Montaña Pingüino



MANUAL DEL CORREDOR

*Adrenalina, pingüinos y gravedad. En las alturas de la **Montaña Pingüino**, corredores y sus trineos compiten en emocionantes carreras cuesta abajo, combinando estrategia y habilidad para ser los primeros en alcanzar la meta.*

CONTENIDO DEL JUEGO



Manual de juego



4 cartas de personajes



44 cartas de acción



1 carta de inicio



1 carta de meta



24 cartas de camino



42 cartas de ítem



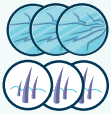
4 cartas de resumen



4 trineos



8 cubos



6 tokens de efecto





Token de primer jugador

OBJETIVO DEL JUEGO

En **MONTAÑA PINGÜINO**, los **corredores** (jugadores) competirán para llegar primero a la meta, adquiriendo mucha velocidad a medida que van descendiendo. ¡Saber utilizar ítems y lanzarlos en el momento perfecto es clave para poder ganar esta fascinante carrera!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

CORREDORES

Cada corredor:

1) Elige un Trineo (1) y 2 cubos del mismo color (2).

2) Toma 1 Carta de Personaje (3) y 11 Cartas de Acción correspondiente de su corredor (Mazo) (4). Baraja el mazo de Cartas de Acción de su personaje y toma las primeras 5 cartas para formar su mano, las cartas restantes se ubican a un lado de su Carta de Personaje







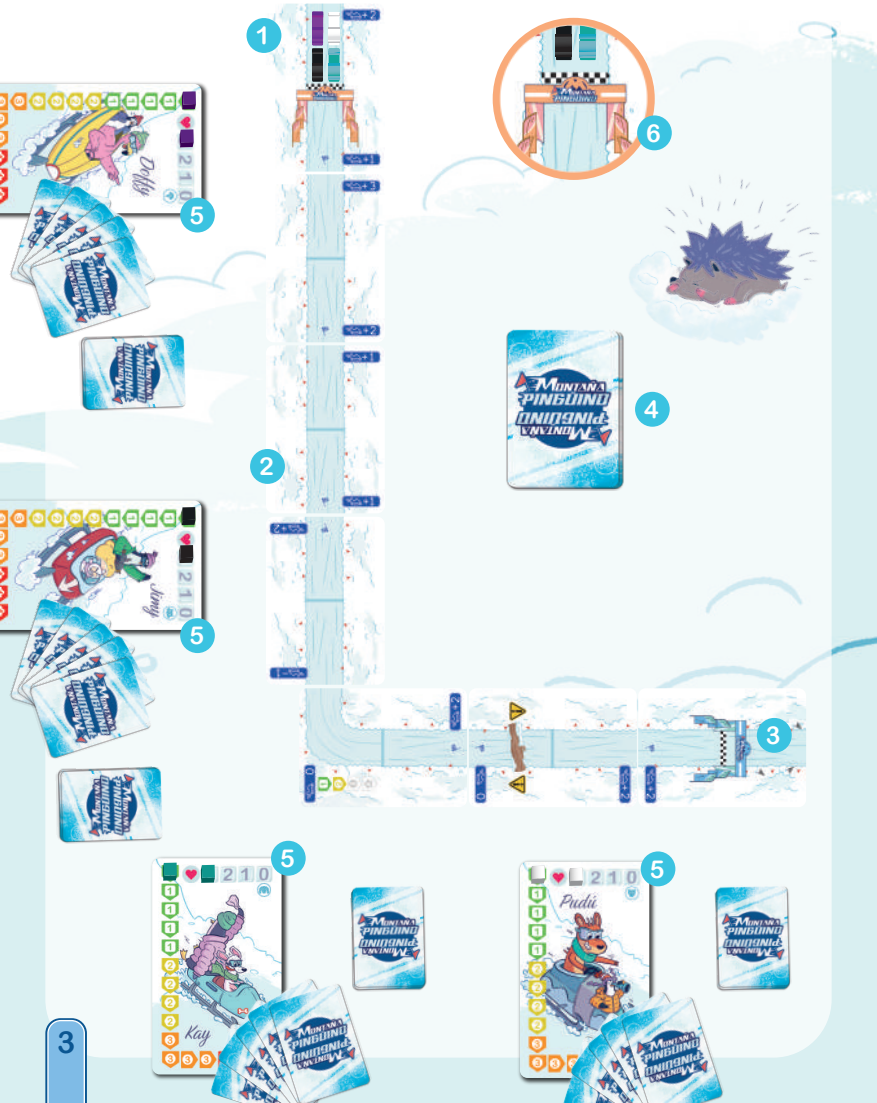
3) Colocar:

