

СКАЧАЙТЕ
ПРИЛОЖЕНИЕ



ПИНГВИН АВИА



«Пингвин Авиа» — компания с минимальными требованиями к пилотам — только начала свой путь в коммерческих авиаперевозках. Её первые пассажиры уже заняли свои места и готовы отправиться в незабываемое путешествие. Экипаж не находит себе места, ведь сегодня их первый рабочий день — нужно приложить максимум усилий, чтобы посадить все самолёты в смену.

Разделитесь на команды, предпочтительно по 2 человека в каждой. Ваша цель — выполнить как можно больше лётных инструкций. Команда, которая справится лучше всего, победит. Хорошего полёта и мягкой посадки!

СОСТАВ ИГРЫ

12 жетонов приборной доски:

- 1 9 двусторонних жетонов приборной доски.
- 2 3 жетона приборной доски из дополнения (с символом звезды в нижней части).

80 карт лётных инструкций:

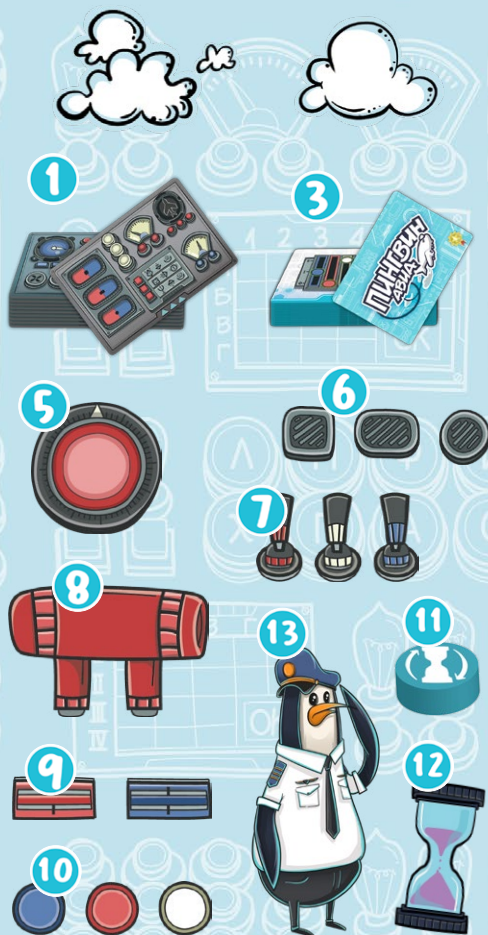
- 3 60 карт лётных инструкций.
- 4 20 карт лётных инструкций из дополнения (с символом звезды на лицевой стороне).

13 жетонов переключателей:

- 5 1 круглая поворотная ручка.
- 6 3 выключателя.
- 7 3 тумблера (красный, белый и синий).
- 8 1 большой красный рычаг.
- 9 2 бегунка (красный и синий).
- 10 3 круглых рычажка (синий, красный и белый).

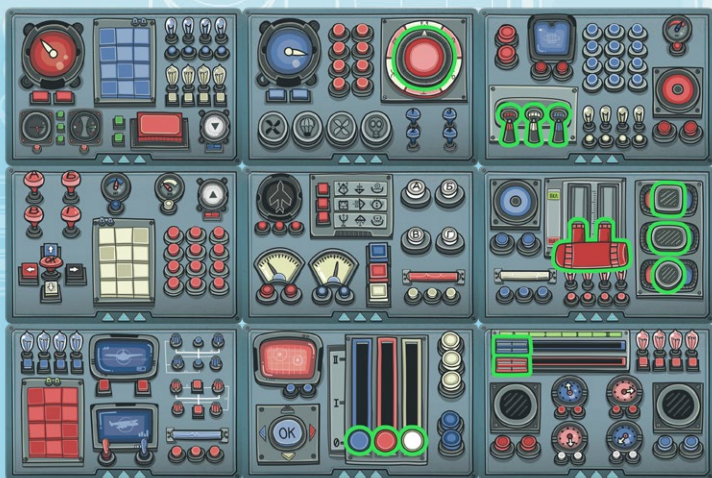
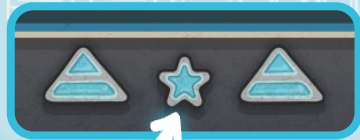
Другие компоненты:

- 11 4 фишки времени.
- 12 Песочные часы на 30 секунд.
- 13 Пингвин Растяпа (фишка первой команды).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Если вы играете впервые, уберите в коробку компоненты дополнения: 3 жетона приборной доски с символом звезды в нижней части и 20 карт лётных инструкций с символом звезды на лицевой стороне.
- 2 Возьмите 9 жетонов приборной доски и соберите из них приборную доску (предпочтительно размером 3 на 3) в центре стола. Эти жетоны — двусторонние, поэтому убедитесь, что вы поместили их одинаковой стороной вверх (с серым или с голубым фоном). Для первой партии рекомендуем использовать голубую сторону жетонов. Поместите жетоны переключателей на предназначенные для них места получившейся приборной доски (обведены зелёным на рисунке ниже).



