

Flyin' Goblin™

REGLAS DEL JUEGO



Todos los grandes generales del ejército duende lo saben: hay que pillar al enemigo por sorpresa y atacar donde menos se lo espera. También es sabido que los duendes no vuelan ¡y precisamente por eso atacaremos por el aire!

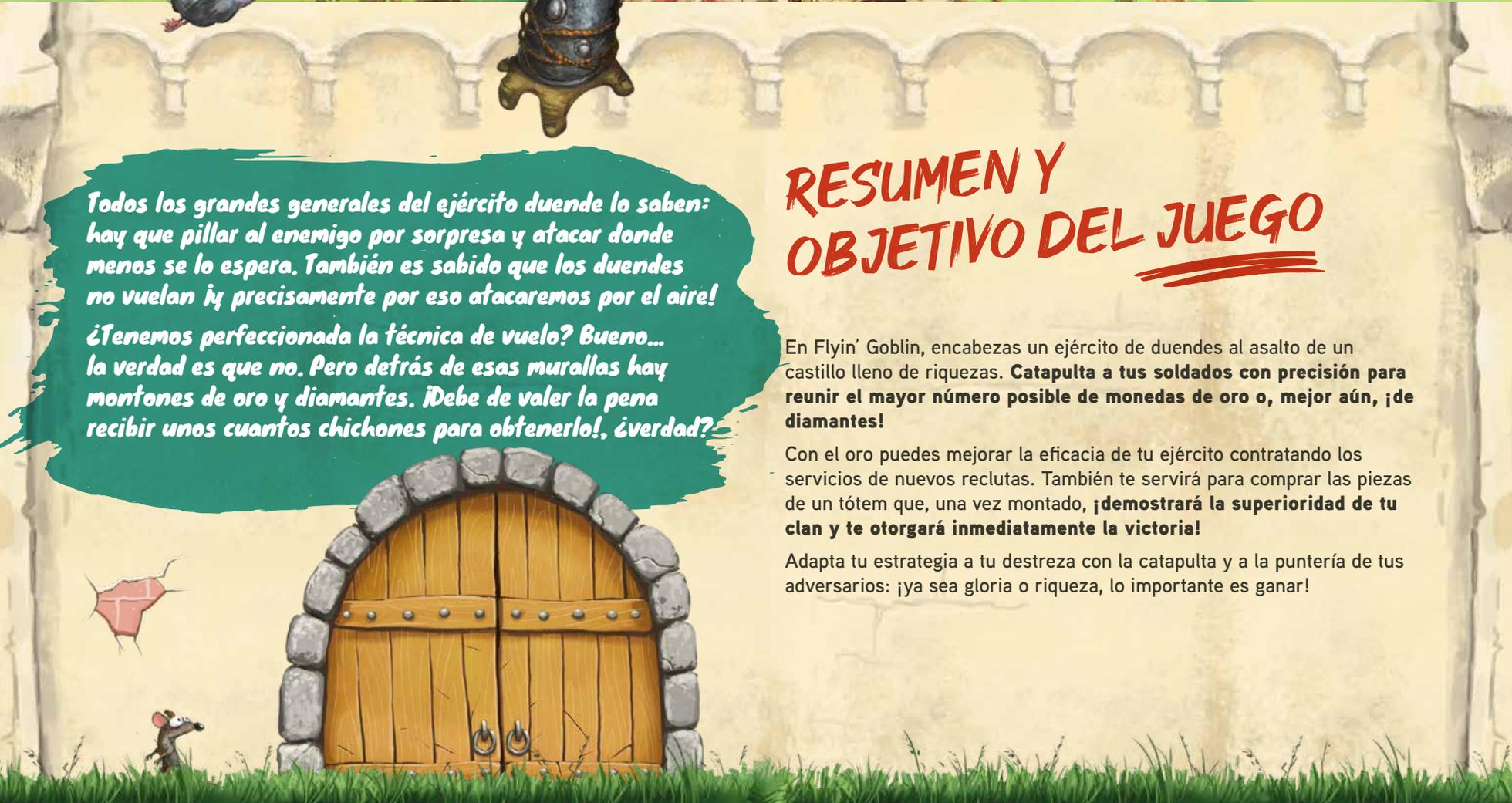
¿Tenemos perfeccionada la técnica de vuelo? Bueno... la verdad es que no. Pero detrás de esas murallas hay montones de oro y diamantes. ¡Debe de valer la pena recibir unos cuantos chichones para obtenerlo!, ¿verdad?

