

MODE D'EMPLOI :

PINGOUINS FISHING ON ICE

LES PINGOUINS PECHENT SUR LA BANQUISE

Jeu de stratégie inspiré de PINGOUINS © FantasyFlightGames.fr

Adaptation sur Unity par Godaille_de_Rigadeaux

I – But du jeu

II – Phases de Jeu :

- 1) Menu principal et mode de déplacement
- 2) Phase 1 - Choix préliminaires : Joueur, Couleur, Pions
- 3) Phase 2 – Dessin aléatoire de la banquise
- 4) Phase 3 – Placement initial des Pions
- 5) Phase 4 – Jouer la partie
- 6) Phase 5 – Fin de partie et classement

I - But du jeu :

MANGER LE PLUS DE POISSONS POSSIBLE AVANT LA FONTE DE LA BANQUISE

Il est possible de jouer à 2, 3 ou 4 personnes et le nombre de pions, dont chacun joueur disposera, variera en fonction de leur nombre :

- 2 joueurs disposeront de 4 pions (Pingouins) chacun,
- 3 joueurs disposeront de 3 pions (Pingouins) chacun,
- 4 joueurs disposeront de 2 pions (Pingouins) chacun.

Car le nombre de tuiles (Glaçons) de la banquise reste inchangé quelque soit le nombre de joueurs

La Banquise est composée de 60 tuiles de forme hexagonale (orientées pointe vers le haut) disposées sur 10 lignes :

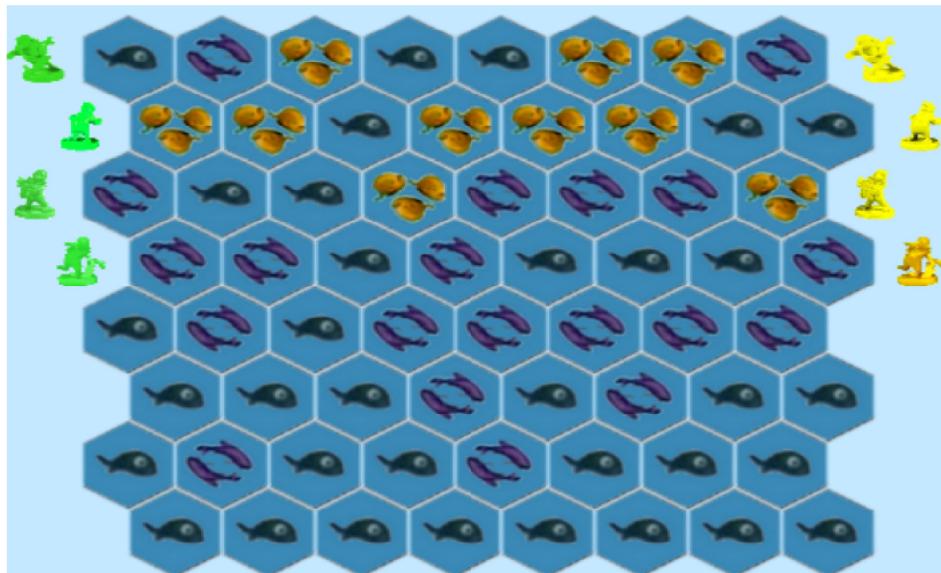
- 4 lignes impaires de 7 cases = 28
- 4 lignes paires de 8 cases = 32

Chaque tuile offre, 1, 2 ou 3 poissons, à la consommation des pingouins qui y passeront, mais le glaçon fondra après le passage du pingouin.

Les 60 tuiles sont réparties, aléatoirement, ainsi :

- 30 avec 1 poisson,
- 20 avec 2 poissons,
- 10 avec 3 poissons

Voici un exemple de disposition :



C'est le joueur, dont les pingouins auront consommé le plus grand nombre de poissons qui gagnera la partie.

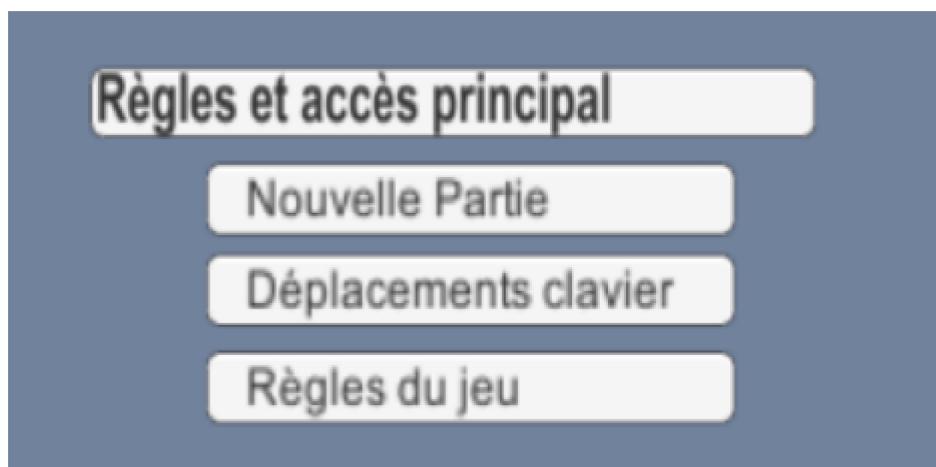
Mais comme la glace fond, à chaque passage, il y aura de moins en moins de tuiles disponibles et accessibles et la partie se terminera quand les pingouins seront isolés et bloqués dans leur mouvement ou qu'il ne leur restera plus, sur leur territoire, encore accessible, de poissons à consommer.

