disposez que de trois jetons de sorte qu'il est préférable de les utiliser avec précaution.

Etape 3: Spectacle – Phase de décompte

Chaque carte artiste présente des points ronds d'activation sur ses bords, ces points s'alignent sur les espaces adjacents de la grille de jeu. Un artiste présente son spectacle lorsque **tous** ses points d'activation font face à des emplacements occupés par n'importe quelle carte (Pingouin, artiste ou rideau). Les emplacements sur lesquels aucune carte ne peut être posée, c'est-à-dire ceux qui sont situés en dehors de l'iceberg, sont toujours considérés comme étant occupés.

Quand un artiste présente son spectacle, une phase de décompte débute. Pour ce

faire, il faut réaliser les actions suivantes dans l'ordre :

Etape 1 : Décomptez les points de victoire

Etape 2 : Attribuez la carte artiste

Etape 3 : Posez la carte rideau.

Etape 4 : Ajoutez une nouvelle carte artiste à la fête

Si plusieurs artistes présentent leur spectacle au même moment, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre dans lequel les spectacles seront décomptés. (Exception: lorsque la pioche de cartes artiste est épuisée, le jeu se termine, et seul le premier spectacle présenté est décompté).

Décompte des points de victoire

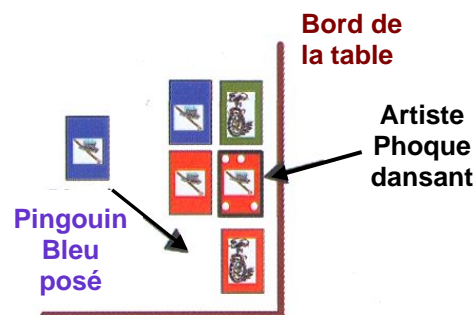
Tous les pingouins adjacents à l'artiste – même s'ils ne sont pas face à un point d'activation – constitue le public du spectacle. Les pingouins du public qui sont amusés par le spectacle font marquer des points de victoire aux joueurs qui les ont invités en qualité d'invité particulier. Si vous avez un de vos jetons d'invitation sur un pingouin amusé, vous marquez des points de victoire d'un nombre égal à celui indiqué sur la carte de ce pingouin.

Un pingouin trouve le spectacle amusant dans deux cas :

L'animal. Il y a quatre animaux différents qui font un spectacle durant la fête: moutons, kangourous, ours et phoques. Chacun de ces artistes possède sa propre couleur de fond, celle-ci correspondant à la couleur de la famille de pingouin qui le trouve amusant. Si la couleur du numéro du pingouin correspond à celle de l'artiste adjacent, le pingouin est amusé.

Le spectacle. Chaque artiste présente un spectacle particulier indiqué par l'icône figurant sur sa carte: jonglerie, danse, musique ou acrobatie. Si l'icône de la carte pingouin correspond à l'icône de l'artiste, le pingouin est amusé.

Certains pingouins pourront être amusés à la fois par l'animal **et** le spectacle. Le pingouin ne marque toutefois des points qu'une seule fois.



Exemple :

Le phoque rouge dansant a quatre points d'activation. Le point d'activation inférieur droit fait face à un emplacement situé en dehors de l'iceberg, de sorte qu'il est considéré comme étant occupé.

Quand le second pingouin bleu est posé, les trois points d'activation restant font face à des emplacements occupés, de sorte que l'artiste présente son spectacle.

Il y a cinq pingouins dans le public. Les deux pingouins rouges sont amusés parce que l'artiste (danse) est un phoque (rouge). Les deux pingouins bleus sont amusés parce qu'ils apprécient la danse. Le pingouin vert préfère le mouton acrobatique et n'est, malheureusement, pas du tout amusé par le phoque.

Attribution de la carte artiste

Parmi les joueurs qui marquent des points de victoire pour le spectacle, celui qui marque **le moins** de points reçoit la carte artiste et la pose face visible devant lui, de manière à ce que les autres joueurs puissent la voir. **Les joueurs qui ne marquent aucun point de victoire n'entrent pas en ligne de compte pour l'attribution de cette carte artiste.** Les joueurs qui ont gagné des cartes artistes pourront soit les utiliser pour éviter de devoir payer un droit de mélange, soit pourront les conserver jusqu'à la fin du jeu pour gagner des points de victoire supplémentaires.

Important: Si, lorsqu'un artiste présente son spectacle, plusieurs joueurs sont à égalité pour le score le moins élevé, la carte artiste est défaussée.

Rouge marque 9 points

Vert marque 6 points

Bleu marque 0 point

Vert reçoit la carte artiste

Rouge marque 9 points

Vert marque 6 points

Bleu marque 6 points

La carte artiste est défaussée

Rouge marque 9 points

Vert marque 0 point

Bleu marque 0 point

Rouge reçoit la carte artiste

Fin du spectacle

Posez une carte rideau sur l'emplacement précédemment occupé par l'artiste. Les cartes rideau ne servent qu'à bloquer l'emplacement; aucune autre carte ne peut être posée sur l'emplacement occupé de cette manière.

Le joueur dont c'est le tour prend la carte artiste située au sommet de la pioche et la pose sur la fête de manière adjacente à n'importe quelle autre carte. Elle doit être posée sur l'iceberg et être orientée de la même manière que les cartes déjà posées. Le joueur peut faire pivoter la carte artiste de 180°, s'il le souhaite.

Pour le reste, le nouvel artiste :

- **ne peut pas** être posé dans un emplacement où il présenterait immédiatement son spectacle;
- **ne peut pas** être posé dans un emplacement où cela aurait pour conséquence qu'un artiste déjà posé présenterait immédiatement son spectacle.

Après avoir posé le nouvel artiste, retournez face visible la carte artiste située au sommet de la pioche.

Etape 4: Pioche d'une nouvelle carte pingouin

Piochez une nouvelle carte pingouin et ajoutez-la à votre main. C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.

Fin du jeu et décompte

Quand un joueur doit piocher une carte d'une des pioches et qu'elle est vide, ou lorsqu'un joueur doit poser une carte mais qu'il n'y a plus d'emplacement libre sur l'iceberg, le jeu se termine immédiatement.

Les points de victoire sont indiqués sur les cartes de score des joueurs. En outre, chaque joueur ajoute reçoit des points de victoire supplémentaires en fonction des cartes artiste qui sont toujours en sa possession.

En premier lieu: Pour chaque artiste dont l'activité correspond à celle de votre carte activité, vous marquez 2 points de victoires

Ensuite: Après avoir déterminé le joueur ayant le plus d'artiste pour chacun des quatre animaux, les joueurs reçoivent les points de victoire suivants pour chacun de ces quatre animaux:

- si un joueur a plus de cartes d'un type d'animal que les autres joueurs, il reçoit 5 points de victoire;

- si plusieurs joueurs sont à égalité pour un animal donné, chacun de ces joueurs reçoit 3 points de victoire.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire supplémentaires avec ses cartes artiste, si l'égalité subsiste le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes artiste. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est le joueur le plus petit.

Variante: mise en place

Pour rendre le début du jeu plus équilibré, choisissez les artistes de départ de manière à ce que ce soient tous des animaux différents et qui ont tous des activités différentes.

| |
|---|
| Traduction |
| Frédéric FRENAY |
| Mise en page |
| LudiGaume http://www.ludigaume.net |