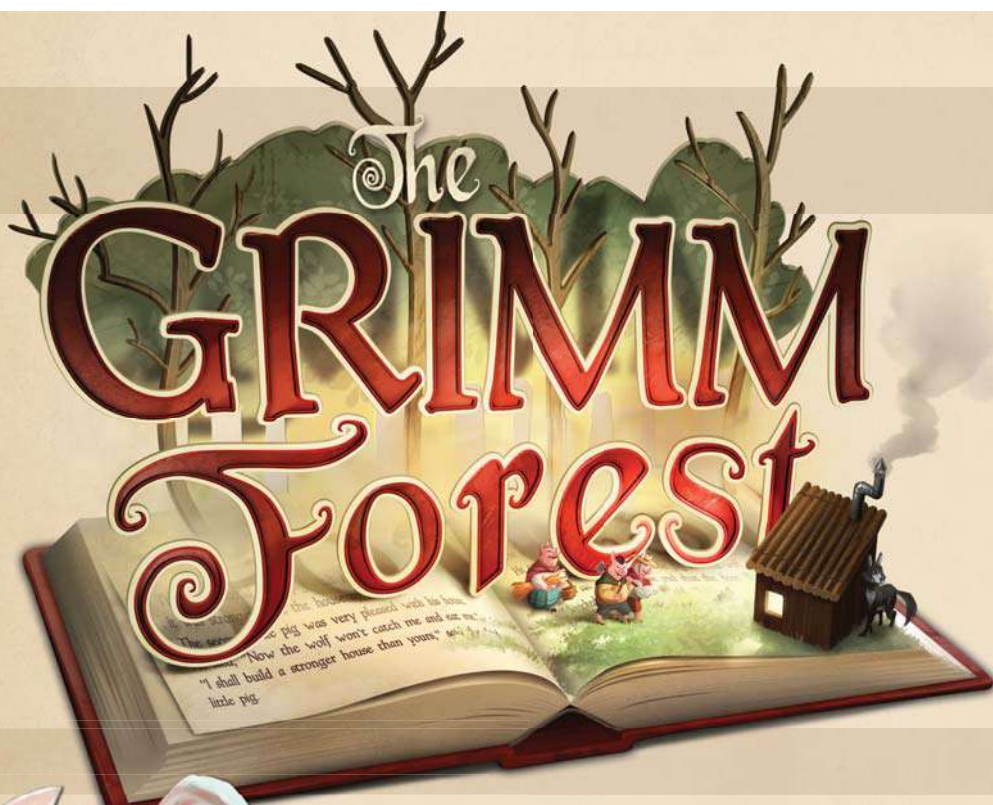




13+



2-4



45-60 mins.

Un juego de
Tim Eisner

Arte por

Mr. Cuddington
Jefe de Desarrollo
Ian Allen



El Rey Reginald el Avaricioso tiene planes para desarrollar miles de acres de tierra en el misterioso y oscuro Grimm Forest. Su corazón se llena de codicia al pensar en todo el oro con el que puede llenar su sala del tesoro una vez que la tierra esté despejada y la construcción comience. Desafortunadamente, los Constructores Reales, también conocidos como los 3 Cerditos, se han vuelto viejos y seniles y los últimos planes de construcción que le presentaron fueron para una serie de casas con forma de calabaza.

Después de una pelea con los viejos e irritables Cerditos, el Rey está a la caza de alguien lo suficientemente competente como para diseñar unidades de vivienda básicas, utilizando sólo los materiales estandar de la antigüedad. Sobrinos y sobrinas de los famosos hermanos comenzaron a acudir en masa al Palacio Real, ansiosos de demostrar sus habilidades. El concurso es simple: cualquiera que pueda construir 3 casas más rápido que sus oponentes ganarán el título de Constructor Real y su fortuna comenzará ...

Copyright © 2017 Druid City Games®. Todos los derechos reservados. Ninguna porción de este documento debe ser duplicada o copiada sin el expreso permiso de Druid City Games®.

Información General del Juego

En **The Grimm Forest**, eres sobrino de uno de los 3 Cerditos de fama legendaria, en competición por construir rápidamente un conjunto de tres casas de Paja, Madera o Ladrillo. Los jugadores hacen planes secretos para viajar a ciertas áreas del Bosque Grimm para reunir cantidades limitadas de recursos que están disponibles allí. Si más de un cerdo va a la misma ubicación, debe **compartir** los recursos que se encuentran allí, pero si termina solo, obtendrá **todos** los recursos de ese sitio. Las **Cartas de Fábula** te permiten engañar a los otros cerdos mientras todos se apresuran para reunir los recursos suficientes para construir sus casas. En diferentes momentos del juego, las **Cartas de Amigo** revelan todo tipo de aliados extraños que salen del Bosque Grimm para ayudarte a alcanzar sus metas. El primer jugador en construir tres casas (en cualquier combinación de Paja, Madera y / o Ladrillo) gana el juego.

Componentes

4 Tableros de Localización



Campos

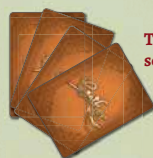
Bosque

Arcilla

Mercado

16 Cartas de Recogida

Cuatro juegos de cuatro cartas cada uno; cada juego se identifica por el color del anverso. Las Cartas de Recogida se utilizan para planificar tus viajes a las ubicaciones de localización.