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Flyin' Goblin, encabezas un ejército de duendes al asalto de un castillo lleno de riquezas. **Catapulta a tus soldados con precisión para reunir el mayor número posible de monedas de oro o, mejor aún, ¡de diamantes!**

Con el oro puedes mejorar la eficacia de tu ejército contratando los servicios de nuevos reclutas. También te servirá para comprar las piezas de un tótem que, una vez montado, **¡demostrará la superioridad de tu clan y te otorgará inmediatamente la victoria!**

Adapta tu estrategia a tu destreza con la catapulta y a la puntería de tus adversarios: ¡ya sea gloria o riqueza, lo importante es ganar!



COMPONENTES DEL JUEGO

CASTILLO

La lista de la derecha indica los elementos que forman el **castillo**. El suelo está dividido en una cuadrícula que muestra las **16 salas** que lo componen. Además (y esto es importante), el suelo es lo que permite que los muros se tengan en pie.

Los muros muestran los beneficios de cada sala y mantienen unido el conjunto.

En cada tejado se puede colocar al rey, a uno de los duendes ladrón o las cuatro piezas del tótem de un jugador.

En la **torre** se encuentra la **base de la torre**, que muestra los beneficios que se obtienen cuando cae un duende dentro. En el **balcón**, un recordatorio indica la recompensa que se otorga a quien lo posee.

- 1 fondo de caja
- 6 muros
- 1 suelo
- 1 torre
- 1 base de torre
- 1 balcón
- 8 tejados



TABLEROS DE EJÉRCITO

Todos los tableros de ejército son idénticos, excepto por el color de su estandarte. Muestran el **precio de cada una de las piezas que pueden reclutarse o comprarse** y contienen una zona de reclutamiento en la esquina superior izquierda.



x4 (1 por color)

Zona de reclutamiento

CATAPULTAS

Las catapultas, estrella de la tecnología duende, te permiten lanzar por los aires y al interior del castillo a los duendes soldado y al duende capitán.



x4 (1 por color)

DUENDES SOLDADO

Los duendes soldado se lanzan, o mejor dicho se catapultan, al interior del castillo y **activan el efecto de la sala en la que caen**. Al principio de la partida, cada jugador dispone solo de dos de estos duendes; el resto hay que reclutarlos.



DUENDE CAPITÁN

Al igual que los duendes soldado, el duende capitán **se catapulta al interior del castillo**, pero al principio de la partida **los jugadores no disponen de él** y cada uno debe reclutar el suyo propio.



DUENDES LADRÓN

Estos duendes, una vez comprados, **se colocan sobre los tejados del castillo** y permiten ganar diamantes durante la partida. No se catapultan.



PIEZAS DE TÓTEM

Cada tótem se compone de 4 piezas que pueden comprarse y montarse sobre uno de los tejados del castillo. **Montar el tótem por completo es una de las dos posibles condiciones de victoria.**



MONEDAS

Las monedas te permiten **reclutar duendes y comprar piezas de tótem de tu tablero de ejército**. En el castillo puedes cambiar monedas de diferente valor en cualquier momento de la partida.



DIAMANTES

Los diamantes también te pueden conducir a la victoria. Un diamante grande vale 5 diamantes pequeños. En el castillo puedes cambiar diamantes en cualquier momento.



REY

El rey es un objetivo secundario del asalto al castillo. **El jugador que lo derriba se lleva la recompensa del balcón.**



MONTAJE Y DESMONTAJE DEL JUEGO

Antes de jugar por primera vez, hay que montar los diferentes elementos del castillo como se muestra a continuación.

El balcón se coloca sobre la torre con el rey encima

La torre se coloca sobre la base de la torre

8 tejados

3 muros sin cimientos

3 muros con cimientos

Suelo

Una vez terminada la partida, solo **hace falta desmontar la torre** y guardarla bajo el suelo para poder cerrar la caja.

Los muros y los tejados pueden guardarse tal cual. **Guarda los diamantes, las monedas, los duendes, los tableros de ejército y las catapultas** bajo el suelo o en las salas del castillo. ¡Te prometemos que no vendrá ningún duende para robarlos mientras no estés jugando!