- La carta de personaje al frente de cada corredor.
- Un cubo al inicio del velocímetro.
- Otro cubo en el número más alto del Medidor de Salud.
- Mazo de Acción a un lado de la carta de personaje.



PREPARACIÓN DE LA PISTA

Nota: Se recomienda para las primeras partidas utilizar las 7 cartas de pistas marcadas con el ícono :



1) Separar la Carta de Inicio y la Carta de Meta del mazo de Cartas de Pistas. Poner la Carta de Inicio 1 sobre la mesa para comenzar a armar la pista de forma que quede visible y al alcance de todos los jugadores.

2) Barajar el resto de Cartas de Pista, tomar 7 cartas y devolver el resto de Cartas de Pista a la caja, no se utilizarán en esta partida. Colocar las cartas seleccionadas de 1 en 1 siguiendo el sentido de la pista 2, luego ubicar la última carta para cerrar la pista con la Carta de Meta 3. Los jugadores podrán utilizar más Cartas de Pista si así lo desean.

3) Barajar el Mazo de Ítems y ponerlo boca abajo a un costado de la pista 4.

4) Cada corredor ubica su carta de personaje alrededor de la pista 5.

5) Cada corredor coloca su trineo antes de la linea de partida en la Carta de Inicio 6.

6) Se reparte una carta de resumen a cada corredor. El que tenga es el corredor principal y toma el token de primer jugador.

Nota: Para corredores avanzados se puede utilizar las cartas de personajes por su lado alternativo (KG) o (leaf).

-Personaje Pesado (KG)***: Este tipo de personaje tiene uno más de salud, pero se demora mas en llegar a velocidades altas.***
-Personaje Liviano (leaf)***: Este tipo de personaje tiene uno menos de salud, pero se demora menos en llegar a velocidades altas.***

Personajes Pesados



Personajes Livianos



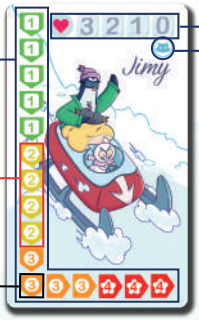
TIPOS DE CARTAS

PERSONAJE

Velocímetro: *Este se conforma de 4 niveles de velocidad.*

Velocidad: *Define la cantidad de movimiento que avanzará el trineo.*

Aceleración: *Representa la variación de velocidad, esta puede aumentar o disminuir por efecto de cartas de acción e ítem, incluso por la pista.*



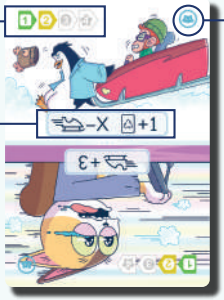
Salud del trineo.

Identificador del corredor correspondiente.

ACCIÓN

Velocidad en la cual se activa la habilidad de la carta.

Habilidad o efecto: Estas permiten aumentar o disminuir tu velocidad, recuperar cartas de la pila de descarte, golpear y aumentar tu conducción.

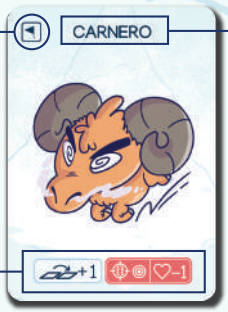


Identificador del corredor.

ÍTEM

Identificador de carta de Ítem.

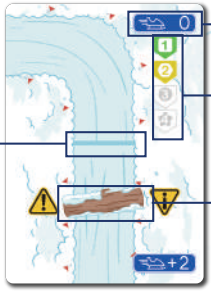
Habilidad o efecto: Son similares a las cartas de acción, pero además permiten aplicar efectos sobre la pista mediante tokens, así como afectar al propio corredor o a otros corredores.



Nombre de la carta de ítem.