Les pingouins, après avoir été placés, à la souris, sur la banquise, en début de partie, se déplaceront sur les glaçons (ou tuiles) contigüës (s'il en reste de disponibles) ; ces déplacement seront commandés au clavier (comme expliqué plus loin).

Le score de chaque joueur est affiché, sur sa fiche, et correspond aux nombre de poissons consommés par ses pingouins

II – Phases de Jeu :

1) Menu principal et mode de déplacement :



Avant d'entamer une nouvelle partie, il faut connaître les modes de déplacement des pingouins. Comme les tuiles sont octogonales, les déplacements Haut et Bas, se font en diagonale :

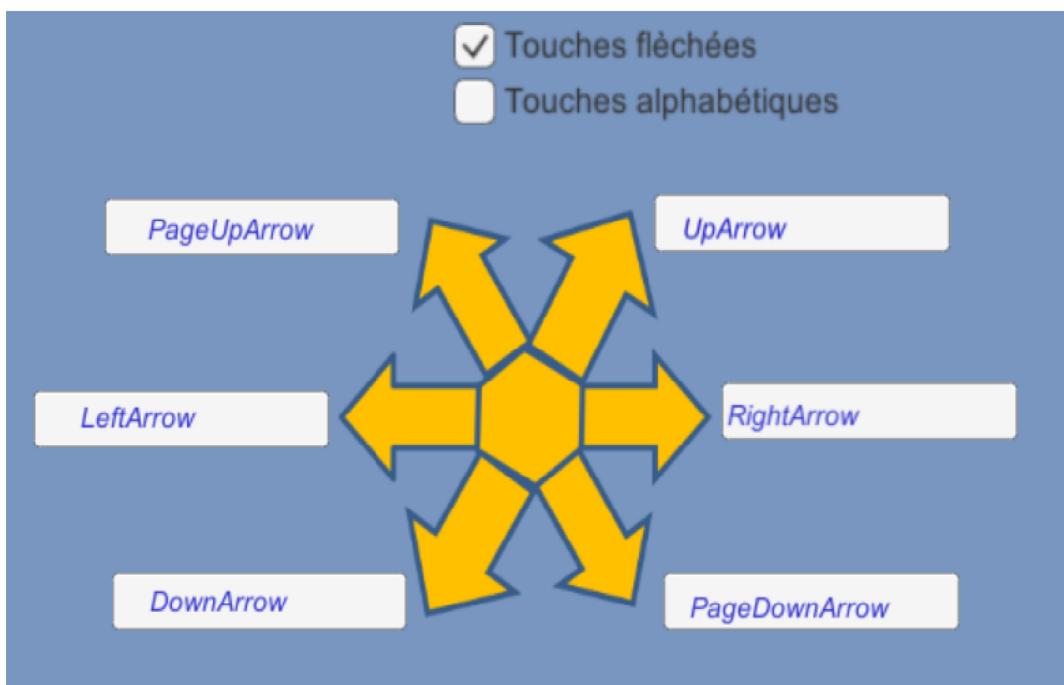
- Soit avec les touches « FLECHEES » :

Latérales =	Droite et Gauche,
Haut =	Diagonale droite vers le haut
Bas =	Diagonale gauche vers le bas
PageUp =	Diagonale gauche vers le haut
PageDown =	Diagonale droite vers le bas

- Soit avec les touches « ALPHABETIQUES » suivantes :

A et D =	A = Droite et D = Gauche,
S =	Diagonale droite vers le haut
W =	Diagonale gauche vers le bas
E =	Diagonale gauche vers le haut
F =	Diagonale droite vers le bas