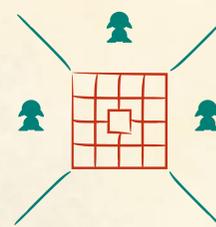
PREPARACIÓN

1

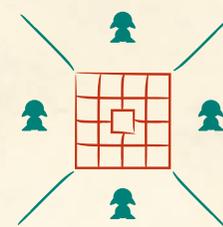
Monta el castillo como se indica en el apartado «Montaje y desmontaje del juego» y colócalo en medio de la mesa a igual distancia de cada jugador de forma que todos tengan delante un lado distinto.



2 jugadores



3 jugadores



4 jugadores

2

Coloca la base de la torre dentro de la misma torre. Después coloca encima el **balcón** y pon el rey sobre él.



3

Reparte más o menos en partes iguales las **monedas de valor 1** entre las 2 salas con en los muros y las **monedas de valor 2** entre las 4 salas con en los muros.

4

Cada jugador elige un color y coloca en el espacio que tiene delante la **catapulta**, su **tablero de ejército** y 2 **duendes soldado** de ese color.

5

Cada jugador coloca los **otros 3 duendes soldado**, el **duende capitán**, los **2 duendes ladrón** y las **4 piezas de tótem de su color** en los lugares correspondientes de su tablero de ejército, como se indica aquí.



6

Reparte todos los **diamantes** más o menos en partes iguales entre la torre y las 2 salas con en los muros.

Te recomendamos dejar el tablero de ejército ligeramente a un lado y reservar la zona que tienes justo delante de ti (tu espacio) para maniobrar la catapulta con soltura.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

En cada partida de Flyin' Goblin se juegan varias rondas hasta que **se cumpla al menos una de estas dos condiciones de victoria** durante la fase de Condiciones para finalizar la partida (ver página 7):

Un jugador ha montado las 4 piezas de su tótem sobre un tejado.

O BIEN

Un jugador ha reunido el número necesario de diamantes.



ESTRUCTURA DE LAS RONDAS

Cada ronda se compone de las fases siguientes:

1. CATAPULTA

Todos los jugadores a la vez catapultan al interior del castillo al capitán y a los soldados que tengan disponibles.

2. SAQUEO

Por orden de turno, cada jugador **recoge sus duendes** y aplica los efectos de las salas en las que hayan caído.

3. CONDICIONES PARA FINALIZAR LA PARTIDA

Es el momento de comprobar si uno o varios jugadores cumplen alguna de las condiciones para finalizar la partida.

4. RECLUTAMIENTO

Por orden de turno, cada jugador **puede comprar piezas de su tablero de ejército**.

1. CATAPULTA

A la señal del jugador de menor edad y sin esperar a que sea tu turno, **catapulta al interior del castillo, uno a uno y hasta que se acaben, al capitán y a los soldados que tengas disponibles** intentando apuntar a las distintas salas del castillo. En esta fase actúan todos los jugadores a la vez.

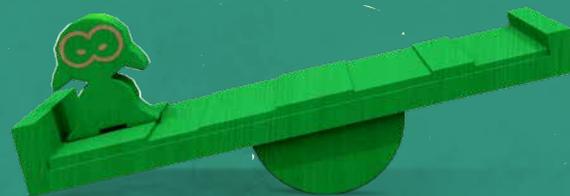
La tecnología duende debe manejarse con precaución. Al utilizar la catapulta, **sigue siempre estas reglas:**

- La catapulta debe estar siempre en el **espacio que hay entre tú y la caja**. Este espacio tiene que tener unas dimensiones similares a las de la propia caja. Puedes mover la catapulta dentro de ese espacio entre un lanzamiento y otro.
- Solo puedes catapultar los **duendes que tengas disponibles en tu espacio**. Si no aterrizan en el castillo ni vuelven a caer en este espacio, no puedes volver a utilizarlos en esta ronda.
- Cuando ya no queden más duendes de tu color en tu espacio, tienes que anunciar «¡Fin!». Los demás jugadores siguen catapultando hasta que **todos menos uno** terminan (y lo anuncian). Entonces, este último jugador puede **catapultar solo una última vez** en esta ronda.

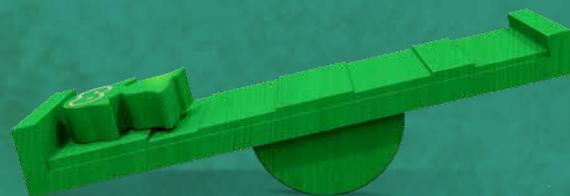
Los duendes que queden después de este último lanzamiento ya no podrán utilizarse en esta ronda. Pasa ahora a la fase de Saqueo.

