

2-4
8+
30min

Fairy tile™ Reglamento



Matthew Dunstan

♦ Brett J. Gilbert

! Miguel Coimbra



TCG factory

Fairy tile™

Reglamento



Resumen del Juego

¡Bienvenido a **Fairy tile**, un Reino lleno de magia en el que una audaz **Princesa**, un devoto **Caballero** y un temible **Dragón** se lanzan a la búsqueda de aventuras épicas. Pero no están solos. ¡Necesitan de tu ayuda para alcanzar su propósito! Ayúdalos a explorar el Reino y a desplazarse por las distintas localizaciones para cumplir con su destino y narrar una historia legendaria, página a página.

Contenido

3 Figuras de Personaje




Princesa

Caballero

Dragón



15 Losetas de Territorio
(Diferentes por cada lado)

3 Losetas Iniciales
con símbolos ,  y 



12 Losetas Normales



36 Cartas de Página

4 Cartas Resumen



4 Marcadores de Magia

1 Reglamento



Objetivo del Juego

Coloca nuevas Losetas de Territorio para ir creando el Reino de **Fairy tile** y mueve a la **Princesa**, el **Caballero** y el **Dragón** a través de distintas localizaciones como **Montañas**, **Bosques** y **Llanuras**. Ayúdalos a vivir aventuras extraordinarias y completa los objetivos descritos en las Páginas de tu Libro. Tan pronto como cumplas uno de ellos, haz avanzar tu Historia y lee en voz alta la Página de tu Libro.

Sé el primero en leer todas las Páginas de tu Libro para ganar la partida.



Componentes del Juego

Figuras

Hay tres figuras: la **Princesa**, el **Caballero** y el **Dragón**.

Representan a los Personajes que puedes mover durante la partida. Las figuras no pertenecen a ningún jugador en concreto y las puede mover cualquiera.



Cartas de Página

Las Cartas de Página componen tu Libro y te dan objetivos a completar para que los Personajes vivan una aventura fascinante. Cada carta incluye una pequeña historia para leer en voz alta. Cuantas más completes, más cerca estarás de conseguir la victoria.



Objetivo

Historia

Losetas de Territorio

Las Losetas de Territorio forman el Reino y representan las diferentes Localizaciones a las que los Personajes pueden viajar durante la partida. Cada Loseta de Territorio se compone de 3 Localizaciones.

Llanura



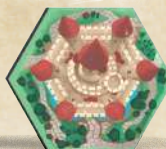
Bosque



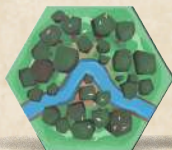
Montaña






Castillo



Ciertas Localizaciones están divididas por un Río.



Hay 3 Losetas Iniciales. Cada una posee un símbolo diferente: uno para la **Princesa** , otro para el **Caballero**  y otro para el **Dragón** . Estos símbolos indican las áreas de inicio del juego y los espacios exactos en los que se coloca cada una de las figuras al comienzo de la partida. Estas losetas también tienen una Localización con una esquina blanca; así te será más fácil encontrarlas y colocarlas al comienzo de la partida.

Princesa



Caballero



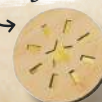
Dragón



Marcadores de Magia

Los Marcadores de Magia representan una bonificación que puedes usar durante la partida cuando el Lado Mágico esté bocarrriba.




Lado Mágico



Lado en Blanco



Preparación de la Partida

- 1 Coloca las **3 Losetas Iniciales** en la mesa de tal forma que las esquinas blancas queden unidas formando un círculo en el centro de las tres losetas y que el Río esté conectado en cada una de ellas. Esta configuración forma el Reino inicial de la partida.
- 2 Coloca a la **Princesa** en el espacio con , al **Caballero** en el espacio con  y al **Dragón** en el espacio con .
- 3 Baraja las Losetas Normales y forma con ellas una pila cerca del Reino y al alcance de todos los jugadores.
- 4 Entrega a cada jugador un **Marcador de Magia** con el **Lado en Blanco hacia arriba** para que lo coloquen frente a ellos (Lado Mágico bocabajo).
- 5 Baraja las **36 Cartas de Página** y repártelas bocabajo a los jugadores de tal forma que todos reciban la misma cantidad de cartas. Cada jugador recoge las Cartas de Página que acaba de recibir y **las coloca bocabajo formando un mazo**. A partir de ahora, ese es su Libro.

