

GAMEWRIGHT®
MATCH of the
PENGUINS™
 A Fun Flippin' Card Game

2-6 players
 Ages 6 and Up

Rules of Play



Contents

64 penguin cards
 3 penguin pawns (2 black and 1 white)

Object

Collect the most cards by being the first player to spot different kinds of matching penguins.

Setup

Take a moment to get familiar with the cards. Notice that most cards show a picture of a penguin with six different colored elements: **umbrella, sunglasses, lei, shirt, blanket** and **fish** in a pail. Some cards feature two fish in a pail. Also a few cards show a close-up on just one element.



umbrella, sunglasses, lei, shirt, blanket and fish

two fish

close-up on sunglasses

Shuffle the deck and put it face down in the middle of the playing area. Place the penguin pawns within equal reach of all players. Space them evenly apart with the white pawn in the middle.

Note: In a two player game, put one of the black pawns out of play.

How to Play

Match of the Penguins is played in rounds, starting with the person who lives closest to the South Pole. To start a round, take the deck and slowly place cards face up in a line next to each other, visible to everyone. (To be fair, turn over cards away from you so that the other players see the picture first.) As this happens, all players (including you) race to be the first to find one of the following matches:

Match	Action	Win	Rank
Two cards with one element (e.g., umbrella) that matches in color	Call out the element, such as "umbrella!"	All face up cards	Lowest Highest
Two cards with several elements that match in color	Grab a black penguin pawn.	One face up card	
Two cards that are identical	Grab the white penguin pawn.	All face up cards	
One card featuring two fish in the pail	Knock on the table.	All face up cards	

Rank of the Matches (Important)

As you look for matches, pay special attention to the fact that they are ranked from lowest to highest in terms of what beats what (see ranking above). This comes into play when there is more than one possible match among the face up cards.

One Match

If you spot two cards with **one matching element**, be the first to call out the name of the element such as "umbrella!" This ends the round and all players check to see if:

1. you were correct
2. there are no higher-ranked matches (see Rank of the Matches)



"Umbrella!"

If you were correct and there were no higher-ranked matches, you **win all of the face up cards** including any that were in the process of being turned over. Place your wins in a face down pile in front of you.

If you were correct but someone else notices a higher-ranked match, the first player to grab the appropriate penguin pawn or knock on the table wins the corresponding cards.

Several Matches

If you spot two cards with **several matching elements**, grab a **black penguin pawn**. If all players agree you were right and there were no higher-ranked matches, you **win ONE of the face up cards**. If there are more than two players, the player who grabbed the other black penguin pawn also wins one of the cards. Place any leftover face up cards out of play for the remainder of the game.



Two Identical Cards

If you spot **two identical cards**, grab the **white penguin pawn**. If all players agree you were right and there were no higher-ranked matches, you **win all of the face up cards** including any that were in the process of being turned over.

Two Fish

If you spot **two fish in a pail** on one card, **knock on the table**. If all players agree you were right, you **win all of the face up cards** including any that were in the process of being turned over. **Important:** Knocking correctly always beats calling out a match or grabbing a pawn!



Don't Slip!

If it turns out you were wrong (an incorrect call), you must place one of your won cards out of play. An incorrect call is either a mistaken announcement of a match, a mistaken grab of a pawn, or a knock when there are not two fish in one pail. No penalty if you do not have any cards.

Note: If you call out a correct matching element but then notice a higher-ranked match, you may grab a pawn or knock without penalty.

Ties

If more than one player calls out a correct match or knocks at the same time, the cards are divided equally among the winning players. Place any extra cards out of play.

Ending a Round

A round is over when at least one player has collected at least one card. Return any grabbed pawns to the center and the deck is passed to the player to the left.

Examples



Sample Round 1

Audrey and Danny call "sunglasses!" Only then does Audrey notice that there are also two red blankets. She grabs a black pawn. Emma also spots two red blankets and grabs the other black pawn. Audrey and Emma each receive one of the face up cards. Since there are more than two face up cards, the remaining cards are placed out of play.



Sample Round 2

Two face up cards are completely identical. Zach sees this first, and grabs the white pawn. He receives both cards. Emma and Danny, who both grabbed a black pawn by mistake, have to put one of their cards out of play.



Sample Round 3

The cards show several elements that match: sombrillas, glasses, leis, shirts and fish. Zach and Emma each grab a black pawn. They are correct, but Danny spots a card with two fish in one pail. He knocks first and receives all the cards. Zach and Emma receive nothing.



Ending the Game

Once the final card is turned face up, everyone has one last chance to call out a match, grab a pawn or knock. After that, the player who has collected the most cards is the winner.