Trasera del set Naranja



Paja



Madera



Ladrillo



Mercado

4 Cartas de Ayuda

Estos te recordarán los pasos básicos de cada fase.



Front



Back

4 Tableros de Jugador

Cada tablero de jugador tiene un lugar para almacenar sus recursos, y 5 sitios de construcción donde construirá tus casas. (Los sitios de construcción no son puntos específicos en su tablero, esto solo significa que puede construir un máximo de 5 casas en su tablero a la vez).



45 Secciones de casa

Estas son las piezas que ensamblarás para construir tus casas de paja, madera y ladrillo. Hay 5 de cada tipo.



56 Cartas de Fábula

Las Cartas de Fábula son de un solo uso que te permiten tratar de burlar a tus oponentes. Tus cartas de Fábula se mantienen secreto en tu mano hasta que estés listo para usarlas. Cada Carta te dice cuándo se activa y qué hace.

Las **cartas avanzadas** solo deben usarse en juegos donde todos los jugadores estén familiarizados con el juego base. Agregan profundidad y varios mecanismos nuevos que funcionan mejor cuando todos los jugadores tienen experiencia y pueden reaccionar a sus efectos.



Trasera

Ejemplo Frontal

Tipos especiales de Fábulas

Algunas fábulas tienen un símbolo de tipo especial en la esquina superior izquierda:



Monstruo. Esta Fábula es un habitante malvado del bosque que va a una Localización donde causa problemas. Detalles en la página 5.



Próximo Turno. Esta Fábula se activa en el próximo turno, no el actual. Detalles en la página 9.



Localización Única. Esta Fábula es un área especial que se adjunta a una Localización y la afecta hasta que se cumplan algunos criterios. Detalles en la página 9.

25 Cartas de Amigo

Cada carta de Amigo te otorga una habilidad especial permanente, pero solo puedes tener uno de ellos a la vez, y se coloca boca arriba en la mesa frente a ti. Cada tarjeta te dice cuando se activa y lo que hace.



Los Amigos **avanzados** deben ser tratados con la misma consideración que las cartas avanzadas de Fábula.



Trasera

Ejemplo Frontal

50 Recursos

20 de Paja, 15 Madera, y 15 Ladrillo. Cuando se menciona "un recurso" en el reglamento, se refiere a esto.



1 Paja



1 Madera



1 Ladrillo

15 Mega Recursos

5 tokens de Paja, Madera y Ladrillo. each of Straw, Wood, and Brick. Tenga en cuenta que cada material tiene diferente valor.



5 Paja



4 Madera



3 Ladrillo

3 Tokens de Primer Constructor

Premios especiales para el jugador que primero construya cada tipo de casa.



Se muestra en la trasera las diferentes recompensas.



1 Amigo 2 Fábulas 1 de cada Recurso

4 Miniaturas de Cerdo



Naranja



Azul



Morado



Verde

6 Miniaturas de Monstruo



Gran Lobo Feroz



Gigante



Troll del Puente



Dragon



Lobo



Lobo

1 Token jugador inicial

El jugador con este token es el inicial del turno.



Cuando algo sucede "por orden de turno", comienza el Jugador Inicial, y se avanza en sentido horario, saltando a los jugadores no involucrados.

1 Dado del Príncipe Real

Este dado controla a un jugador neutral en una partida de dos jugadores.



Setup

2 Reglas de setup especial para 2 jugadores en la página 8.

4 Reglas extra de setup para 4 jugadores en esta página.

- 1** Coloca los **Tableros de Localización** (Campos, bosque y ladrillos) en el centro del área de juego, uno al lado del otro.
- 4** En una partida para 4 jugadores, agrega el tablero de mercado al lado de los otros tres.
- 2** Apila los tokens de **Recursos Únicos y Mega** junto a los Tableros de Localización para crear el suministro.
- 3** Coloca una ficha de Mega Recurso en cada tablero de Localización.
- 4** En una partida para 4 jugadores, coloca un recurso único de cada tipo (paja, madera y ladrillo) en el tablero del mercado..
- 4** Coloca las tres fichas de Bonus de **Primer Constructor** en la parte inferior de su correspondiente Tabla de Localización.
- 5** Haz un suministro de secciones de suelos, paredes y techos de casa, al lado de los Tableros de Localización.
- 6** Mezcla las Cartas de Fábula y Cartas de Amigo, y colocaras boca abajo al lado de los Tableros de Localización.
- 7** Haz un suministro de Monstruos.
- 8** Cada jugador selecciona un color y toma el Tablero de Jugador, las tres cartas de Recolección, y la miniatura del Cerdito correspondiente.

4 En un juego para 4 jugadores, cada jugador también toma la **Carta del Mercado**.

Cada jugador coge una Carta de Ayuda.

- 9** Dale la ficha de jugador inicial al jugador que comió bacon más recientemente. ¡Estás listo para comenzar!

Setup General



Setup de Jugador



Cómo jugar

2

4

Hay pequeñas diferencias para 2 y 4 jugadores, en la página 6.

El juego se juega en múltiples rondas. Cada ronda se compone de 3 fases, jugadas en este orden:

1. Recolectar 2. Construir 3. Limpiar

La Ronda de Juego

1. Recolectar

En esta fase, te moverás a las Ubicaciones; allí recolectarás para usar en la construcción de viviendas.



