

Storytelling



Los jugadores elegirán uno de los cuatro cuentos para jugar. 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

- 64 cartas de ilustraciones
- 1 carta de reloj
- 16 por cuento
- 1 carta de liebre
- 52 cartas de cuento (13 por cuento)
- 1 carta de tortuga
- Reglas de juego

Primero encontrarás las reglas básicas para jugar a Storytelling. Con estas reglas puedes jugar a cualquiera de los 4 cuentos, indistintamente. A continuación, las diferentes reglas avanzadas que puedes aplicar a cada cuento si deseas hacer una partida a Storytelling con más dificultad y diferente para cada cuento.

Las cartas de cuento

Frontal



Nº de carta

Texto

Dorso



Orden de las ilustraciones

Puntos de victoria



Preparación

1. Los jugadores eligen qué cuento quieren jugar.
2. Se cogen las 16 fichas de ilustración correspondiente al cuento. Las puede diferenciar por el dibujo del dorso:



Los tres cerditos



La leyenda
de San Jorge



La Liebre y
la Tortuga



La Cenicienta

3. Se mezclan las 16 fichas boca abajo y se ponen en el centro de la mesa formando una parrilla de 4x4.

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



Los tres cerditos



La leyenda
de San Jorge



La Liebre y
la Tortuga



La Cenicienta

5. 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. Cada turno se sigue la siguiente secuencia:

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 claramente girada sobre la mesa, de modo que el resto de jugadores puedan verla. Si la ficha girada corresponde a la primera ilustración que aparece en

la carta que ha leído el Cuentacuentos, el jugador activo puede escoger una nueva ficha de ilustración para encontrar la siguiente ficha de ilustración que indica la carta del Cuentacuentos. Mientras que el jugador activo 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 podrá seguir girando fichas de ilustraciones.

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.

Ejemplo:

El Cuentacuentos ha leído la carta (10) de La leyenda de San Jorge. Marc, el jugador activo, ve en el dorso de la carta que deberá girar una ficha y que sea el DRAGÓN. Si lo hace bien, girará otra y deberá ser SAN JORGE. Si es correcto, entonces el CABALLO y, finalmente, el ALIENTO.



Ejemplo:

La primera ficha que ha girado Marc ha sido el DRAGÓN; correcto. Entonces, SAN JORGE; también correcto. Sin embargo, la siguiente fue la SANGRE cuando había que girar el CABALLO. ¡Ha fallado!



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.

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, tomará toda la pila de cartas leídas y les dará la vuelta boca abajo; de modo que la pila quedará, 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, sólo 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.

Cuentacuentos Avanzados

Si quieres incrementar el nivel de exigencia de una partida de cuentos, a continuación encontraréis unas variaciones de las reglas básicas para jugar de una manera diferente a cada uno de los cuentos.

La leyenda de San Jorge: "El aliento apestoso"

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

a) El jugador activo coge las fichas que ha girado durante su turno y las retira de la parrilla. Las mezcla y otro jugador, sin mirarlas, las vuelve a poner boca abajo, en cada uno de los espacios donde estaban en la parrilla.

Los tres cerditos: "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:

a) 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 y el jugador activo ha destapado el LOBO; correcto. Pero la siguiente ficha que ha mostrado ha sido SOPLAR que, aunque también está en la carta, no era necesario girar todavía, sino que había que girar la BARRACA DE PAJA. El jugador activo, pone boca abajo el LOBO y decide desplazar la columna vertical donde está SOPLAR una posición abajo.



Cenicienta: "...Antes 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.

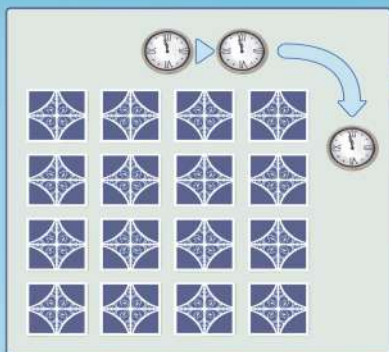
Durante la preparación de la partida, poner la ficha de reloj junto a las fichas de ilustraciones, tal como se muestra en la imagen.

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 esta leyendo, entonces las 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.