PISTA

Cada carta de pista esta conformada por dos secciones. Esta zona diferencia cada sección. Los corredores mueven su trineo entre secciones.



Aceleración de la sección de pista.

Límite de velocidad de la curva.

Símbolo de árbol (obstáculo).

RONDA DE JUEGO

MONTAÑA PINGÜINO transcurre durante varias rondas, estas se desarrollan hacia la izquierda comenzando por el corredor principal. Cada ronda se divide en 2 fases:

1) Fase de Apoyo.
2) Fase de Impulso.

1) FASE DE APOYO

En la fase de apoyo los corredores preparan sus jugadas para ir lo mas rápido y alocados posible. Esta fase se desarrolla de la siguiente manera:

1.1) Cada corredor, en orden de turno, roba una carta del Mazo de Ítems. El corredor o los corredores que estén en último lugar roban 3 cartas y escogen una de ellas, descartando las demás. **No se puede tener más de dos ítems en la mano.** Si en algún momento se sobrepasa el límite, el corredor deberá descartar la(s) carta(s) que no pueda mantener.

Nota: Durante la primera ronda no se roban cartas de Ítem.

1.2) Todos los corredores deben jugar una carta de acción o de ítem, colocándola boca abajo a la izquierda de su Carta de Personaje. De forma opcional pueden jugar una segunda carta a la derecha de su Carta de Personaje. Primero se activa la carta izquierda y luego la derecha. Con estas se puede acelerar, usar conducción y/o golpear (ver sección **HABILIDADES** página 10).



Nota: Las cartas con ⚡ se pueden jugar en cualquier momento y no se consideran para el límite de cartas jugadas ya que son efectos inmediatos.

Nota: Algunas cartas de acción son dobles, la habilidad que se active será la que se encuentra en la sección superior, asegúrate de ubicar correctamente la carta.

1.3) Una vez que todos han ubicado sus cartas, comenzando por el Corredor Principal y continuando luego hacia la izquierda, los corredores irán activando sus cartas de izquierda a derecha. Cuando todos hayan aplicado el efecto de sus cartas se continúa con la **Fase de Impulso**.

Doffy va a una velocidad naranja según su tarjeta de personaje, por lo que no puede usar el efecto superior de la carta ya que su velocidad es mayor. Si Doffy hubiese jugado la carta en la otra orientación podría haber usado el efecto inferior de la carta, cuyo rango de velocidad es naranjo, pero lamentablemente la jugó al revés.



Nota: Las cartas de acción solo se activarán si es que la velocidad del corredor se encuentra dentro del rango de velocidad definido por la carta.

2) FASE DE IMPULSO

En esta fase los corredores usan la velocidad acumulada para ir avanzando a través de la pista y van ganando aun más aceleración medida que van pasando de sección a sección. La fase de impulso tiene 3 subfases:

2.1 Avance.
2.2 Verificación de velocidad.
2.3 Aceleración de pista.

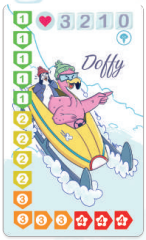
2.1) Avance

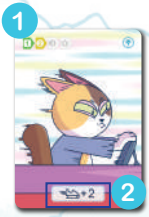
Partiendo por el primer corredor, moverán su trineo avanzando tantas secciones en las cartas de pistas como el nivel de velocidad que tenga cada jugador en su velocímetro:

Verde / Cuadrado: 1 sección
Amarillo /Hexágono: 2 secciones
Naranjo / Circulo : 3 secciones
Rojo / Estrella : 4 secciones

Doffy juega dos acciones 1 *que le dan +3 (1+2)* 2 *de aceleración, por lo que debe mover su marcador de velocidad tres recuadros* 3.







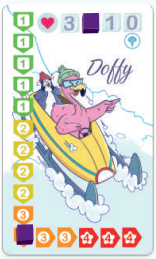




Doffy se encuentra en velocidad verde 4*, por lo que se desplaza solo una sección con su trineo* 5.

2.2) Verificación de velocidad

Al entrar por una o más curvas o pasar por uno o más árboles, se debe verificar el nivel de velocidad que lleva el trineo y compararla con el límite de velocidad de la carta de pista. Este límite puede aumentar mediante el uso de conducción. En caso de superar este límite el trineo recibe daño (ver sección **DAÑO** página 11).



