

Fairy Tale Inn

¡Los personajes de los cuentos de hadas están llegando en tropel a la ciudad para disfrutar de la Feria de la Fantasía! Ocurre que, con tanto festejo, necesitarán un lugar donde buscar un sueño reparador antes de que el reloj dé las doce. Pues bien, idos ingeniosos posaderos han decidido competir para ver quién gana más oro con estos extravagantes huéspedes!

CONTENIDO

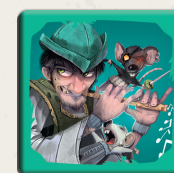
- 1 estructura de Posada de plástico
- 8 cartas de Personaje
- 1 tablero de Lista de huéspedes
- 62 fichas de Oro
- 1 bolsa de tela
- 64 fichas de Personaje:
 - 8 Pinocho
 - 8 Reina malvada
 - 8 Princesa
 - 8 Cerdito
 - 8 Lobo feroz
 - 8 Caperucita roja
 - 4 Jack
 - 4 Habichuela mágica
 - 4 Flautista
 - 4 Rata

PREPARACIÓN

- 1 Escoge al azar 5 cartas de Personaje, que serán las que se usen en la partida, y luego mete las fichas de Personaje correspondientes en la bolsa. Las 3 cartas de Personaje restantes y sus fichas no se usarán en esta partida.



Si uno de los Personajes escogidos es **Jack y las habichuelas mágicas**, mete en la bolsa solamente las 4 fichas de Jack y pon sobre su carta las 4 fichas de Habichuelas mágicas.



Del mismo modo, si uno de los Personajes escogidos es el **Flautista y las ratas**, mete en la bolsa solamente las 4 fichas de Flautista y pon sobre su carta las 4 fichas de Rata.



2

Coloca el **tablero de Lista de huéspedes** junto a la estructura de Posada. Luego, saca al azar 4 fichas de la bolsa y colócalas en orden, con la cara coloreada bocarriba, en las casillas de la Lista de huéspedes empezando por la casilla superior.

Nota: es posible que haya varias copias de la misma ficha en el tablero de Lista de huéspedes.

3

El jugador inicial será aquel que haya leído un cuento de hadas más recientemente. Ese jugador inicial recibirá 1 ficha de Oro, mientras que el otro jugador recibirá 2 fichas de Oro.

4

Coloca el resto de fichas de Oro formando una Banca en algún lugar junto a la Posada que esté al alcance de ambos jugadores.

EL TURNO DEL JUGADOR

Los jugadores se turnan para dejar caer Personajes en la Posada, con lo que ganan Oro de las Habitaciones especiales y de las habilidades de los Personajes. ¡El jugador que tenga más Oro al final de la partida será el ganador!

1 Toma 1 ficha de Personaje de la Lista de huéspedes.

Si en el tablero de Lista de huéspedes hay un coste indicado junto a la ficha, paga esa cantidad de  a la Banca. Luego, mueve hacia abajo las fichas restantes de la Lista de huéspedes hasta que la casilla superior quede vacía. Por último, saca al azar de la bolsa 1 nueva ficha de Personaje y colócala, con la cara coloreada bocarriba, en la casilla superior del tablero.

 : coste



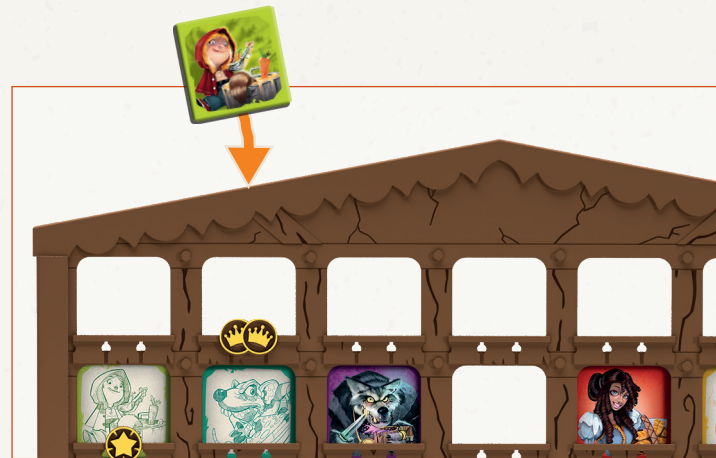
EJEMPLO: Ana decide tomar la ficha de Caperucita roja de la Lista de huéspedes. Como esa ficha de Personaje está en una casilla que no tiene coste, no tiene que pagar nada. Luego, mueve hacia abajo las fichas de Cerdito y de la Reina malvada. Por último, coloca una nueva ficha de Personaje en la casilla superior del tablero.

