

Pingüino Final



Kenta Murayama

¡La lucha es real!

El primer pingüino fue el primer pingüino de la colonia en saltar valientemente al mar en busca de comida. El resto de los pingüinos siguió rápidamente su ejemplo.

¡PERO! Cuando no quedan suficientes presas para todos, sólo el último pingüino que se aferre a una presa conseguirá llenar su barriga. No pierdas de vista a tu pez, estira tus dedos al máximo y resiste para ganar la lucha encarnizada contra los otros pingüinos.

¡Sé el Pingüino Final!



◆ OBJETIVO DE LA PARTIDA ◆

Intenta ganar tantos puntos como puedas consiguiendo cartas. Para obtener una carta, debes ser la última persona que tenga un dedo tocando la carta. ¿Sencillo, verdad? Recuerda que vas a necesitar tus dedos para revelar o recoger otras cartas. ¿Debes hacer tu máximo esfuerzo o dejar partir a tu presa para intentar conseguir otras cartas?

◆ COMPONENTES ◆

- 24 cartas
- 1 reglamento

◆ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ◆

Baraja las 24 cartas y forma un mazo de robo. Coloca el mazo bocabajo al alcance del grupo completo. La persona que está leyendo este reglamento es la primera en jugar.

¡Estira tus dedos!

◆ DESARROLLO DE LA PARTIDA ◆

Los participantes toman turnos en el sentido de las agujas del reloj. Durante tu turno, debes realizar las siguientes acciones en orden:

1. Toma la primera carta del mazo de robo.
2. Revisa la carta en secreto, y colócala boca abajo cerca del mazo de robo.
3. Coloca uno de tus dedos sobre la carta y lentamente en voz alta haz una cuenta regresiva desde 3 hasta 0. El resto de participantes puede poner uno de sus dedos sobre esa carta durante la cuenta regresiva.

Cuando la cuenta regresiva llega a 0, nadie más puede añadir un dedo a la carta o intercambiar su dedo puesto por otro. En otras palabras, luego de que se acabe la cuenta regresiva, si un participante no ha puesto un dedo sobre la carta recién colocada, no podrá hacerlo más adelante durante la partida.

4. Es el turno de la siguiente persona.

◆ IMPORTANTE ◆

- Cuando sólo una persona tiene un dedo sobre una carta, esa persona debe dejar la carta boca-riba frente suyo. Si la carta tiene un efecto, este debe resolverse inmediatamente.
- Los participantes sólo pueden usar sus dedos para manejar las cartas, incluso si para hacerlo deben levantar dedos que estén sobre otras cartas. No importa cuántos dedos se usen, siempre que sólo se usen dedos. ¡No puedes tomar cartas con otra cosa que no sean dedos!
- Un dedo sólo puede tocar una carta a la vez. En otras palabras, máximo puedes tocar 10 cartas a la vez.
- **En cualquier momento puedes retirar tus dedos de alguna de las cartas que estés tocando. Si dejas de tocar una carta con un dedo, aunque sea por un instante, debes retirar tu dedo de esa carta.**



◆ FINAL DE LA PARTIDA ◆

La partida finaliza cuando se juega la última carta del mazo de robo. En ese momento, se deben descartar todas las cartas que aún tengan dedos de más de una persona encima. Cada participante debe contar cuando puntos ha conseguido según las cartas que tiene frente suyo. La persona con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana la persona con más cartas delante suyo (incluyendo las cartas de efecto).

◆ CONSEJOS ◆

- ※ No muevas intencionalmente las cartas ya colocadas, ni sabotees a otros cuando intentan tomarlas.
- ※ No siempre necesitas usar tu mano libre para tomar una carta. Usar el pulgar y el índice es una de las muchas tácticas posibles.
- ※ Tal vez debas inventar tus propias estrategias para hacer que otros tomen la carta después de que compruebes su contenido 😊.

Créditos:

Autor: Kenta Murayama

Ilustraciones: hento

Project Manager: Jade Sung

Diseño grafico: Junho Na



◆ CARTAS ◆

+1~+7



Cartas de puntos: el participante que consigue esta carta gana sus puntos al final de la partida. Recuerda que al final de la partida gana quien consigue más puntos.

-1~-3



Cartas de puntos negativos: estas cartas entregan puntos negativos a quien las consiga. Al final de partida puedes tener más puntos negativos que positivos.

+6



Cartas +6 / -3: si al final de la partida tienes sólo una de estas cartas, te da +6 puntos. Pero si obtienes una segunda, el par te da -3 puntos en total. Y esto se repite; la tercera carta te entrega +6 puntos. Si al final de la partida tienes tres de estas cartas, obtendrás $-3 + 6 = 3$ puntos.



Cartas de efecto: “Descarta 1 carta”, “Quita 1 de tus dedos de una carta” y “Haz que otro participante quite 1 dedo de una carta”. Los efectos de estas cartas deben llevarse adelante inmediatamente cuando la carta es revelada. Las cartas que se descartan por el efecto “Descarta 1 carta” deben removerse de forma permanente de la partida.