

Uno de los jugadores tomará el papel de Cuentacuentos y leyendo las cartas irá contando el cuento. Cada jugador tendrá que encontrar las cartas de las ilustraciones que corresponden al fragmento del cuento que ha leído el Cuentacuentos. Si encuentra las ilustraciones que se han dicho y en el orden correcto, el jugador ganará la carta.

Componentes

16 cartas de ilustraciones - 26 cartas de cuento - 10 cartas de reglas.

Las cartas de cuento





Puntos de victoria



Orden de ilustración

Preparación

1. Se cogen las 16 cartas de ilustración, diferenciadas por su dorso. Se mezclan y se ponen en el centro de la mesa formando una cuadrícula de 4x4.



2. Los jugadores eligen quién hará de Cuentacuentos. El Cuentacuentos toma las 13 cartas de cuento y las ordena boca abajo en una pila, de modo que en la parte superior quede la carta con el número 1 (visible en su dorso), y orientada de manera contraria a la lectura (véase apartado "Jugando la partida") y la número 13 abajo. Las cartas de cuento tienen este icono de puntos de victoria.



3. El jugador que más crea en la magia será el jugador activo durante el primer turno.



Jugando la partida

El juego se desarrolla por turnos:

1. El Cuentacuentos coge la carta superior de la pila y la pone vertical, de modo que la cara frontal queda visible hacia él, y el dorso hacia el jugador activo del turno.
2. El Cuentacuentos lee en voz alta el texto de la carta. El jugador activo puede ver en el dorso de la carta, el orden en que aparecen las ilustraciones del texto que lee el Cuentacuentos.
3. El jugador activo gira una de las fichas de ilustraciones de la parrilla de 4x4 del centro de la mesa. Es necesario que la ficha quede girada, de modo que el resto de jugadores puedan verla. Si la ficha girada corresponde a la primera ilustración que aparece en la carta que se ha leído, el jugador puede escoger una nueva ficha de

ilustración para encontrar la siguiente ilustración que indica la carta del Cuentacuentos. Mientras que el jugador vaya girando fichas de ilustración y estas correspondan con las ilustraciones que pide la carta del Cuentacuentos y en el mismo orden que aparecen, el jugador activo seguirá girando cartas.



Ejemplo: El Cuentacuentos ha leído la carta 1. Marc, el jugador activo, ve en el dorso de la carta que deberá girar una ficha y que sea el DÍA. Si lo hace bien, girará otra y deberán ser los CERDITOS. Si es correcto, entonces finalmente tendrá que levantar la carta de la GRANJA.



1

Un **DÍA** tres **CERDITOS** hermanos se fueron de la **GRANJA** donde vivían.



4. Si el jugador activo, consigue girar todas las fichas de ilustraciones que aparecen en la carta de cuento que ha leído el Cuentacuentos y las ha girado en el mismo orden en que aparecen en la carta, el jugador activo se queda la carta que ha leído el Cuentacuentos y su turno termina.
5. Si el jugador gira una ficha de ilustración que no se corresponde con ninguna de las ilustraciones de la carta de cuento que ha leído el Cuentacuentos o bien, si corresponde, pero en ese momento era otra ilustración la que había que girar, el jugador ha fallado y su turno termina.

Ejemplo: La primera carta que ha girado Marc ha sido el LOBO; correcto. Después, la CHIMENEA; también correcto. Sin embargo, la siguiente fue la BARRACA DE PAJA cuando había que girar la OLLA. ¡Ha fallado!



6. Cuando se ha terminado el turno del jugador activo:



- a. Se vuelven a girar hacia abajo las fichas de ilustraciones que se hubieran girado durante este turno.
- b. El Cuentacuentos deja la carta que ha leído, boca arriba (visible la cara frontal) en una pila de cartas leídas junto a la pila de cartas que aún no ha leído.
- c. El jugador situado a la izquierda del jugador activo será el jugador activo del siguiente turno.

Nota: Si el Cuentacuentos ha leído la última carta, tomaría toda la pila de cartas leídas y les daría la vuelta boca abajo; de modo que la pila quedaría, de nuevo, con la carta de número más pequeño en la parte superior. La partida continuará con esta carta.





Final de la partida

En el momento en que un jugador gana la décima carta de la partida (es decir, que entre la pila de cartas para leer y la pila de cartas leídas, solo quedan 3 cartas) la partida termina inmediatamente.

Ganador

Cada jugador cuenta cuántos puntos de victoria suman las cartas que ha conseguido durante la partida. El jugador que tiene más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, ganará el que tenga más cartas. Si se mantiene el empate, los jugadores compartirán la victoria.

Puentacuentos Avanzado

Si quieres incrementar el nivel de exigencia de la partida, a continuación encontrarás unas variaciones de las reglas básicas para jugar de una manera diferente.

