

iPingüinos!

¡El hielo se rompe bajo tus patas! Atrapa todos los peces que puedas antes de que el suelo se hunda... porque si no lo haces, otro pingüino lo hará. No hay cuartel en la lucha entre familias pingüinas.

Tus pingüinos deben correr de un lado a otro de la menguante placa de hielo para hacerse con los peces más sabrosos y cortar el paso a sus rivales. Pero mantente alerta, porque si un pingüino se queda atrapado en una isla de hielo, no podrá seguir cogiendo peces.

Aunque tu objetivo parezca sencillo, se verá complicado por los malvados planes de los demás pingüinos y por un tablero de juego cada vez más pequeño. ¿Cuáles serán tus malvados planes para superar a la competencia?

OBJETIVO DEL JUEGO

En **iPingüinos!**, de 2 a 4 jugadores mueven a sus pingüinos entre las placas de hielo, capturando todos los peces que puedan. Al final de la partida, el jugador que haya conseguido el mayor número de peces será el ganador.

COMPONENTES

Estas reglas

60 placas de hielo

30 placas de hielo de 1 pez

20 placas de hielo de 2 peces

10 placas de hielo de 3 peces

Estas fichas hexagonales representan placas de hielo con 1, 2 ó 3 peces en una cara y agua en el dorso.



16 pingüinos de plástico (4 por color)

Cada jugador controla de 1 a 4 figuras de pingüino, que usará para conseguir peces.



PREPARACIÓN

1. Se crea el tablero de juego. Pon todas las placas de hielo boca abajo (ocultando los peces) sobre la mesa, y mézclalas. Después, dales la vuelta y disponlas en ocho filas que formen un cuadrado como el de la imagen de ejemplo, más abajo. El número de placas de hielo de cada fila debe alternar entre 7 y 8, de modo que la fila superior tenga 7 placas y la inferior tenga 8. Si parece necesario y todos los jugadores están de acuerdo, se pueden cambiar de lugar algunas placas para que las de 2 y 3 peces estén mejor distribuidas en el tablero.

2. Se seleccionan los pingüinos. Cada jugador elige un color de pingüino y toma el número adecuado de pingüinos de ese color. El número de pingüinos que coge cada jugador depende de cuántos sean:

 **2 jugadores:** Cada jugador usa 4 pingüinos.

 **3 jugadores:** Cada jugador usa 3 pingüinos.

 **4 jugadores:** Cada jugador usa 2 pingüinos.

3. Se colocan los pingüinos. Cada jugador coloca sus pingüinos en el tablero de juego, empezando por el jugador más joven y siguiendo después alrededor de la mesa de juego en el sentido de las agujas del reloj. Los pingüinos se van poniendo de uno en uno, siempre en placas de hielo no ocupadas que contengan un solo pez, hasta que a los jugadores no les quede ninguno.

4. ¡Comienza la partida!

PARTIDA PREPARADA PARA 4 JUGADORES



CÓMO SE JUEGA

Las partidas se desarrollan a lo largo de varios turnos, empezando por el jugador más joven y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

El turno de cada jugador consiste en dos pasos:

1. Mover un pingüino

2. Obtener la placa de hielo

MOVER UN PINGÜINO

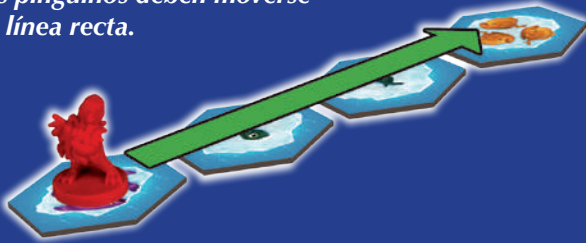
En este paso, el jugador mueve uno de sus pingüinos tanto como quiera, pero sólo en línea recta.

El pingüino puede desplazarse en cualquiera de las seis direcciones del hexágono, pero no puede cambiar de dirección durante el movimiento.

El pingüino sólo puede escoger como destino de su movimiento una placa de hielo que no esté ocupada. Tampoco puede cruzar por placas de hielo ocupadas por otro pingüino, aunque sea de su mismo color, ni por espacios en los que ya no haya una placa de hielo.

MOVIMIENTO PINGÜINO

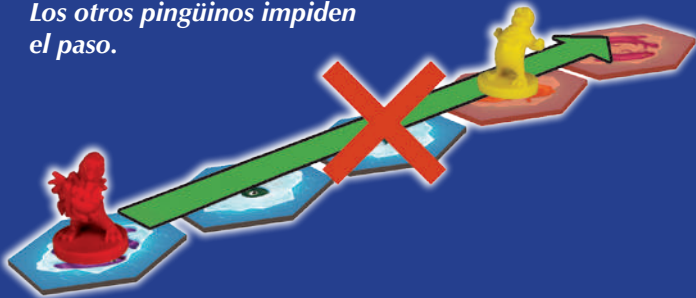
Los pingüinos deben moverse en línea recta.



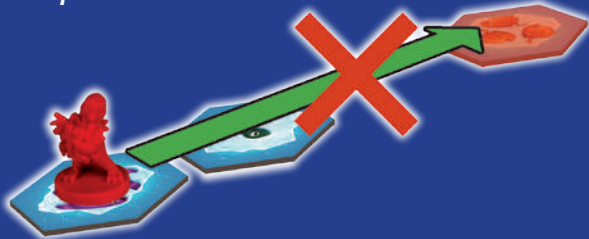
Los pingüinos no pueden cambiar de dirección durante el movimiento.



Los otros pingüinos impiden el paso.



Los espacios sin placa de hielo no se pueden cruzar.



OBTENER LA PLACA DE HIELO

En este paso, el jugador coge la placa de hielo sobre la que antes estaba el pingüino que acaba de mover, y la añade a su colección. Las placas de hielo se van dejando, boca arriba, frente al jugador, formando una pila.

COGIENDO LA PLACA DE HIELO

Después de mover su pingüino, el jugador toma la placa de hielo en la que éste se encontraba.



Una vez que un jugador ha tomado la correspondiente placa de hielo, da comienzo el turno del siguiente jugador.

Los jugadores están obligados a mover uno de sus pingüinos cada turno. Si llega un momento en el que esto resulta imposible para un jugador, se considera que sus pingüinos ya han capturado todos los peces que han podido, y no podrá jugar más turnos. Después, retira sus pingüinos del tablero y añade las placas de hielo que ocupaban a su pila.

El juego continúa de este modo hasta que ya no se pueda mover ningún pingüino, y todos hayan sido retirados del tablero. Las placas de hielo que no hayan sido tomadas por ningún jugador se devuelven a la caja del juego.

QUIÉN GANA

Una vez que se hayan retirado todos los pingüinos del tablero de juego, cada jugador suma todos los pescados que haya en las placas de hielo de su pila. El jugador que haya conseguido el mayor número de peces gana la partida. Si hay empate, gana el jugador que haya acumulado más placas de hielo. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados ganan la partida.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Alvydas Jakeliunas y Günter Cornett

Producción: Mark O'Connor

Edición y corrección de texto: Steven Kimball y Mark O'Connor

Diseño gráfico: Chris Beck, Dallas Mehlhoff, y Brian Schomburg

Gestor de dirección artística: Andrew Navaro

Dirección artística: Kyle Hough

Ilustraciones de portada y componentes : Sylvain Decaux

Responsable de production : Eric Knight

Gestor de producción: Corey Konieczka

Ejecutivo de diseño de juego: Michael Hurley

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducido sin permiso expreso. ¡Pingüinos!, Fantasy Flight Games y el logo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games se encuentran en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EEUU, y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en exclusiva en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Conserva esta información para futuras referencias. No apto para menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes finales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China.