



2-4



8+



20min

Hinata Origuchi

Sylvain Sarrailh

La Leyenda
del
Cerezo
que florece cada diez años™

REGLAMENTO



FRACTAL
JUEGOS

TCG factory

Resumen del Juego

¿Has oído hablar de la leyenda del Cerezo que florece cada diez años? Cuenta la historia que una vez cada diez años, un Cerezo se cubre de coloridas Flores durante los primeros días de la primavera. Sus ramas se llenan con cientos de brotes que se alzan elegantemente hacia el cielo antes de convertirse en magníficas Flores de incalculable valor.

Cuando las Flores del Cerezo empiezan a caer suavemente al suelo hay que recogerlas antes de que se marchiten. El propio Cerezo recompensa a quien más reúne, haciendo que se cumplan sus deseos más profundos. Pero si eres demasiado codicioso, el Cerezo te señala como alguien indigno de sus dones y pierdes la oportunidad de hacer realidad tus deseos...

Contenido



4 Pantallas



1 Bolsa



3 Cartas de Maestría



1 Reglamento

96 Fichas de Flores



18 Flores
rosas



18 Flores
amarillas



18 Flores
azul claro



18 Flores
azul oscuro



18 Flores
blancas



6 Flores
negras

Objetivo del Juego

Las Flores del Cerezo han empezado a caer y están listas para ser recogidas. En cada turno, extrae una o más Flores de la bolsa y trata de reunir todas las que puedas sin ser demasiado codicioso. Al final de cada turno, coloca tus Flores:



El jugador que más puntos de victoria tenga al final de la partida se convertirá en el ganador.

Componentes del Juego

PANTALLAS

Hay cuatro pantallas (una para cada jugador) que incluyen un recordatorio de la puntuación del final de la partida.



FICHAS DE FLORES

Las fichas de Flores representan las Flores del Cerezo que recolectas durante la partida. Las hay de seis colores: rosa, amarillo, azul claro, azul oscuro, blanco y negro.



BOLSA

La bolsa sirve para meter dentro las Flores que luego irán extrayendo los jugadores.



CARTAS DE MAESTRÍA

El Cerezo recompensa a aquellos capaces de demostrar su maestría en la recolección de Flores. Estas cartas muestran distintas combinaciones de Flores y las bonificaciones que recibes si consigues reunir las. Hay tres cartas de doble cara:



EL LADO AZUL
se usa para el juego
básico



EL LADO ROSA
se usa para el juego
avanzado



Preparación de la Partida

- 1 Elige una pantalla y colócala frente a ti de manera que puedas ver el recordatorio de la puntuación del final de partida.



- 2 Coloca las tres cartas de Maestría en el centro de la mesa y al alcance de todos los jugadores, elige el lado (o) según el modo de juego que prefieras.



- 3 Dependiendo el número de jugadores, introduce en la bolsa tantas fichas de Flores como indica la tabla de abajo:



Número de jugadores		
3	5	15 de cada una
4	6	18 de cada una

Para una partida de **2** jugadores, por favor consulta la página 12.

- 4 El que haya visto más recientemente un Cerezo en flor coge la bolsa y se convierte en el jugador inicial.

Desarrollo de la Partida

La partida se desarrolla a lo largo de turnos sucesivos y acaba cuando se hayan recolectado todas las Flores del Cerezo.

RESUMEN DEL TURNO

Empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza en su turno y en orden estas dos acciones:

Recolectar Flores y **Exponer Flores**.

1 Recolectar Flores

Para recolectar las Flores extraes fichas de la bolsa y las colocas en el centro de la mesa. Es probable que no te quedes todas las Flores que extraigas, así que sé cuidadoso y no las mezcles con las que ya hayas expuesto en turnos anteriores.

Cuando sea tu turno para extraer Flores, debes cumplir estas reglas:

- * Tienes que extraer *al menos 1 Flor* cada turno.
- * Solo puedes extraer Flores de la bolsa un *máximo de tres veces* por turno.
- * Solo puedes extraer un *máximo de 8 Flores* por turno.

