

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 30 minutes.

Il est universellement reconnu que tout le monde aime voir les pingouins glisser et tourner sur la glace. Et le football est bien le sport le plus apprécié au monde, non ? Prenez donc de mignonnes familles de pingouins, donnez-leur un terrain de football gelé et un ballon, et observez le festival de joyeuses glissades qui s'ensuit...

Penguin Soccer utilise un ensemble Treehouse et un échiquier pour simuler cette hilarante absurdité.

Matériel

Un jeu Treehouse et un échiquier.

Préparation

L'échiquier est posé à un angle de 45 degrés par rapport à l'orientation « normale », chaque joueur étant assis devant un coin, en face de l'autre joueur. Chacun dirige une famille de trois pingouins d'une couleur différente de la famille adverse. Une famille est constituée d'une maman pingouin (grande pyramide), d'un papa pingouin (pyramide moyenne) et d'un bébé pingouin (petite pyramide).

Tous les pingouins commencent la partie hors du plateau.

Une petite pyramide de couleur différente des familles représente le ballon et est posée sur l'intersection des quatre cases centrales du plateau. Lorsqu'un pingouin atteindra l'une de ces quatre cases, il récupérera le ballon, qui le rejoindra alors sur sa case.

Le joueur qui fait la meilleure imitation de pingouin (par vote à la majorité de tous les présents) commence la partie.

But du jeu

La famille gagnante est celle qui parvient à envoyer le ballon sur sa case d'embut, à l'opposée de sa case de départ. La case de départ de chaque famille est celle du coin situé devant le joueur à qui elle appartient ; ainsi, le joueur dont la case de départ est en A1 doit marquer dans la case H8, etc.

Si le ballon se trouve sur la case d'embut, mais sur l'un des pingouins de l'équipe adverse, l'objectif est atteint.

Déroulement de la partie

Une maman pingouin peut se déplacer d'une case en glissant ou envoyer le ballon à trois cases de distance.

Un papa pingouin peut se déplacer de deux cases en glissant ou envoyer le ballon à deux cases de distance.

Un bébé pingouin peut se déplacer de trois cases en glissant ou envoyer le ballon à une case de distance.

Tous les pingouins commencent hors du plateau et peuvent seulement entrer sur le terrain par glissade dans l'une des trois directions ouvertes depuis la case de départ. Ainsi, le premier déplacement d'une maman pingouin se terminera toujours dans la case de départ, celui d'un papa pingouin, dans la deuxième ligne et/ou la deuxième colonne, et celui d'un bébé pingouin, dans la troisième ligne et/ou la troisième colonne. Ils peuvent alors tourner sur eux-même comme lors de n'importe quelle autre glissade.

Un pingouin ne peut jamais se trouver sur la case de départ d'une autre équipe, même s'il y est poussé.

À son tour, chaque joueur peut faire réaliser une action à l'un de ses pingouins. Il existe trois actions possibles : glisser, se redresser ou frapper.

Glisser

À partir d'une position dressée, un pingouin peut glisser dans n'importe laquelle des 8 directions, en diagonale ou orthogonalement.

À chaque case parcourue en glissant, le pingouin peut tourner sur lui-même de 45 degrés. Pour les papas et les bébés pingouins, qui peuvent se déplacer de plus d'une case par tour, la glissade se poursuit dans la direction dans laquelle elle a commencé. Gardez à l'esprit qu'il s'agit de pingouins glissant et tournoyant sur la glace ! En d'autres termes, un bébé pingouin glissant de C1 à C2 poursuit sa glissade en C3 et la termine en C4, quelle que soit la rotation.

Un pingouin qui commence son tour orienté dans un sens (la pyramide pointant dans ce sens) ne peut glisser que dans ce sens, avec ou sans rotation, indépendamment des tours précédents.

Un pingouin en possession du ballon ne peut pas glisser.

Lorsqu'un pingouin atteint la case où se trouve le ballon, sa glissade s'arrête immédiatement et il se redresse. La pyramide représentant le ballon est alors posée sur celle représentant le pingouin.

Si une glissade est censée se terminer hors du plateau, le pingouin concerné s'arrête sur la case du bord du plateau, avant de quitter ce dernier, et est redressé.

Deux pingouins ne peuvent jamais se trouver sur une même case. Aucun pingouin ne peut essayer de glisser dans une case où se trouve un autre pingouin qui n'a pas le ballon. Cela constituerait une faute, et les pingouins sont bien trop polis pour ça !

Se redresser

Plutôt que de glisser, un pingouin couché peut se redresser, ce qui met immédiatement fin au tour du joueur.

Frapper

Seul le pingouin en possession du ballon peut frapper.

Pour frapper le ballon, le pingouin dressé se couche dans un sens et le ballon se déplace de 1, 2 ou 3 cases dans ce sens, en fonction du pingouin qui frappe. Souvenez-vous que le pingouin muni du ballon ne peut pas glisser et que, lorsqu'il frappe, il ne quitte pas la case où il se trouve.

Le ballon ne quitte jamais la glace (à cause des pieds palmés, évidemment) ; il est donc impossible de loper un autre pingouin. Si, après avoir été frappé, le ballon atteint une case où se trouve un pingouin, celui-ci se redresse immédiatement, muni du ballon, et le tour du joueur qui a frappé se termine.

Si une frappe est censée se terminer hors du plateau, le ballon s'arrête sur la case du bord du plateau, avant de quitter ce dernier.

Tacle

Un pingouin peut glisser dans la case où se trouve un pingouin adverse en possession du ballon. Ceci est appelé un tacle. La glissade d'un pingouin qui tacle se termine et le pingouin se redresse en s'emparant du ballon.

Il pousse le pingouin qu'il a tacle d'une case dans le sens de son déplacement et la pyramide le représentant est orientée dans ce même sens. Cela peut entraîner un déplacement et une réorientation d'une chaîne de pingouins, ou même l'expulsion d'un pingouin hors du terrain ! Les pingouins expulsés du terrain peuvent effectuer une action normale depuis leur case de départ aux tours suivants.

Il est interdit de tacle un pingouin de sa propre équipe ; encore une fois, cela est impoli chez les pingouins !

Licence

Cette oeuvre est distribuée par Avri Klemer sous la licence Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0.