

Brian Gomez

ESCUELA DE PINGÜINOS



Brian Gomez

ESCUELA DE PINGÜINOS

Para 2 a 4 jugadores desde los 6 años en adelante, duración: 30 minutos.

COMPONENTES



4 pingüinos de plástico



5 cajas de cartón (habitaciones)



16 fichas de Pez de plástico (12 peces en los 4 colores de los jugadores y 4 peces blancos)



45 cartas de Peces (con 1, 2 o 3 puntos de victoria)



4 cartas recordatorio de color



4 cartas ID de pingüino

LA HISTORIA



RESUMIENDO

En cada ronda uno de los jugadores toma el rol de **Vigilante** - su tarea es cazar a los otros pingüinos (los **Corredores**), que intentarán atrapar los peces que cuelgan de las puertas. Los jugadores ganan puntos de victoria por atrapar a los corredores o por conseguir peces. Cuando el Vigilante caza a todos los Corredores o cualquiera de los Corredores consigue los tres peces de su color, la ronda termina. La partida acaba cuando cada jugador ha sido el Vigilante una vez. El jugador con más puntos de victoria es declarado ganador.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA-SUPERFÁCIL

1.

Monta las 5 cajas uniéndolas por el color de los puntos situados en la base del marco de las puertas.



2.

Pon la ficha de Pez blanco en los 4 lugares indicados para sujetar el tablero



3.

Elige un color y toma el pingüino, la carta recordatorio, la carta de ID (identidad) y las tres fichas de pez de ese color. Pon tu carta recordatorio y tu carta ID sobre el tablero, frente a ti. Los componentes que no se vayan a usar deben ponerse aparte.

4.

Baraja todas las cartas de Peces y colócalas boca abajo formando un **mazo de robar** que sea accesible para todos.



5.

El jugador que haya visto más recientemente un pingüino comienza como **Vigilante** en la primera ronda.



ANTES DE VUESTRA PRIMERA PARTIDA

Hola, mi nombre es Jenn - Veo que estáis listos para empezar la partida. Me gustaría ayudaros a entender cómo nos movemos, así que os sugiero un calentamiento por la escuela. Sí, cómo en la clase de gimnasia.



¿Quieres ver movimientos chulos?



Deja que cada jugador nuevo practique un poco. Toma tu pingüino y empieza en el círculo rojo de la clase (caja 1). Dándole toques con el dedo da una vuelta por la escuela hasta que vuelvas de nuevo a la clase. Una vez hecho esto, el siguiente jugador hace su calentamiento. Mira las técnicas más abajo para ver cómo se hace. Normalmente en la 4ª o 5ª vez mejoras y empiezas tu camino para convertirte en el campeón.

Técnicas de patinaje

1.



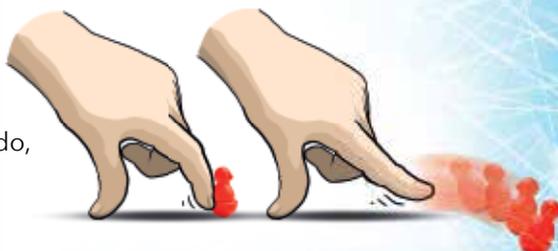
Si me quieres ver mover en línea recta, pon tu dedo frente a mí y dame un toque en el centro. Me moveré en línea recta.



2.



Si quieres verme girar en las esquinas o hacer giros locos, golpea en el lado al que quieres que gire. Si das en mi lado izquierdo, giraré al lado izquierdo.



3.



Puedes creerme o no pero, ¡también puedo saltar! Si me das en la parte más alta de mi cabeza, saltaré por encima, incluso, de las paredes, (y es un movimiento legal, los jugadores más molones lo hacen).



¡A JUGAR!

La partida consta de tantas rondas como jugadores hay (excepto en una partida de 2 jugadores, mira la página 11). En cada ronda un jugador es el **Vigilante** y los otros jugadores son los **Corredores**. Cada ronda tiene 3 fases.