Si accidentalmente extraes más de 8 Flores, tu turno acaba de manera inmediata. Devuelve a la bolsa las Flores que has recolectado y pasa el turno al siguiente jugador.

Éxito o Fallo en la Recolección

Después de que extraigas Flores de la bolsa, revisa si has tenido un éxito o un fallo.

La Recolección ha sido un éxito si no se da **ninguna** de estas condiciones:

- * Has recolectado 3 Flores del mismo color.
- * Has recolectado 5 Flores de colores diferentes.

Cada vez que extraes nuevas Flores, las añades a las que hayas extraído previamente en ese mismo turno y compruebas si es un éxito o un fallo. Si es un fallo, ya no puedes extraer más Flores ese turno y tienes que ir directamente a la Fase de Exposición de Flores.

EJEMPLO

Llevas a cabo tu primera extracción del turno y sacas 2 fichas de Flores de la bolsa: 1 Flor azul claro y 1 Flor blanca. Después vuelves a extraer 2 fichas de Flores de la bolsa (es la segunda vez que extraes ese turno) y consigues 2 Flores blancas más. Desafortunadamente, ahora tienes 3 Flores del mismo color, lo que significa que el Cerezo piensa que eres demasiado codicioso. Pasas de manera inmediata al paso de Exposición de Flores.

1ª extracción:



2ª extracción:



¡Fallo de Recolección!

¡Si no se da ninguna de estas condiciones, entonces tu **Recolección es un éxito!** Puedes decidir entre:

- * Anunciar que te plantas, en cuyo caso vas directamente al paso de **Exposición de Flores**.



- * **Extraer de nuevo para continuar con la Recolección.** Si la nueva extracción es también un éxito, debes decidir una vez más si te plantas o si vuelves a extraer por última vez. Estás obligado a plantarte después de haber hecho tres extracciones, independientemente del resultado obtenido, y luego pasas a la Fase de Exposición de Flores.

EJEMPLO

Vas a hacer la primera extracción de tu turno y sacas 3 fichas de Flores de la bolsa. Obtienes 1 Flor rosa y 2 Flores amarillas. Como no se da ninguna de las condiciones de fallo, tu **Recolección es un éxito**. Decides extraer de nuevo y sacas de la bolsa 2 fichas de Flores: 1 azul claro y otra rosa. La **Recolección** sigue siendo un éxito. Decides plantarte y pasas a la Fase de Exposición de Flores.

1ª extracción:



2ª extracción:



¡Te plantas con un éxito de **Recolección!**

Las Flores negras



La bolsa contiene solo 6 Flores negras (o 5 en una partida a 3 jugadores). Funcionan de una manera distinta al resto de las fichas de Flores. Si extraes una Flor negra mientras **Recolectas**, se convierte inmediatamente al color necesario para que se cumpla cualquiera de las condiciones necesarias para que la **Recolección** sea un fallo, siempre que sea posible.

EJEMPLO Extraes 1 Flor negra, 1 Flor azul oscuro y 2 Flores rosas. La Flor negra se convierte inmediatamente en rosa para cumplir la condición de “3 Flores del mismo color” y tu **Recolección** falla.



EJEMPLO Extraes 2 Flores negras, 1 Flor amarilla, 1 Flor blanca y 1 Flor azul claro. Una de las Flores negras se convierte en azul oscuro y la otra se convierte en rosa para que haya 5 Flores de colores diferentes. Tu **Recolección** falla.



2 Exponer Flores

Cuando expones las Flores que has recolectado durante la Fase de Recolección de Flores, las puedes colocar delante o detrás de tu pantalla. La forma de exponer las Flores varía dependiendo de si tu Recolección ha sido un éxito o un fallo.

Fallo en la Recolección

Si tu Recolección ha sido un fallo, realiza las siguientes acciones:

a

Devuelve todas las Flores negras a la bolsa.

b

De las Flores que has recolectado elige **2 de colores diferentes**.

c

Coloca esas 2 Flores **delante de tu pantalla**.

d

Devuelve el resto de las Flores a la bolsa.