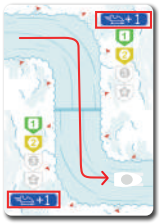




Doffy se encuentra en velocidad ***naranja*** *y el límite de velocidad en la curva es* ***amarillo****, pero Doffy aumento su* ***conducción*** *en* ***1*** *gracias a una carta de acción y puede entrar a la curva sin recibir daño.*

2.3) Aceleración de pista.

Una vez realizado el movimiento y verificado que el trineo todavía sigue en pie, los corredores deberán sumar o restar a su velocímetro la aceleración indicada en cada sección de pista en la que entró el trineo, esto podría hacer aumentar o disminuir la aceleración en la tarjeta de personaje.





Pudú debe avanzar 2 secciones, al pasar por la primera sección de pista ***suma*** *1 en su velocímetro y luego* ***suma*** *1 más al pasar por la segunda.*
Pudú requiere modificar su velocímetro, ya que la aceleración de la pista ***fue 2 en total****.*

FIN DE LA RONDA

Al terminar cada ronda se comprueba si:

Algún trineo pasa la meta: Activa fin de la partida ***(ver sección FINAL DE LA PARTIDA).***

Ningún trineo pasa la meta: Cada corredor descarta las cartas jugadas y se remueven los tokens de la pista. Los corredores toman cartas de su Mazo de Acción **hasta tener 5 cartas en su mano,** si su Mazo de Acción **no tiene 5 cartas**, solo se puede tomar las cartas restantes. El Mazo de Acción **solo se puede recuperar** con cartas de acción. No se consideran para el límite de mano las cartas de ítems. **No podrán tomar cartas aquellos corredores cuyos trineos hayan sido destruidos en esta ronda *(ver sección DAÑO página 11).*** El corredor que tiene el token de primer corredor lo pasa hacia la izquierda y se comienza una nueva ronda.

FINAL DE LA PARTIDA



La partida termina al finalizar la ronda en la que **uno o más trineos cruzan la línea de meta.**
El trineo que llegue a la línea de meta con más velocidad será el ganador. Si más de un trineo alcanza la misma velocidad, se desempata por el corredor que logre una mayor aceleración, si continúa el empate, el corredor que tenga más salud, si aún así persiste el empate, los corredores comparten la victoria de manera fotográfica.

Nota: Si un trineo cruza la meta gracias a una carta de ítem durante la* Fase de Apoyo*, ese trineo será el ganador, independiente de que el trineo termine destruido. En caso de que más de un trineo haya cruzado la meta durante esta fase, se continúa hasta que termine la ronda, verificando en ese momento quien es el corredor ganador.

HABILIDADES

Tanto las cartas de acción como las de ítems tienen habilidades que pueden afectar al mismo corredor o a otros corredores. Se deben ejecutar de manera completa, de no ser posible la carta solo se descarta al final de la ronda, sin poder ser usada.

Aplicación de habilidades:

El recuadro de habilidad puede contener habilidades con **fondo blanco** o habilidades con **fondo rojo**. Estas se leen de izquierda a derecha.

- **Fondo blanco**: Afectan al mismo corredor. Constan de un icono de habilidad y un número, permite modificar la aceleración, la conducción, movimiento, entre otros.

- Fondo rojo: Afectan a otros corredores, en primer lugar indica cual es el o los objetivos, luego el rango del efecto y el efecto.



Kay juega su carta de acción 1 *y el ítem* ***BOMBA DE NIEVE*** 2 *, primero se ejecuta por orden su carta de acción (a la izquierda de la Carta de Personaje), esta disminuye su aceleración y puede barajar su descarte de acciones con su mazo de acciones, al ser de* ***fondo blanco*** *solo le afecta a ella. Luego se ejecuta* ***BOMBA DE NIEVE****, que afecta a todos los jugadores a un rango de 1 o 2 de distancia, quitándoles 1 de salud y 3 de aceleración.*

Nota: Si una carta de acción o ítem, contiene tanto habilidades de fondo blanco como rojo, primero se ejecuta la sección de fondo blanco y luego la de fondo rojo.