Fase 1 - Preparación de la ronda



1. Cada **Corredor** coloca una de sus fichas de pez en **cada una de las tres** puertas marcadas con el símbolo de pez.
2. El **Vigilante** debe guardar sus peces y colocar su pingüino dentro de la línea roja de la cocina (caja 2). El sitio dónde se colocan los jugadores se describe abajo.

Fase 2 - Jugando la ronda

¡Llegó el momento! La ronda se juega en sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador a la izquierda del Vigilante. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores la secuencia es: Corredor - Corredor - Corredor - Vigilante. Después se repite hasta que la ronda acabe.

El turno de un jugador consiste en dar un toque a su pingüino. El jugador de la **izquierda** del Vigilante empieza la ronda poniendo su pingüino en el círculo rojo de la **Clase** (caja 1) y dándole el toque para que se mueva. Después el siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj hace lo mismo. El Vigilante empieza donde colocó su pingüino en la fase de **Preparación de ronda**.

¡Atrapado en un círculo rojo! Si en el primer toque de la partida, tu Corredor no sale del círculo rojo o al acabar el movimiento vuelve al círculo rojo, da otro toque hasta que salga del círculo rojo. Esta regla es sólo para el primer toque de cada Corredor de la ronda.

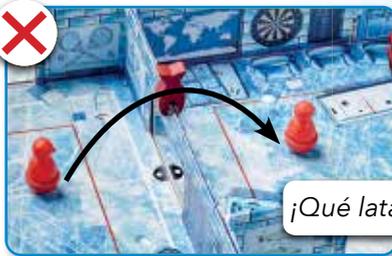
Situaciones que pueden ocurrir en el turno de un jugador:

- Si un Corredor atraviesa por completo una puerta (o puertas) que tenga(n) una ficha de pez de su color sobre ella(s), toma la ficha y roba tantas cartas como puertas con ficha de pez haya atravesado del mazo de cartas de Peces. Empiezas a llenar tu barriga. Mira la carta y colócala boca abajo sobre tu carta recordatorio cubriéndola en parte. Cada carta de Peces te da los puntos de victoria que indica.
¡Importante! Atravesar una puerta completamente significa que antes del toque, tu pingüino estaba a un lado de la puerta y después del toque, está por completo al otro lado de la puerta.



¡Saltar por encima de las puertas!

Si haces un salto por encima de una puerta que tenga un Pez de tu color, no consigues la ficha de pez. ¡Debes **atravesar** las puertas para conseguir la ficha de Pez!



¡Qué lata!



- Si el Vigilante en algún momento de su turno toca a uno o más Corredores, consigue sus cartas de ID.
- Y también, si un Corredor en su turno toca al Vigilante, el Corredor debe darle su carta de ID.



¡Sin ID! Si un corredor ha tenido que entregar su carta de ID, no deja de jugar. ¡Puede seguir patinando y consiguiendo peces!





Patines de hielo

Si tienes **dos cartas de Peces de valor 1**, puedes ponerlas boca arriba al final de tu turno para jugar otro turno inmediatamente y dar un nuevo toque a tu pingüino siguiendo las reglas normales. **¡No perderás las cartas, que te siguen dando puntos para el final de la partida!** Estas cartas se dejan boca arriba para recordar que ya las has usado para un turno extra. Si tienes suficientes cartas, puedes jugar más turnos extra. Esta habilidad puede ser usada por todos, Vigilante y Corredores.

Fase 3 - Final de la ronda

La ronda acaba cuando:

1. Cualquier Corredor ha conseguido las 3 fichas de Pez de su color.
O bien
2. Cuando el Vigilante ha cogido todas las cartas de ID de los Corredores.

Ahora, que la ronda ha terminado:

- Cada jugador, empezando por el Vigilante, roba 1 carta del mazo de Peces por cada carta de ID que tenga. El Vigilante siempre toma 1 carta de Peces por su propia **carta** de ID, más 1 carta adicional por cada carta de ID que haya capturado. Los Corredores que no hayan sido capturados, y conservan su carta de ID roban 1 carta de Peces.
- Los jugadores recuperan sus cartas de ID y sus fichas de Pez para la siguiente ronda.
- El jugador a la izquierda del Vigilante se convierte en el nuevo Vigilante para la próxima ronda.
- Empezad una nueva ronda desde la **Fase 1 - Preparación de la ronda**.