Roba la primera Página de tu Libro, mírala en secreto y mantenla oculta al resto de jugadores. Consérvala en tu mano y no mires el resto de Páginas de tu Libro. ¡Las irás descubriendo poco a poco durante la partida!

- 6 Empieza la partida el jugador de más edad.

Consejo

Las Losetas de Territorio tienen doble cara con distintos territorios en cada una de ellas. Es recomendable darles la vuelta a algunas al barajar para asegurar que cada partida sea diferente.



Desarrollo de la Partida

La partida se juega durante varios turnos consecutivos hasta que un jugador logre narrar todas las historias de su Libro, cumpliendo así con todos los objetivos de sus Cartas de Página.

Resumen del Turno

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, durante su turno cada jugador debe realizar una de estas **acciones**:

✦ *Desarrollar tu Historia*

o

✦ *Pasar una Página*

✦ *Desarrollar tu Historia*

✦ **Salir de Aventuras**

Al **Salir de Aventuras** puedes tomar una de las siguientes acciones:

a Mover un Personaje

o

b Añadir una Loseta de Territorio


Después compruebas si puedes **Narrar la Aventura**.





a Mover un Personaje

Cuando tomes esta acción, puedes mover una sola vez un Personaje dentro de los límites del Reino.

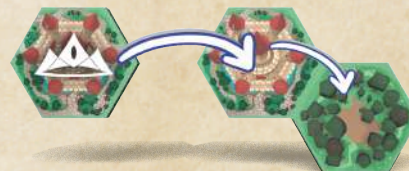
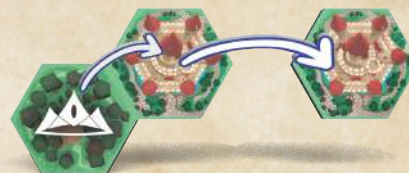
Cada Personaje se mueve de manera distinta:


 **Princesa:** La Princesa se mueve **exactamente un espacio de Localización** desde su posición inicial. También puede saltar **de Castillo a Castillo**.

 Si termina su movimiento en un Castillo, puede moverse inmediatamente a otro Castillo.


 Si comienza su movimiento en un Castillo, puede moverse inmediatamente a otro Castillo y luego moverse a un espacio de Localización adyacente.

Nota: La Princesa solo puede saltar de un Castillo a otro si se mueve a un espacio de Localización adyacente antes o después del salto.



 **Caballero:** El Caballero puede moverse **exactamente a dos espacios de Localización** de su posición inicial. No puede moverse solo a un espacio de Localización adyacente; tampoco puede terminar su movimiento en un espacio adyacente a su posición inicial ni regresar a su posición inicial.



 **Dragón:** El Dragón vuela **en línea recta** desde su posición inicial hasta que alcanza **un borde del Reino de Fairy tile**. Cuando se mueve, debe hacerlo **tan lejos como sea posible** y no puede terminar su movimiento antes de alcanzar el borde del Reino. Solo puede desplazarse dentro de los límites del Reino y solo por encima de espacios de Localización; no puede volar por encima de espacios vacíos.





Ningún Personaje puede abandonar el Reino de **Fairy tile**. Siempre deben permanecer en alguna de las Losetas de Territorio que haya en juego. Lo que sí pueden hacer es moverse a través de un espacio de Localización en el que ya haya uno o más personajes e incluso acabar su movimiento en ese mismo espacio.

