

DESCARGA
LA APP



PENGUIN AIRLINES

ES



Penguin Airlines, la compañía aérea con menos requisitos para sus pilotos, comienza su andadura comercial. Los confiados pasajeros ya están en sus asientos y está a punto de comenzar un vuelo que se promete inolvidable. La tripulación pingüina controlada por los nervios y la presión tratará de aterrizar cada uno de los vuelos de esta jornada. ¡Suerte durante el aterrizaje!

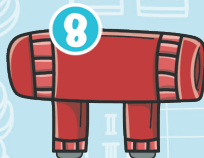
Divididos por parejas, el objetivo es cumplir las máximas instrucciones de vuelo. El equipo que consiga más instrucciones al final de la partida será proclamado vencedor.

COMPONENTES

- 1 9 Paneles de control a doble cara
- 2 3 Paneles de la expansión marcados con una estrella
- 3 60 Cartas de instrucciones de vuelo
- 4 20 Cartas de instrucciones de la expansión marcadas con una estrella

13 Tokens móviles.

- 5 1 Ficha de rueda
- 6 3 Fichas de switches
- 7 3 Clicks (rojo, azul y blanco)
- 8 1 Palanca grande roja
- 9 2 Deslizadores (azul y rojo)
- 10 3 Palancas circulares (rojo, azul y blanco)
- 11 4 Contadores de tiempo
- 12 1 Reloj de arena de 30 segundos
- 13 1 Token de Pingüino Patán para marcar el equipo inicial.

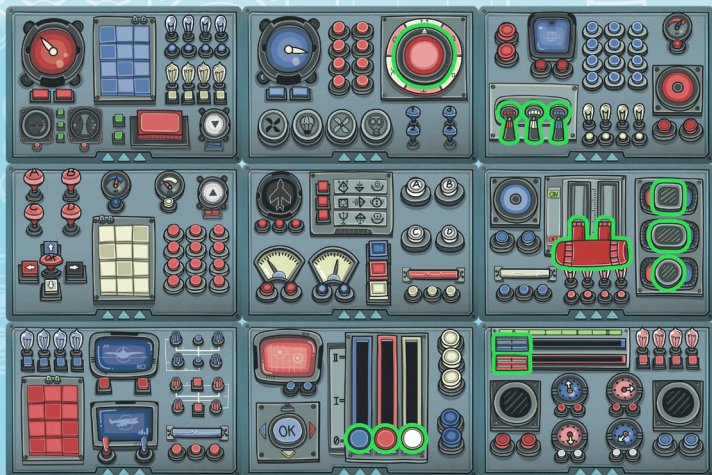


PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 Separa las 3 cartas de panel de control y las 20 cartas de instrucción de la expansión y devuélvelas a la caja. Estos componentes están marcados por una estrella.



2 Monta un panel de control con las 9 cartas de panel que tengan el mismo color de fondo (gris o azul). Para una primera partida recomendamos utilizar el lado azul. Coloca los respectivos tokens móviles en los lugares indicados (ver imagen).



*NOTA:

El panel de control es modular y puede configurarse de diferentes formas pero siempre con el mismo color de fondo (gris o azul). Coloca los tokens móviles en su lugar correspondiente indicado en la imagen.

3 Los jugadores se dividen en equipos. Se recomienda que sean **equipos de dos personas**.

4 Coloca el **mazo de instrucciones** en el centro de la mesa y también los **contadores de tiempo**.

5 Descarga la **aplicación** de móvil Penguin Airlines o coloca el **reloj de arena** en el centro de la mesa. Para una mejor experiencia de juego recomendamos jugar siempre con la app.

6 El último equipo en haber ensamblado un avión será el equipo inicial que comenzará el juego, entrega a este equipo el Token de Avión. Sortea cuál será el equipo inicial en el extraño caso de que ningún equipo haya ensamblado un avión.

DESCARGA
LA APP



EL JUEGO



La partida se desarrolla por turnos. Cada turno jugará uno de los equipos y tras finalizar su turno dará paso al siguiente equipo. Se considerará que una ronda se ha completado cuando todos los equipos hayan jugado un turno.

Durante la primera ronda, uno de los miembros representa la torre de control y el otro jugador/es a los tripulantes de cabina. Coloca el mazo de instrucciones junto al jugador que representa a la torre de control y coloca los contadores de tiempo y el reloj de arena (o aplicación móvil) junto al jugador/es que representen a los tripulantes de cabina.

EL TURNO

Durante el turno, todos los jugadores del equipo en turno juegan de manera simultánea. Cuando todos estén listos, voltea el reloj de arena (o activa la aplicación) y ¡atentos!, ¡comienza el turno!