Para partidas a 2 jugadores mirad la página 11.

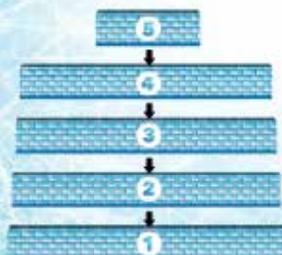
FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba **tras tantas rondas como número de jugadores** (cada jugador ha sido el Vigilante una vez). Contad los puntos de victoria de vuestras cartas de Peces (los valores están en las cartas) y ¡el jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador! ¡No olvides contar también las cartas reveladas! En caso de empate, **el jugador empatado con más cartas** es el ganador. Si persiste el empate, los jugadores empatados ¡comparten la victoria! Para partidas a 2 jugadores, mirad la página 11.



¡Juguemos otra!

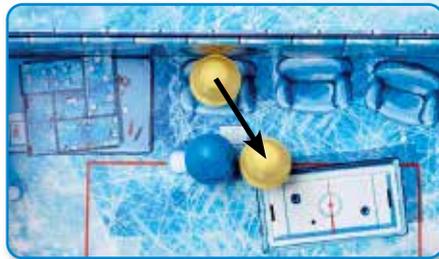
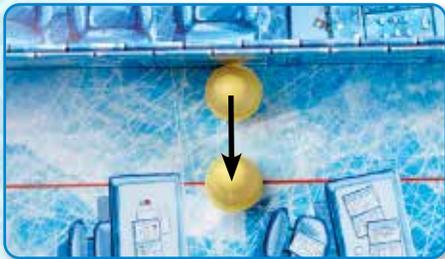
En el extraño caso de que no queráis jugar otra partida de "Escuela de Pingüinos", guarda las cajas en este orden.



SITUACIONES ESPECIALES Y ACLARACIONES

Líneas rojas

Si tu pingüino está cerca de una pared (las puertas se consideran parte de la pared) o atrapado en una puerta, antes de darle el toque puedes colocarlo en el punto libre más cercano de la línea roja (el centro del pingüino debe estar sobre la línea).



¡La línea roja está tapada! Algunas veces la línea roja está tapada con algún dibujo. En estos casos, imaginamos la línea bajo ese dibujo.

Atrapado en una puerta

En primer lugar, ¿por qué te quedas atrapado en las puertas? Probablemente te has saltado todas las clases de gimnasia... Para conseguir tu ficha de Pez, debes atravesar **completamente** una puerta que tenga tu ficha de Pez sobre ella en **un único movimiento**. Si una pequeña parte de tu pingüino continúa bajo la puerta (compruébalo mirando desde encima de la puerta) significa que estás atrapado y tienes que volver a la **línea roja** para intentar atravesarla de un solo toque en otro turno (ver más abajo).



Pfff, ¡Qué rollazo! No voy a conseguir mi pez aún...

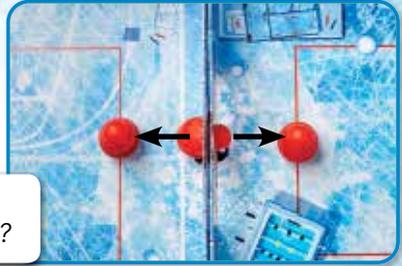
¡Importante! Puede ocurrir que tu pingüino atraviese completamente una puerta, gire y quede atrapado en esa puerta. En este caso, al haber atravesado la puerta **cuenta** y consigues tu ficha de Pez y la carta.

En caso de estar atrapado en una puerta:

- Si miras directamente desde encima de la puerta y ves una pequeña parte de tu pingüino en el otro lado de la puerta, puedes ponerlo en la línea roja de una de las habitaciones que comunica la puerta.



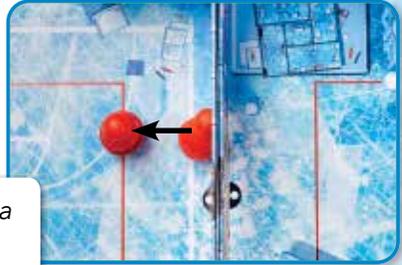
¿Qué habitación debería escoger?