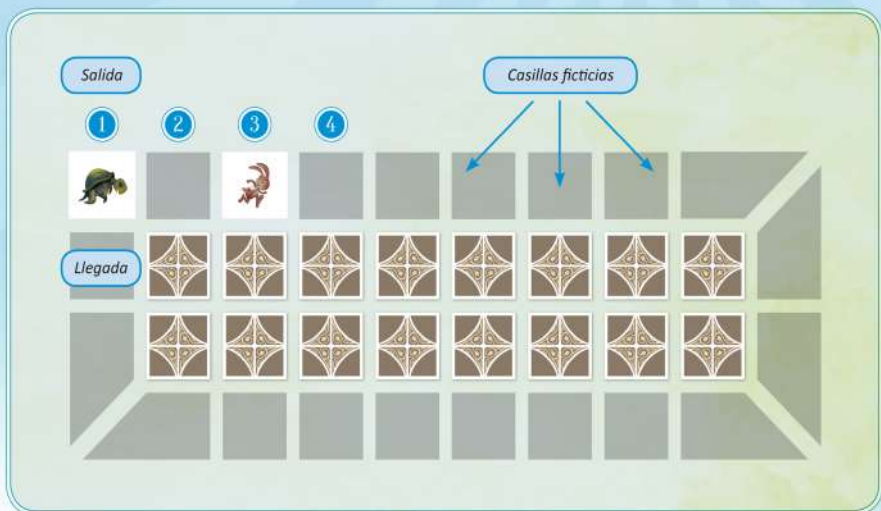
La Liebre y la Tortuga: "La Carrera"

En "La Carrera" todos los jugadores juegan juntos y deben conseguir que la tortuga le gane la carrera a la liebre. Incluso puede jugar un solo jugador.

Durante la preparación, poner las fichas de las ilustraciones formando una parrilla de 2x8. Con esta disposición se crean unas casillas ficticias alrededor de la parrilla como se muestra en la imagen.

Toma las fichas de la liebre y la tortuga. Poned la tortuga en la casilla marcada como "Salida" (ver imagen) y la liebre en la casilla que tenga el mismo número que la cantidad de jugadores de la partida (el grafico seria la disposición para una partida de 3 jugadores).

Al final del turno de cada jugador:



· Si el jugador ha fallado: avanzad la liebre 1 casilla en el sentido de las agujas del reloj.

· Si el jugador ha acertado todas las ilustraciones de la carta de cuento: descartad la carta y avanzad la tortuga 2 casillas.

Si la liebre llega a la casilla marcada como "Llegada", el juego termina y todos los jugadores han perdido.

Si la tortuga llega a la casilla marcada como "Llegada", el juego termina y todos los jugadores han ganado.

Créditos

STORYTELLING - EAN 8437018229026

Autor: Toni Serradesanferm

Ilustración: Evelt Yanait

Maquetación y gráficos: Raquel Castro, Sergio Ramirez, Y Raúl López

Redacción de reglas: Toni Serradesanferm

Revisión de reglas: Toni Serradesanferm

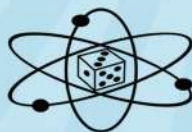
Traducción al inglés: Jorge Pinazo

Producción: Átomo Games

Copyright y Derechos Intelectuales: Átomo Games

Primera Edición - 2019

Fabricado por FABRYKA KART.



ATOMO
GAMES

www.atomo-games.com

info@atomo-games.com



Storytelling



Players choose one of the four stories. One of the players take the role of the Storyteller, who tells the story by reading the story cards. By turn, each player has to find the cards, whose pictures correspond to the piece of the story read by Storyteller. If the player finds all the pictures read in the correct order, that player gets the card.

Components

- 64 picture cards (16 for each story)
- 52 story cards (13 for each story)
- Game rules
- 1 clock card
- 1 hare card
- 1 tortoise card

Below are the basic rules to play Storytelling. With these rules you can play any of the 4 stories. Further down, you will find the advanced rules for each one of the stories in case you want to do a Storytelling game more complicated and different for each story.