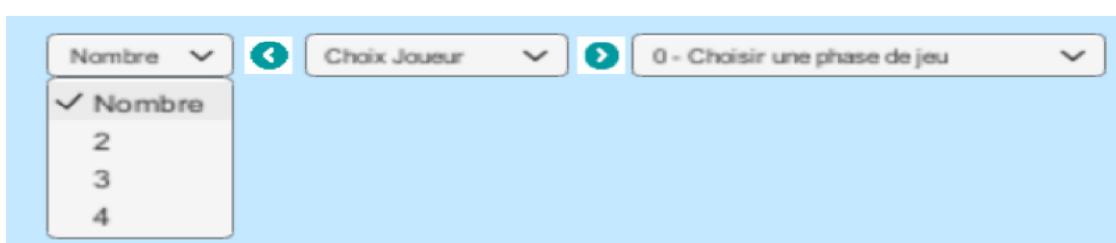
Le bouton « Déplacement clavier » vous ouvre une fenêtre pour vous exercer :



Le bouton « Règles du jeu » ouvre le document Pdf actuel que vous pouvez lire ou imprimer.

Il est temps de commencer à jouer avec le bouton « Nouvelle Partie »

2) Phase I - Paramètres Joueurs, Couleur, Pions :



Le choix d'un nombre de joueur ouvre un panneau à droite, pour indiquer, successivement, le nom du joueur et la couleur de ses pingouins (pions) :

Paramètres du joueur

Nom Couleur

MINA

Bleu



<== Enregistrer les paramètres

Choisissez vos types de pions

- 4 si vous jouez à 2
- 3 si vous jouez à 3
- 2 si vous jouez à 4

Modele1



Modele2



Modele3



Modele4



Entrer un Nom, choisissez une Couleur (dans la liste déroulante),

Dans cet exemple, j'avais choisi 2 Joueurs, donc les 4 modèles de pions vont être utilisés - ils sont « Cochés » (avec 3 ou 4, il sera possible de choisir entre 3 ou 2 modèles).

ENREGISTRER LES PARAMETRES :  permet de continuer avec le joueur suivant.

La fiche du joueur s'affiche à gauche (pour info) :

Joueur1 : MINA

Choisir dans la liste un pion à déplacer

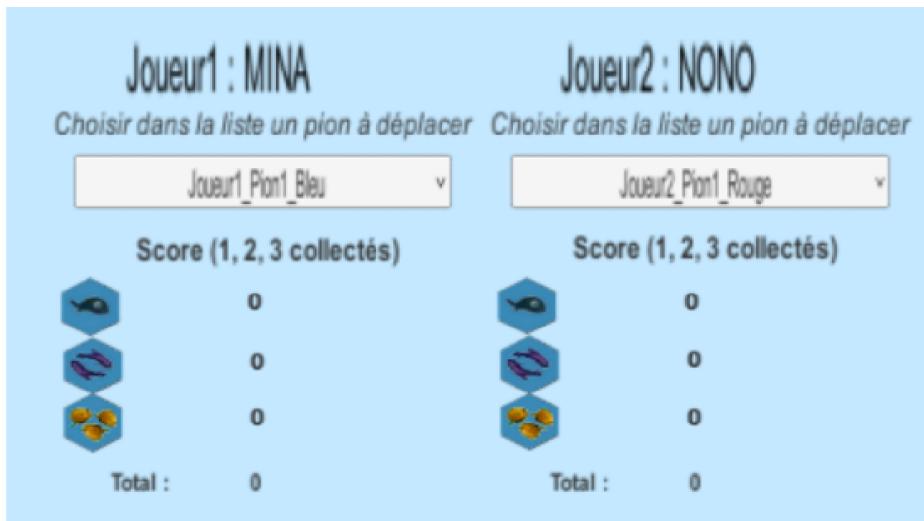
Joueur1_Pion1 Bleu

Score (1, 2, 3 collectés)

	0
	0
	0

Total : 0

et ainsi de suite, en fonction du nombre



Un dernier Clic sur permet de passer à la phase suivante.

3) Phase 2 – Dessin aléatoire de la banquise

Cette phase est automatique (tirage au sort de la distribution des tiles et du nombre de poissons qu'ils contiennent).

Dans cet essai, nous parvenons à cette fenêtre de jeu, avec MINA utilisant 4 Pingouins Bleus et NONO et ses 4 Pingouins Rouges.

Les Pingouins attendent, en bordure de banquise, d'être placés dessus, à tour de rôle, pour commencer.

La fiche du joueur qui a la main, est visible, à gauche de la Banquise.

S'affiche, en bleu, sous la banquise, un texte expliquant, l'action immédiate à accomplir :

C'est à MINA, de placer un de ses 4 Pingouins BLEU, sur un glaçon ne CONTENANT IMPERATIVEMENT qu'un poisson,

PUIS CE SERA LE TOUR de NONO, avec un de ses Pingouins ROUGE,

ET AINSI DE SUITE jusqu'à ce qu'ils soient tous placés.