- Si miras directamente desde encima de la puerta y ves al pingüino sólo de un lado de la puerta, puedes ponerlo sólo en la habitación en la que es visible.



Bueno, ahora es obvio.



¡Nota! Para conseguir el pez, no puedes atravesar con tu pingüino el resto de la puerta en tu próximo turno. Una vez que te quedaste atrapado en una puerta, tienes que poner tu pingüino en la línea roja y atravesar completamente la puerta para conseguir esa ficha de Pez.

Cosas que ocurren cuando no es tu turno

Si un jugador en su turno empuja a tu pingüino a través de una puerta por completo y esta tiene una de tus fichas de Pez o empuja tu pingüino y toca al **Vigilante**, estos efectos se resuelven como siempre. Esto es, que tomarías tu ficha de Pez o tendrías que entregar tu carta de ID al Vigilante. Tu pingüino se queda en el sitio donde ha quedado desplazado.

Oooooops!



Sospecho que sólo querías estar pegada a mí.



Saltar fuera del juego

Si tu pingüino salta fuera del juego, (es decir fuera de las 5 cajas), colócalo de nuevo en el mismo punto donde estaba y tu turno termina inmediatamente (pero aún puedes usar los dos 1 para hacer un "Patín de Hielo").

Si tu pingüino de algún modo es sacado de la caja durante el turno de otro jugador, tu pingüino vuelve donde estaba, exactamente al mismo punto. No hay penalización por esto.



Chicos, ¡No os creeríais lo que he visto fuera de la escuela!

Mover el pingüino de otro jugador accidentalmente

Si en algún momento tocas y mueves el pingüino de otro jugador con tu mano, ponlo de nuevo donde estaba.

CAMBIOS PARA PARTIDAS A 2 JUGADORES

¿Se puede jugar a dos jugadores? ¡Claro! Sólo hay que cambiar dos reglas:

1. El Vigilante tiene que atrapar dos veces al Corredor antes de que la ronda acabe.
Cuando el Vigilante toque al Corredor por primera vez, éste le da su carta ID como de costumbre. Entonces el Corredor vuelve a la clase y juega un turno empezando desde el círculo rojo como al principio de la partida. El turno del Vigilante ha terminado y **no podría** jugar dos cartas de valor 1 para tener un turno extra antes de que juegue el Corredor. La ronda acaba cuando el Corredor ha conseguido sus 3 fichas de pez o cuando el Vigilante ha atrapado por **segunda vez** al Corredor (atrapar al Corredor por segunda vez no da ningún beneficio extra al Vigilante salvo acabar la ronda).
2. La partida acaba cuando cada jugador ha sido el Vigilante **dos veces** (los jugadores han jugado alternativamente como Corredor y Vigilante).

El resto de las reglas no se cambian. ¡Divertíos!



Aquí encontrarás más información
y videos de **Escuela de pingüinos**

Autor: Brian Gomez

Ilustraciones: Reinis Pētersons

© 2016 Brain Games Publishing SIA

www.brain-games.com



© Ed. en Español: SD Games

c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades

08130 Sta. Perpètua de la Mogoda

Barcelona - España

Traducción y maquetación al

español: GenX Studio

info@playsdgames.com

www.playsdgames.com

Agradecimientos:

Aaron McMillan
Aigars Grēniņš
Agnis Škuškovniks
Alise Mišņekova
Barduchi
Dora Grasmane
Eduards Ignatjevs

Elina Zaķe
Emils Endeļe
Hellevi Talimaa
Ilze Rence
Imants Prieditis
Ivan Ivanov
Jana Singh

Jerry Haerle
Josh Davison
Kalvis Kincis
Kārlis Jēriņš
Kārlis Jurjāns
Krišjānis Nesenbergs
Krišjānis Zviedrāns

Laura Pastare
Marta Jurjāne
Milda Miliūne
Pāvilis Jurjāns
Raivis Kalniņš
Reins Grants
Rita Stieģele

Roberts Zilvers
Silvija Krasta
Toms Grasmanis
Toms Vāvere