Asegúrate de ver si las habilidades de Amigo y Fábula se activan en cada paso; cada carta te dice cuándo lo hace.

1. Cada jugador debe seleccionar una Carta de Recolección (y puede **además** elegir una **Carta de Fábula** si quiere) de su mano. Todos ponen sus cartas elegidas boca abajo sobre la mesa. (Coloca las Fábulas encima)
2. Revela **todas** las cartas de Fábula que se hayan jugado. Resuelve aquellas que se activen "Al revelarse".



Siempre que se activen varias Cartas de Fábula o Amigo al tiempo, resuélvalas en orden de turno.



Además, si alguna Fábula tiene el icono que indica que es un **Monstruo**, cuando se revela, el jugador que lo jugó debe tomar esa **miniatura** y la colocao en cualquier ubicación de su elección. **Máximo 1 Monstruo por Localización.**

Si se juegan más monstruos que miniaturas para colocar en Ubicaciones, coloca la carta correspondiente en esa ubicación en su lugar.

Solo: Se considera que un cerdo está solo si no hay otro cerdos, incluso si hay un monstruo presente.

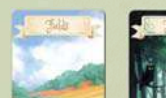
3. Revela todas las **Cartas de Recolección**; cada jugador coloca su cerdo en el lugar indicado en su carta. Luego resuelve cualquier efecto de Fábula activado "Antes de recolectar recursos".
4. Si un Cerdo está solo en un lugar, ese jugador recoge **todos** los recursos del área. Si hay más de un cerdo en una ubicación, los recursos **se dividen por igual** entre todos esos jugadores, redondeando hacia abajo. (Realiza el cambio si es necesario). El remanente queda para el siguiente turno.
5. Resuelve cualquier carta de Fábula restante, que se activen "Después de la Fase de Recolección".
6. Cada jugador devuelve su carta Recolección a su mano. Todas las cartas de Fábula resueltas se colocan en una pila de descarte de Fábula boca arriba. Algunas Fábulas permanecen en el juego más de lo normal; no los descarte hasta que se indique. **Cualquier miniatura de monstruo se devuelven al suministro.**

Ejemplo de Recolección ~ Paso a Paso

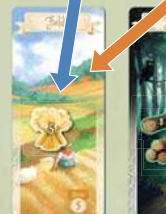
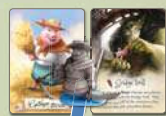
Los tres jugadores eligen las cartas que desean jugar. El Azul y el Verde juegan cartas de Fábula con su Carta de Recolección.



Las dos cartas de Fábula se revelan. El jugador Azul revela el Troll del Puente (es un monstruo; la miniatura debe colocarse en una Ubicación ahora), y el Verde revela Chinny Chin Chin (que se activa antes de la recolección). El jugador Azul coloca la miniatura del Troll en la arcilla, esperando atrapar a otro jugador.



Todas las cartas de Recolección se revelan; Los jugadores Azul y Naranja revelan Campos, y el Verde revela arcilla, ¡donde está el Troll! Todos colocan sus cerdos. Entonces la Fábula Verde (Chinny Chin Chin) se activa; felizmente le permite alejar a su Cerdo de un Monstruo, por lo que decide ir al Bosque.



El jugador Verde está solo en el bosque, por lo que recoge las 5 maderas que hay allí. Los jugadores Azul y Naranja están juntos en los campos, por lo que deben dividirse la paja que está allí. Hay 5 Pajas, por lo que toman 2 cada uno y dejan 1 allí para la siguiente ronda.



En este punto, el Troll del Puente se activa, pero no hay cerdos en la Arcilla para intimidarlo.

Todos los jugadores recuperan sus propias cartas de Recolección. Ambas Cartas de Fábulas (incluido el desafortunado Troll, que nunca llegó a hacer nada gracias a un Chinny Chin Chin oportuno) son descartadas. La miniatura de Troll se devuelve al suministro.

2. Construir

En esta fase, realizará acciones para obtener recursos, robar **Cartas de Fábula** y usar sus recursos para construir secciones de la Casa. En tu turno, realizas dos acciones. Puede realizar la misma acción dos o dos acciones diferentes. Con cada acción puede elegir una de estas tres opciones:

A) Robar una Carta de Fábula

Roba la Carta de Fábula del mazo, y añadela a tu mano. No hay límite de Cartas de Fábulas en la mano.



B) Gana 1 Recurso

Recoge un recurso del suministro. No hay límite de recursos en tu poder.



C) Construye

Construye **una** sección de Casa. Para hacerlo, paga los recursos apropiados devolviéndolos al Suministro, y agrega su nueva sección de Casa a su Tablero de Jugador. Debes usar el tipo correcto de recurso para construir la sección; por ejemplo, debe pagarle Paja para que crear una sección de Paja.

TIPO DE SECCIÓN	COSTE	TAMBIEN...
SUELO   	2	
MUROS   	4	Roba 1 Amigo, y guárdalo o dáselo a otro jugador (ver a continuación).
TEJADO   	6	Chequea el Bonus de Primer Constructor (ver <i>abajo</i>).