Nota Si solo has recolectado Flores de un único color, coloca solo 1 ficha de Flor delante de tu pantalla y devuelve el resto a la bolsa.

Éxito en la Recolección

Si tu Recolección ha sido un éxito, realiza las siguientes acciones:

a

Revisa si las Flores que has recolectado encajan con alguna de las combinaciones de las cartas de Maestría. Si coinciden, puedes usar la bonificación mostrada en la carta (ver “Descripción de las Cartas de Maestría” en la página 11).

b

Si quieres, puedes elegir **un color** que encaje con alguna de las Flores que has recogido.

c

Coloca todas las Flores del color escogido **detrás de tu pantalla**.

d

Coloca **el resto de las Flores delante de tu pantalla**.

Nota Colocar las Flores detrás de tu pantalla es opcional. Si decides hacerlo, debes elegir un solo color y colocar todas las Flores de ese color detrás de tu pantalla. Si decides no hacerlo, coloca todas las Flores que has recogido delante de tu pantalla.

¿Delante o detrás de tu pantalla?

DELANTE DE TU PANTALLA



Cuando expones Flores delante de tu pantalla, divídelas según sus colores. Cada color puntuará por su lado al final de la partida. **Cuantas más Flores de un mismo color tengas, más puntos de victoria te proporcionará ese mismo color al final de la partida.**

Particularidades de las Flores negras: Las Flores negras que colocas delante de tu pantalla dejan de tratarse como Flores de ese color y pasan a considerarse “comodines”. Al final de la partida puedes asignar cualquier color a cada Flor negra que tengas delante de tu pantalla.

EJEMPLO

Al final de la partida tienes delante de tu pantalla 2 Flores negras, 3 Flores rosas y 1 Flor azul claro. Eliges cambiar una Flor negra para que sea una Flor rosa y haces que la otra Flor negra sea una Flor azul claro. De esta manera tienes 4 Flores rosas y 2 Flores azul claro.



DETRÁS DE TU PANTALLA



Cuando expones Flores detrás de tu pantalla las tienes que dividir en dos grupos de la siguiente manera:

- ✿ Colores Cálidos: Destina a este grupo las Flores rosas y amarillas.
- ✿ Colores Fríos: Destina a este grupo las Flores azul claro y oscuro.

Al final de la partida ganarás puntos de victoria según el número de jugadores que tengan menos Flores que tú en cada uno de estos grupos; cuantos más jugadores haya en esa situación, más puntos ganas.

Particularidades de las Flores negras y blancas: Las Flores negras y blancas que acaban detrás de tu pantalla dejan de tratarse como Flores de esos colores y pasan a considerarse “comodines”. Al final de la partida eliges a cuál de los dos grupos quieres añadir cada una de las Flores negras y blancas que tienes detrás de tu pantalla.

EJEMPLO

Al final de la partida tienes detrás de tu pantalla 3 Flores amarillas y 2 Flores rosas como Colores Cálidos y 5 Flores azul claro como Colores Fríos. También tienes 2 Flores blancas y 1 Flor negra. Decides colocar las 2 Flores blancas en los Colores Cálidos y 1 Flor negra en los Colores Fríos. De esta manera tienes 7 Flores en los Colores Cálidos y 6 Flores en los Colores Fríos.



Ten en cuenta que solo puedes añadir Flores negras o blancas a un grupo de colores si ya tienes al menos 1 Flor de color (que no sea negra ni blanca) en ese grupo.

EJEMPLO

Al final de la partida tienes detrás de tu pantalla 4 Flores rosas y 3 Flores amarillas en los Colores Cálidos y ninguna azul claro o azul oscuro. También tienes 2 Flores negras. Como no tienes Flores en los Colores Fríos, estás obligado a colocar las 2 Flores negras en los Colores Cálidos.



FIN DEL TURNO

Tu turno termina después de Recolectar Flores y Exponer Flores delante y/o detrás de tu pantalla. El siguiente jugador toma la bolsa y empieza su turno.

Fin de la Partida y puntuación final

La partida termina al final del turno del jugador que recolecta y expone la última Flor de la bolsa. Después, todos suman sus puntos de victoria correspondientes a las Flores que tienen delante y detrás de sus pantallas.



