

PIXIES

Johannes Goupy



TRANJIS
GAMES

COMPONENTES

70 cartas y este reglamento.



PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas para formar un mazo y colócalo en el centro de la mesa, boca abajo. Elegid aleatoriamente quién jugará el primer turno.

OBJETIVO DEL JUEGO

La persona con más puntos al final de las **3 rondas** gana la partida. Coloca las cartas estratégicamente en tu zona de juego para obtener puntos en función de su número, color y los símbolos mostrados.

TURNOS DE JUEGO

Una partida consta de **3 rondas**, y cada una se divide en **varios turnos** que se suceden hasta que una persona ha **completado** su zona de juego. Cada turno se compone de 3 partes:

1. Quien juegue en primer lugar este turno **revela** tantas cartas del mazo como personas haya jugando.
2. En orden de turno y siguiendo el sentido horario, cada persona debe **tomar 1 de esas cartas y colocarla** en su zona de juego, siguiendo las reglas de colocación (ver a continuación). La última persona en turno debe tomar la última carta que queda.

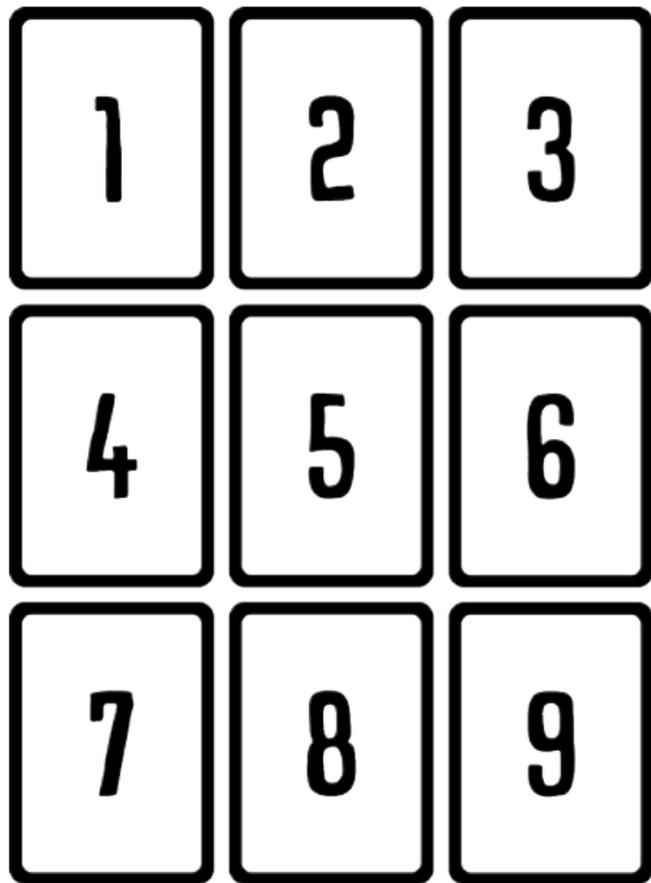
3. Se termina el turno. La persona que haya tomado la última carta comenzará el siguiente turno.



En una partida a 2 personas se revelan 4 cartas, y ambas se van turnando (toman 1 carta y la colocan) hasta que se haya tomado la última carta. En otras palabras, cada persona realizará 2 turnos para tomar y colocar 2 cartas.

REGLAS DE COLOCACIÓN

La zona de juego de cada persona está compuesta por 9 espacios, cada uno correspondiente con un número, como se indica en la imagen. Si fuera posible, debes colocar la carta en el espacio que corresponde con su número, pero las cartas que ya están en tu zona de juego pueden afectar a dónde y cómo juegas la carta. Hay 3 escenarios posibles:



Escenario 1. No tienes una carta boca arriba con este número. Debes colocar la carta tomada en su espacio correspondiente, boca arriba. Si este espacio está ocupado por una carta boca abajo, debes colocar la carta tomada sobre ella, boca arriba.



Escenario 2. Ya tienes una carta boca arriba con este número. Debes elegir cuál de las 2 cartas mantienes boca arriba; la otra se voltea y se coloca debajo. Asegúrate de que la carta boca abajo esté parcialmente visible.



Importante: Una carta boca arriba que está sobre una carta boca abajo está **validada** y te otorgará puntos al final de la partida.

Escenario 3. Ya tienes una carta boca arriba con este número y además está validada. Debes colocar la carta tomada boca abajo en un **espacio vacío**, sin importar el número.



Nota: Esta carta **no puede** colocarse por debajo de otra carta para validarla. Más adelante podrás colocar otra carta sobre ella (ver Escenario 1), y esa otra carta será validada directamente.

FIN DE LA RONDA

La ronda se termina cuando, al final de cualquier turno (después de que todo el mundo haya colocado su carta tomada) alguien haya ocupado sus 9 espacios, sin importar si las cartas están boca arriba o boca abajo. Es el momento de anotar la puntuación de cada persona.