ПРИМЕЧАНИЕ

Приборная доска — сборная, и вы можете выкладывать составляющие её жетоны в любом порядке. Главное, чтобы они лежали одинаковой стороной вверх (голубой или серой), а жетоны переключателей лежали на предназначенных для них местах.

- 3 Все игроки делятся на команды, предпочтительно по **2 человека** в каждой.
- 4 Сформируйте **колоду из карт лётных инструкций** и положите её лицевой стороной вниз рядом с приборной доской, а возле неё поместите **фишки времени**.
- 5 Возьмите **песочные часы** или установите **мобильное приложение** Penguin Airlines. Положите часы или устройство с приложением рядом с приборной доской. Рекомендуем использовать приложение, ведь с ним играть веселее!
- 6 Команда, которая недавно сконструировала самолёт, становится первой командой, получает фишку пингвина Растяпы и начинает партию. Если вдруг никто из вас никогда в жизни не конструировал самолёты, выберите команду, которая будет делать ход первой, случайным образом.

СКАЧАЙТЕ
ПРИЛОЖЕНИЕ



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС



Партия длится несколько раундов. Каждый раунд все команды делают по одному ходу. Команды ходят по очереди, начиная с первой команды и далее по часовой стрелке (или в любом порядке, выбранном игроками). Когда все команды сделали по одному ходу, раунд завершается.

В первом раунде один участник в каждой команде становится авиадиспетчером, а второй (или все остальные члены команды) — экипажем. Поместите колоду лётных инструкций рядом с авиадиспетчером, а фишки времени и песочные часы (или устройство с приложением) — рядом с экипажем.

ХОД КОМАНДЫ

Игроки в одной команде должны выполнять свои действия одновременно. Когда все участники команды будут готовы, переверните песочные часы (или запустите таймер в приложении). Ход команды начался!



ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы упростить свою первую партию, можете установить таймер в приложении на 35 или 40 секунд.



Авиадиспетчер берёт карту лётной инструкции с верха колоды и, не показывая её своему экипажу, объясняет, что нужно сделать на приборной доске: какие кнопки нажать и как установить переключатели. Когда экипаж выполнит все указания с текущей карты, авиадиспетчер откладывает эту карту, а экипаж получает 1 фишку времени. Затем авиадиспетчер берёт новую карту лётной инструкции и снова даёт указания экипажу. Ход команды продолжается таким образом, пока она не выполнит инструкции с 5 карт или пока не закончится время.

Когда экипаж выполняет все указания с карты лётной инструкции, откладывайте её лицевой стороной вверх, чтобы другие команды могли убедиться, что всё было сделано правильно.

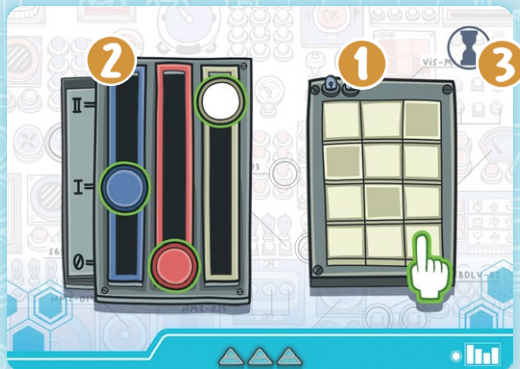
Есть 2 вида карт лётных инструкций.

1 Карты простых инструкций.

Все инструкции на таких картах указывают на определённую деталь на приборной доске. Среди них есть инструкции, требующие, чтобы экипаж нажал какую-либо кнопку 1. Нужная кнопка отмечена символом руки, обведённой зелёным цветом. Экипаж должен найти на приборной доске такую кнопку и коснуться её.

Также есть простые инструкции, требующие, чтобы экипаж сдвинул жетоны переключателей на определённое положение 2. Переключатели на таких картах изображены в требуемом положении и обведены зелёным цветом. Если жетон переключателя на приборной доске уже находится в правильном положении, экипажу достаточно просто коснуться его.