Fun Flippin' Facts About Penguins

- There are at least 17 known penguin species, from the smallest (Little Blue, or Fairy Penguin) to the largest (Emperor Penguin).
- Although penguins are often thought of as living in cold climates such as Antarctica, others live in warm regions.
- Penguins return to the same breeding ground year after year and they help raise each other's young in nurseries.
- Although they are unable to fly, penguins have a distinctive waddle.
- Penguins can better retain the warmth of the sun with their dark (usually black) backsides. Their white bellies help to ward off undersea predators by blending in with the reflective surface of the ocean.
- The body of a penguin suits its lifestyle. Its flippers allow for underwater agility, and its underwater eyesight is excellent. Sliding on its belly across the snow, or "tobogganing," is another smooth way for a penguin to get from place to place.

A Word from Gamewright

Match of the Penguins is a preposterous preponderance of penguin puffery. What are the big, bedecked birds doing on the beach? Enjoying themselves, just as we hope you will as you sharpen your reflexes and quick scanning skills in this fast-moving game.

Game by: Jacques Zeimet
Illustrations by: Vincent Vigla



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.
Licensed with permission from Zoch Verlags GmbH.

GAMERIGHT®
MATCH of the PENGUINS™
Un Juego Volteantemente Divertido de Cartas

2-6 jugadores
6 años para arriba

Reglas de Juego

Contenido

64 cartas de pingüinos
3 fichas de pingüino (2 negros y 1 blanco)

Objetivo

Reunir la mayoría de cartas siendo el primer jugador en identificar y anunciar diferentes clases de pingüinos que se corresponden.

Preparación

Tomar un momento para familiarizarse con las cartas. Note que la mayoría de las cartas muestran un dibujo de un pingüino con seis objetos de diferentes colores: **sombrilla, lentes de sol, collar de flores, camisa, toalla y pescado** en una cubeta. Algunas cartas muestran dos pescados en una cubeta. Unas pocas cartas enseñan uno de los objetos en primer plano.



sombrilla, lentes de sol, collar de flores, camisa, toalla y pescados
dos pescados
lentes de sol en primer plano

Barajar las cartas y ponerlas cara abajo en el área de juego. Poner las fichas de pingüino al mismo alcance de todos los jugadores. Separar las fichas por igual con la blanca en el medio. En el juego de dos jugadores, sacar una de las fichas negras fuera de juego.

Cómo Jugar

Match of the Penguins se juega en rondas, empezando con la persona que viva más cerca del Polo Sur. Para empezar una ronda, tomar la baraja y lentamente colocar cartas cara arriba en una línea, una línea, una al lado de otra, a la vista de todos. (Para ser justos, voltear las cartas en dirección hacia los jugadores para que ellos las vean primero.) Mientras esto ocurre, todos los jugadores (incluido el que volteó), se apresuran para ser el primero en encontrar uno de los siguientes emparejamientos:

Emparejar	Acción	Se Gana	Rango
Dos cartas con un objeto (ej., paraguas) que tenga el mismo color	Decir el nombre del objeto, tal como "¡sombrilla!"	Todas las cartas cara arriba	Más bajo
Dos cartas con varios objetos que tengan el mismo color	Agarrar una ficha de pingüino negro	Una carta cara arriba	↓
Dos cartas que son idénticas	Agarrar la ficha del pingüino blanco	Todas las cartas cara arriba	
Una carta mostrando dos pescados en la cubeta	Golpear la mesa	Todas las cartas cara arriba	

Rango de las Parejas (Importante)

Mientras buscas las parejas de objetos del mismo color, pon atención al hecho de que todas están calificadas de más bajo a más alto, en referencia a cuál gana a las otras (ver la tabla arriba). Esto entra en juego cuando hay más de una pareja posible de objetos iguales entre las cartas que estén cara arriba.

Una Pareja

Si eres el primer jugador en ver dos cartas con el mismo objeto del mismo color, di o anuncia el nombre del objeto, tal como "¡sombrilla!" Esto termina la ronda y todos los jugadores comprueban para ver:
1. si tienes razón
2. que no hay parejas de mayor rango (ver Rango de las Parejas)



Si tienes razón y no hay ninguna pareja de rango mayor, **¡"¡sombrilla!"** ganas todas las cartas cara arriba incluso las que estaban en el proceso de ser volteadas. Pon tus ganancias en

Si tienes razón pero alguien nota una pareja de rango mayor, el primer jugador en agarrar la ficha de pingüino apropiada o golpear la mesa, gana las cartas correspondientes.

Varias Parejas

Si eres el primer jugador en ver dos cartas con dos objetos que son iguales en color, agarra la ficha negra. Si todos los jugadores están de acuerdo de que tenías razón, y no hay ninguna otra pareja igual, que sea de rango mayor, tú ganas UNA de las cartas cara arriba. Si hay más de dos jugadores, el jugador que agarró la otra ficha negra también se gana una de las cartas. Colocar las cartas restantes, que están cara arriba, fuera de juego durante lo que queda del juego.



Dos Cartas Idénticas

Si eres el primer jugador en ver dos cartas idénticas, agarra la ficha blanca. Si todos los jugadores están de acuerdo de que tú tenías razón y no hay parejas iguales, de rango más alto, tú ganas todas las cartas cara arriba, incluyendo cualquier carta en el proceso de ser volteada.



Dos Pescados

Si eres el primer jugador en ver dos pescados en la cubeta de una carta, golpea en la mesa. Si todos los jugadores están de acuerdo de que tenías razón, tú ganas todas las cartas cara arriba incluyendo las que estaban en el proceso de ser volteadas. **Importante:** ¡Golpeando correctamente siempre gana a un anuncio de pareja o agarrando una ficha!



¡No Te Resbales!

Si resulta de que te equivocaste (una llamada incorrecta), debes de poner una de tus propias cartas fuera de juego. Una llamada incorrecta es cuando anunciaste una pareja mal, o agarraste una ficha equivocadamente, o si golpeaste la mesa y no había dos pescados en la cubeta. No se te penaliza si no tienes ninguna carta. **Nota:** Si anuncias una pareja de elementos correctamente pero después notas que hay una pareja de rango más alto, entonces puedes agarrar una ficha o golpear la mesa, sin ser penalizado.

Empates

Si más de un jugador anuncia una pareja correcta o golpean al mismo tiempo, las cartas son divididas por igual entre los jugadores ganadores. Colocar cualquier carta sobrante fuera de juego.

Terminando una Ronda

Una ronda se acaba cuando por lo menos un jugador ha recolectado como mínimo una carta. Regresar las fichas agarradas al centro y la baraja se pasa al jugador a la izquierda.

Ejemplos



1ª Ronda de Muestra

Araceli y Daniel anuncian "¡lentes!" Sólo que entonces se da cuenta Araceli de que también hay dos toallas rojas. Ella agarra una ficha negra y luego Erna agarra la otra ficha negra. Ambos, Araceli y Erna, reciben una de las cartas cara arriba. Como hay más de dos cartas cara arriba, las sobrantes son puestas fuera de juego.



2ª Ronda de Muestra

Dos cartas cara arriba son completamente idénticas. José ve esto primero y agarra la ficha de pingüino blanco. Él recibe las dos cartas. Los dos, Erna y Daniel, agarraron una ficha negra por error, deben de poner una de sus cartas fuera de juego.



3ª Ronda de Muestra

Las cartas enseñan varios elementos que son iguales: sombrillas, lentes, collares de flores, camisas y pescados. José y Erna agarran una ficha negra cada quien. Los dos están correctos, pero Daniel ve una carta con dos pescados en la cubeta. Él golpea la mesa primero y recibe todas las cartas. José y Erna no reciben nada.



Terminando el Juego

Una vez que la última carta es puesta cara arriba, todos tienen una última oportunidad de llamar una pareja, agarrar una ficha o golpear. Después de eso, el jugador que ha recolectado la cantidad mayor de cartas gana.

Datos Divertidos Sobre Pingüinos

- Se conocen por lo menos 17 especies de pingüinos, de la mas pequeña (Pequeño Azul, o Pingüino Hada) a la mas grande (Pingüino Emperador).
- Aunque se piensa que viven en climas fríos, como Antártica, algunos viven en regiones cálidas.
- Los pingüinos regresan al mismo lugar de cría año tras año y se comparten la crianza de los pequeños.
- Aunque son incapaces de volar, tienen un caminar distinguido, semejante al del pato.
- Los pingüinos pueden mantener mejor su calor del sol con sus espaldas oscuras, típicamente negras. Sus panzas blancas les ayudan a protegerse de los predadores marinos, camuflándolos en la superficie reflectante del mar.
- El cuerpo del pingüino le viene bien a su estilo de vida. Sus aletas le dan buena agilidad bajo el agua y su vista submarina es excelente. Deslizándose en la nieve sobre su panza, o "tobogándose", es otra manera tranquila de ir de un lugar a otro.

Unas Palabras de Gamewright

Match of the Penguins es una absurda preponderancia de pingüinos presumidos. ¿Qué hacen estos adornados pájaros en la playa? Pues, disfrutando, al igual que esperamos disfruten ustedes jugando este rápido juego de reflejos y afinación visual.

Juego de: Jacques Zeimet
Ilustraciones por: Vincent Vigla



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.
Licensed with permission from Zoch Verlags GmbH.