

TÖLTSD LE
AZ APPOT



PINGVIN LÉGITÁRSASÁG

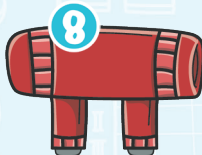


A Pingvin Légitársaság most kezdte meg tevékenységét a légi közlekedésben, és a többi légitársasághoz képest kevésbé igényes a pilóták képességeivel szemben. A bizakodó utasok már a helyükön ülnek, készen arra, hogy részesei legyenek egy minden bizonnyal felejthetetlen utazásnak. A pingvin legénység az első nap izgalmával telve igyekszik mindent megtenni, hogy a műszak végére valamennyi járatot célba juttassa. Jó repülést és sikeres landolást kívánunk!

Párookra osztva a célotok az lesz, hogy a lehető legtöbb repülési utasítást teljesítsétek. Az a csapat, amelyik a legtöbb utasítást tudja sikeresen végrehajtani, megnyeri a játékot.

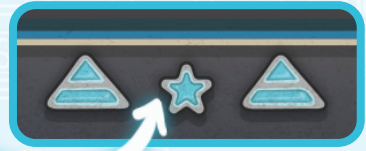
TARTOZÉKOK

- 1 9 kétoldalas panellapka
- 2 3 kiegészítő panellapka (csillaggal jelölve)
- 3 60 utasításkártya
- 4 20 kiegészítő utasításkártya (csillaggal jelölve)
13 állítható jelölő
- 5 1 kerek forgókapcsoló
- 6 3 csúszókapcsoló
- 7 3 billenőkapcsoló (piros, kék és fehér)
- 8 1 nagy piros kar
- 9 2 csúszka (kék és piros)
- 10 3 gombos tolókar (piros, kék és fehér)
- 11 4 időjelző
- 12 1 30 másodperces homokóra
- 13 1 pancser pingvin kezdőcsapat-jelölő

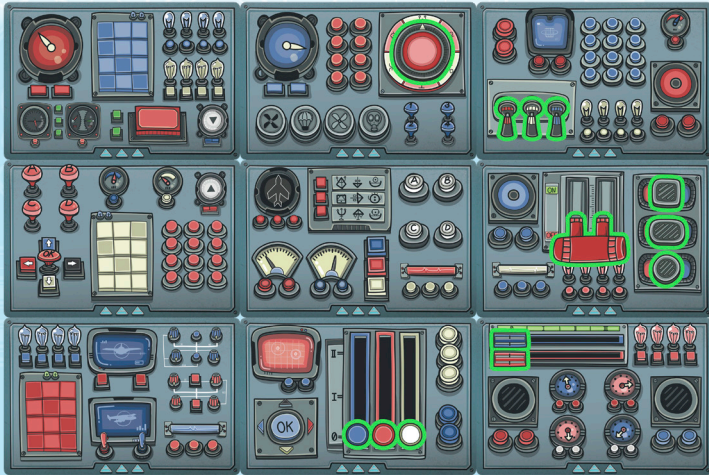


ELŐKÉSZÜLETEK

1 Keressétek ki a 3 kiegészítő panellapkát és a 20 kiegészítő utasításkártyát, és tegyétek vissza a játék dobozába. A kiegészítő tartozékainak mindegyikén egy csillag jelölés látható.



2 Állítsátok össze a műszerfalat a 9 panellapkából. Ezek a lapkák kétoldalasak, figyeljetek arra, hogy mindegyik lapkának azonos hátterű oldala (szürke vagy kék) legyen felfelé. Javasoljuk, hogy az első játék során a panellapkák kék hátterű oldalát használjátok. Tegyétek az állítható jelölőket a műszerfalra, a megfelelő helyekre (a képen látható módon).



*MEGJEGYZÉS:

A műszerfal moduliáris, és a panelekből többféleképpen összeállítható. Az állítható jelölőket tegyétek a megfelelő helyekre a műszerfalra (a képen látható módon).

- 3** A játékosokat osszátok szét csapatokra. Mi a **2 fős csapatok** kialakítását javasoljuk.
- 4** Keverjétek meg az **utasításkártyákat**, és a paklit az **időjelzőkkel** együtt helyezétek az asztal közepére.
- 5** Tegyétek a **homokórát** az asztal közepére vagy töltsétek le a Penguin Airlines **alkalmazást**. A legjobb játékműny érdekében azt javasoljuk, hogy az alkalmazást használjátok.
- 6** Az a csapat, amelyik legutóbb szerelt össze repülőgépet, megkapja a pancser pingvin kezdőcsapat-jelölőt. Abban a rendkívül valószínűtlen esetben, ha még senki sem szerelt össze repülőgépet, sorsoljatok kezdőcsapatot.