GANAR PUNTOS DE VICTORIA DELANTE DE TU PANTALLA



Si tienes Flores negras **delante** de tu pantalla, elige un color para cada una de ellas y añádelas a las Flores de ese color. Después, cuenta el número de Flores que has recolectado de cada color y gana tantos puntos de victoria como marque esta tabla:

Número de Flores	Puntos de victoria
0	0
1	-3
2	-1
3	1
4	3
5	5
6	8
7	11
8	15
9	19
10	24

GANAR PUNTOS DE VICTORIA DETRÁS DE TU PANTALLA



Si tienes alguna Flor negra y/o blanca **detrás** de tu pantalla, añádelas a los Colores Cálidos o Fríos. Cuando todos los jugadores lo hayan hecho, levantan al mismo tiempo sus pantallas.

* Colores Cálidos

Cuenta el número de Flores que tienes en los Colores Cálidos (rosa y amarillo) y compáralo con el resto de los jugadores. El que tenga el mayor número de Flores de Colores Cálidos gana 18 puntos de victoria.

El segundo jugador que más Flores de Colores Cálidos tenga gana 10 puntos de victoria y el tercero, 8 puntos de victoria.

Puesto	Puntos de victoria
1°	18
2°	10
3°	8

* Colores Fríos



Cuenta el número de Flores que tienes en los Colores Fríos (azul claro y azul oscuro) y compáralo con el resto de los jugadores. El que tenga el mayor número de Flores de Colores Fríos gana 16 puntos de victoria. El segundo jugador que más Flores de Colores Fríos tenga gana 12 puntos de victoria y el tercero, 8 puntos de victoria.

Puesto	Puntos de victoria
1°	16
2°	12
3°	8

* Si hay un empate para los Grupos de Flores

Si hay un empate por el 1° puesto, suma los puntos del 1° y 2° puesto y luego divide el total entre el número de jugadores empatados. El resultado (redondeando hacia abajo) es la puntuación que gana cada uno de ellos.

EJEMPLO

Dos jugadores tienen cada uno 5 Flores en los Colores Cálidos y comparten el 1° puesto. Su puntuación final se calcula de la siguiente manera:

$$\frac{(18+10)}{2} = 14$$

Si hay un empate por el 2° puesto, suma los puntos del 2° y 3° puesto y luego divide el total entre el número de jugadores empatados. El resultado (redondeando hacia abajo) es la puntuación que gana cada uno de ellos.

EJEMPLO

Tres jugadores tienen cada uno 4 Flores en los Colores Fríos y comparten el 2° puesto. Su puntuación final se calcula de la siguiente manera:

$$\frac{(12+8)}{3} = 6,7$$

Redondeando hacia abajo, su puntuación es 6.

Si hay un empate por el 3° puesto, divide los puntos de victoria del 3° puesto entre el número de jugadores empatados. El resultado (redondeando hacia abajo) es la puntuación que gana cada uno de ellos.

EJEMPLO

Dos jugadores tienen 3 Flores de Colores Cálidos y comparten el 3° puesto. Su puntuación final se calcula de la siguiente manera:

$$\frac{8}{2} = 4$$

PUNTUACIÓN FINAL

Obtén tu puntuación final sumando los puntos de victoria conseguidos con las Flores que tienes delante y detrás de tu pantalla. **Gana el jugador que tenga el valor más alto.** Si hay un empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Descripción de las cartas de Maestría

Cuando en tu turno consigues hacer una recolección con éxito, revisa si las Flores que has recolectado encajan con alguna de las combinaciones que muestran las cartas de Maestría. Si lo hacen y así lo deseas, puedes utilizar la bonificación de la carta. Usar las cartas de Maestría es opcional.

Importante Si tu combinación de Flores encaja con más de una carta de Maestría, solo puedes elegir la bonificación de una de las cartas.

Particularidades de las Flores negras

Cuando revises si tu combinación encaja con una carta de Maestría puedes tratar las Flores negras como si fueran de cualquier otro color de tu elección.