***NOTA:**

Para una primera partida podéis configurar el tiempo de la aplicación en 35 o 40 segundos.

La torre de control **roba una carta de instrucción** y, sin mostrarla al resto de miembros de su equipo, **indica a los tripulantes de cabina qué botones del panel deberán pulsar** y en **qué posición deberán dejar los tokens móviles** que aparecen en la carta. **Una vez completada** la instrucción, aparta la carta a un lado y los tripulantes de cabina **toman un contador de tiempo**. A continuación roba una nueva carta y procede de la misma manera hasta llegar a **5 cartas de instrucción completadas o hasta que se agote el tiempo**.

Deja la instrucción bocarriba cuando se haya completado para que pueda ser comprobada por el equipo contrario.



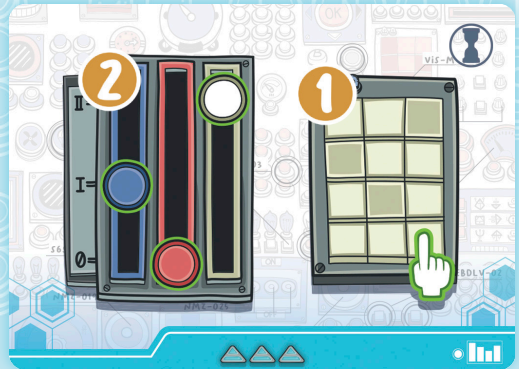
Hay dos tipos de cartas de instrucción

1 Carta con instrucciones simples:

Cada instrucción hace referencia a una sección en concreto dentro del panel de control.

La instrucción número **1** indica un **botón único** que los jugadores de cabina **deberán pulsar sobre el panel**. Una instrucción para pulsar un botón siempre irá acompañada de una **mano con un borde verde**.

La instrucción número **2** indica la **posición que tendrán que ocupar los tokens móviles** del panel. Las instrucciones de este tipo siempre vendrán indicadas con el token móvil en la posición correcta con un borde verde. Si el token móvil ya estuviera en la posición correcta, los tripulantes de cabina sólo tendrán que localizar el token correspondiente y tocarlo con el dedo.



El reloj de arena en la carta sirve como recordatorio para tomar un contador de tiempo al completar la instrucción.

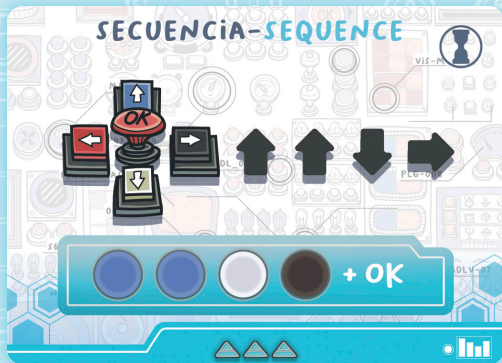


Ej: Torre de control: ¡Rápido!, Tienes que mover las tres palancas que son un círculo azul, otro rojo y otro blanco, coloca el azul en el 1, el rojo en el 0 y el blanco en el 2. Luego, en un panel de botones blancos y cuadrados, pulsa el de abajo a la derecha.

2 Carta con secuencias:

Las cartas de secuencia tienen una instrucción y hacen referencia a una única sección en concreto del panel de control.

La torre de control, sin mostrar la carta a su equipo, describe la sección a la que la carta hace referencia y luego **indica la secuencia** (arriba, arriba, abajo, derecha). Los tripulantes de cabina pulsando sobre el panel esta secuencia y tras esto indican, en **voz alta y sin interrupción**, la secuencia completa de colores correspondiente a cada botón y pulsando el botón de OK (ej: azul, azul, blanco, negro y pulsando OK)



Abajo de la carta aparece la secuencia correcta de colores para facilitar la comprobación.

El reloj de arena en la carta sirve como recordatorio para tomar un contador de tiempo al completar la instrucción.



Ej: Torre de control: ¡Rápido! Es una instrucción de secuencia, tenéis que buscar una cruzcita con un botón rojo y redondo en el centro, la secuencia es arriba, arriba, abajo, derecha.

Tripulantes de cabina: Gritan - ¡Azul, azul, blanco, negro! - Pulsan OK

Torre de control: ¡Correcto! ¡Tomad un contador de tiempo!