4) Phase 3 – Placement initial des Pions

En suivant l'instruction (texte en Bleu), un clic gauche sur un Pingouin Bleu pour le choisir, un clic droit sur un glaçon (NE CONTENANT QU'UN POISSON) pour l'y transporter.



Lors du clic droit, le nom du Pingouin apparaît, en blanc :
« Joueur1_Pion1_Bleu »

A la fin de ce placement initial, on obtient une disposition similaire à celle-ci :



L'instruction, en bleu, explique comment effectuer la phase suivante :

Joueur1_Pion1_Bleu vous est proposé par défaut, vous pouvez en changer avec la liste déroulante du joueur
Déplacer le pion situé en ligne 1 et en colonne 4 à l'aide des touches fléchées du clavier

5) Phase 4 – Jouer la partie :

Chaque joueur déplace, au clavier, un de ses pions et termine son mouvement par un clic de validation :



Valider le mouvement en cochant

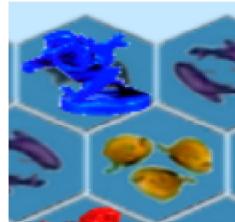
Aussitôt, le glaçon de départ disparaît et le score du joueurs augmente du nombre de poissons qu'il contenait - au 1er coup, il ne s'agit que d'**UN POISSON** (les coups suivants seront plus productifs)

Comme les fiches du Joueur1 (MINA) et du Joueur2 (NONO) s'affichent, en alternance, lorsque c'est leur tour de jouer, un résumé de leur score est affiché, au dessus le la banquise ;

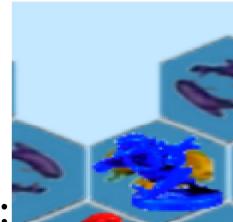


Voici un exemple, après le 1er coup de MINA, dont le PINGOUIN1_BLEU est descendu de 1 case, sur un glaçon contigu contenant 3 poissons :

AVANT :



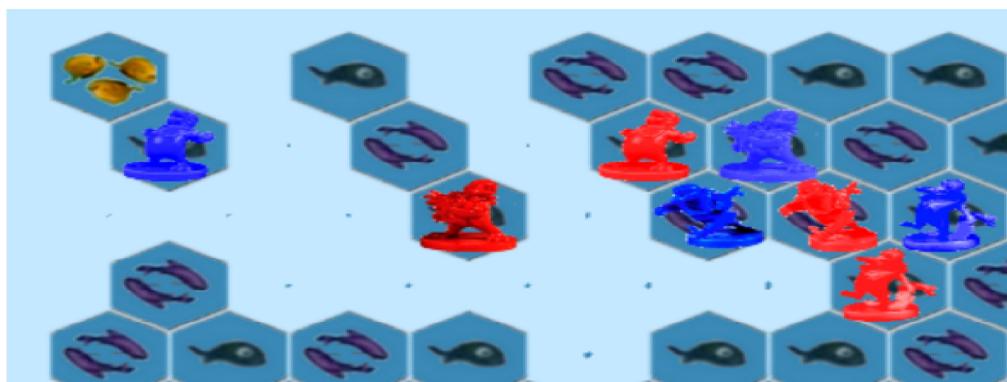
APRES :



La tactique est de marquer le plus de points, en limitant les possibilités de joueur adverse.

A chaque tour, vous pouvez changer le Pingouin proposé par défaut, avec la liste déroulante figurant sur la fiche du Joueur !!!

Les déplacement deviennent vite beaucoup plus limité, les parties sont courtes et exige une bonne capacité d'anticipation.



6) Phase 5 – Fin de partie et classement

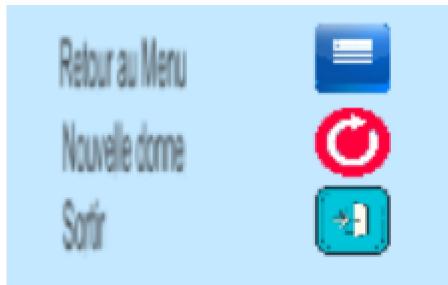
Pour ne pas bloquer, prématulement, la partie, chaque joueur recherchera, parmi ses Pingouins (pions), ceux qui disposent, encore, de possibilités de déplacement.

Quand il aura épuisé les possibilités, il passera son tour, en confirmant, que le Pion actif ne peut plus rien pêcher (par un clic sur le bouton, ci-dessous :



Lorsque tous les pions, de tous les joueurs, seront bloqués, la partie sera terminée et le vainqueur sera désigné.

3 boutons, en haut, à gauche permettront :



- Soit de Revenir au Menu démarrage,
- Soit de jouer une nouvelle « donne » (une nouvelle banquise avec les mêmes joueurs),
- Soit de « Sortir » (quitter le jeu).