Символ песочных часов на карте 3 напоминает, что при правильном выполнении лётной инструкции экипаж получает фишку времени.



Пример. Авиадиспетчер: «Скорее! Ищите 3 круглых рычажка (синий, красный и белый). Выставьте синий на „1“, красный — на „0“, белый — на „2“. Теперь найдите панель с белыми квадратными кнопками и нажмите крайнюю справа кнопку в нижнем ряду».



2 Карты последовательностей.

На таких картах указано, что и в каком порядке нужно сделать в какой-либо области приборной доски.

Авиадиспетчер, не показывая карту лётной инструкции своему экипажу, сначала описывает нужную область приборной доски, а затем говорит, **в каком порядке** нужно выполнить действия в этой области (в примере на рисунке справа нужно нажать стрелки вверх, вверх, вниз, вправо). Экипаж последовательно нажимает кнопки, затем **объявляет порядок их цветов**, а в конце нажимает кнопку «Ок» (в примере на рисунке справа это синяя, синяя, белая, чёрная кнопки, а затем «Ок»).

В нижней части таких карт указана правильная последовательность цветов, чтобы авиадиспетчер проверил ответ экипажа.

Символ песочных часов на карте напоминает, что при правильном выполнении лётной инструкции экипаж получает фишку времени.



Пример. Авиадиспетчер: «Быстрее! Это последовательность! Найдите что-то похожее на крестовину с большой круглой красной кнопкой в центре. Порядок: вверх, вверх, вниз, вправо».

Экипаж: «Синий, синий, белый, чёрный!» — затем экипаж нажимает кнопку «Ок».

Авиадиспетчер: «Верно! Возьмите фишку времени!»

КОНЕЦ ХОДА

Задача экипажа — нажимать кнопки и менять положение переключателей на приборной доске, **а также следить за временем**. Когда время подходит к концу, экипаж **может потратить фишку времени, чтобы перевернуть песочные часы (добавить время на таймере)** и продолжить ход. Ход команды завершается в одном из трёх случаев: если у неё **закончилось время**, если она сделала **2 ошибки** или если **выполнила инструкции с 5 карт**.

СВОЙ ПЕРЕДАЧИ

Ой! Вы нажали не ту кнопку! Если член экипажа ошибся, нажав не ту кнопку на приборной доске, он должен держать палец на этой кнопке до конца хода. Это будет перекрывать видимость и мешать экипажу выполнять дальнейшие инструкции. Команда может продолжать ход после своей первой ошибки. Если команда ошибается второй раз, **она должна закончить ход** и перейти к подсчёту очков.

Если вы ошибаетесь, выполняя последовательность, вы должны оставить палец на кнопке «Ок». Сделав ошибку с жетоном переключателя, оставьте палец на таком жетоне. Вы можете нажать кнопку или сдвинуть переключатель, даже если вынуждены держать палец на этой детали из-за ошибки.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Авиадиспетчер может передавать экипажу только то, что указано на его карте. Поэтому ему запрещается делать следующее:

- Говорить, в каком месте приборной доски расположена нужная область (например: «Это жетон приборной доски в верхнем ряду, втором столбце...»).
- Указывать на область приборной доски.
- Говорить про области приборной доски, не связанные с картой лётной инструкции.
- Говорить, что карта лётной инструкции из дополнения (если вы играете с дополнением).

Эти действия могут привести к незачёту карты лётной инструкции по требованию других команд.



НЕЗАЧЁТ

Другие команды могут вмешаться в ход игры, если заметили, что экипаж ошибся или авиадиспетчер выполнил запрещённое действие.

Если какой-либо игрок считает, что произошло нарушение, он может положить часы на бок (поставить таймер на паузу) и проверить свои подозрения.

- Если подозрения оправдались, команда, делающая ход, должна сбросить текущую карту лётной инструкции и карту, на которой произошло нарушение (обычно это одна и та же карта). Команда берёт новую карту и возвращает часы в вертикальное положение (снимает таймер с паузы).
- Если подозрения не оправдались, команда откладывает текущую карту лётной инструкции как правильно выполненную, берёт новую карту и возвращает часы в вертикальное положение (снимает таймер с паузы).



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Если ход завершается, **потому что команда ошиблась второй раз или у неё кончилось время, она получает 1 очко за каждую карту, инструкцию которой выполнила в этом ходу.** Команда сохраняет карты выполненных лётных инструкций до конца игры, чтобы отслеживать количество своих очков.