FIN DEL TURNO

Los jugadores de cabina son los encargados de pulsar los botones del panel y manejar el aparato, además controlarán que **no se agote el tiempo**. Cuando el reloj esté a punto de agotarse los jugadores de cabina podrán **gastar un contador de tiempo para voltear el reloj** y poder seguir recibiendo instrucciones. **Si el tiempo se agota**, si realizan **5 cartas de instrucción** o si cometen **dos errores**, su turno habrá terminado.

ERROR EN LA TRANSMISIÓN

¡Fallo! habéis pulsado un botón erróneo. El jugador de cabina deja su dedo pegado en el botón equivocado y ahora este le entorpecerá la visión del panel. Sólo se puede cometer un error, al segundo error **el turno se detiene** y se procede a la puntuación del turno.

Al fallar en las cartas de secuencia deja el dedo pegado sobre el botón de ok. Si el error se produce sobre un token móvil deja el dedo "pegado" sobre este. Puedes pulsar un botón aunque tengas tu dedo pegado sobre él.



NO ESTÁ PERMITIDO!

La torre de control solo puede dar las indicaciones que aparecen en su carta, por lo tanto no puede:

- Hacer referencia al cuadrante o panel donde se encuentre la instrucción.
- Señalar directamente sobre el panel de control.
- Hacer referencia a una sección del panel de control que no se encuentre en la carta de instrucción.
- Hacer referencia de que se trata de una carta de instrucción de la expansión.

Cualquiera de estas acciones puede llevar a la impugnación de la instrucción por parte del equipo contrario.



IMPUGNACIÓN



Los jugadores de un equipo que no esté en turno pueden impugnar una instrucción si alguna de las indicaciones no está permitida o la solución ha sido incorrecta.

Cuando un equipo crea que esto ha sucedido puede detener el reloj y en ese momento se verifica si es cierto:

- Si hay un error en la instrucción o si se ha cometido una acción no permitida, descarta la instrucción implicada y la instrucción en curso (puede ser la misma). Roba una nueva carta y reanuda el cronómetro por donde iba.
- Si no hay error, toma la instrucción en curso y dala por completada, roba una nueva carta y reanuda el cronómetro por donde iba.



PUNTUACIÓN



Tanto si han cometido **dos errores** o si el tiempo se ha agotado, el equipo puntuará **1 punto por cada carta de instrucción completada**. El equipo guarda estas cartas de instrucción para llevar el recuento de sus puntos.

Por el contrario, si el equipo completa **5 cartas de instrucción, automáticamente se detiene el turno**. El equipo puntúa **1 punto por cada carta completada y 1 punto adicional por cada contador de tiempo que les haya sobrado**. Roba tantas cartas de instrucción como contadores de tiempo sobrantes tengan y añádelas a las cartas de instrucción completadas. El equipo guarda estas cartas de instrucción para llevar un recuento de sus puntos. Luego devuelve los contadores de tiempo al centro de la mesa.

FIN DE LA RONDA

La ronda finaliza cuando todos los equipos juegan un turno. En la siguiente ronda los jugadores del mismo equipo intercambiarán sus papeles, ahora la torre de control la interpreta otro miembro del equipo.

FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que alguno de los equipos alcance los 12 puntos. Usa el token de Pingüino Patán para recordar qué equipo comenzó la partida para que todos los equipos jueguen el mismo número de turnos.

En el extraño caso en el que se agote el mazo de instrucciones, apunta en un papel las puntuaciones y vuelve a barajar todas las cartas formando un nuevo mazo de instrucciones.

El equipo con más instrucciones de vuelo completadas será el vencedor, en caso de empate los equipos comparten la victoria.

EXPANSIÓN



Las cartas de expansión llevan un icono de estrella, monta el panel con las 12 cartas de panel y añade las 20 cartas de instrucción de la expansión al mazo de instrucciones.

La expansión añade dos nuevos modelos de instrucciones. El resto del juego se juega siguiendo las reglas anteriormente descritas.

1 Carta de secuencia por coordenadas:

Al igual que las otras cartas de secuencia, estas tienen una única instrucción y hacen referencia a una sección en concreto del panel de control.

La torre de control, sin mostrar la carta a su equipo, describe la sección a la que la carta hace referencia y luego indica, en orden, la secuencia de botones 1, 2 y 3 por coordenadas (A1, C3 y D1). Los tripulantes de cabina pulsán sobre el panel esta secuencia y tras esto indican, **en voz alta y sin interrupción**, la secuencia completa de colores correspondiente a cada botón y pulsán el botón de OK (ej: blanco, rojo, azul y pulsán OK)

Abajo de la carta aparece la secuencia correcta de colores para facilitar la comprobación.

El reloj de arena en la carta sirve como recordatorio para tomar un contador de tiempo al completar la instrucción. La estrella indica que es una carta de la expansión.