TÖLTSD LE
AZ APPOT



ÁTTEKINTÉS



A játék fordulókra oszlik, és minden forduló több körből áll. A kezdőcsapat hajtja végre az első kört, majd a többi csapat az óramutató járásával megegyező sorrendben – vagy az átlatok választott sorrendben – kerül sorra. Amint minden csapat teljesítette a körét, a forduló véget ér.

Az első fordulóban a csapat egyik tagja az irányítótorny szerepét tölti be, míg a másik csapattag (vagy csapattagok) lesz a légi személyzet. Tegyétek az utasításkártyák pakliját az irányítótornyban lévő játékos mellé, az időjelzőket és a homokórát (vagy az alkalmazást) pedig a légi személyzet kapja meg.

A KÖR MENETE

Az aktív csapat minden tagja egyszerre játszik. Ha minden csapattag készen áll, fordítsátok meg a homokórát (vagy aktiváljátok az alkalmazást). A kör elkezdődött!



*MEGJEGYZÉS:

Az első játék során könnyítésként az alkalmazásban 35 vagy 40 másodpercet is beállíthattok.

Az irányítótornyban lévő játékos **húz egy utasításkártyát**, de nem mutathatja meg a csapata többi tagjának, **hanem utasításokat kell adnia a légi személyzetnek, hogy a műszerfalon megnyomjanak bizonyos gombokat vagy mozgassák az állítható jelölőket. Ha a légi személyzet végrehajtotta a kártyán szereplő utasításokat, a kártyát tegyétek félre, a légi személyzet pedig vegyen el egy időjelzőt.** Ezt követően az irányítótornyban lévő játékos húz egy újabb utasításkártyát. A kör így folytatódik mindaddig, amíg nem teljesítetek 5 utasításkártyát vagy ki nem futtok az időből.



Az utasításkártyát a teljesítését követően tegyétek félre képpel felfelé, így az ellenfelek ellenőrizhetik, hogy az utasításokat megfelelően hajtottátok-e végre.

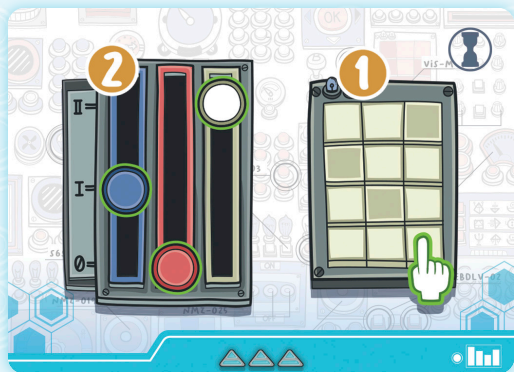
Kétféle utasításkártya van a játékban:

1 Egyszerű utasításkártyák:

A kártyán lévő utasítások mindegyike a műszerfal egy meghatározott paneljére vonatkozik.

Az utasítások egyik típusánál **1** a légi személyzetnek meg kell nyomnia egy meghatározott **gombot** a műszerfal egyik paneljén. Minden ilyen típusú utasításon egy **zöld körvonallal határolt kékszimbólum** látható, amely arra a gombra mutat, amelyiket meg kell nyomni.

Az utasítások másik típusánál **2** a légi személyzet feladata, hogy a **műszerfal egyik paneljén lévő állítható jelölő(ke)t a megfelelő pozícióba mozgassa**. Minden ilyen típusú utasításon az **adott jelölő(k) körül zöld körvonallal látható, és a megfelelő pozícióban áll(nak)**. Ha az adott jelölő már a megfelelő pozícióban van, a légi személyzet csak keresse meg a jelölőt, és érintse meg az ujjával.



A kártyán lévő homokóra-szimbólum egy emlékeztető, hogy az utasításkártya teljesítése után a légi személyzet vegyen el egy időjelzőt.



Példa: Irányítótorony: „Siess! A háromgombos tolókart (kék, piros és fehér) kell beállítani. A kék az 1-es, a piros a 0-s, a fehér pedig 2-es állásban legyen. Ezután a kis, fehér, négyzet alakú gombokkal teli panelen nyomd meg a jobb alsó gombot.”