Если ход завершается, **потому что команда выполнила инструкции с 5 карт, она получает 1 очко за каждую такую карту плюс ещё 1 очко за каждую свою потраченную фишку времени.** Чтобы отслеживать количество очков за фишки времени, в конце своего хода команда берёт из колоды столько карт лётных инструкций, сколько у неё осталось фишек времени, и добавляет их к картам, инструкции которых выполнила. Затем команда возвращает все свои фишки времени в общий запас.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все команды сделали по одному ходу, наступает конец раунда. В следующем раунде авиадиспетчер каждой команды меняется ролями с любым (или единственным) членом своего экипажа. Если в команде больше 2 человек, рекомендуем чередовать роли, чтобы каждый участник поиграл и за авиадиспетчера, и за экипаж.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце раунда, в котором любая команда достигнет 12 очков. Фишка пингвина Растяпы помогает отслеживать, кто начал раунд. Прежде чем переходить к концу игры, убедитесь, что все команды сделали одинаковое количество ходов.

В редких случаях когда в колоде лётных инструкций не осталось карт, запишите текущее количество очков каждой команды, а затем перемешайте вместе карты лётных инструкций из сброса и отложенные карты каждой команды и сформируйте новую колоду.

Побеждает команда, набравшая больше всего очков. При ничьей претенденты делят победу.

ДОПОЛНЕНИЕ

Все карты и жетоны дополнения отмечены символом звезды. Возьмите все 12 жетонов приборной доски и соберите приборную доску (предпочтительно размером 3 на 4) голубой или серой стороной вверх. Также замешайте 20 карт лётных инструкций из дополнения в колоду лётных инструкций.

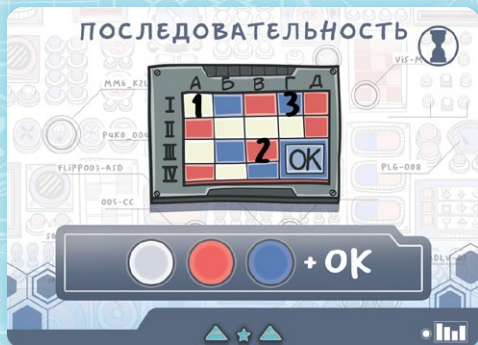
Дополнение добавляет в игру 2 вида карт лётных инструкций. В остальном партия проходит без изменений.

1 Карты последовательностей с координатами.

Как и на картах обычных последовательностей, на новых картах указано, что и в каком порядке требуется сделать в определённой области приборной доски.

Авиадиспетчер, не показывая карту лётной инструкции своему экипажу, сначала описывает нужную область приборной доски, а затем говорит, в каком порядке нужно нажать кнопки в этой области. Как правило, на таких картах изображена панель с пронумерованными или отмеченными буквами вертикальными и горизонтальными рядами. Кнопки, которые экипаж должен нажать, отмечены на карте цифрами 1, 2 и 3. Авиадиспетчер сообщает экипажу координаты этих кнопок в порядке возрастания их цифр (в примере на рисунке справа это А1, В3 и Г1). Экипаж последовательно нажимает кнопки, затем **объявляет порядок их цветов**, а в конце нажимает кнопку «Ок» (в примере на рисунке справа это белая, красная, синяя кнопки, а затем «Ок»).

В нижней части таких карт указана правильная последовательность цветов, чтобы авиадиспетчер проверил ответ экипажа. Символ песочных часов на карте напоминает, что при правильном выполнении лётной инструкции экипаж получает фишку времени. Символ звезды означает, что это карта из дополнения.



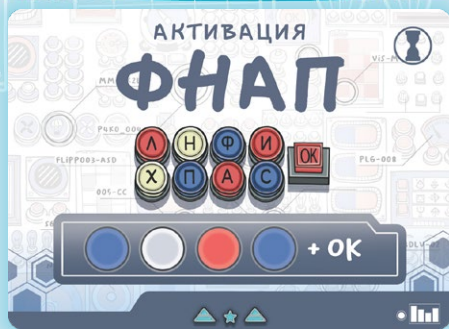
Пример. Авиадиспетчер: «Скорее! Это последовательность! Ищите панель с координатами, с римскими цифрами. Кнопки: А1, В3, и Г1».

Экипаж: «Белый, красный, синий!» — затем экипаж нажимает кнопку «Ок».

Авиадиспетчер: «Верно! Возьмите фишку времени!»

2 Карты активации.

Как правило, на таких картах изображены кнопки с буквами в определённой области приборной доски и указана команда, которую экипаж должен ввести, нажимая кнопки в нужном порядке. Авиадиспетчер зачитывает вслух эту команду, **не разделяя на отдельные слог и звуки** (в примере справа это «ФНАП»). Экипаж последовательно нажимает кнопки, затем **объявляет порядок их цветов**, а в конце нажимает кнопку «Ок».



Пример. Авиадиспетчер: «Быстрее! Это активация! Ищите панель с круглыми кнопками с буквами, например: А, Х... Кнопка „Ок“ — квадратная. Введите команду „ФНАП“!»

Экипаж нажимает кнопки с буквами Ф, Н, А, П и кричит: «Синий, белый, красный, синий!» — затем экипаж нажимает кнопку «Ок».

Авиадиспетчер: «Верно! Возьмите фишку времени!»

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Кооперативный режим идеально подходит для игры вдвоём или втроём.

Соберите приборную доску и сформируйте колоду лётных инструкций по обычным правилам. Количество раундов зависит от числа игроков (см. таблицу ниже). В первом раунде один участник становится авиадиспетчером, а второй (или все остальные) — экипажем. В последующих раундах роль авиадиспетчера передаётся от игрока к игроку по часовой стрелке.

В конце партии сравните ваш результат с таблицей ниже. Удачи!

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	2	3	4	5	6	
КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ	4	6	4	5	6	
РЕЗУЛЬТАТ	0-10	0-14	0-10	0-12	0-14	ДИЛЕТАНТ
РЕЗУЛЬТАТ	11-15	15-21	11-15	13-18	15-21	КУРСАНТ
РЕЗУЛЬТАТ	16-20	22-28	16-20	19-24	22-28	БОРТИНЖЕНЕР
РЕЗУЛЬТАТ	21-28	29-40	21-28	25-34	29-40	ВТОРОЙ ПИЛОТ
РЕЗУЛЬТАТ	29-36	41-54	29-36	35-45	41-54	КОМАНДИР



ДИЛЕТАНТ

Чуть не влипли! Удивительно, что вы вообще посадили эту штуку... Только поглядите! Всё в дыму! На пассажирах нет лица, дети рыдали весь полёт, и у вас закончились ввотные пакеты... Могли бы справиться и получше.

КУРСАНТ

Ну и полёт! Такой ужасающей посадки ещё никто не совершал. Лица пассажиров ничего не выражают. Руководство даже думает не взыскать ли с вас за ущерб.

БОРТИНЖЕНЕР

Вы сделали это! Не сказать, что все были спокойны, пока самолёт заходил на посадку, но пассажиры громко выдохнули, когда шасси наконец коснулись земли. Даже были слышны сдержанные аплодисменты. Руководство задумалось, стоит ли вообще пингвинам управлять самолётом.

ВТОРОЙ ПИЛОТ

Поздравляем с посадкой! Сюжет о вашем полёте крутят по всем новостным каналам! Вся страна, затаив дыхание, следила за вашим невероятным рейсом. Что дальше? В космос с экипажем улиток? Опыт, захватывающий дух! Следующие несколько месяцев вы проведёте в туре по стране и будете давать интервью в вечерних шоу. Все хотят поговорить с пингвинами, которые впервые провели коммерческий полёт.

КОМАНДИР

Вы настоящие герои! А какие виражи вы описывали в небе! Вот это да! Вас ожидает правительственный кортеж, чтобы отметить ваши успехи. Весь аэропорт аплодирует стоя. Комитет по полётам даже подумывает переименовать его в вашу честь. Сувенирные лавки заполнены побрякушками с вашими изображениями. Вы навсегда стали частью истории современной авиации.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Хавьер Мартинес и Хесус Фуэнтес.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ИЛЛЮСТРАЦИИ: Хесус Фуэнтес.

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ: Кристоаль Моралес.

КОРРЕКТОР: Эмили Гендролис.

РАЗРАБОТЧИК ПРИЛОЖЕНИЯ: Хорхе Барросо (Flipper).

БЛАГОДАРНОСТИ. Создатели игры благодарны всем, кто осмелился сесть на этот безумный рейс и помогал тестировать прототип. Они также выражают отдельную благодарность Гатоси за её способность к мозговому штурму.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

ИЗДАТЕЛЬ: Choo Choo Games.

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Александр Дробышев.

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Мария Аверичева.

РЕДАКТОР: Катерина Виверос.

ПЕРЕВОДЧИК: Дарья Рязьева.

ВЕРСТКА: Ульяна Гребенева.



Perro Loko Games 2023. Calle FERIA 42, 1º, Sevilla
www.perrolokogames.com



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochooGames.ru.