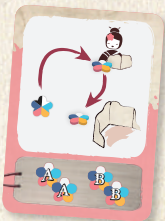
SHIN SUMIZOME (LADO AZUL)

- **Combinación:** Tener dos pares de colores diferentes entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Extrae en secreto 1 Flor de la bolsa y colócala detrás de tu pantalla sin mostrársela al resto de jugadores.



SAKUYA HIME (LADO ROSA)

- **Combinación:** Tener dos pares de colores diferentes entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Elige a otro jugador. Luego, selecciona 1 de las Flores que has recolectado en tu turno o 1 que tengas delante de tu pantalla. Cambia esa Flor por otra que tenga el jugador elegido delante de su pantalla. Coloca la nueva Flor delante de tu pantalla.



Importante Tú eliges la Flor que coges del otro jugador, pero no puedes escoger una Flor negra.

SOMEI YOSHINO (LADO AZUL)

- **Combinación:** Tener 4 Flores de colores diferentes entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Elige 1 de las Flores que has recolectado este turno o de las que tienes delante de tu pantalla y colócala detrás de tu pantalla.



KOMATSU OTOME (LADO ROSA)

- **Combinación:** Tener 4 Flores de colores diferentes entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Extrae 3 Flores de la bolsa. Elige 1 y colócala directamente delante de tu pantalla; devuelve las otras 2 a la bolsa.



Importante No puedes elegir quedarte 1 Flor negra, pero estás obligado a quedarte 1 Flor incluso aunque ninguna de las que has extraído te sirvan de ayuda.

KENROKUEN KUMAGAI (LADO AZUL)

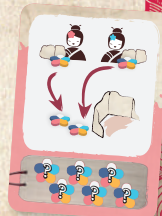
- **Combinación:** Tener 6 Flores de cualquier color entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Extrae 2 Flores de la bolsa y elige, para cada una de ellas, si ponerlas delante de la pantalla de otro jugador o delante o detrás de tu propia pantalla.



Importante Puedes colocar ambas Flores en el mismo o en distintos lugares.

KOKONOE (LADO ROSA)

- **Combinación:** Tener 6 Flores de cualquier color entre las Flores que has recolectado.
- **Bonificación:** Elige a dos jugadores distintos. Toma 1 Flor de la parte de delante de sus pantallas y colócalas delante de tu propia pantalla. Debes elegir Flores de colores diferentes.



Importante Tú eliges las Flores que coges de los otros jugadores, pero no puedes escoger Flores negras.

Variante para 2 Jugadores

Para las partidas de dos jugadores, el juego se desarrolla según las reglas normales con las siguientes excepciones.

PREPARACIÓN

Introduce en la bolsa 4 Flores negras y 13 Flores de cada color. Luego, extrae 3 Flores de la bolsa y devuélvelas a la caja del juego, pero **sin mirarlas ni mostrárselas al otro jugador**. Estas 3 Flores no se utilizan durante la partida.

CARTAS DE MAESTRÍA



Todas las cartas de Maestría funcionan de la manera descrita en las reglas normales, a excepción de «Kokonoe». Si decides usar su bonificación, toma 2 Flores de la parte de delante de la pantalla de tu oponente y colócalas delante de tu propia pantalla. Deben ser Flores de **colores diferentes**.

Importante Tú eliges las Flores que coges del otro jugador, pero no puedes escoger Flores negras.

PUNTUACIÓN FINAL DETRÁS DE TU PANTALLA



Por cada grupo de Flores (Colores Cálidos y Fríos), el jugador con la mayor cantidad de fichas de Flores gana los puntos de victoria que se destinan habitualmente para el 2º puesto, mientras que el jugador con el número más pequeño no recibe puntos.



CRÉDITOS

Diseñadora: **Hinata Origushi**

Ilustradora: **Sylvain Sarrailh**

Director del Proyecto: Ludovic Papaïs

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

Revisión del Reglamento: Virginie Gilson

Diseñadores Gráficos: Mélanie Walryck
y Fred Derlon

Traductor: Rubén Asensio

SÍGUENOS EN



© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, Cherry Tree, y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC.