



REGLAS

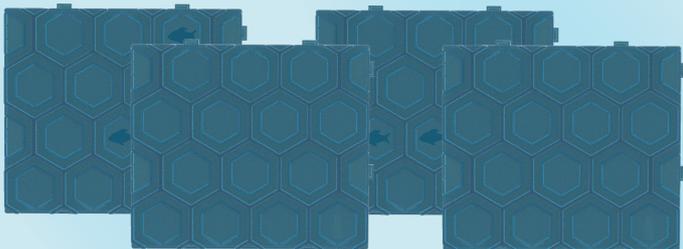
¡El hielo se rompe bajo tus patas! Atrapa todos los peces que puedas antes de que el suelo se hunda... porque si no lo haces, otro pingüino lo hará. No hay cuartel en la lucha entre familias pingüinas.

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

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

## CONTENIDO

### 4 tableros Oceánicos



### 16 Pingüinos (4 por color)



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

### 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



Placas de hielo bocabajo

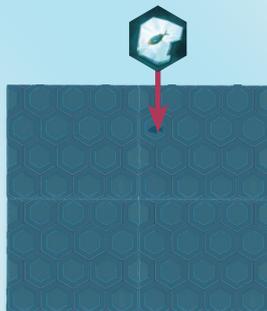
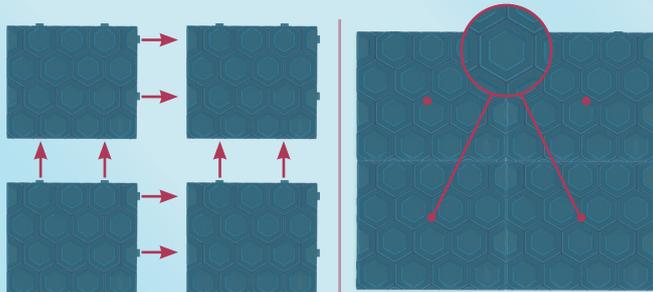


Estas 60 fichas hexagonales representan Placas de hielo con 1, 2 ó 3 peces en una cara y agua en el dorso.

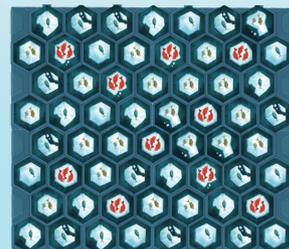
## PREPARACIÓN

1. Monta los 4 tableros Oceánicos tal y como se muestra en el diagrama de ejemplo. Los iconos de peces de los tableros deben apuntar en la misma dirección.
2. Baraja bocabajo las 60 Placas de hielo y rellena los tableros Oceánicos poniendo Placas de hielo bocarriba y al azar para crear el tablero de juego. Si todo el mundo esta conforme, se pueden cambiar de lugar algunas Placas para que las de 2 y 3 peces estén mejor distribuidas en el tablero.
3. Cada participante elige un color de Pingüino y toma el número adecuado de Pingüinos de ese color. El número de Pingüinos a tomar depende del número de participantes en la partida:
  - 2 participantes: cada participante toma 4 Pingüinos.
  - 3 participantes: cada participante toma 3 Pingüinos.
  - 4 participantes: cada participante toma 2 Pingüinos.

Cada participante coloca sus Pingüinos en el tablero de juego, empezando por la persona 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 vacías, hasta que a los jugadores no les quede ninguno por poner.



¡Todo listo para jugar!



## OBJETIVO DEL JUEGO

En ¡Pingüinos!, de 2 a 4 participantes mueven a sus Pingüinos entre las Placas de hielo, capturando todos los peces que puedan. Quien consiga más peces ganará la partida.

## CÓMO SE JUEGA

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

El turno de cada participante consiste en 2 pasos:

1. Mover un Pingüino
2. Obtener la Placa de hielo

### 1. MOVER UN PINGÜINO

En este paso, puedes mover uno de tus Pingüinos tanto como quieras, pero solamente en línea recta.

El Pingüino puede desplazarse en cualquiera de las 6 direcciones del hexágono, pero no puede cambiar de dirección durante el movimiento.

El Pingüino solo 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 (consulta Movimiento Pingüino más abajo).

### 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.



### 2. OBTENER LA PLACA DE HIELO

Toma la Placa de hielo sobre la que antes estaba el Pingüino que acabas de mover y añádela a tu colección. Las Placas de hielo se van dejando, bocarriba, frente ti, formando una pila.

Atención: para retirar fácilmente una Placa de hielo del tablero, presiona una de sus esquinas.

### TOMANDO LA PLACA DE HIELO

Después de mover tu Pingüino, toma la Placa de hielo en la que este se encontraba.



Una vez se haya tomado la correspondiente Placa de hielo, da comienzo el turno del siguiente participante.

**Es obligatorio** que muevas uno de tus pingüinos en tu turno. Si llega un momento en el que esto resulta imposible, se considera que tus Pingüinos ya han capturado todos los peces que han podido y no podrás jugar más turnos. Después, retira tus Pingüinos del tablero y añade las Placas de hielo que ocupaban a tu pila.

La partida continúa de este modo hasta que ya no se pueda mover ningún Pingüino y todos se hayan retirado del tablero.

### QUIÉN GANA

Una vez que se hayan retirado todos los Pingüinos del tablero de juego, todo el mundo suma los peces que haya en las Placas de hielo de su pila. Las Placas de hielo que no hayan sido tomadas por ningún participante se devuelven a la caja del juego.

Aquella persona que haya conseguido el mayor número de peces gana la partida. Si hay empate, gana la persona entre las empatadas que haya acumulado más Placas de hielo. Si el empate persiste, todas las personas empatadas comparten la victoria.



**¡PINGÜINOS!**

## CRÉDITOS

Diseño de juego: Günter Cornett y Alvydas Jakeliunas

Producción: Sophie Gravel

Edición: Pierre-Olivier Gravel

Traducción: Moisés Busanya y Darío Aguilar

Revisión: Natalia Martínez Villarán

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Émeline D'Aoust, Martin Roy  
y Adrian Harper

Desarrollado por:



Todos los derechos reservados.

©2023 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative

Rigaud, QC J0P 1P0

Canadá

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)

[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)

Ninguna parte de este producto puede  
ser reproducido sin permiso expreso.

Fabricado en China.