

REN FAIRE

PONTE TU ATUENDO

Tú y tus amigos son novatos en la Feria del Renacimiento. Comida música, combate simulado... ¡sonaba como una especie de concierto excéntrico! El problema es que destacan como un pulgar hinchado. En una multitud de sombreros bucanero y halas de hada, ustedes son los únicos en shorts y camiseta. Ahora tú y tus amigos tienen una tarde para armar el mejor vestuario Renacentista, pero están cortos de dinero y la única manera de ganar más es actuar frente a la multitud. ¡Ponte a hacerlo!

COMPONENTES

Ren Faire es un juego de cartas alegre y liviano de 2 a 4 jugadores, de 13 años hacia arriba. La duración es de aproximadamente una hora. Además de estas reglas, el juego incluye 110 cartas:

- 1 carta opaca de Tienda de Vestuario
- 4 cartas opacas de Personaje
- 50 cartas opacas de Actuación
- 55 cartas transparentes de Vestuario

Además necesitarán una pila de monedas o contadores, algo de papel y un lápiz o lapicero, y un reloj con segundero.

PREPARACIÓN

Primero, coloca las monedas al centro de la mesa; esta es la bolsa, y las monedas gastadas van de vuelta a esta pila. Los jugadores comienzan con 2 monedas cada uno, tomadas de la bolsa.

Encuentra la carta opaca de Tienda de Vestuario y las 4 cartas de Personaje. Cada jugador elige un personaje y lo pone boca arriba en la mesa frente a él; deja de lado cualquier personaje sobrante.

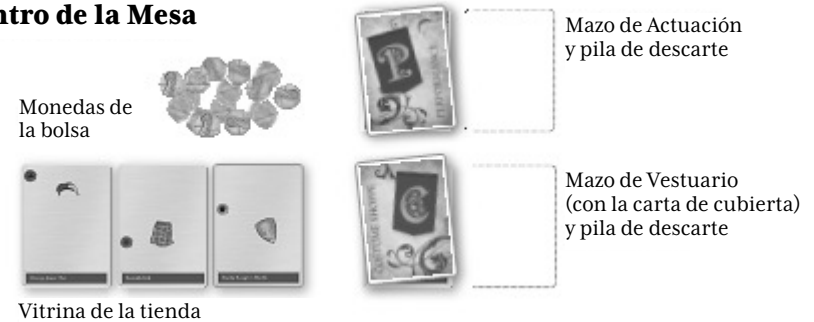
Arregla el resto de las cartas en dos mazos: uno hecho de cartas opacas de Actuación y otro con cartas transparentes de Vestuario. Mezcla cada mazo y colócalos boca abajo en el centro de la mesa, luego coloca la carta de Tienda de Vestuario sobre el mazo de Vestuario de modo que las cartas de abajo queden escondidas.

Roba 3 cartas de Vestuario y colócalas boca arriba en una fila cerca del mazo de Tienda de Vestuario. Estas 3 cartas conforman la Vitrina de la Tienda.

Finalmente, reparte 3 cartas de Actuación a cada jugador; esta es tu mano y puedes mirarla cuando quieras, pero mantenla escondida de otros jugadores. El tamaño de tu

mano es siempre 3, a menos que sea modificado durante el juego (como sucede cuando obtienes íconos de Vestuario que hacen juego). Una pila de descarte se formará junto a cada mazo durante el juego; vuelve a mezclar estos mazos a la pila de roba si se quedan sin cartas.

Centro de la Mesa



Espacio del Jugador



CÓMO SE JUEGA

Tu objetivo es ser el primero en vestir a tu Personaje completamente, consiguiendo al menos 3 cartas de Vestuario cuyos íconos llenen los espacios en el lado de tu carta de Personaje. Con 2 jugadores, debes llenar los 6 espacios; 3 jugadores usan 5 espacios; y 4 jugadores necesitan 4 espacios.

Para hacer esto, juegas cartas de Actuación que te premian con monedas por hacer piruetas tontas, y luego usas tus monedas para comprar las cartas transparentes de Vestuario que se apilan una sobre otra arriba de tu Personaje. Para que cuenten, los íconos de Vestuario deben estar visibles; los cubiertos por otros íconos o por espacios blancos sobre ellos no cuentan.

El juego comienza con la persona con peor sentido de la moda, y continúa en el sentido del reloj. Durante tu turno, realiza 2 acciones cualesquiera, eligiendo entre estas 3 opciones: jugar una carta de Actuación, comprar un Vestuario o descartarse y robar. Puedes realizar la misma acción dos veces si lo deseas.

Jugar una carta de Actuación (Acción)

Usa una acción para elegir una carta de Actuación de tu mano y leerla en voz alta primero, luego sigue sus instrucciones. Una vez que hayas resuelto la carta, descártala. No robes una nueva.

Las cartas de Actuación son oportunidades de ganar monedas, y pueden ayudarte o perjudicarte en la búsqueda del vestuario perfecto.

Las cartas de Actuación dan un Efecto que impacta a todos los jugadores o una Tarea que es realizada por algunos jugadores antes que su Recompensa o Penalidad es

entregada. Las Recompensas van a los jugadores que tienen éxito en la Tarea, y las Penalidad se dan a aquellos que fallan.

Rompiendo Empates

Si nadie tiene éxito o falla la Tarea, o en case de empate, la carta de Actuación se descarta sin que se dé Recompensa o Penalidad, a menos que diga lo contrario.