2 Szekvenciakártyák:

A szekvenciakártyákon csak egy utasítás látható, amely kifejezetten a műszerfal egy bizonyos részére utal. Az irányítótoronyban lévő játékosnak – anélkül, hogy megmutatná a kártyát a csapata többi tagjának – először le kell írnia a műszerfal azon részét, amelyre a kártya utal, majd **meg kell határoznia a gombok sorrendjét**, amelyeket a légi személyzetnek meg kell nyomni (pl. fel, fel, le, jobbra). A légi személyzet a megadott sorrendben megnyomja a gombokat a panelen, majd közvetlenül ezután **hangosan felsorolja** a gombok színét, végül a feladatot az „OK” gomb megnyomásával fejezi be (a jobb oldali példában: kék, kék, fehér és fekete, majd az „OK” gomb megnyomása).



Minden kártya alján láthatjátok a helyes színsorrendet, amely segít ellenőrizni, hogy helyes volt-e a válasz. A kártyán lévő homokóra-szimbólum egy emlékeztető, hogy az utasításkártya teljesítése után a légi személyzet vegyen el egy időjelzőt.



Példa: Irányítótorony: „Gyorsan! Ez egy szekvenciautasítás! Keresned kell valamit, ami kesztre hasonlít, közepén egy nagy kerek piros gombbal. A gombok sorrendje: fel, fel, le és jobbra.”

Légi személyzet: „Kék, kék, fehér és fekete!” Ezután megnyomja az „OK” gombot.

Irányítótorony: „Helyes! Vegyé el egy időjelzőt!”

A KÖR VÉGE

A légi személyzet feladata a műszerfal kezelése és a gombok nyomogatása. Ezek mellett arra is **ügyelnie kell, hogy a csapat ne fusson ki az időből**. Mielőtt lejárna az idő, a légi személyzet **elkölthet egy időjelzőt, hogy megfordítsa a homokórárt**, és folytassa a játékot. A körnek akkor van vége, ha a csapat **kifut az időből**, vagy **teljesít 5 utasításkártyát**, vagy ha **kétszer is hibázik**.

KOMMUNIKÁCIÓS HIBA

Hoppá! Rossz gombot nyomtál meg! Amikor a légi személyzet tagjaként hibázol, és véletlenül rossz gombot nyomsz meg, az ujjadat a gombon kell tartanod a kör végéig, ezzel korlátozva a műszerfal láthatóságát. Körönként csak egy hibát véthettek. Ha a légi személyzet másodszer is hibázik, a **kör véget ér**, és a pontozás következik.

Ha a légi személyzet szekvenciakártya teljesítése közben hibázik, az ujját az „OK” gombon kell tartania. Ha a hiba egy állítható jelölő beállításakor történik, az ujj a jelölőhöz „ragad”. Akkor is megnyomhatsz egy gombot, ha az ujjad már korábban hozzáragadt.

TILTOTT CSELEKVÉSEK

Az irányítótoronyban lévő játékos csak a kártyán jelzett utasításokat adhatja a légi személyzetnek, vagyis tilos:

- Megadni az érintett panellapka pozícióját a műszerfalon belül (pl.: „A felső sor második oszlopában lévő panelen...”)
- Közvetlenül rámutatni az érintett panellapkára.
- Hivatkozni a műszerfal egy olyan részére, amely nem szerepel az utasításkártyán.
- Jelezni a légi személyzetnek, hogy az aktuális utasításkártya a kiegészítőhöz tartozik (ha a kiegészítővel együtt játszottok).

A fenti szabályok bármelyikének megszegése esetén egy másik csapat kizárhatja az adott utasításkártyát.



KIZÁRÁS



A többi csapat játékosai indítványozhatják egy utasításkártya kizárását, ha az aktív csapat tiltott cselekvést hajtott végre, vagy ha a légi személyzet nem megfelelően teljesítette az utasítást.

Ha egy csapat úgy véli, hogy ezek valamelyike bekövetkezett, a homokórát az oldalára fordítva megállítja, és ellenőrizheti, hogy a vádja megalapozott volt-e:

- Ha valóban kommunikációs hiba vagy tiltott cselekvés történt, az épp játékban lévő utasításkártyát és a kizárt kártyát (ez az esetek többségében ugyanaz a kártya lesz) el kell dobni. Ezután egy új kártyát kell húzni, és az időmérés onnan folytatódik, ahol megállt.
- Ha a vád tévesnek bizonyul, és az aktív csapat nem hibázott, az aktuális utasításkártyát teljesítettnek kell tekinteni, majd egy új kártyát kell húzni, és az időmérés folytatódik.



PONTOZÁS



Ha a kör a csapat **második hibája** vagy az idő lejártá miatt **ér véget**, az aktív csapat **1 pontot kap minden sikeresen teljesített utasításkártya után**. Tartsátok meg a teljesített utasításkártyákat a játék végéig, hogy nyomon követhessétek a megszerzett pontjaitokat.