Añadir una Loseta de Territorio

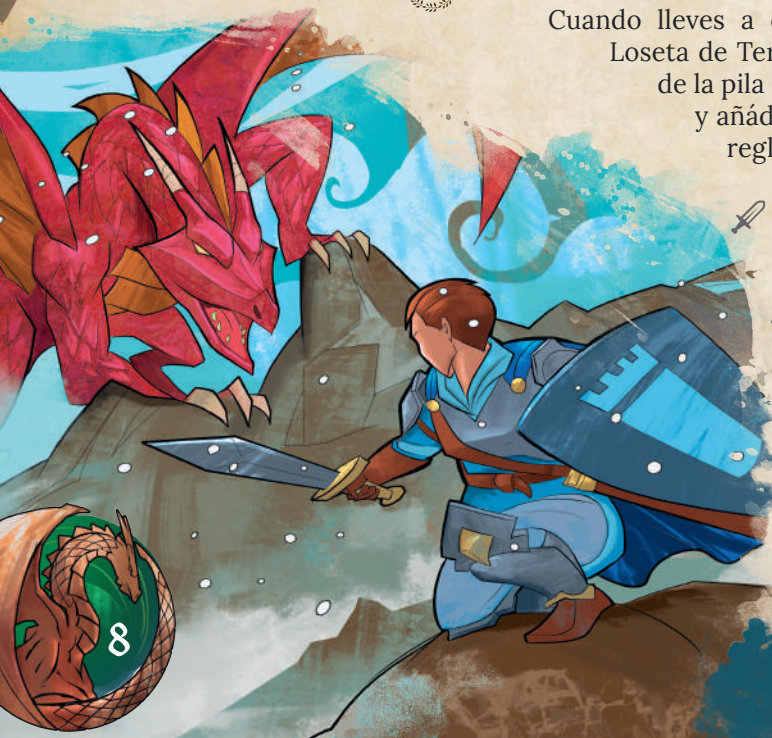
Cuando lledes a cabo esta acción, toma la Loseta de Territorio de la parte superior de la pila de losetas sin darle la vuelta y añádela al Reino siguiendo estas reglas de colocación:



 La nueva loseta debe estar adyacente **al menos a dos bordes contiguos del Reino**.

 Si la nueva Loseta de Territorio está adyacente a un espacio de Río, la tienes que colocar de manera que los extremos del **Río encajen** y tengan continuidad en ambas losetas. Si no es posible, entonces no puedes colocarla ahí. Pueden haber múltiples Ríos dentro del Reino.

Si la pila de Losetas se termina, ya no puedes elegir la acción de **Añadir una Loseta de Territorio**.



✦ **Narrar la Aventura**

Después de Salir de Aventuras, comprueba si puedes **Narrar la Aventura**.

Puedes Narrar la Aventura si después de haber tomado tu acción los Personajes se han movido o se han colocado de tal manera que permiten completar **el objetivo que indique tu Página**. No puedes Narrar la Aventura durante el turno de otro jugador y solo puedes hacerlo una vez por turno.

Cuando Narras la Aventura, juega la Carta de Página bocarrriba junto a tu Libro y léela en voz alta. Después, roba la siguiente Página de tu Libro.



✦ *Pasar una Página*



Solo puedes Pasar una Página durante tu turno si decides no Salir de Aventuras ni Narrar la Aventura. Si lo haces, esta será la única acción que realizarás durante este turno.

Coloca la Página que tienes en la mano bocabajo y en la parte inferior de tu Libro. Luego, roba la siguiente Carta de Página de la parte superior de tu Libro, revísala y mantenla en tu mano oculta al resto de jugadores.

Después, dale la vuelta a tu Marcador de Magia para que el Lado Mágico quede bocarrriba. A partir de tu siguiente turno podrás usar tu Marcador de Magia para tomar una segunda acción de Salir de Aventuras.



Siempre puedes Pasar una Página para darle la vuelta a tu Marcador de Magia y poder usarlo en tu siguiente turno, incluso si solo te queda una Página en tu Libro.

También puedes Pasar una Página aunque el Lado Mágico de tu marcador esté bocarriba. Sin embargo, solo puedes tomar una única acción extra con tu Marcador de de Magia. Las acciones extras no se acumulan.

Lado Mágico



Al Salir de Aventuras, si el Lado Mágico de tu Marcador está bocarriba puedes darle la vuelta para Salir de Aventuras una segunda vez. Esta es la única forma de tomar dos acciones durante tu turno. Resuelve completamente tu primera acción antes de tomar la segunda.

Fin del Turno

Tu turno termina o bien después de que hayas tomado una acción (o dos gracias a tu Marcador de Magia) y hayas **Narrado la Aventura** si cumpliste tu objetivo, o bien después de haber Pasado una Página. Hecho esto, pasas el turno al siguiente jugador.

