

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 - 1 carta de reloj - 10 cartas de reglas

## Las cartas de cuento



Nº de carta

1

Había una vez una joven que vivía con su **MADRASTRA** y sus **HERMANASTRAS**. Ella hacía todos los trabajos de la casa y, como iba llena de **CENIZA**, la llamaban **CENICIENTA**.

Texto







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 la MADRASTRA. Si lo hace bien, girará otra y deberán ser las HERMANASTRAS. Si es correcto, entonces tendrá que levantar la carta de CENIZA, y por último la de CENICIENTA.







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 la MADRASTRA; correcto. Después, CENICIENTA; también correcto. Sin embargo, la siguiente fue el ZAPATO DE CRISTAL cuando había que girar la CENIZA. ¡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.



## *"Antes de que suenen las doce..."*



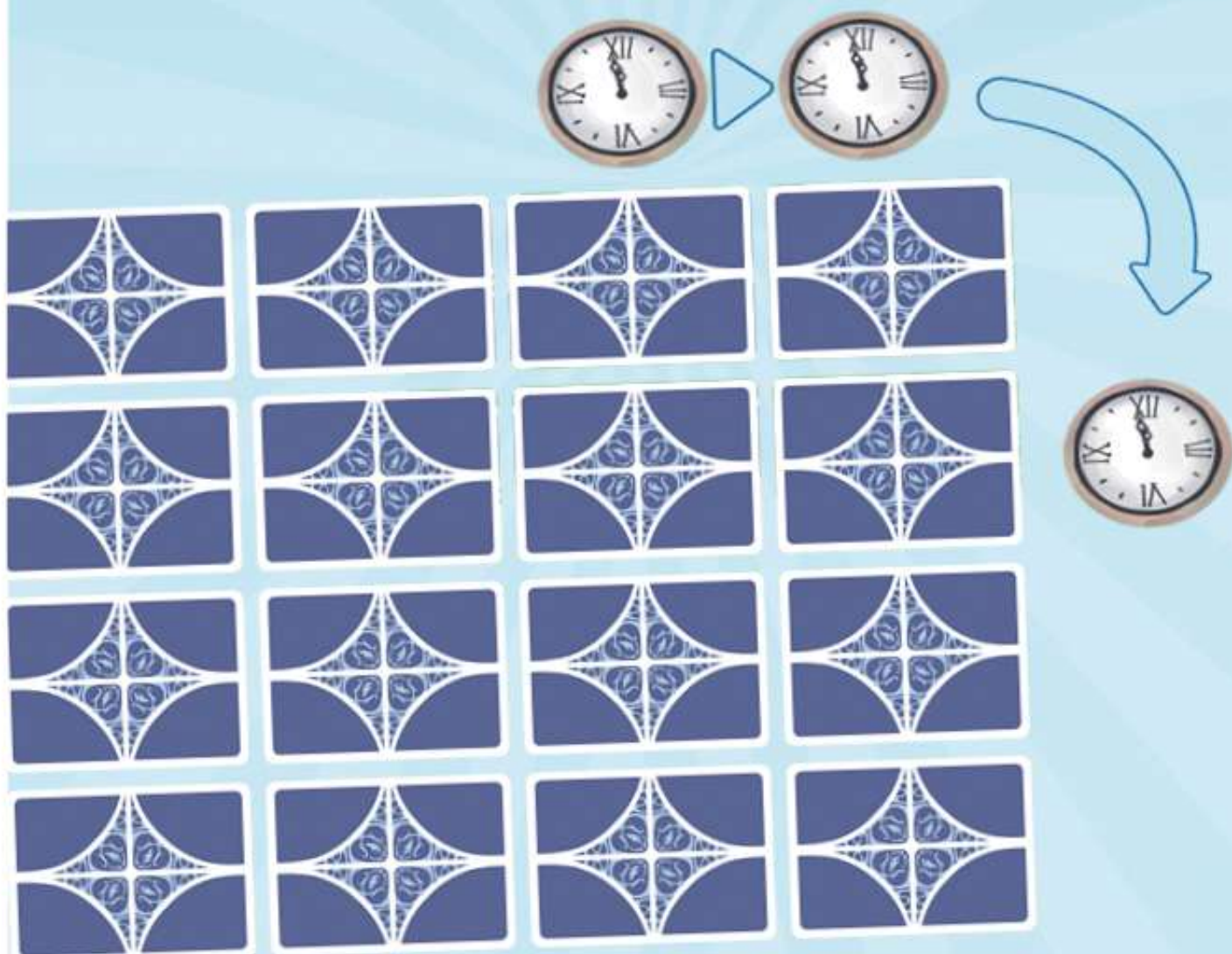
Los jugadores intentarán ser Cenicienta, la doncella quien se enamorara del príncipe durante el baile. Pero deberán marchar de Palacio antes de que suenen las 12 campanadas de medianoche. Durante la preparación de la partida, poner la ficha de reloj junto a las fichas de ilustraciones, tal como se muestra en la imagen.

Durante la partida, se harán los siguientes cambios:

- Cada vez que un jugador falle, se mirará de qué color es el marco de la ficha que acaba de girar (la ficha con la que ha fallado). Si el color del marco es el mismo que el de alguna de las fichas de ilustración que aparecen en la carta de cuento que se está leyendo, entonces la ficha de reloj avanza una posición (ver gráfico).
- Al final de su turno, el jugador puede decidir retirarse de la partida. A partir de ese momento el jugador ya no juega más.



- La partida puede terminar de una forma adicional a la normal de las reglas; En el momento que el reloj vuelve a su posición inicial (las 12 horas). En ese momento todos los jugadores que no se hubieran retirado de la partida pierden todas las cartas que hubieran ganado.







## *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 8437018229026