Ej: Torre de control: ¡Rápido! Es una instrucción de secuencia, es uno de los paneles de coordenadas, el grande, el que tiene los números romanos, los botones son A1, C3 y D1.

Tripulantes de cabina: ¡Blanco, rojo, azul! - Pulsan OK

Torre de control: ¡Correcto! ¡Tomad un contador de tiempo!

2 Carta de activación:

Las cartas de activación hacen referencia a una sección en concreto dentro del panel de control. La torre de control enuncia, **sin deletrear**, el elemento a activar, en el ejemplo FNAP, los jugadores en cabina pulsando botón a botón las letras que hayan entendido y **en voz alta y sin interrupción**, indican la secuencia completa de colores y pulsando el botón de OK



Ej: Torre de control: ¡Rápido! *Id a la zona de activación, un panel con letras A, X, etc, con botones redondos, el botón de OK es cuadrado. ¡Tenéis que activar los FNAP!*

Tripulantes de cabina: Pulsan los botones de FNAP y gritan ¡Azul, blanco, rojo, azul! - pulsan OK

Torre de control: ¡Correcto! ¡Tomad un contador de tiempo!

MODO COOPERATIVO



Penguin Airlines tiene un modo de juego cooperativo, especialmente recomendado para cuando sean 2 o 3 jugadores para la partida.

Prepara el panel y el mazo de instrucciones igual que el modo competitivo de juego.

Se juega un número de rondas indicado en la tabla, en la primera ronda un jugador tomará el papel de Torre de control y el resto de jugadores el papel de los tripulantes de cabina. Para la siguiente ronda el jugador de la izquierda de la torre pasará a ejercer el papel de la torre de control.

Compara tu puntuación final con la siguiente tabla. ¡Suerte!

Nº JUGADORES	2	3	4	5	6	
Nº DE RONDAS	4	6	4	5	6	
PUNTUACIÓN	0-10	0-14	0-10	0-12	0-14	NOVATO
PUNTUACIÓN	11-15	15-21	11-15	13-18	15-21	CADETE
PUNTUACIÓN	16-20	22-28	16-20	19-24	22-28	COMANDANTE
PUNTUACIÓN	21-28	29-40	21-28	25-34	29-40	CAPITÁN
PUNTUACIÓN	29-36	41-54	29-36	35-45	41-54	CAPITÁN GENERAL

NOVATO

¡Casi no lo contáis! habéis aterrizado el aparato de milagro, que ahora echa humo por todas partes. Caras blancas y vómitos por todos lados en la zona de pasajeros. Los niños lloran a moco tendido, podíais haberlo hecho mejor.

CADETE

¡De milagro! El aterrizaje ha sido un espectáculo terrorífico, el resto de pasajeros os miran con cara de póker. La compañía de vuelo incluso os quieren hacer cargo de los desperfectos en el aparato.

COMANDANTE

¡Lo habéis logrado! Todo el mundo se ha encogido al ver tomar tierra el avión que se aproximaba erráticamente a la pista. Unos tímidos aplausos y poco más, la compañía comienza a plantearse si es buena ideas que unos pingüinos controlen el aparato.

CAPITÁN

¡Enhorabuena por el aterrizaje!. Los medios han cubierto el momento del aterrizaje y todo el país ha aplaudido vuestro logro. ¿Qué será lo próximo? ¿unos caracoles manejando una nave espacial? Ha sido emocionante y grandioso. Os esperan unos meses de paseo por las tertulias de televisión como los primeros pingüinos pilotando un vuelo comercial.

CAPITÁN GENERAL

¡Menuda heroicidad! ¡Con pirueta incluida! tras tomar tierra os espera una comitiva del gobierno que os premia por vuestro gran logro, todos aplauden. El aeropuerto cambia su nombre por el vuestro y ahora incluso se hacen souvenirs con vuestra jeta que se venden en la tienda de duty free. Se os recordará dentro de la historia de la aviación moderna.