Redacción y Juicio

Una carta de Actuación siempre llama a la persona que la juega “tú”. Cartas que dicen “elige un jugador” quieren decir que el jugador que la robó puede elegirse a sí mismo, pero aquellas que dicen “elige a otro jugador” deben ser asignadas a alguien más. Discusiones sobre el texto de las cartas se arreglan por consenso grupal, a menos que esté especificado de otra manera en la carta (si realmente no pueden decidir, considérenlo un empate).

Actuaciones Extendidas

Actuaciones que son Extendidas significan que parte de la acción de la carta sucede en tu turno. Has todo lo que puedas de la carta cuando la juegas, luego colócala boca arriba cerca de la carta de Personaje del jugador que la porción Extendida afecta.

Cuando la condición gatillante se alcanza o la carta expira, inmediatamente sigue el resto de las instrucciones de la carta (si las hay) luego descártala. Esta parte pospuesta de la acción de la carta no cuenta como turno de nadie. Puede que encuentres útil poner monedas en algunas Actuaciones Extendidas como contadores de rondas mientras pasan, o para marcar cualquier otro progreso.

Burlas

Reírse, interrumpir y molestar a los jugadores mientras tratan determinar sus Tareas es alentado, mientras no los toques ni te interpongas en su camino.

Comprar un Vestuario (Acción)

Usa una acción para gastar 3 de tus monedas para comprar una carta de Vestuario, o una carta de Vestuario con un espacio blanco.

Puedes tomar cualquiera de las 3 cartas en la Vitrina de la Tienda, y luego reemplazarla inmediatamente con una nueva del mazo de Tienda de Vestuario. Si no te gusta lo que hay en la Vitrina, puedes robar al azar del mazo de Tienda de Vestuario, pero esto cuesta 3 monedas aunque robes una con un espacio blanco.

Inmediatamente coloca el Vestuario en tu Personaje o en el de otro jugador, sobre cualquier otro Vestuario que ya tenga. No reordenes los Vestuarios en el Personaje a menos que una carta de Actuación te lo permita.

Los Vestuarios te dan íconos que necesitas para ganar el juego.

Espacios de Vestuario e Íconos

Los 6 espacios de Vestuario son: Cabeza, Mano izquierda, Mano Derecha, Pecho, Piernas y Pies. Los 9 íconos de Vestuario que van en estos espacios incluyen: Hada, Bufón, Caballero, Dama, Lord, Pirata, Escocés, Sirviente y Hechicero; un espacio blanco no cuenta como ícono.

Íconos Múltiples & Espacios Blancos

Algunas cartas de Vestuario tienen más de un ícono, pero estas son raras. Por otro lado, algunas sólo tienen un círculo blanco donde debería ir el ícono –esto se llama un espacio blanco. Un espacio blanco cubre y cancela el ícono que está abajo sin darte uno nuevo, y no cuenta para ganar o mejorar el tamaño de tu mano.



Carta de Actuación Extendida

Vestuarios que Hacen Juego & Tamaño de la Mano

El tamaño de tu mano comienza en 3 cartas. Si tu Personaje tiene 2 íconos de lo mismo viéndose (incluso si son de la misma carta de Vestuario), el máximo tamaño de tu mano sube en una carta; roba una nueva carta de Actuación inmediatamente luego de colocar el Vestuario en tu Personaje. Cada ícono adicional que sea igual añade otra carta al tamaño de tu mano. Tener más de un espacio blanco viéndose no añade nada al tamaño de tu mano. Si tu máximo se ve reducido –por ejemplo, porque perdiste un Vestuario o su ícono fue cubierto– inmediatamente eliges que carta o cartas de descartas para bajar tu mano al nuevo límite.



Espacio Blanco sobre Cartas de Vestuario y Personaje



Descartarse & Robar (Acción)

Usa una acción para descartarte de cuantas cartas de Actuación quieras de tu mano (incluso 0), y luego roba tantas cartas del mazo de Actuación como sea necesario para rellenarte hasta tu máximo actual (repetiendo, normalmente 3 cartas).

GANAR

El primer jugador en completar su vestuario –mostrando un ícono visible en la cantidad de espacios requeridos al lado de su carta de Personaje, usando al menos 3 cartas de Personaje– gana el juego y es declarado “El más justo de la Feria”.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Michelle Nephew con Wendy Wyman

Arte & Diseño Gráfico: christiansen:creative, Hudson, WI

Coordinación del Proyecto: Michelle Nephew

Editor y Revisión: John Nephew

Agradecimientos Especiales: Jerry Corrick & la gente en the Source.

Prueba de Juego: Chris Adkins, Chris Aylott, Matt Barrett, Emily Bergman, Eric Bergman, Ronald Bettencourt, Joshua Badeaux, Andy Brock, Tony Brock, Jared Brynildson, James Carpio, Tamara Cook, Chris Corbett, Barry Figgins, John Forest, Erik Goad, Kerry Guthier, Kevin Halleran, Michael Hannum, Pat Hannum, Shannon Heibler, Brenden Johnson, Jeremy Keller, Tim McDowell, Jacqi McKinney, Judd McNeal, Nyle Mediate, João Medeiros, Scott Mullinnix, John Nephew, Julia Nephew, Roberta Olson, Danny Procell, Gina Reed, Mark Reed, Phil Reed, Ian Richards, Salem Midnight Crew, Mary Sarno, Mike Sarno, Mathew Schaning, Shawn Therien, Jeff Tidball, Sam Waller, Jeff Whealton, Darrell F. Wyatt

Traducción de Reglas: Rodolfo Schmauk O.

©2009 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Ren Faire and the Ren Faire logo are trademarks of Trident, Inc. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Any use of trademarks is not intended as a challenge to their validity.