Nota: si no quedan fichas en la bolsa, no rellenes el tablero.

2 Deja caer la ficha de Personaje en cualquier columna.

Escoge cualquier columna que no esté totalmente llena. La cara coloreada de la ficha debe mirar hacia ti.

EJEMPLO: Ana juega su ficha de Caperucita roja. Primero gira la ficha para que su cara coloreada mire hacia ella y luego la deja caer en la columna que ha escogido.



3 Resuelve los efectos

En la Posada hay Habitaciones que tienen efectos exclusivos que se activan mediante símbolos en la estructura de Posada.



Cara del jugador



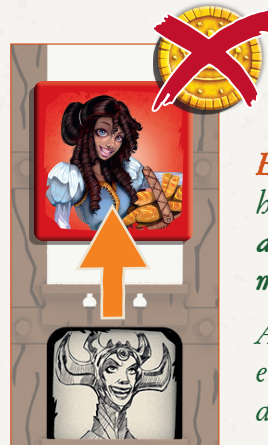
Cara del oponente



4 Resuelve las habilidades de los Personajes.

Cada Personaje tiene una habilidad exclusiva que influye en la partida. La habilidad de cada Personaje se describe en su correspondiente carta de Personaje.

Hay tres tipos de habilidades de Personaje: «al dejar caer», «continua» y «final de la partida». Después de que se hayan resuelto las habilidades de los Personajes, el turno pasa al otro jugador.



EJEMPLO: La Reina malvada tiene la siguiente habilidad continua: «Cuando tu oponente deje caer a otro Personaje directamente encima de la Reina malvada, debe pagarte  si la tiene».

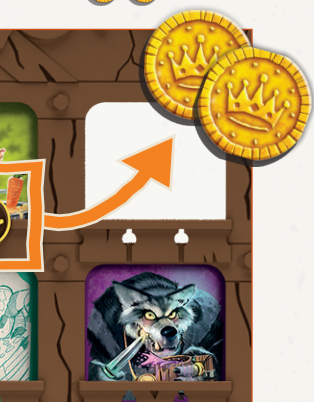
Ana deja caer un Personaje en la Habitación que está encima de la Reina malvada de su oponente, así que debe pagar a su oponente .



os de las Habitaciones especiales activados por los Personajes.

aciones especiales que
os, las cuales están indicadas
algunas casillas concretas de

EJEMPLO: Ana ha
dejado caer su ficha en
una Habitación que tiene
el símbolo , así que
toma  de la Banca.

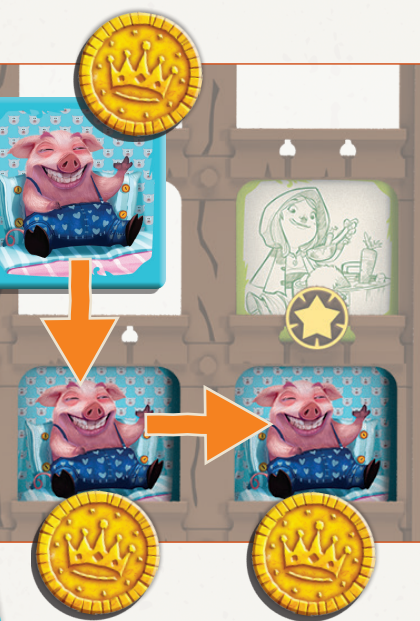


Esos efectos se activan inmediatamente, antes que
las habilidades de los Personajes, cuando una ficha
cae en una de tales Habitaciones especiales.

TIPOS DE HABITACIONES ESPECIALES

-  • Toma  de la Banca.
-  • Toma  de la Banca.
-  • Los Personajes que estén en una
de estas Habitaciones pierden sus
habilidades (pero siguen contando
para las habilidades de otros).
-  • Puedes gastar  una vez para jugar
otro turno inmediatamente (resuelve
las habilidades de los Personajes
antes de jugar el turno adicional).

Nota: aunque las Ratas y las Habichuelas mágicas no
cuentan como Personajes, activan las Habitaciones especiales.



EJEMPLO: Ana juega 1 ficha de Cerdito
en cuya carta de Personaje puede leerse lo
siguiente: « +  y, además, ganas  por
cada uno de tus otros Cerditos conectados
a esta ficha de Cerdito». Ana deja caer
la ficha en una Habitación que tiene justo
debajo un Cerdito que le pertenece. Además,
esa ficha está junto a otro de sus Cerditos.
Por tanto, Ana gana  y  adicional por
cada Cerdito conectado
a la ficha que ha dejado
caer ( en
total).



FINAL DE LA PARTIDA

*La partida termina cuando tres de las columnas de la
Posada estén totalmente llenas de fichas.*

En cuanto eso ocurra, cada jugador resuelve todas las habilidades de
final de la partida de sus Personajes.

Nota: si no quedan  en la Banca, puedes seguir llevando la cuenta de
las  adicionales mediante cualquier otro método.



¡El jugador que tenga más Oro será el ganador!

Nota: en caso de empate, el jugador que no haya empezado la partida será
el ganador.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

REINA MALVADA



• Continua

Cuando tu oponente deje caer otro Personaje directamente encima de la Reina malvada, debe pagarte si la tiene.

PINOCHO



• Final de la partida

Ganas por cada Personaje de tu oponente que esté junto a Pinocho (encima, a los lados o debajo de él).

FLAUTISTA Y LAS RATAS



No metas las fichas de Rata en la bolsa.

• Al dejar caer

+ , y, además, deja caer 1 ficha de Rata en cualquier otra columna.

La Rata no cuenta como Personaje.

CAPERUCITA ROJA



• Final de la partida

Ganas por cada uno de tus Personajes que esté junto a Caperucita roja (encima, a los lados o debajo de ella).

PRINCESA



• Al dejar caer

+ , y, además, ganas por cada una de tus otras Princesas que estén en las casillas diagonales a la casilla de la Princesa que acabas de dejar caer.

JACK Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS



No metas las fichas de Habichuela mágica en la bolsa.

• Al dejar caer

+ , y, además, deja caer 1 ficha de Habichuela mágica encima de Jack.

La Habichuela mágica no cuenta como un Personaje.

CERDITO



• Al dejar caer

+ , y, además, ganas por cada uno de tus otros Cerditos conectados a esta ficha de Cerdito.



LOBO FEROS



• Final de la partida

Ganas por cada fila en la que tengas más Lobos feroces que tu oponente.

CRÉDITOS

- **Diseño del juego:** Paolo Mori y Remo Conzadori
- **Desarrollo:** Alexio Schneeberger (jefe), Andrea Chiarvesio y Pierluca Zizzi
- **Director de juegos:** Eric M. Lang
- **Director artístico:** Mathieu Harlaut
- **Ilustraciones:** Davide Tosello
- **Diseño gráfico:** Louise Combal
- **Escultor:** Aragorn Marks
- **Ingeniería de esculpido:** Vincent Fontaine

- **Producción:** Rebecca Ho (jefe), Aaron Lurie (jefe), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Renato Sasdelli, Safuan Tay y Ana Theodoro
- **Reglas:** Andrea Chiarvesio
- **Revisión:** Jason Koepp
- **Editor:** David Preti
- **Localización:** Edge Studio
- **Traductor:** J. Ignacio Candil
- **Revisora:** Aurora C. Mena

- **Pruebas de juego:** Riccardo Minetti, Chiarra de Magistris, Lavinia Pinello, Mauar Tuverri, Antonio «Spettro» Amodeo, Vincenzo Tura, Giorgio Marchello, Fabrizio Corselli, Martina Livigni, Noemi Lombardo, Francesco Velardi, Gabriele Riva, Luis Devin, Patty, Sophie y Chloe, Nicola Giovanardi, Valentina Franceschini, Sandro Botta, y 4Brains4Games

CONTENIDO DE CMON GRATUITO



¡CONSÍGUELO AQUÍ!



CMON.COM/Q/FTI001/R