Fin de la Partida

La partida termina inmediatamente cuando un jugador Narra la Aventura de la última Página de su Libro. **Ese jugador es el ganador de la partida.**

En el caso improbable de que el objetivo de una de tus Cartas de Página sea imposible de completar debido a que no puedes jugar más Losetas de Territorio, entonces pierdes y eres eliminado del juego. Los demás jugadores continúan la partida. Si todos los jugadores tienen objetivos inalcanzables, entonces todos pierden, atrapados en una historia interminable y sin fin. En este caso, no hay ganador.

Consejo

Cada Carta de Página tiene impreso un número en su parte inferior. Al final de la partida, ordena por orden numérico todas las Páginas que hayas narrado y lee tu historia cronológicamente.

¡Continúa tu Aventura y atrévete a escribir las tuyas y compartirlas en nuestras redes sociales!

Aclaraciones de los Objetivos

1 Ver

Un Personaje puede ver cualquier espacio de Localización del Reino o a cualquier otro Personaje que tenga en **línea recta** desde su posición, **sin importar lo lejos que esté**. Los Personajes no bloquean la línea de visión y no impiden que puedas ver a otros Personajes que tengas detrás. Un Personaje solo puede ver dentro de los límites del Reino; también puede ver la misma Localización que ocupa.

Si un objetivo especifica que un Personaje debe poder ver a otros dos Personajes al mismo tiempo, no es necesario que estos dos Personajes estén en el mismo espacio de Localización.

Si un objetivo especifica que un Personaje debe poder ver 3 espacios de Localizaciones alineados, estos 3 espacios deben ser visibles al mirar en una misma dirección, aunque no es necesario que estén adyacentes los unos a los otros.



La Princesa puede **ver** al Dragón y al Caballero.

2 Visitar

Un Personaje visita una Localización únicamente **si lo has movido en tu turno y ese movimiento ha hecho que termine en esa Localización**.

3 Encontrarse

Dos Personajes se encuentran si están en el **mismo espacio de Localización**. Al menos uno de ellos ha tenido que terminar su movimiento **en ese espacio de Localización** durante tu turno.

Nota: Solo puedes Narrar una Aventura con un objetivo que contenga las palabras Encontrarse o Visitar si has **movido durante tu turno al menos a uno de esos Personajes**; pero no puedes hacerlo si solo **Añades una Loseta de Territorio**. Sin embargo puedes Narrar una Aventura con un objetivo que contenga la palabra Ver tanto si Mueves un Personaje como si **Añades una Loseta de Territorio**.



4 Gran Bosque/Montaña/Llanura

Se considera que se forma en el Reino un Gran Bosque, una Gran Montaña o una Gran Llanura cuando se conectan entre sí **al menos 3 espacios de Localización del mismo tipo**. Estos espacios de Localización pueden estar encarados en cualquier dirección, pero **deben estar conectados entre sí**. El Reino Puede contener múltiples Grandes Bosques, Montañas y Llanuras.



Gran Bosque

5 Gran Río

Se considera que se forma un Gran Río cuando se conectan entre sí **5 espacios de Localización con un Río continuo que pasa a través de todos ellos**. Estos espacios de Localización pueden estar encarados en cualquier dirección, pero **deben formar un único Río**.



Gran Río

6 Cruzar

Un Personaje cruza un Castillo tanto si lo atravesó este turno como si terminó su movimiento en una Localización que contenga un Castillo.

Créditos

Diseñadores: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Ilustrador: Miguel Coimbra

Directores del Proyecto: Virginie Gilson & Xavier Taverner

Edición al Español: José Manuel Álvarez, Roberto Gonzalez, Jorge Larrain, David Magallón, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein

Diseñador Gráfico: LowKey (www.lowkey.be)

Traductores: Rubén Asensio y Fernando Muñoz

Gracias por las pruebas a: Romain Loussert, Charlotte Defgnée, Arnaud Derlon, and Jean-Marie Mouret, Timothée Simonot y Robin Houplier.

© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, Fairy Tile, y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC.

FRACTAL JUEGOS
Exposición 1082, Santiago, Chile.
hola@fractaljuegos.cl
www.fractaljuegos.com

TCG FACTORY
Carretera Cunchillos 7, Tarazona,
Zaragoza, España
juegosdemesa@tcgfactory.com
www.tcgfactory.com

Síguenos en



FRACTAL
JUEGOS