The story cards

Front



Card number

Text

Back



Order of the pictures

Victory points



Game setup

1. Players choose which story they want to play.
2. Take the 16 picture cards that correspond to that story. They can be distinguished by the picture on the back:



The Three Little Pigs



The legend of Saint George



The Hare and the Tortoise



Cinderella

3. Shuffle the 16 tiles faces down and put them in the center of the table, creating a grid of 4x4.

4. Players choose who will be the Storyteller. The Storyteller take the 13 cards and arranges them face down in a pile, so that the card number 1 is on top of the pile (face down, showing the pictures from the back, and with the first imagen of the section "Playing the game") and number 13 on the bottom. The cards of the different stories have different pictures victory point icons:



The Three Little Pigs



The legend of Saint George



The Hare and the Tortoise



Cinderella

5. The player who believe most in magic will be the active player in the first turn.

Playing the game

The game goes by turns. Each turn follows the next sequence:

1. The Storyteller takes the top card of the pile and puts it vertically, so that the front is visible to him and the back to the active player.



2. The Storyteller reads aloud the text of the card. The active player can see, in the back of the card, the order of the pictures that correspond to the text read by the Storyteller.

3. The active player turns face up one of the picture tiles of the 4x4 grid of the center of the table. The tile chosen must be left face up on the table, so that the other players can see the picture. If that tile correspond to the first picture of the card read by the Storyteller, the active player can choose another

picture tile to try to find the next picture of the card of the Storyteller. While the picture tile flipped by the active player correspond, in the same order, to the picture of the card read by the Storyteller, the active player can continue choosing another tile to try to find the next picture of the card.

4. If the active player, has flipped all the picture tiles, that appear in the card read by the Storyteller and in the same order they appear in the card, then the active player obtains the card read by the Storyteller and his turn ends.

Example:

The Storyteller has read the card (10) of the legend of Saint George. Marc, who is the active player, sees in the back of the card that the tile he has to flip is the one of the DRAGON. If he finds it, he should try to find the next pictures of the card in the correct order: firstly the tile of SAINT GEORGE, then the HORSE, and finally the BREATH.



Example:

The first tile, the DRAGON, has been correctly flipped by Marc. Afterwards, he turned face up SAINT GEORGE tile; also right. But, the next tile flipped has been the BLOOD when was the HORSE the one required. He failed!



5. If the active player turns face up a tile, that does not correspond with the next picture required by the card read by the Storyteller, then the player has failed and his turn ends.

6. When the turn of the active player ends:

a) All the tiles flipped by the active player during this turn are turned face down again.

b) The Storyteller puts the card just read, face up, in a pile with the rest of the cards read and next to the pile of the cards still not read.

c) The player on the left of the active player will be the active player on the next turn.



Note:

If the Storyteller has read the last card, he takes the whole pile of read cards and turns them upside down; so that the card with the lowest number will be on top of the pile. The game will continue with this card.



End of the game

When a player obtains the tenth card (ie, there are only 3 cards to be read among the pile of cards to read and the pile of read cards) the game ends immediately.

Winner

Each player counts the victory points of the cards he obtained during the game. The player who has more victory points is the winner. If there is a tie, the winner will be the player that has more cards. If the tie still remains, both players share the victory.

Advanced Storytellers

If you want to increase the difficulty level of a Storytelling game, below you can find a few changes to the basic rules to play each story in a different way.

The legend of Saint George: "The stinky breath"

Each time a player fails, if the picture tile of "BREATH" is one of the tiles turned face up, the section **a) of point 6** is modified in the following way (only during his turn):

a) The active player takes the tiles flipped during his turn out of the grid. He shuffles them and another player, without looking at them, puts them face down in the empty spaces of the grid.

The Three Little Pigs: "The wolf blew..."

Each time a player fails, if the picture tile of "BLEW" is one of the tiles turned face up, the section **a) of point 6** is modified in the following way (only during his turn):

a) All pictures tiles flipped by the active player during this turn are turned face down again, except the tile "BLEW". Then the player chooses one of the two axis (vertical or horizontal) that go across the position of the tile "BLEW" and moves the 4 tiles of that column or row one position in the direction he wants. Afterwards, he puts the tile that is outside the 4x4 grid on the order side of the column or row moved (in the empty space inside the grid). Finally, he turns face down the tile "BLEW"



Example "The wolf blew...":

The Storyteller has read the card; the active player has flipped correctly the WOLF tile. But the next tile flipped has been BLEW; although the picture is also in the card, it should not be turned yet, he should have flipped the HOUSE OF STRAW. Then, the active player turns face down the BLEW tile and decides to move the column that contains the tile BLEW downwards.