En una partida a 2 personas, la ronda podría finalizar cuando todavía quedan 2 cartas por tomar. Es decir, si alguien ocupa sus 9 espacios después de colocar su primera carta tomada en esa ronda, las otras 2 cartas que quedan sobre la mesa no se utilizarían.

PUNTUACIÓN

Cada persona cuenta los puntos en su zona de juego:

Cartas validadas



Cada carta **validada** te otorga puntos en función de su número.

Símbolos

Una espiral  otorga 1 punto.

Una cruz  te resta 1 punto.



Las cartas especiales otorgan 1 espiral , es decir, 1 punto por cada carta boca arriba del color indicado.

Nota: Se tienen en cuenta todas las cartas boca arriba, tanto si están validadas como si no.

El área de color más grande



El área de color está compuesta de al menos 2 cartas del **mismo color que se toquen por uno de los lados**. Las diagonales no se tienen en cuenta.

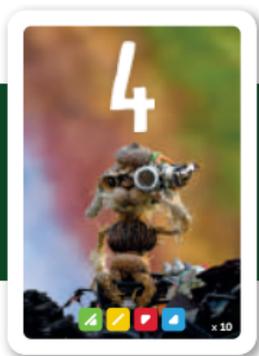
Cada carta que forme parte del área de color más grande otorga:

- 2 puntos en la ronda 1
- 3 puntos en la ronda 2
- 4 puntos en la ronda 3

Nota: Se tienen en cuenta todas las cartas boca arriba, tanto si están validadas como si no.

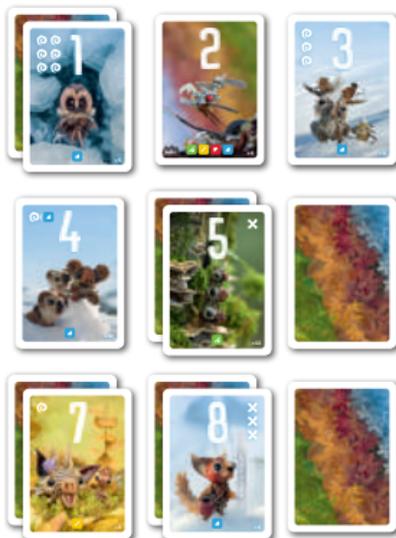


Una carta multicolor tiene **todos los colores a la vez**. Esto significa que cuenta tanto para el área de color más grande como para **todas** las cartas especiales.



Ejemplo de puntuación

Así quedaría una zona de juego al final de la ronda 1:



Puntos por cartas validadas

$1 + 5 + 7 + 8 = 21$ puntos.

Puntos por símbolos

10 espirales  en las cartas + 5 espirales  por la carta especial (1 x 5 cartas azules, incluyendo la carta multicolor) - 4 cruces  = 11 puntos.

Puntos por el área de color más grande

4 cartas azules conectadas (1, 2, 3 y 4) x 2 puntos por ser la ronda 1 = 8 puntos.

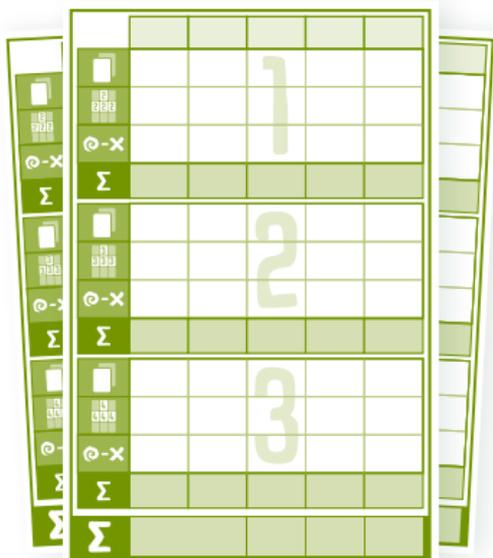
¡Un total de **40 puntos** en la ronda 1!

PREPARAR LA SIGUIENTE RONDA

Se barajan todas las cartas para formar un nuevo mazo. La última persona en jugar la ronda anterior será quien comience la siguiente ronda.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de la ronda 3, cada persona suma las puntuaciones que consiguió en cada ronda. Quien tenga más puntos será quien gane la partida. En caso de empate, se comparte la victoria.



CONTENIDO DIGITAL

- APRENDE A JUGAR
- DESCARGA LA APP
- HOJAS DE PuntuACIÓN



ColorADD
The Color Alphabet



ColorADD es un lenguaje universal, inclusivo y no discriminatorio que permite a las personas con daltonismo identificar los colores. Más información: coloradd.net/es.

EDICIÓN EN ESPAÑOL



© 2024 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Maquetación: Paola Prieto y Jaime Wah

tranjisgames.com     @tranjisgames

EDICIÓN ORIGINAL



Diseño del juego: Johannes Goupy

Escenarios, esculturas y fotografías: Sylvain Trabut

ColorADD usado bajo licencia por Bombyx.