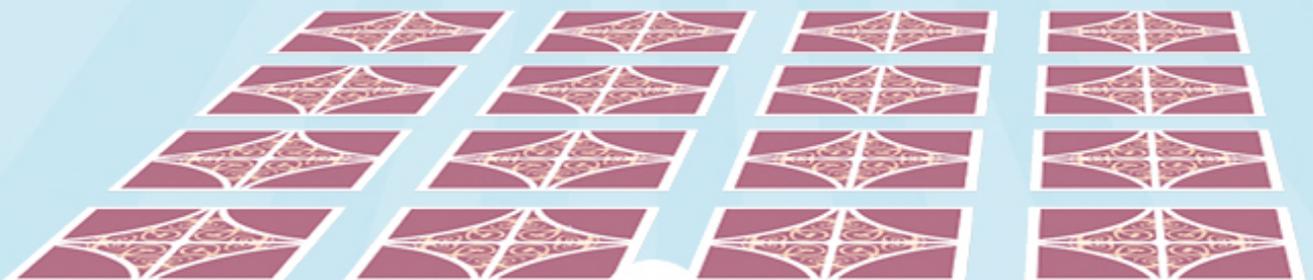
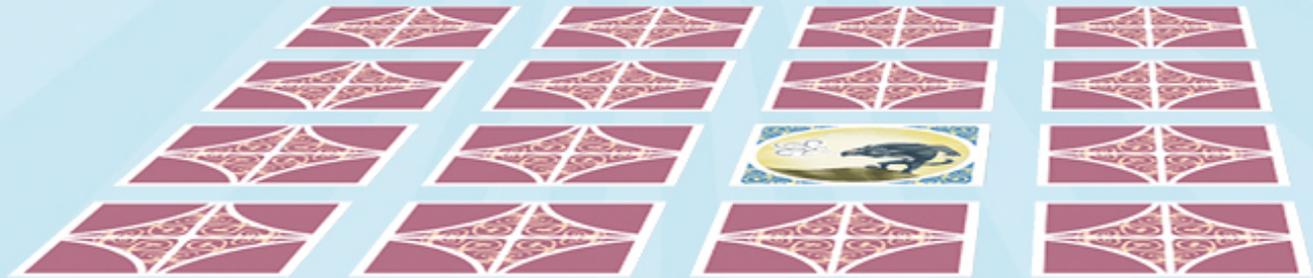
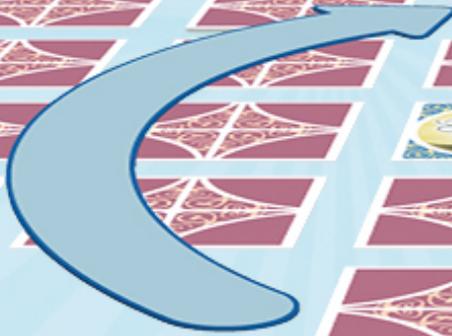
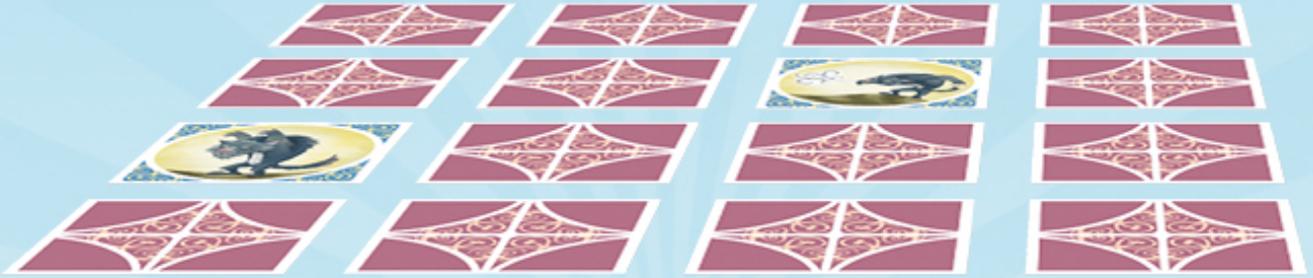
"El lobo sopló..."



Cada vez que un jugador falla durante su turno, si entre las fichas de ilustraciones que ha girado está la ficha de "SOPLAR", el apartado **a) del punto 6** se modifica así:

Se vuelven a girar boca abajo las fichas de ilustraciones que se hubieran girado este turno, excepto la ficha de "SOPLAR". El jugador elige uno de los dos ejes (vertical u horizontal) que forman parte de la posición donde está la ficha y desplaza las 4 fichas que forman parte del eje una posición en el sentido que quiera. La ficha que quede fuera de la parrilla de 4x4 se desplaza al otro lado de la línea. Después la ficha "SOPLAR" se gira hacia abajo.

Ejemplo "El lobo sopló...": El Cuentacuentos ha leído la carta 1. Marc, el jugador activo, ve el dorso de la carta que deberá girar una flecha y que sea el DÍA. Si lo hace bien, girará otra y deberán ser los CERDITOS. Si es correcto, entonces finalmente tendrá que levantar la carta de la GRANJA.





Préditos

Autor:

Toni Serradesanferm

Ilustración:

Evelt Yanait

Maquetación y gráficos:

Raquel Castro, Sergio Ramirez,
Raúl López e Irene Trillo

Redacción de reglas:

Toni Serradesanferm

Revisión de reglas:

Toni Serradesanferm

Producción: Átomo Games

Copyright y Derechos

Intelectuales: Átomo Games

Primera Edición - 2019

Fabricado por FABRYKA KART.

STORYTELLING

EAN 8437018230006