REGLAS DE CONSTRUCCION

- Cada casa **debe** construirse en orden: Suelo, Muro y Tejado.
- Puedes construir múltiples casas de forma simultánea, pero no puedes iniciar una casa de un tipo si tienes otra de ese **material inacabada**.
- Una vez has terminado una casa, **puedes** empezar otra casa del mismo material.
- Hay secciones para construir cinco casas de cada tipo. Una vez se acaben, no podrás construir más.
- Solo puedes iniciar una nueva casa si tienes un lugar de construcción en tu Tablero de Jugador; cada tablero tiene 5 lugares para construir.

D) Acciones Especiales

Algunas **Cartas de Amigo** permiten acciones especiales. Cada carta indica cómo funciona su Acción Especial. Una Acción Especial **cuenta como una de tus dos Acciones** en tu fase de Construcción, y **solo puedes realizar cada Acción Especial una vez por turno**. Es posible y legal usar una Acción Especial de un Amigo y adquirir un nuevo Amigo y usar su Acción Especial en el mismo turno.

6



Decides usar una de tus acciones para construir. Tienes 4 Madera y 3 Paja, lo que significa que puedes permitirte un Suelo de Paja, o Muros de Madera para colocar sobre el suelo de Madera que ya tiene construido. Decides construir los Muros de Madera. Pagas los 4 de Madera y construyes el Muro.

Una vez que construyes el Muro, decides robar una Carta de Amigo, y decides si quedartelo, o dárselo a otro jugador (ejemplo abajo)



La Acción Especial del Hada Madridna te permite robar 2 Cartas de Fábula... ¡Algo muy poderoso!

AMIGOS

Los Amigos son personajes de otros cuentos de hadas que te ayudarán con poderes especiales. Los Amigos se ganan cada vez que se construyen muros, y también se pueden obtener mediante el uso de algunas cartas de Amigo y Fábula, o ganando el Bono de Primer Constructor. Cada vez que ganes un Amigo, muéstralo y decide si quieres guardarlo o dárselo a otro jugador. (El otro jugador no puede rechazarlo).

Cada jugador puede tener un **sólo Amigo de forma simultánea**. Cuando consigues un Amigo (sea porque lo robas, o porque te lo da otro jugador), debes descartarte del que tenías, y cambiarlo por el actual.

Acciones especiales: algunos Amigos otorgan acciones especiales. La Acción especial de cada Amigo solo se puede usar una vez por turno durante la Fase de construcción. A veces es posible y legal usar una Acción especial de un Amigo, adquirir **un nuevo amigo** y luego usar la nueva Acción especial de ese amigo en el mismo turno.

BONUS DE PRIMER CONSTRUCTOR

Al completar una casa, si es la primera casa de ese tipo (Paja, Madera o Ladrillo) que ha sido construida por cualquier jugador, entonces ganas el **Bonus de Primer Constructor** de ese tipo. Toma el token de Bonificación correspondiente y, además elige **una** de las siguientes recompensas:

- Una Paja, una Madera y un Ladrillo del suministro.
- Dos Cartas de Fábula del mazo.
- Una Carta de Amigo del mazo.
(Sigue las reglas normales de Amigos explicada arriba.)

Cada Bonus de Primer Constructor se entrega solo por la primera casa de cada tipo, incluso si una casa ha sido derribada por el efecto del **Gran Lobo Feroz**, o cualquier otro efecto.

Has robado un Amigo del mazo (Rumpelstiltskin) al haber construido una sección de Muro. Ya tienes a Ricitos de Oro, y quieres conservarla, así que das a Rumpelstiltskin a otro jugador. Ese jugador, si tuviera otro Amigo, está obligado a descartarse de él, y quedarse a Rumpelstiltskin.



3. Limpiar

En esta fase, concluirá el turno y se preparará el siguiente.

1. Pasa el marcador de Primer Jugador al siguiente, en el sentido de las agujas del reloj.
2. Todos retiran su cerdito de los tableros de Localización (y comprueban que tienen todas sus cartas de recolección en la mano).
3. Reponer los Tableros de Localización, colocando un Mega Recurso del tipo que corresponda del Suministro. (Sumándolo a los recursos sobrantes que aún puedan estar allí desde la ronda anterior).

4 En una partida de cuatro jugadores, añade un recurso de cada en el Tablero del Mercado.

1.

2.

3.

Recuerda, en nuestro ejemplo, quedaron 3 Ladrillos en la arcilla, y 1 Paja en los Campo ... con los nuevos tokens de Mega recursos añadidos, ¡habrá muchas opciones para recolectar en la siguiente ronda!

Fin del Juego

Al final de la fase de construcción, si al menos un jugador tiene tres casas completas, ¡el juego termina! (**No tienen** que ser uno de cada tipo de casa... puede ser cualquier combinación de tipos de casas).

Si **sólo un jugador** tiene las tres casas, ¡ese jugador gana la partida!

* Si más de un jugador tiene las casas construidas, el ganador es el cerdito que construyó las casas más robustas. El orden es ladrillo, madera y paja.

El ganador es el que tenga más casas de ladrillo construidas, en caso de empate, el que tenga más casas de madera. Si el empate prosigue, el que tenga el bonus de primer constructor de la casa más robusta.



El primero en construir las tres casas gana... pero las casas más robustas rompen los empates.



Ejemplo de desempate: El jugador Naranja ha construido dos casas de ladrillo y una de paja, mientras que el Azul ha construido una de ladrillo y dos de madera. El jugador Naranja ha construido más casas de ladrillo, así que él es ganador.

2

Diferencias en una partida de Dos Jugadores

En el juego para 2 jugadores, un jugador neutral llamado Prince Real se agrega al juego. Cada turno se lleva la mitad de los recursos de uno de los Lugares para sí mismo, con el fin de almacenar suministros para que un día pueda mudarse del Palacio Real y crear un Palacio propio más pequeño.

Durante el Setup, coloca el dado de Principe Real para su uso.

Al comienzo de cada fase de recolección, tira el dado de recursos. El Príncipe inmediatamente recoge la mitad de los recursos de esa Ubicación (redondeando hacia abajo); devolver los recursos que recoge al suministro. Ambos jugadores eligen sus cartas de Recolección y Fábula, y el juego continúa normalmente.

Si alguna localización tiene más de 10 recursos, no tires el dado. El Príncipe real recoge, automáticamente los recursos de aquella con más recursos, y, en caso de empate, de los recursos más robustos.

* El Príncipe Real no se considera que esté en la localización de la que toma recursos; de esta manera, no es afectado por las cartas de Fábula que hablan de estar solo o no, ni es capturado por los monstruos.



Ejemplo de jugada: al principio de la ronda, se lanza el dado de Príncipe Real, saliendo Ladrillo. En la Arcilla hay 5 ladrillos. El Príncipe Real toma 2 Ladrillos, dejando los otros 3.

4

Diferencias en una partida de 4 jugadores.

Las reglas para el juego de 4 jugadores aparecen en todo el manual, pero también se reúnen aquí para su mejor comprensión. Todas las reglas de 4 jugadores se refieren al Tablero de Mercado. Durante la configuración, añade la Ubicación del Mercado con los demás y asegúrese de que cada jugador tenga su tarjeta de Recolección de Mercado además de sus tres habituales.

El Mercado se trata como cualquier otra ubicación. Si varios cerditos terminan en el mercado durante la fase de recolección, los recursos se dividen proporcionalmente. Por orden, los jugadores se turnan para elegir 1 recurso cada vez. Cada jugador recoge una cantidad igual de recursos, dejando atrás los recursos sobrantes. (Por ejemplo, si hay tres jugadores y cinco recursos, cada jugador obtendrá uno, dejando dos detrás).

Durante la fase de Limpieza, coloca **un recurso** de cada en el Tablero de Mercado.

8

Cartas de Fábula

Cada jugador puede tener cualquier número de cartas de Fábula en su mano a la vez, pero solo puede jugar una por turno junto con su carta de Recolectar durante la fase de Recolección. Una vez que se revela una Fábula, te dice cuándo se activa y qué hace. Las fábulas suelen proporcionar una habilidad especial una vez y luego se descartan.



A Friendly Game / Un juego amistoso ~ Final Fase de Recolección
Toma 2 recursos de tu elección de un oponente en tu misma Localización.



Big Bad Wolf / Gran Lobo Feroz ~ Final Fase de Recolección
Monstruo. Por cada jugador en la localización del Gran Lobo Feroz, debes elegir una de sus casas de Paja o Madera (construidas totalmente o no), y elimina la **sección superior** de esa casa.



Bridge Troll / Troll del Puente ~ Final Fase de Recolección
Monstruo. Elige a un jugador en la Localización con tu Troll del Puente. Ese jugador debe darte la **mitad** de los recursos que haya recolectado este turno (redondeando hacia abajo).



Chinny Chin Chin ~ Antes de la Recolección
Si estás en una Localización con un Monstruo, puedes moverte a otra Localización de tu elección, una vez por turno. Si no se han jugado monstruos este turno, roba 1 Carta de Fábula.



Consult the Oracle / Consulta al Oráculo ~ Final Fase de Recolección
Si estás **solo** en tu Localización, puedes tomar una Carta de Fábula aleatoria de **cada** otro jugador.



Crystal Ball / Bola de Cristal ~ Cuando se revela
Elige un jugador y mira su Carta de Recolección. Si quieres, puedes cambiar tu Localización.



Curse of Darkness / Maldición de Oscuridad ~ Cuando se revela
Todos los oponentes deben mezclar sus cartas de recolección (incluyendo la que han jugado) y elegir otra de forma aleatoria. Pueden ver cual han elegido antes de resolver el resto de cartas de Fábula.



Cutting Corners / Esquinas de Corte ~ Fin de Fase de Recolección. Si estás solo en tu Localización, coloca esta carta en tu tablero de jugador, donde se convierte en un espacio adicional de construcción. La casa construida **en este sitio** cuesta un recurso menos de lo usual.



Siguiente Turno - Una Carta de Fábula con este símbolo tiene un efecto que se desarrolla en el **siguiente**

turno. Después de jugarla, coloca la Carta debajo de los Tableros de Localización, para que sea visible por todos. Es importante recordar a los jugadores su efecto al comienzo del siguiente turno.



Localizaciones Únicas - Una Carta de Fábula con este símbolo se juega sobre una Localización y permanece en juego hasta que se cumplan las condiciones de descarte. Sólo puede haber una carta de localización única en cada tablero. Cuando haya que descartarla, se hará al final de la Fase de Recolección, una vez se hayan resuelto sus efectos.



Dragon ~ Antes de la Recolección

Monstruo. Todos los jugadores en la Localización del Dragón deben descartar **todos sus recursos** de su tablero.



Fairy Food / Comida de Hadas ~ Siguiente Turno

X Al comienzo del turno, coloca esta carta en una Localización de tu elección. Al final de la fase de recolección, **todos** los jugadores en esta localización ganan **3 recursos** de su elección. Descarta esta carta al final del turno.



Ghostly Whispers / Susurros Fantasmales ~ Final de la Fase de Recolección. Si estás solo en una Localización, roba 4 cartas de Fábula. Quédate 2 y descarta el resto.



Giant / Gigante ~ Final de la Fase de Recolección

Monstruo. Todos los jugadores en la Localización del Gigante deben descartar su Amigo (si tienen), **todas** Fabsus cartas de Fábula de su mano (si tienen), y 1 recurso de **cada tipo**.



Grandma's House / La Casa de la Abuelita ~ Cuando se revela.

Final de la Fase de Recolección. Localización Única. Cuando se revela, juegalo en una Localización de tu elección. Mientras está en juego, cualquier Monstruo debe ser enviado a esta localización (incluso rompiendo la norma de Monstruo Único en cada Localización). Al final de la Fase de Recolección, **todos** los jugadores en esta Localización **ganan 2 recursos de su elección**. Descarta al final del turno si hay Monstruos en esta localización.



Harvest Moon / Cosecha Lunar ~ Fin de la Fase de Recolección

Elige una Localización donde no haya jugadores este turno (si lo hay), y **toma la mitad** de los recursos de esa Localización (redondeado hacia abajo)



Hidden Vault / Bóveda Oculta ~ Fin de la Fase de Recolección

Todos los jugadores (incluyéndote a ti) en tu Localización ganan 2 recursos de los producidos en ella. (Si es el Mercado, cada jugador escoge el tipo de producto.)



Hired Help / Ayuda de Alquiler ~ Al Revelarse, Siguiente Turno
 ⌘ **Siguiente Turno.** Cuando se revela, debes pagar 2 recursos al suministro o **descartar** esta carta de inmediato. Si pagas los 2 recursos, en el siguiente turno, **dobra** la cantidad de recursos que recolectes.



Little Helpers / Pequeños Ayudantes ~ Final Fase de Recolección
 Si estás **solo** en tu Localización, ganas dos acciones extra en tu Fase de Construcción.



Lonely Castle / Castillo Solitario ~ Al revelar, Fin Fase de Recolección
 Localización única. Cuando es revelado, colócala en una ubicación de tu elección. Al final de la Recolección, cualquier jugador que esté **solo** en esta Ubicación gana 1 de cada tipo de recurso. Descartarla al final del turno si hay 3 o más jugadores en su ubicación (o ambos jugadores en un juego de 2p).



Magic Flute / Flauta Mágica ~ Al revelarse
 Cualquier carta de Monstruo que se haya jugado este turno viaja a tu mano sin resolverla. Estas cartas de Monstruo no tienen ningún efecto en el turno actual, pero puede ser jugado normalmente por ti más tarde.



Mysterious Stranger / Extraño Misterioso ~ Final Fase de Recolección. Si estás sólo en una Localización, roba una Carta de Amigo del mazo. Sigue las normas de Amigo.



Night at the Tavern / Noche en la Taberna ~ Al revelarse
 Roba 1 Carta de Amigo por jugador, quédate una de tu elección, y reparte en resto **aleatoriamente** a los demás jugadores. Todos los jugadores (*incluido tú*) **deben** descartarse las Cartas de Amigo que tuvieran y aceptar la nueva.



Powerful Friends / Amigos Poderosos ~ Final Fase de Recolección. Cada oponente que comparta Localización contigo, **pierde 1 de sus acciones** de la Fase de Construcción este turno. Por cada oponente afectado, tú **ganas** esa acción.



Roar ~ Before Collecting Resources
All opponents who share your Location must shuffle **all** of their Gather cards (*including the one they had played*) randomly select one of them, and immediately move to that Location. (*If they select their current Location, they simply stay there.*)



Royal Wedding / Boda Real ~ Al Revelar, Fin Fase de Recolección
 Localización Única. Cuando se revela, colócala en la localización de tu elección. Al final de la Fase de Recolección, cualquier jugador **que no está** en esta Localización, debe **descartar 1 recurso** de su elección del tablero de Jugador. Descartala si al final de turno **no hay jugadores en ella**.



Search the Past / Buscar en el pasado ~ Final Fase de Recolección. Si **al menos** hay un oponente en tu Localización, revisa el mazo de descartes de Fábulas, y toma dos para tu mano.



Share the Wealth / Compartir la Riqueza ~ Final Fase de Recolección. Todos los oponentes que hayan recolectado a menos 5 recursos este turno, deben darte 2 de estos recursos. (*Si han recolectado de dos tipos o más, eligen de que tipo te dan*)



Spy Network / Red de espionaje ~ inal Fase de Recolección
 Gana 1 Carta de Fábula del mazo por **cada** jugador (*tú incluido*) en tu Localización.



Taxation / Impuestos ~ Siguiente Turno
 ⌘ **Siguiente Turno.** Al final de la Fase de Recolección, todos los oponentes **que no estén** en tu Localización deben descartarse de la mitad de sus recursos en su Tablero de Jugador. Para descartarse, primero lo harán de todos sus Ladrillos, seguido de sus Maderas, y las Pajas, hasta cubrir los recursos necesarios.