¡TRUCO DE DUENDE!

Cuando se coloca un soldado o el capitán de pie en la catapulta, su trayectoria es más curva, útil para apuntar a una sala concreta o incluso a la torre.



Cuando se coloca un soldado o el capitán tumbado en la catapulta, su trayectoria es más plana y recta, lo que permite apuntar mejor a un duende del enemigo sobre un tejado.



2. SAQUEO

Empezando por el primer jugador que anuncia «¡Fin!» en la fase de Catapulta, cada jugador debe seguir, por orden de turno y en el sentido de las agujas del reloj, todos estos pasos:

- **Si has derribado al rey del balcón o de su tejado con un lanzamiento, colócalo sobre el tejado que elijas. A continuación, toma el balcón y ponlo delante de ti.** Si no hay tejados disponibles, vuelve a colocar el rey en su balcón sobre la torre.
- **Obtienes 1 diamante por cada uno de los duendes ladrón que tengas sobre un tejado,** tanto de pie como tumbados.
- **Recoge los soldados y el capitán que hayan caído en el interior del castillo. Si es posible, aplica el efecto de las salas correspondientes.** Puedes recoger estos duendes en el orden que prefieras. Si un duende no ha caído de forma clara en ninguna sala, recógelo sin aplicar ningún efecto.
- **Recoge los duendes ladrón derribados de su tejado** y devuélvelos a tu tablero de ejército.
- Recoge todas las piezas de tu tótem derribadas de su tejado excepto una (la más alta de ellas) y vuelve a colocarlas en el tejado del que se hayan caído. **Devuelve la más alta a tu tablero de ejército.**
- **Vuelve a colocar delante de ti el duende capitán y todos los duendes soldado que tuvieras,** excepto si han caído en la Armería, en cuyo caso debes colocarlos en la zona de reclutamiento de tu tablero de ejército.

- **Vuelve a colocar de pie y en el centro de su tejado todas las piezas de tótem, los duendes ladrón y el rey** que hayan sufrido algún golpe, hayan volcado o se hayan movido ligeramente sin caerse. De vez en cuando hay que poner un poco de orden en el castillo, ¿no crees?



Este tótem todavía está entero sobre su tejado. Solo hace falta colocarlo bien.

DUENDES EN EQUILIBRIO

Es normal que una pieza caiga de un tejado durante la fase de catapulta. En cambio, si una pieza cae de un tejado durante cualquier otra fase (por ejemplo, por un golpe accidental a la mesa o por el roce de una manga), hay que volver a ponerla inmediatamente en su lugar.

Todos los jugadores pueden realizar esta fase a la vez siempre que no haya conflictos en el orden de aplicación de los diferentes efectos. Si hay conflicto, sigue el orden descrito antes.

Cuando todos los jugadores hayan finalizado la fase de Saqueo, pasa a la fase de Condiciones para finalizar la partida.

EFFECTOS DE LAS SALAS



Sala de banquetes:
Obtienes 1 moneda de valor 1.



Arca de caudales:
Obtienes 1 moneda de valor 2.
Puedes cambiarla en cualquier momento por monedas de valor 1 del castillo.



Mazmorras:
Si es posible, roba 1 diamante a cualquier otro jugador.



Armería:
Coloca este duende en la zona de reclutamiento de tu tablero de ejército.



Sala de máquinas:
Gira el castillo entero cuantos cuartos de vuelta quieras.



Cuartel de la guardia:
Pierdes 1 diamante.
Devuélvelo al castillo. Si no tienes diamantes, no hagas nada.



Sala del tesoro:
Obtienes 1 diamante.
Puedes cambiar en cualquier momento los diamantes grandes por pequeños (1 diamante grande equivale a 5 pequeños).



Cámara del rey:
Obtienes 3 diamantes del castillo.
Llévate 2 más si tienes el balcón.



Salón del trono:
Devuelve 1 diamante al castillo y llévate 3 monedas de valor 1.
Si no puedes pagar, no te llevas nada.



Almacén:
Devuelve 2 monedas de valor 1 al castillo y llévate 2 diamantes.
Si no puedes pagar, no te llevas nada.



3. CONDICIONES PARA FINALIZAR LA PARTIDA

Comprueba si al menos un jugador cumple una de estas condiciones para finalizar la partida:

1. Las **4 piezas de su tótem** siguen sobre un tejado.
2. Tiene **20 diamantes o más (partida de 2 jugadores)**.
Tiene **25 diamantes o más (partida de 3 o 4 jugadores)**.