Abban az esetben, ha az aktív csapat teljesít **5 utasításkártyát**, a köre **automatikusan véget ér**. A csapat **1 pontot kap minden teljesített utasításkártya után és további 1 pontot minden megmarad időjelzőért**. A pontszám nyomon követéséhez húzzatok annyi utasításkártyát a pakliból, ahány időjelzőtök maradt, majd tegyétek hozzá azokat a teljesített utasításkártyáitokhoz. Ezután tegyétek vissza az időjelzőket az asztal közepére.

A FORDULÓ VÉGE

A forduló akkor ér véget, ha mindegyik csapat lejátszott egy kört. A következő fordulóban az irányítótoronyban lévő játékos szerepet cserél a légi személyzet egyik tagjával.

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amelyikben az egyik csapat összpontszáma eléri a 12 pontot. Győzödjetek meg róla, hogy minden csapat ugyanannyi kört hajtott-e végre. A kezdőcsapat-jelölő segítségével nyomon követhetitek, hogy ki kezdte a fordulót.

Abban a ritka esetben, ha az utasításpakli kifogyna, jegyezzétek fel a pontszámaitokat egy papírlapra, majd az összes felhasznált utasításkártyát megkeverve képezzetek egy új paklit.

A legtöbb teljesített utasításkártyával rendelkező csapat győz. Döntetlen esetén a holtversenyben érintett csapatok osztoznak a győzelemben.

KIEGÉSZÍTŐ

A kiegészítő minden kártyáján egy csillag szimbólum látható, hogy megkülönböztethető legyen a többi kártyától. A műszerfal összeállításakor használjátok mind a 12 panellapkát, és a kiegészítő 20 kártyáját keverjétek hozzá a többi utasításkártyához.

A kiegészítőben két újabb típusú utasításkártya is található. A játék ezeken kívül az alapjátéknál ismert szabályok szerint zajlik.

1 Szekvenciakártya koordinátákkal:

A normál szekvenciakártyákhoz hasonlóan ezeken a kártyákon is csak egy utasítás látható, amely kifejezetten a műszerfal egy meghatározott részére vonatkozik.

Az irányítótoronyban lévő játékosnak – anélkül, hogy megmutatná a kártyát a csapata többi tagjának – először le kell írnia a műszerfal azon részét, amelyre a kártya utal, majd meg kell határozni a gombok sorrendjét, amelyeket a légi személyzetnek meg kell nyomni. Ezek a gombok számozottak a kártyán (1, 2 vagy 3), és az irányítótoronyban lévő játékosnak először koordináták (a példában A1, C3 és D1) megadásával kell segítenie a gombok azonosítását. A légi személyzet ezután megnyomja a megfelelő gombokat a panelen a megadott sorrendben, majd közvetlenül ezután **hangosan felsorolja** a gombok színét, és a feladatot az „OK” gomb megnyomásával fejezi be (fehér, piros és kék, majd „OK” gomb).



Minden kártya alján láthatjátok a helyes szín-sorrendet, amely segít ellenőrizni, hogy helyes volt-e a válasz. A kártyán lévő homokóra-szimbólum egy emlékeztető, hogy az utasításkártya teljesítése után a légi személyzet vegyen el egy időjelzőt. A csillag szimbólum azt jelzi, hogy a kártya a kiegészítőhöz tartozik.



Példa: Irányítótorony: „Gyorsan! Ez egy szekvenciautasítás! Azt a koordinátapanelt keresd meg, amelyiken római számok láthatók. A gombok sorrendje: A1, C3 és D1.”

Légi személyzet: „Fehér, piros és kék!” Ezután megnyomja az „OK” gombot.

Irányítótorony: „Helyes! Vegyél el egy időjelzőt!”

2 Aktiválaskártyák:

Az aktiválaskártyákon egy olyan utasítás látható, amely kifejezetten a műszerfal egy bizonyos részére vonatkozik. Az irányítótornyban lévő játékosnak fel kell olvasnia a kártyán lévő szót, de **nem betűzheti le** (a példában „FNAP”). A légi személyzet ezután a gombok megnyomásával beírja a szót a kapcsolótáblába, majd közvetlenül ezután **hangosan felsorolja** a gombok színét, és a feladatot az „OK” gomb megnyomásával fejezi be.



Példa: Irányítótorny: „Gyorsan! Keresd meg az aktiválási területet! Ez egy csomó kerek gombbal teli panel, a gombokon betűk láthatók, mint például A, X, és az OK gomb négyzet alakú. FNAP, ezt kell aktiválnod!”