Thoughtful Gift / Regalo interesado ~ Fin de Fase de Recolección
 Elige un oponente y dale **hasta 3 recursos** de un tipo. Ese oponente debe darte el mismo número de recursos de un tipo **diferente** al tuyo (*de su elección*) a cambio.

Solo puedes elegir a un oponente **que pueda** hacer el intercambio que elijas. Puedes elegir no cambiar recursos.



Wandering Trader / Buhonero ~ Final Fase de Recolección
 Todos los jugadores en tu Localización (*incluido tú*) **pueden** descartarse 2 recursos de un tipo, y tomar 3 de un tipo diferente del suministro.



Wishing Well / Pozo de los Deseos ~ Al Revelarse
 Sin mirarlas, intercambia dos cartas de Recolección antes de ser reveladas. Continúa como si los jugadores hubieran jugado las intercambiadas.

Los jugadores afectados pueden mirar sus cartas antes de resolver cualquier carta de Fábula pendiente de resolver.



Wolf / Lobo ~ Antes de Recolección
 Monstruo. Si hay al menos un jugador en la Localización del Lobo, descarta todos los recursos de esa Localización antes de que los jugadores puedan recolectarlos.

Cartas de Amigo

Cada jugador puede tener (como máximo) una carta de Amigo a la vez. Si tienes una tarjeta Amigo, colócala boca arriba frente a ti, y resuelve su beneficio especial cada turno, si es posible.



Si múltiples Cartas de Amigo o Fábula se resuelven a la vez, hazlo por orden de jugador.



Aladdin / Aladino ~ Comienzo del Turno

Deseo: Predice en voz alta si terminarás solo o con otros jugadores este turno. Al final de la fase de Recolección, gana 1 de cada recurso del suministro **si has acertado**.



Ali Baba ~ Comienzo del Turno

Furtivo: Roba 1 recurso de tu elección de un Tablero de Jugador. Si recolectas en la misma Localización que tú, deberás devolvérselo.



Cinderella / Cenicienta ~ Después de revelar Cartas de Recolección

Entrenador Mágico: Muévete a tu ubicación de recolección y obtén 2 de los recursos de la ubicación antes de que se muevan los oponentes. Luego, todos los jugadores (*incluido tu*) comienzan la Recolección normalmente.

Cenicienta gana 2 recursos antes que un **Lobo** pueda robarlos. Los recursos ganados por Cenicienta no se cuentan en **Troll del Puente** o **Compartir la Riqueza**.



Evil Queen / Reina Malvada ~ Comienzo del Turno

Brujería: espere hasta que todos los demás jugadores hayan elegido sus cartas de Recolección y Fábula; luego elige 1 oponente y mira a su carta de Recolección o carta de Fábula boca abajo. Luego juega tus cartas.



Fairy Godmother / Hada Madrina ~ Acción Especial

Varita Mágica: Acción Especial Gana 2 Cartas de Fábula

Puedes descartarte del Hada Madrina en tu Turno, para descartarte de 2 Cartas de Fábula de tu mano para robar 2 recursos del suministro.



Frog Prince / Príncipe Rana ~ Final Fase de Recolección

El conjuro se ha roto: Si **no estás solo** en tu Localización, descartate del Príncipe Rana y gana un nuevo Amigo del mazo. Gana 1 recurso de tu elección.



The Gingerbread Man / Hombre de Jengibre ~ Después de revelar las cartas. **No puedes atraparme.**

En lugar de ir a tu Localización, (*y antes de que vaya el resto de jugadores*) puedes elegir tomar 1 recurso de cada Localización.

Si usas esta habilidad, no realizas recolección este turno; se considera que ni estás solo ni acompañado en la resolución de Cartas de Fábula.



The Golden Goose / La Oca de Oro ~ Final Fase de Recolección

Huevos de Oro: Si estás **sólo** en tu Localización, gana 1 recurso de tu elección del suministro.

Puedes descartar la Oca de Oro en cualquier momento de tu turno, para ganar 2 recursos de tu elección.



Goldilocks / Ricitos de Oro ~ Acción Especial

Este es Perfecto: Roba 3 cartas de Fábula del mazo, y míralas. Quédate con una, y devuelve al comienzo del mazo las otras dos, en el orden que desees.



Hansel & Gretel ~ Fase de Construcción

Hambriento: Todos los Muros de los oponentes tienen un coste de un recurso adicional de su tipo. Deben darte ese recurso a tí, no al suministro.



The Huntsman / El Cazador ~ Comienzo del Turno

Vencedor de Monstruos: Al comienzo del turno, **todos** los oponentes deben jugar una carta de Fábula, si es que tienen alguna. Si hay un Monstruo presente en tu Ubicación, cancela sus efectos y obtén 1 recurso de cada tipo del suministro.



Jack the Giant Slayer / Jack Mata Gigantes ~ Después de revelar Cartas de Recolección

Judías Mágicas: Agrega 2 recursos a tu ubicación, del tipo producido allí. Puedes descartar a Jack el Mata Gigantes para cancelar los efectos del Gigante.



