



Es una verdad universal que a todo el mundo le gusta ver a los pingüinos deslizarse y girar sobre el hielo. Y el fútbol es el primer deporte mundial, ¿no es cierto? Así que coge a unas tiernas familias de pingüinos, dales un campo de fútbol helado, un balón, y disfruta de la resbaladiza diversión.

COMPONENTES

- Un tablero de PENGUIN SOCCER de 8x8 casillas.
- 3 pingüinos blancos en 3 tamaños.
- 3 pingüinos negros en 3 tamaños.
- Un balón rojo.

PREPARACIÓN

El tablero se sitúa a 45 grados de su orientación "normal", es decir, un jugador ocupando una esquina del tablero, y el otro jugador en la esquina opuesta. Cada jugador controla a una familia de 3 pingüinos, de un único color. Cada familia cuenta con una Mamá (grande), un Papá (mediano) y un Bebé (pequeño).

Todos los pingüinos comienzan la partida fuera del tablero. El balón rojo se coloca en la intersección de las 4 casillas centrales. La primera vez que un pingüino alcance una de las 4 casillas centrales, se lleva el balón a dicha casilla. El jugador que más se parezca a un pingüino comienza.

OBJETIVO

El ganador del juego será la familia que consiga llevar el balón a su zona de Gol en primer lugar. La zona de Gol es la casilla totalmente opuesta a la zona inicial del jugador, siendo la casilla inicial la casilla que está más cercana a dicho jugador. Poner el balón en la zona de Gol siempre cuenta como gol, aunque haya un pingüino ocupando dicha casilla.

REGLAS DEL JUEGO

- Una Mamá puede deslizarse 1 casilla o chutar 3 casillas.
- Un Papá puede deslizarse 2 casillas o chutar 2 casillas.
- Un Bebé puede deslizarse 3 casillas o chutar 1 casilla.

Cada turno, un jugador deberá mover a uno de sus pingüinos. Un movimiento consiste en una de las 3 siguientes acciones: **deslizarse**, **levantarse** o **chutar**.

Deslizarse: Un pingüino que esté levantado puede deslizarse en cualquiera de las 8 direcciones posibles (diagonal u ortogonalmente).

Por cada casilla atravesada durante el deslizamiento, podemos rotar la orientación del pingüino 45°. Para Papás y Bebés (que pueden desplazarse más de 1 casilla) la dirección del deslizamiento continúa en la orientación original. Recuerda, ¡son pingüinos deslizándose y rodando sobre el hielo!

Un pingüino **que comienza su turno** orientado hacia uno de las 8 posibles direcciones, puede deslizarse de nuevo en esa dirección, girando hacia donde desee mientras se desliza.

Un pingüino con el balón no puede deslizarse.

Cuando un pingüino llega a una casilla que contiene el balón, se detiene en esa casilla y se levanta con el balón en la misma casilla que él.

Si un deslizamiento o una patada resulta con un pingüino o el balón fuera del tablero, la pieza detiene su movimiento en la última casilla antes de abandonar el tablero y, en caso de ser un pingüino, este se levanta y se queda de pie.

Levantarse: En lugar de deslizarse, un pingüino que esté tumbado y orientado en cualquiera de las 8 posibles direcciones puede levantarse. Con esta acción termina su turno.

Chutar: Sólo un pingüino con el balón puede chutar.

Para chutar el balón, el pingüino con el balón lo orienta desde su casilla en una de las 8 posibles direcciones, y el balón se desplaza 1, 2 o 3 casillas, dependiendo del tipo de pingüino que esté chutando. Recuerda, un pingüino con el balón no se puede deslizar, y después de chutar no abandona la casilla inicial.

El balón nunca se despegar del hielo, de manera que no puede pasar por encima de otros pingüinos. Si el balón llega a una casilla donde hay otro pingüino, automáticamente éste se levanta con el balón en su misma casilla, y termina el turno del jugador que chutó.

Sólo puede haber un pingüino en cada casilla. Ningún pingüino puede intentar deslizarse dentro de una casilla donde hay otro pingüino. Eso sería una falta, y los pingüinos son demasiado educados para eso.

Un pingüino puede intentar deslizarse dentro de una casilla donde hay un pingüino rival en posesión del balón. Esto se llama un placaje. El placaje corta el movimiento del jugador que lo realiza, que pasa a ocupar el ese espacio, levantado y con el balón en su misma casilla. El jugador placado pierde el balón y es desplazado 1 espacio en la dirección en la que lo empuja el placaje, y no de pie, sino orientado en la dirección del placaje (de esta manera no podrá robar el balón de nuevo en ese turno). Esto puede desencadenar una cadena de empujones y reorientaciones, incluso puede terminar con algún pingüino fuera del tablero. Si un pingüino es empujado fuera del campo de juego, puede volver a ser jugador desde la zona inicial en un turno posterior.

No puedes placar a un jugador de tu propio equipo (de nuevo, es poco educado).

Todos los pingüinos comienzan fuera del tablero y entran al campo de juego deslizándose desde fuera del campo hacia la zona inicial. Todos los pingüinos fuera del campo se considera que están de pie, de modo que acceden al juego deslizándose en una de las 3 posibles direcciones. De esta manera, la entrada en juego de una Mamá, concluirá en la zona inicial, un Papá a una casilla de distancia y un Bebé a 2, y pueden girar según las reglas establecidas. Ningún pingüino puede entrar en la zona inicial del jugador rival.