CRÉDITOS

DISEÑO DE MECÁNICAS: Javier Martínez y Jesús Fuentes

DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN: Jesús Fuentes

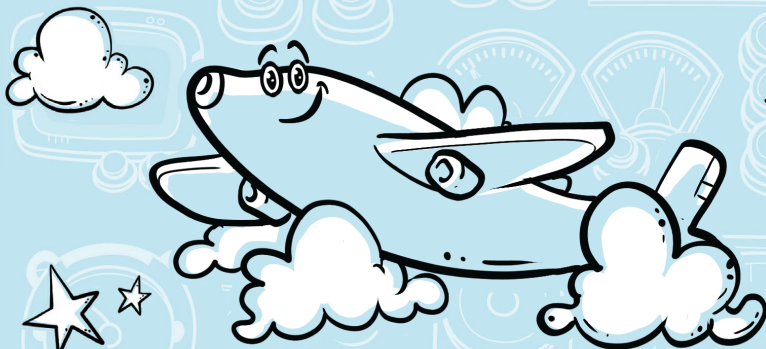
TRADUCCIÓN: Cristóbal Morales

APP: Jorge Barroso (Flipper)



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

AGRADECIMIENTOS: Quiero dar las gracias a todos aquellos que se han atrevido a montarse en este loco avión, a las voces que volaron hablando del proto hasta que llegaron a los oídos de Chus y a Gatosi por sus grandes dotes en el brainstorming. ¡Mí!



DOWNLOAD
APP



PENGUIN AIRLINES



Penguin Airlines, the least demanding of all airlines when it comes to piloting skills, has just begun its journey in the commercial flight business. The trusting passengers are all in their seats, ready to take off on what is sure to be an unforgettable flight. The penguin crew, overwhelmed by the pressure of a nerve wracking first day, will try their best to land each of the flights scheduled for their shift. Have a great flight and good luck on your landings!

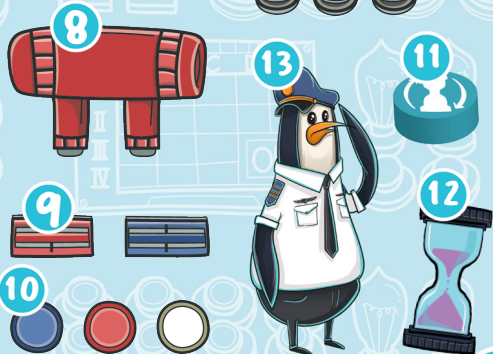
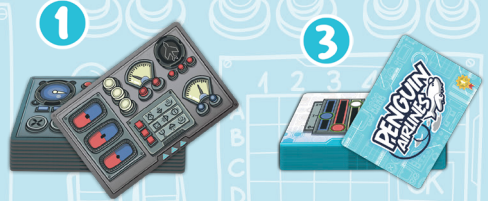
Divided into pairs, your goal is to successfully complete as many of the flight instructions as possible. The team that successfully executes the most instructions wins.

COMPONENTS

- 1 9 Double sided control panel cards
- 2 3 Expansion control panel cards (marked with a star)
- 3 60 Flight instruction cards
- 4 20 Expansion flight instruction cards (marked with a star)

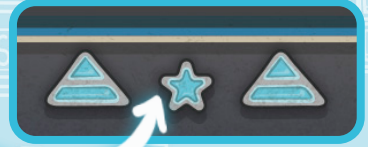
13 Adjustable tokens

- 5 1 Round rotating knob
- 6 3 Switches
- 7 3 Clicks (red, blue, and white)
- 8 1 Big red lever
- 9 2 Sliders (blue and red)
- 10 3 Round levers (red, blue, and white)
- 11 4 Time counters
- 12 1 30-second hourglass
- 13 1 Penguin klutz starting team marker

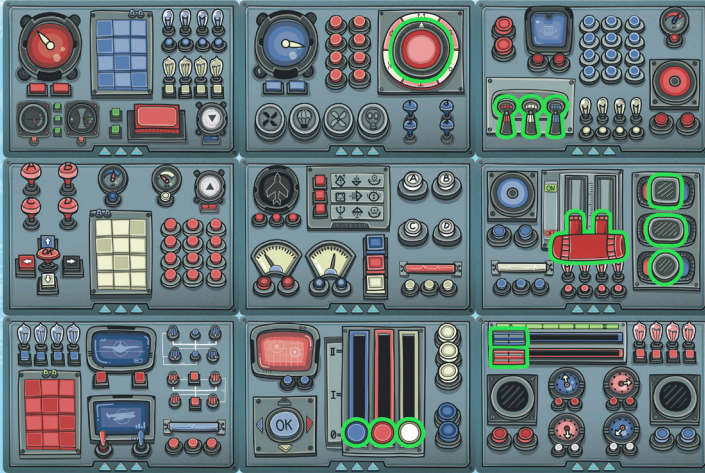


GAME SETUP

1 Find the 3 expansion control panel cards and the 20 expansion flight instruction cards and return them to the game box. These components are all marked with a star.