Légi személyzet: A megfelelő gombok megnyomásával beírja, hogy „FNAP”, majd hangosan kimondja: „Kék, fehér, piros és kék!” Ezután megnyomja az „OK” gombot.

Irányítótorny: „Helyes! Vegyél el egy időjelzőt!”

KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT



A játék kooperatívan is játszható, amit különösen akkor ajánlunk, ha csak ketten vagy hárman játszottok.

Állítsátok össze a műszerfalat, és készítsétek elő a húzópaklit az általános szabályok szerint.

A játékban részt vevő játékosok számától függően különböző számú fordulót fogtok lejátszani (lásd az alábbi táblázatot). Az első fordulóban egy játékos az irányítótorny szerepében játszik, míg a többi játékos lesz a légi személyzet. Minden új fordulóban az előző fordulóban az irányítótornyban lévő játékostól balra ülő játékos kerül az irányítótornyba.

Vessétek össze a végső pontszámotokat az alábbi táblázattal. Sok szerencsét!

JÁTÉKOSSZÁM	2	3	4	5	6	
FORDULÓ	4	6	4	5	6	
PONTSZÁM	0-10	0-14	0-10	0-12	0-14	ÚJONC
PONTSZÁM	11-15	15-21	11-15	13-18	15-21	KADÉT
PONTSZÁM	16-20	22-28	16-20	19-24	22-28	PARANCSNOK
PONTSZÁM	21-28	29-40	21-28	25-34	29-40	KAPITÁNY
PONTSZÁM	29-36	41-54	29-36	35-45	41-54	TÁBORNOK

ÚJONC

Hát ez meleg volt! Kész csoda, hogy landoltatok! Most nézétek meg! Az egész gép füstöl, az utastérben csupa sápadt arc, a hányózacskók színültig teltek, és a gyermekek még midig a könnyeiket törölgetik. Hát ezt azért jobban is csinálhattátok volna!

KADÉT

Csoda, hogy éltek! A landolásotok olyan hajmeresztő volt, hogy az minden képzelet felülmúlt. Az utasok még mindig a rettegéstől kikerekedett szemmel ülnek a helyükön. A légitársaság azt fontolgatja, hogy felelősségre vonjon-e benneteket a repülőgépből okozott károkért.

PARANCSNOK

Megcsináltátok! Nem tagadom, mindenki összerendezte, ahogy a gép egyre közelebb és közelebb került a földhöz. A szívünk a torkunkban dobogott, ahogy a kerek végre a kifutópályához értek. Az aggodásból felocsúdvá azért az utasok egy rövid tapsal díjazták a landolást. Azért a vezetőség kezd elgondolkodni azon, vajon jó ötlet-e, hogy pingvinek vezetik a repülőgépeiket.

KAPITÁNY

Gratulálunk a földet éréshez! A média végig közvetítette az ereszkedést, és az egész ország csodálattal figyelte a teljesítményeteket. Hogyan tovább? Legközelebb már egy halom csiga fog vezetni egy úrsiklót? A következő néhány hónapban teljesen be vagytok táblázva, járjátok az országot, egymást érik a talk show meghívások. Mindenki azokkal a pingvinekkel akar beszélni, akik először vezettek utasszállító repülőgépet.

TÁBORNOK

Igazi hősök vagytok! Azok a lélegzetelállító dugóhúzó! Elképesztő! Egy kormányzati különítmény vár benneteket, hogy elismerje a kimagasló teljesítményeteket. Az egész repülőtér állva tapsol. A repülési bizottság arról tárgyal, hogy rólatok nevezze-e el a repülőteret. A vámmentes boltok polcain minden ajándéktárgyon a ti arcképetek virít. Mindörökre beírtátok magatokat a modern repülés történelemkönyvébe.

KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZÉS: Javier Martinez és Jesús Fuentes

GRAFIKAI TERVEZÉS ÉS ILLUSZTRÁCIÓK: Jesús Fuentes

FORDÍTÓ: Banitz István

TÖRDELŐ: Bence Domonkos

MOBILALKALMAZÁS: Jorge Barroso (Flipper)



Perro Loko Games 2022. Calle Feria 42, 1º, Sevilla
www.perrolokogames.com

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:

Szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek, aki fel mert ülni erre az őrült járatra, és mindazoknak a hangoknak, amelyek a prototípus fázisban Chus fülébe repkedtek, továbbá Gatosinak a nagyszerű ötleteiért.