Little Mermaid / La Sirenita ~ Al Ganar, Acción Especial

Trato Cruel: Cuando ganas la Sirenita, elige 2 de tus cartas de Recolección para quedarte en tu mano, y el resto quedan bajo la Sirenita, sin poder ser usadas; las recuperarás cuando la Sirenita deje de ser tu Amiga. Como acción especial, gana 1 de cada recurso.



Pinocchio / Pinocho ~ Comienzo del Turno

Mentiroso, mentiroso...: Declara a qué Localización vas a ir este turno. Al final de la Fase de Recolección, si has dicho la verdad, gana dos recursos del tipo que se produzcan en dicha Localización.



Puss in Boots / Gato con Botas ~ Acción Especial

Sigilo: Acción Especial Construye una sección de una casa, siguiendo las reglas habituales. Puedes pagar parte del coste utilizando 1 recurso del Tablero de Jugador de un oponente.



Rapunzel ~ Comienzo del Turno, Acción Especial.

Encerrada: Al comienzo del turno, toma 2 recursos de un tipo de tu elección del suministro y colócalos **en Rapunzel**. Como acción especial, si estás **solo** en una Localización, ganas los recursos sobre Rapunzel.

Los recursos son acumulativos, turno a turno. Puedes elegir tipos distintos de recurso cada turno. Si pierdes a **Rapunzel** como Amigo, los recursos sobre ella van a parar al suministro de nuevo.



Red Riding Hood / Caperucita Roja ~ Acción Especial,

Descartar Caza del Lobo: Acción especial. Toma las 5 cartas superiores del mazo de descartes de Fábula. Si hay algún **Lobo** entre ellas, tómalas para tí; Si no hay ningún Lobo, roba una carta del mazo de Fábulas.

Puedes descartar a **Caperucita Roja** para cancelar el efecto de un **Lobo** o de **Gran Lobo Feroz**.



Robin Hood ~ Fase de Construcción

Robar a los Ricos: Al final de la Fase de Construcción, cada jugador con más recursos que tú en su Tablero de Jugador, debe darte un recurso de su elección.



Rumpelstiltskin ~ Comienzo de la Fase de Construcción, Acción

Especial. Maestro Artesano: Al comienzo de la Fase de Construcción, gana 1 Paja del suministro. Como acción especial, puedes descartar toda la paja que poseas, para tomar la misma cantidad de **Madera** o **Ladrillo** (a tu elección, pero solo un tipo).



The Seven Dwarfs / Los 7 Enanitos ~ Final Fase de Recolección

Túneles Secretos: Si estás **solo** en tu Localización, puedes realizar una acción adicional en tu Fase de Construcción.



Sleeping Beauty / Bella Durmiente ~ Comienzo de Turno

Sueños sin Fin: Elige a cualquier jugador (*incluido tu*). Ese jugador **debe** tomar la Carta superior del mazo de Fábulas y jugarla como única carta de Fábula, como si la hubiera jugado desde la mano.

El jugador **no puede mirar** la carta hasta que se haya revelado; debe jugar su Carta de Recolección sin saber qué es.



Snow White / Blancanieves ~ Final Fase de Recolección

La más Bella del Reino: Todos los oponentes en tu Localización deben darte una Carta de Fábula **de su elección** de su mano. Si un oponente no tiene Cartas de Fábula, deben darte un recurso de su Tablero de Jugador **de tu elección**.



Thumbelina / Pulgarcita ~ Después de revelar Cartas de Recolección

Amigos Alados: Puedes (una vez por Fase de Recolección) barajar tus Cartas de Recolección no jugadas, revelar una de forma aleatoria, y cambiarte a ella en lugar de donde inicialmente jugaste.



Tom Thumb / Pulgarcito ~ Comienzo del Turno

Recolectar Granos: Puedes tomar 1 recurso de una Localización de tu elección.



The Wood Cutter / El leñador ~ Acción Especial, Descartar Hacha Afilada: Acción Especial. Gana 2 Madera y pon 2 Madera en la Localización de Bosque.

Puedes **descartar el Leñador** para cancelar los efectos de cualquier Monstruo.

Palabras usadas en las Cartas

Ganar Recursos: A no ser que se especifique, se toman del Suministro General.

Solo: Un jugador está solo si no hay otros jugadores en su Localización. Se considera solo si hay un Monstruo en su Localización.

Recolectar: Se refiere específicamente a los recursos recolectados de una Localización durante la Fase de Recolección. No incluye los recursos obtenidos de las bonificaciones otorgadas por las Cartas de Amigo o Fabula.

Credits & Acknowledgments

Game Design
Tim Eisner

Graphic Design & Illustration
Mr. Cuddington

Weird City Games

Design & Development Team

Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen Karmol

Rulebook Design

Josh Cappel

Lead Developer
Ian Allen

Most Valuable Playtester
Mac Nelson

Project Manager
James Hudson

CFO aka Dumbledore
Doug Butler

We would like to thank all of our fantastic playtesters and game design community who helped make this game great! Keith Eisner, Marty Butzen, Gamelab, KC Humphrey, Robert Lacosse, Anthony Gallela and the Kublacon Design Contest, Cal Davidson, Jeremy DeBottis, Herky Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanley, Stumptown Gamecrafters, Pigsquad, Portland Gamecrafters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, Dk Reinemer, Jordan Donovan. Original Concept Art for the game by: Ryan Swisher and Jay Reynolds.



Published by Druid City Games
www.druidcitygames.com
©2017 All rights reserved