DAÑO

EN FASE DE APOYO

Cuando un trineo recibe daño por acciones o ítems se debe ir restando salud en el medidor de salud tantas casillas como daño recibido, una vez asignado todo el daño se comprueba el estado del trineo.

-Si el contador de salud es **> 0**, no ocurre nada, el trineo sigue en pie.
-Si el contador de salud **llega a 0**, el trineo se destruye *(ver sección **DESTRUCCIÓN de TRINEO** página 12).*

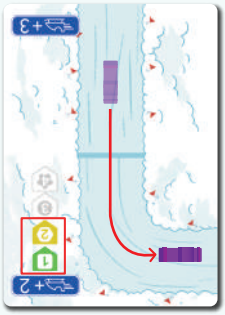
EN FASE DE IMPULSO

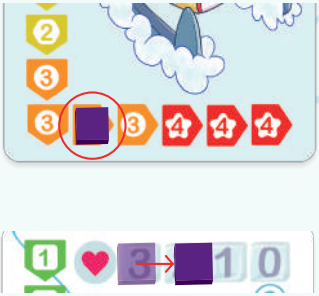
Durante la Fase de Impulso el trineo puede recibir daños de las siguientes maneras:

1) Superar el límite de velocidad al pasar por una curva. Las restricciones de velocidad pueden ser verdes o amarillas dependiendo de la curva:

-Curva lenta: Su límite de velocidad es verde.
-Curva rápida: Su límite de velocidad es amarillo.

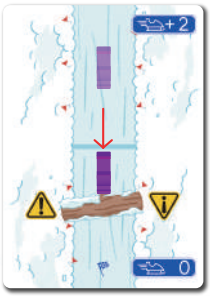
El corredor retrocederá el marcador de salud tantos espacios como diferencia haya entre el límite de velocidad de la curva y el rango de velocidad que lleva trineo. Se recibe daño cada vez que se exceda el límite de velocidad en las curvas.

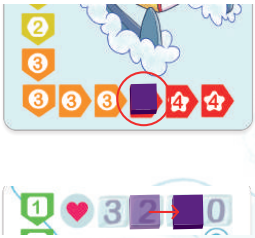




*Doffy al pasar por la curva de la pista, que tiene un límite de velocidad amarillo, **recibe 1 de daño,** ya que, este esta pasando con su velocidad en naranjo. Si Doffy hubiese pasado con su velocidad en rojo, hubiese recibido **2 de daño.***

2) **Pasar sobre un árbol:**
Se recibe solo uno de daño al pasar por un árbol a una velocidad superior a la amarilla.





Doffy al pasar sobre un árbol, ***recibe 1 de daño,*** *ya que, su velocidad es* ***roja****. Si Doffy hubiese pasado con su velocidad en* ***naranja****, hubiese recibido también* ***1 de daño****.*

DESTRUCCIÓN DEL TRINEO

Cuando, por cualquier carta o elemento de la pista, un trineo llega a un nivel de salud igual a 0, entonces el trineo se destruye. El corredor debe colocar **inmediatamente** la velocidad en la primera casilla de aceleración y el contador de salud nuevamente en su número más alto. El corredor solo podrá jugar una carta durante el próximo turno y no podrá robar cartas de su mazo de acción.



Nota: Las cartas inmediatas no se ven afectadas por esta restricción.

EN FASE DE APOYO

Si la destrucción de trineo ocurrió en esta fase, una vez aplicadas las consecuencias de la destrucción del trineo, el corredor puede jugar las cartas que todavía no haya podido activar, sumando la aceleración o efectos a su trineo. Se desarrolla la Fase de Impulso de manera normal.

EN FASE DE IMPULSO

En caso de una destrucción durante la fase de impulso, el corredor deberá desarrollar la subfase de avance y posteriormente, aplicar el efecto de destrucción de trineo indicado previamente. El corredor no podrá aplicar la aceleración de las pistas en su velocímetro.

TOKENS DE EFECTO



Token de Hielo: En la sección donde esta ubicado el token de hielo se aplica un límite amarillo, en caso de que la sección ya tenga un límite amarillo, se considerará límite verde. El token se remueve al final de la ronda.



Token de Púas: Causa uno de daño a cualquier corredor que esté o entre en dicha sección, incluido quien puso el token. Este efecto no es acumulativo con otros tokens de púas en la misma sección de pista. El token se mantiene solo hasta el final de la ronda.