2 Assemble a master control panel with the 9 control panel cards. These cards are double sided, make sure you place them showing the same side (gray or blue background). We recommend you use the side with the blue background for your first game. Place the adjustable tokens in their corresponding places (as shown in the image).



***NOTE:**

The master control panel is modular and can be assembled in many different ways. However, all the cards that make up the control panel must share the same background color (gray or blue). Place the adjustable tokens in their corresponding places (as shown in the image).

3 Divide the players into teams. We recommend making **2-player teams**.

4 Place the **deck of flight** instruction cards in the center of the table, along with the **time counters**.

5 Download the Penguin Airlines **mobile app** or place the **hourglass** in the center of the table. For the best gaming experience, we recommend always playing with the app.

6 The team that has most recently assembled an aircraft receives the penguin klutz starting team marker and goes first. In the unlikely case that no one has ever assembled an aircraft, determine the starting team randomly.

DOWNLOAD
APP



THE GAME



The game is divided into rounds that are made up of turns. First, the starting team will play out their turn and then the other teams will follow in clockwise order or in whatever order suits you best. Once all the teams have each played a turn, the round is over.

During the first round, one team member takes on the role of the control tower and the other team member (or members) acts as the cabin crew. Place the flight instruction deck next to the player acting as the control tower and place the time counters and hourglass (or mobile app) next to the player(s) acting as the cabin crew.

THE TURN

During a turn, all players on the active team play simultaneously.

Once all team members are ready, flip the hourglass (or activate the app). The turn has begun!!



*NOTE:

For your first game you can adjust the time on the app to 35 or 40 seconds.

The player in the control tower **draws a flight instruction card** and, without showing it to the other members of their team (the cabin crew), **must guide them to press specific buttons and move adjustable tokens on the control panel**. **Once the instructions on the card have been followed**, it is set aside and the cabin crew **receives a time counter**. Then a new flight instruction card is drawn and the game continues in a similar fashion **until either 5 flight instruction cards are completed or the time runs out**.



Once a flight instruction card has been completed, it is set aside face up where one of the opposing teams can verify that the instructions were followed correctly.

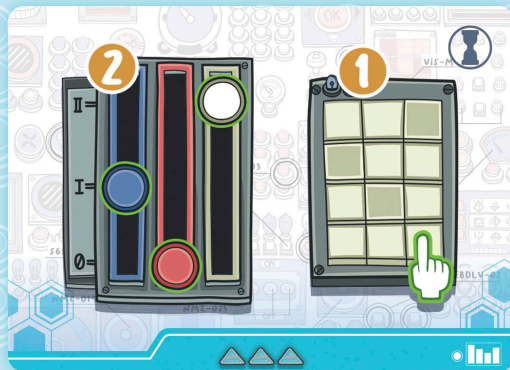
There are two types of flight instruction cards

1 Simple instruction cards:

Each of the instructions on the card refers to a specific section of the master control panel.

One type of instruction **1** requires the cabin crew to press a specific **button** on one of the panels. All button-pressing instructions are accompanied by the symbol of a **hand outlined in green** pointing to the specific button that needs to be pressed.

The other type of instruction **2** requires the cabin crew **to move the adjustable tokens of an area of the panel to specific positions**. All instructions of this type will always **show the adjustable token(s) in the correct position and outlined in green**. If the adjustable token is already in the correct position, all the cabin crew will have to do is locate it and touch it with their finger.



The hourglass symbol on the card serves as a reminder to draw a time counter after completing the flight instruction card.

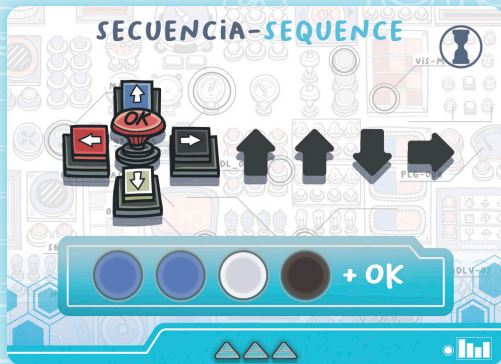


Example: Control tower: “Hurry! You have to adjust the three round levers (blue, red, and white). Place blue on 1, red on 0 and white on 2. After, in a panel full of small white square buttons, press the one on the bottom right.”

2 Sequence cards:

Sequence cards show only one instruction that specifically affects one of the sections of the master control panel.

The player in the control tower, without showing the card to the rest of their team, must first describe to them the section of the control panel referenced by the card and then **indicate the sequence** of actions they must follow (up, up, down, right). The cabin crew will then press the buttons on the panel in the order indicated and immediately after doing so, **say, out loud**, the colors of the buttons pressed in order and finish by pressing the “OK” button (blue, blue, white, and black in the example to the right, followed by pressing “OK.”)