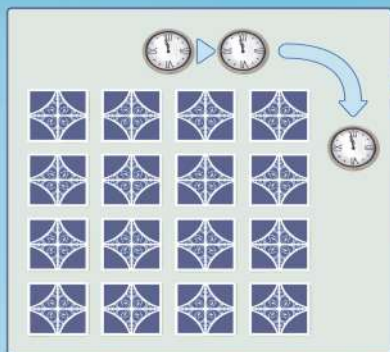
Cinderella: "... Before the midnight bells..."

The players try to be Cinderella, the girl who the prince fell in love with at the ball. But she must leave the Palace before the midnight bells. During the setup of the game, put the Clock card next to the picture tiles, as can be seen in imagen. Apply the following changes during the game:

- Each time a player fails, look at the color of the frame of the tile flipped (the tile turned face up wrongly). If any of the frames of the pictures that appear in the card just read have the same color as the flipped tile, then move the Clock token one position (see image in next page).

· At the end of the turn, the active player can choose whether to retire from the game or not. If he retires from the game, that player does not take any other turn.

· Apart from the normal way to end the game explained in the basic rules, the game can end in an additional way: When the Clock returns to its initial position (12 o'clock). At the time, all the players not retired from the game lose all the story cards obtained.



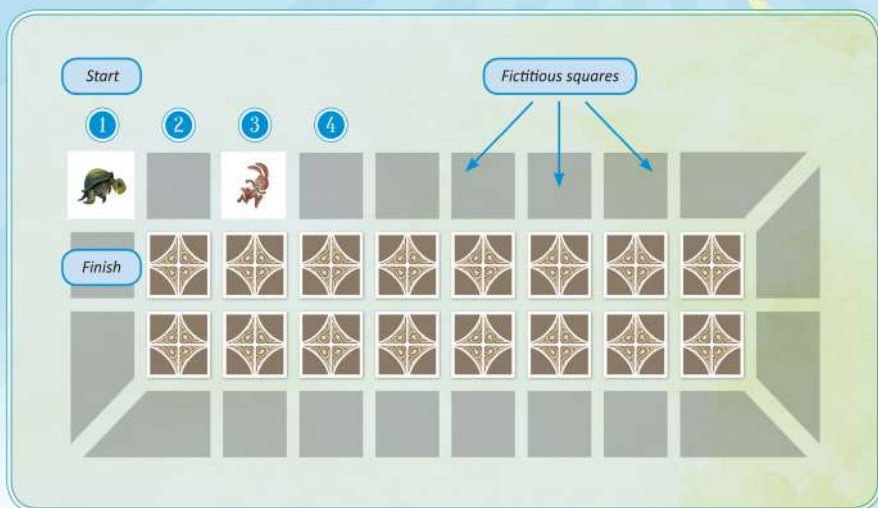
The Hare and the Tortoise: "The race"

In "The Race", all players have to try that the Tortoise wins the race to the Hare. "The Race" can even be played by a single player.

Before starting the game, put the picture tiles creating a 2x8 grid. This setup creates some fictitious squares around the grid as can be seen in the picture.

Take the especial cards of the Hare and the Tortoise in the "Start" square (see image) and the Hare in the square that corresponds to the number of players in the game (the image is the setup for a game of 3 players).

At the end of each player turn:



- If the player has failed: the Hare advances clockwise 1 square
- If the player has flipped correctly all the tiles corresponding to the picture of the card: discard the card and advance the Tortoise 2 squares.

If the Hare reaches the "Finish" square, the game ends and the players have lost. If the Tortoise reaches first to the "Finish" square, the game ends and all the players have won.

Credits

STORYTELLING - EAN 8437018229026

Author: Toni Serradesanferm

Illustration: Evelt Yanait

Layout: Raquel Castro, Sergio Ramirez, Y Raúl López

Rules writing: Toni Serradesanferm

Rules review: Toni Serradesanferm

English translation: Jorge Pinazo

Production: Átomo Games

Copyright: Átomo Games

First edition - 2019

Manufactured by FABRYKA KART.



ATOMO
GAMES

www.atomo-games.com

info@atomo-games.com