VARIANTES

MODO PURISTA

Retirar el mazo de ítems. Se juega solo con las cartas de acción.

MODO CAMPEONATO

Los corredores realizarán 3 carreras. Las carreras se realizan de igual manera que una carrera normal. El fin de la partida será una vez que todos los corredores lleguen a la meta. Según la posición en que llegaron y su velocidad; obtendrán puntos como se indica en las siguientes tablas:

2 Corredores

LUGAR	PUNTAJE
1°	7
2°	3

3 Corredores

LUGAR	PUNTAJE
1°	7
2°	5
3°	3

4 Corredores

LUGAR	PUNTAJE
1°	7
2°	5
3°	3
4°	1

El corredor que tenga más puntos al final del campeonato será el ganador. En caso de empate, el que haya obtenido el primer lugar más veces será el ganador. Si el empate persiste se comparte la victoria.

EXPLICACIÓN CARTAS

CARTAS DE ACCIÓN



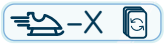
:Perder 1 de salud.



:+1 a la aceleración.



:+1 a la conducción.



:-X a la aceleración, mínimo 1, quien activó la carta elige cuanto disminuirá su aceleración y al final del turno debe barajar la pila de descarte con el mazo de acción del corredor.



:-X a la aceleración, mínimo 1, quien activó la carta elige cuanto disminuirá su aceleración y recupera 1 carta a elección de la pila de descarte de acción directo a su mano.



:-X a la aceleración, mínimo 1, quien que activó la carta elige cuanto disminuirá su aceleración y recupera 2 cartas a elección de la pila de descarte de acción directo a su mano.



:Un corredor oponente en tu misma posición, pierde 1 de salud.



:Un corredor oponente en tu misma posición o a 1 sección de distancia pierde 1 de salud.

CARTAS DE ÍTEM

Aletón: El conductor obtiene +1 de conducción.

Ardilla: Recupera 1 carta de ítem a elección de la pila de descarte de ítems.

Bomba de Nieve: Todos los corredores a una distancia de 1 o 2 secciones pierden 1 de salud y 3 de aceleración.

Caña Mágica: Mueve tu trineo 1 sección hacia adelante y retrocede 1 sección al trineo oponente que va en primer lugar. Se aplican los límites de curvas y aceleraciones de pista correspondiente.

Carnero: Mueve tu trineo 1 sección hacia adelante, todos los corredores oponentes que se encuentren en la sección de llegada pierden 1 de salud. Se aplican los límites de curvas y aceleraciones de pista correspondiente.

Erizo: A una distancia de 0 o 1 sección se coloca un token de Púas.

Escuadrón Canino: Suma 3 a la aceleración del corredor.

Hielo: A una distancia de 0 o 1 sección se coloca un token de Hielo.

Iglú: Bloquea el daño recibido por una carta de acción o ítem.

Misil Orca: Todos los corredores que se encuentren a una distancia de 1 a 5 secciones pierden 1 de salud.

Pez Espada: Un corredor oponente objetivo pierde 1 de salud y 3 de aceleración.

Reparar: El corredor recupera 1 de salud.

Tormenta de Nieve: Anula el efecto de una carta de ítem oponente.

AGRADECIMIENTOS

Del Autor: A Pudú Juegos por haber confiado en este juego y por el gran trabajo que realizaron como editorial. A Diego San Martín y Cesar Boccanegra por conversar conmigo en mis lluvias de ideas. A todos quienes han testeado y probado este juego. A mi familia, Andrea y Gael, que siempre son una fuente de inspiración y apoyo, los amo.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Felipe Tabilo.
Ilustración: Dannaé Álvarez Rivas @danna.nanna .
Director de Arte y diseño gráfico: Eitel Saavedra @juegacaracol .
Edición: Andrés "Organn" Navarro.
Redacción de Reglas: María Josse Sánchez.
Revisión Manual: María Josse Sánchez, Pali Fernández, Oso Villaseñor.
Editorial: Pudú Juegos.
Agradecimientos: Eitel Saavedra, Conce Lúdico, Patricio del Villar, Planeta LoZ, Within Play (Chilo, Álvaro y Dany).