At the bottom of each of these cards you can find the correct color sequence; it will help with verifying the answer.

The hourglass symbol on the card serves as a reminder to draw a time counter after completing the flight instruction card.



Example: Control tower: “Quick! It is a sequence instruction! You have to look for something that looks like a cross with a big red round button in the middle. The sequence is: up, up, down and right.”

Cabin crew yells: “Blue, blue, white and black!” They then press “OK.”

Control tower: “That’s right! Grab a time counter!”

END OF THE TURN

The cabin crew players are responsible for operating the master control panel and pressing its buttons. **They are also in charge of making sure they don’t run out of time.** When the time is about to run out, the cabin crew **can spend a time counter to flip the hourglass over** and continue playing. The turn is over if the active team **runs out of time** or **completes 5 flight instruction cards** or makes **two mistakes**.

TRANSMISSION FAILED

Oops! You pressed the wrong button! When a cabin crew player makes a mistake and presses the wrong button, they must leave their finger stuck to that button, blocking the view of the panel. You can only make one mistake per turn. If you make a second mistake, **the turn comes to an end** and its scoring takes place.

If you make a mistake while following a sequence card, leave your finger stuck to the “OK” button. If the mistake involves an adjustable token, leave your finger “stuck” to that token. You can press a button even if your finger is stuck to it.

ILLEGAL ACTIONS

The control tower player can only give the instructions shown on their card. Therefore, they cannot:

- Identify the position of the affected control panel card within the master panel (i.e. "It's the control panel card on the top row, second column...")
- Point directly to the affected control panel card.
- Make a reference to a section of the control panel that is not included in the flight instruction card.
- When playing with the expansion, reveal that the current flight instruction card is a card from the expansion.

Any of these infractions may result in the disqualification of the card by one of the opposing teams.



DISQUALIFICATION



Players of the opposing teams may move to disqualify a card if the active team engages in a forbidden action or if the cabin crew solution is incorrect.

Whenever a team believes one of these infractions has been committed, they may pause the hourglass by turning it sideways and verify if their accusation is correct:

- If indeed a mistake was made while giving the instructions, or an illegal action took place, both the flight instruction card in play and the disqualified card are discarded (they will most likely be the same card). A new card is drawn and the timer resumes from where it was paused.
- If the accusation proves to be wrong and no mistakes were made, the current flight instruction card is deemed completed, a new card is drawn and the timer resumes.



SCORING



If the turn ends triggered by a **second mistake** or by **running out of time**, the active team scores **1 point for each successfully completed flight instruction card**. The team will keep these flight instruction cards until the end of the game to keep track of their points.

On the other hand, if the active team completes **5 flight instruction cards**, their turn automatically comes to an end. The team scores **1 point for each completed card** and **1 additional point for each remaining time counter token**. To keep track of these additional time counter points, draw an equal number of flight instruction cards and add them to the stack of completed cards. Then, return the tokens to the center of the table.

END OF THE ROUND

A round ends once all teams have each played a turn. In the second round, the player that acted as the control tower switches roles with a member of their cabin crew.

END OF THE GAME

The game ends at the end of the round in which one of the teams has reached 12 points. Use the starting team token to keep track of who started the round and make sure all the teams play the same number of turns.

In the rare case that the flight instruction deck runs out, jot down the scores on a piece of paper and then create a new drawing deck by reshuffling all the used cards.

The team with the most completed flight instruction cards is declared the winner. In case of a tie, the victory is shared.

EXPANSION



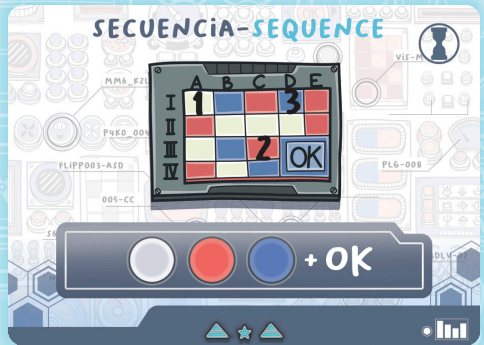
All cards from the expansion have a star icon that differentiates them from the rest. Assemble the master control panel using all 12 control panel cards and shuffle the 20 flight instruction cards into the drawing deck.

The expansion introduces two new types of instruction cards. The rest of the game is played just like the base game, following the rules described earlier.

1 Sequence card with coordinates:

Like the regular sequence cards, they show only one instruction that specifically affects one of the sections of the master control panel.