Si es así, pasa a Final de la partida. Si no, pasa a la fase de Reclutamiento.

4. RECLUTAMIENTO

Empezando por el primer jugador que ha anunciado «¡Fin!», cada jugador puede, por orden de turno y en el sentido de las agujas del reloj, **comprar piezas de su tablero de ejército**.

Normalmente solo puedes comprar 1 pieza por ronda, pero además, por cada duende que haya en la zona de reclutamiento (o sea, los que en esta ronda hayan caído en la Armería), puedes comprar una pieza más (dos si el duende que ha caído en la Armería es el capitán).



- **Para reclutar un duende soldado o el duende capitán**, paga el precio que indica tu tablero de ejército devolviendo las monedas al castillo y después coloca el duende reclutado delante de ti. A partir de ahora dispones de este duende al principio de todas las fases de catapulta siguientes. Cuando devuelvas las monedas, puedes ponerlas en cualquiera de las salas correspondientes (con monedas en los muros).
- **Para reclutar un duende ladrón**, paga el precio y después coloca el duende sobre un tejado disponible. Si no hay tejados disponibles, no puedes reclutar duendes ladrón.
- **Para comprar una pieza de tótem de tu tablero**, paga el precio de la pieza más baja que tengas en tu tablero y colócala sobre un tejado disponible. Si no hay tejados disponibles, no puedes comprar la primera pieza. **Tienes que comprar las piezas del tótem de abajo arriba y colocar cada una sobre la anterior.**

Cuando hayas terminado de reclutar y comprar, **coloca también delante de ti los duendes que tengas en la zona de reclutamiento**.

Ahora le toca al siguiente jugador pasar por la fase de Reclutamiento. Cuando todos los jugadores hayan pasado por esta fase, inicia otra ronda de la fase de Catapulta.



LAS FICHAS

DUENDES SOLDADO

Durante la fase de Saqueo, los **duendes soldado activan los efectos de la sala** en la que han caído.

DUENDE CAPITÁN

Durante la fase de Saqueo, el **duende capitán activa dos veces** (si es posible) **los efectos de la sala** en la que ha caído.

DUENDES LADRÓN

Durante la fase de Saqueo, **cada duende ladrón que siga sobre un tejado te hace ganar 1 diamante**. Si cae en una sala, devuélvelo a tu tablero de ejército. Para volver a colocarlo sobre un tejado, debes comprarlo otra vez durante una fase de Reclutamiento.

TÓTEM

El tótem es una de las **condiciones de victoria**. **Hay que montarlo por completo sobre un tejado en una o varias rondas**. Si una pieza de tótem cae y se devuelve al tablero de ejército, para volver a colocarla sobre un tejado hay que comprarla otra vez durante una fase de Reclutamiento.

Es posible que una pieza intermedia del tótem caiga de un tejado mientras las de arriba y las de abajo permanecen en equilibrio sobre el tejado. Cuando vuelvas a comprar esta pieza intermedia, colócala otra vez en el lugar que le corresponda en el tótem.



FINAL DE LA PARTIDA

Para averiguar quién es el ganador, comprueba las siguientes condiciones en orden hasta que se declare un ganador.

- Si un solo jugador cumple la condición de victoria del **tótem**, gana ese jugador.
- Si varios jugadores cumplen la condición de victoria del tótem, gana el que tenga **más diamantes**. Si hay empate entre varios jugadores, todos ellos comparten la victoria.
- Si un solo jugador cumple la condición de victoria de los **diamantes**, gana ese jugador.
- Si varios jugadores cumplen la condición de victoria de los diamantes, gana el jugador que tenga **más diamantes**. Si hay empate entre varios jugadores, todos ellos comparten la victoria.



CRÉDITOS

Autores: Corentin Lebrat y Théo Rivière

Ilustrador: Tomasz Larek

Jefe de proyecto: Xavier Taverne

Editor: Xavier Taverne

Revisores: Alain Wernert, Florent Baudry y Robin Houpier

Diseñador gráfico: Vincent Mougenot

Traductora: Pilar García-Romeu

©2020 IELLO. Todos los derechos reservados.

IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341 -
54180 Heillecourt, Francia.

Fabricado en Shanghái, China, por Whatz Games



Síguenos en