The player in the control tower, without showing the card to the rest of their team, must first help them identify the section of the control panel referenced by the card and then indicate the sequence of the buttons they must press. These buttons are numbered in the card (1, 2, and 3) so the player in the control tower must first use coordinates (A1, C3, and D1 in the example) to help them identify these buttons. The cabin crew will then press the buttons on the panel in the order indicated and immediately after doing so, **say, out loud**, the colors of the buttons pressed in order and finish by pressing the "OK" button (white, red and blue, followed by pressing "OK.")



At the bottom of each of these cards you can find the correct color sequence; it will help with verifying the answer. The hourglass symbol on the card serves as a reminder to draw a time counter after completing the flight instruction card. The star symbol indicates that the card is an expansion card.

Example: Control tower: "Quick! It is a sequence instruction! It's one of the panels with coordinates, the one with the roman numerals. The buttons are A1, C3, and D1."

Cabin crew yells: "White, red and blue!" They then press "OK."

Control tower: "That's right! Grab a time counter!"

2 Activation cards:

Activation cards show an instruction that specifically affects one of the sections of the master control panel. The player in the control tower must read, **without spelling it out**, the word shown on the card (“FNAP” in the example). The cabin crew must then type the word into the console by pressing the buttons and immediately after **say, out loud**, the colors of the buttons pressed in order and finish by pressing the “OK” button.



Example: Control tower: “Quick! Go to the activation area! It’s a panel with a bunch of round buttons with letters on them like A, X... The OK button is square. You have to activate the FNAP!”

Cabin crew yells: They press the buttons to type out “FNAP” and yell: “Blue, white, red, and blue!” They then press “OK.”

Control tower: “That’s right! Grab a time counter!”

COOPERATIVE MODE



Penguin Airlines has a cooperative game mode especially recommended for when there are only 2 or 3 players for the game.

Assemble the master control panel and create the drawing deck just like in the competitive game mode.

According to the number of players in the game you will play a different number of rounds (see the table below). During the first round one player will take on the role of the control tower and the rest of the players will act as the cabin crew. Every new round, the player to the left of whoever played as the control tower the previous round will become the new control tower.

Compare your final score with the table below. Good luck!

PLAYERS	2	3	4	5	6	
ROUNDS	4	6	4	5	6	
SCORE	0-10	0-14	0-10	0-12	0-14	ROOKIE
SCORE	11-15	15-21	11-15	13-18	15-21	CADET
SCORE	16-20	22-28	16-20	19-24	22-28	COMMANDER
SCORE	21-28	29-40	21-28	25-34	29-40	CAPTAIN
SCORE	29-36	41-54	29-36	35-45	41-54	CAPTAIN GENERAL

ROOKIE

That was a close one! It's a miracle you landed that thing...look at it! There's smoke everywhere! There are so many pale faces and sick sacks filled to the rim in the passenger area...so many children crying their eyes out...you could have done better.

CADET

That was a miracle! That landing was one of the most terrifying things anyone here has ever witnessed. The cabin is full of poker faces. The airline is even considering holding you accountable for the damages caused to the aircraft.

COMMANDER

You did it! I can't deny everyone cringed as the plane got erratically closer and closer. We all gasped when the wheels finally hit the runway. There was a brief, apprehensive applause. The company is starting to wonder if it's a good idea for a few penguins to pilot the aircraft.

CAPTAIN

Congratulations on your landing! The media covered the whole thing and the entire country has witnessed your achievement in awe. What's next? A bunch of snails handling a spaceship? What a breathtaking experience! You've got the next few months fully booked to tour the country from talk show to talk show. Everyone wants to talk to the first penguins to have ever piloted a commercial flight.

CAPTAIN GENERAL

You are heroes! And what about that acrobatic loop! Wow!! A government entourage awaits you to recognize you for your great achievement. It's a standing ovation all over the airport. The flight commission has even decided to rename the airport after you. The duty-free stores are filled with souvenirs with your faces on them. You will forever be remembered as part of the history of modern aviation.

CREDITS

DESIGN OF THE GAME MECHANICS: Javier Martinez and Jesús Fuentes

GRAPHIC DESIGN AND ILLUSTRATIONS: Jesús Fuentes

TRANSLATION: Cristóbal Morales

TRANSLATION REVISION: Emily Gendrolis

APP: Jorge Barroso (Flipper)



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

ACKNOWLEDGEMENTS: We want to thank everyone who has dared to ride this crazy plane, to all the voices that flew to the ears of Chus during the prototyping phase and also to Gatosi, for her great ability to brainstorm. Mi!

