

Firefly



2 - 4



20Min



6+

En las cálidas tardes de verano, ustedes, las luciérnagas danzarinas, se iluminan y aparecen como luces chispeantes o estelas largas. Buscando piedras lustrosas como muestra de amor para atraer a esa persona especial y compartir juntos su vida efímera.



Componentes

Azulejos de arbusto (hexagonal):

- Azulejos de luciérnaga macho x4



- Azulejos de piedra brillante x8
y 2



x6



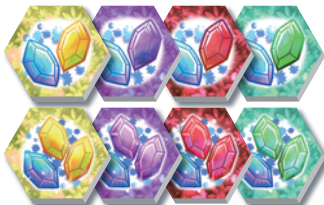
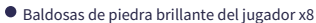
x2



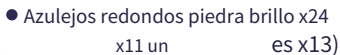
3



Fichas de jugador (hexagonal en los 4 colores de jugador)



Puntos y fichas especiales (redondas)



x11

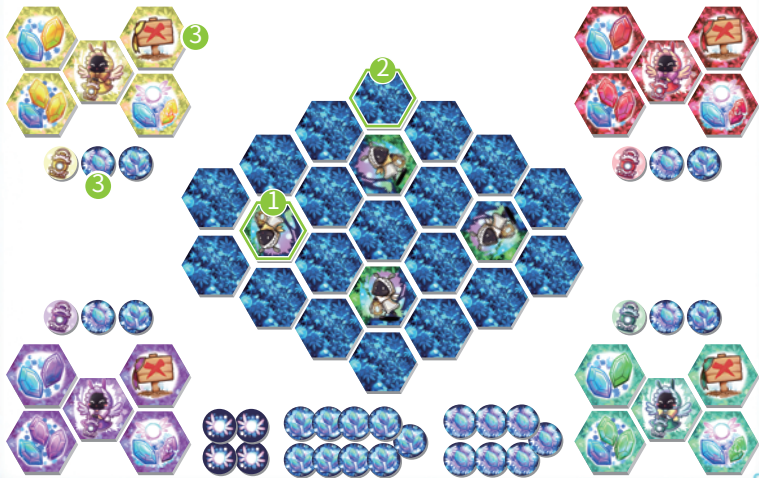


x13



Configuración

- 1 Coloque 4 fichas de luciérnagas macho boca arriba (dirección aleatoria) en el medio de la mesa. (ver la imagen a continuación)
- 2 Coloca al azar el resto de las 19 fichas de arbusto boca abajo alrededor del fichas de luciérnaga macho.
- 3 Cada jugador elige un color y toma (de ese color) 5 fichas de jugador, 1 loseta de marcador de jugador, 2 losetas redondas con 1 piedra brillante para cada una y 1 loseta redonda con 3 piedras brillantes.



Jugando el juego

El jugador que vio luciérnagas recientemente es el jugador inicial. El juego se juega en 4 rondas.

Comenzando con el jugador inicial, los jugadores se turnan para jugar en el sentido de las agujas del reloj. En el turno del jugador, se realizarán las siguientes acciones (en esa secuencia):

Alight the darkness

A-1 Elige una luciérnaga macho sin ningún marcador de jugador y coloca la marcador de jugador en él. Ver la foto.1.

A-2 Elige una dirección y gire el mosaico de la luciérnaga macho para que se encienda. sube otras fichas revelando tres fichas alrededor de la luciérnaga macho. (imagen 2)

- ✿ Cada luciérnaga macho solo puede encender otras fichas una vez en el turno de un jugador.
- ✿ Los jugadores no pueden elegir una luciérnaga macho con un marcador de jugador para que se ilumine. (Excepto por la habilidad de una luciérnaga hembra)

Ejemplo: Anne elige una luciérnaga macho que puede iluminar las baldosas [1~6]. Anne decide la dirección de la luciérnaga macho e ilumina los mosaicos [4], [5], [6] al revelarlos.

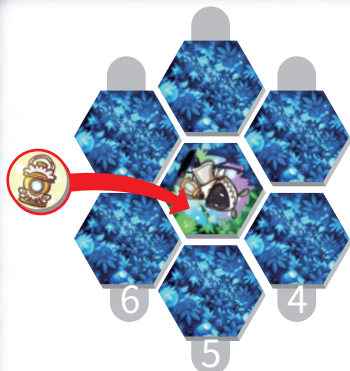


foto.1



foto.2

B-1 Intercambia fichas y luego ejecuta o recoge una ficha

Los jugadores pueden intercambiar y rotar fichas reveladas. A continuación, un jugador debe elegir una de las siguientes acciones:

B-1 Ejecuta la habilidad de una ficha revelada para iluminar más fichas. (Hasta que el jugador quiere recoger una ficha)

B-2 Recoja una ficha que se acaba de voltear y luego colóquela al frente de él. (Excepto "piedra brillante")

🔴 Si el jugador no puede ejecutar ninguna ficha en su turno, debe recoger 1 ficha que acaba de revelar.

Ejemplo: Anne intercambia [5] y [6] (se pueden intercambiar [4~6], ver foto 3).
Luego Anne ejecuta [6] (linterna con un asa) para encender [1]. (ver imagen 4)

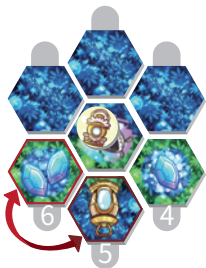


foto.3

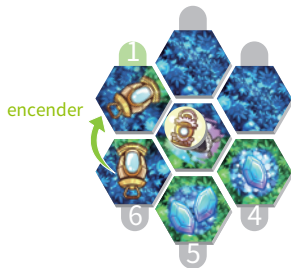
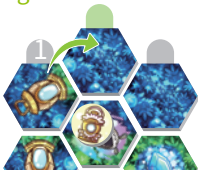


foto.4

Luego, Anne puede ejecutar [1] para iluminar otras fichas (imagen 5) o recolectar [1]. Anne no puede ejecutar ni recolectar ninguna de las otras fichas [4], [5], [6] que se voltearon antes.

seguir iluminando



C Get the bonus of luminous stones

Después de recoger una ficha, el jugador calcula el total de fichas reveladas, incluida la recogida en ese turno, y obtiene fichas redondas de piedra brillante como bonificación de acuerdo con la siguiente tabla.:

total de las fichas reveladas	5~6	7~9	10+
bono de piedra brillante	1	2	4

Ejemplo: Anne ejecuta [2] (linterna con un asa) para encender y recolectar [3]. Obtiene una loseta redonda de piedra brillante con 1 piedra, y luego calcula que reveló 6 losetas en su turno y obtiene 1 loseta redonda de piedra brillante con 1 piedra. (imagen 8)

seguir iluminando

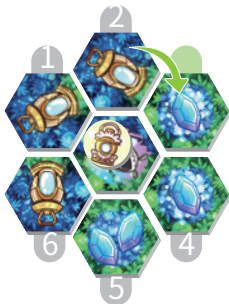


foto.7

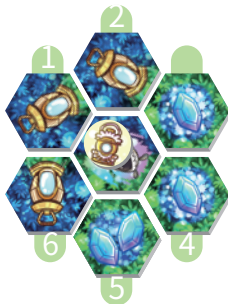


foto.8

Al final de su turno, el total de fichas reveladas es 6, Anne obtiene una ronda piedra brillante azulejo con una piedra.



¡OBTENER!

D Refill the tiles

D-1 Elija y tome una de las fichas del jugador y una de las fichas revelados en ese turno, y luego colóquelos en secreto boca abajo en los espacios vacíos. (imagen 9)

D-2 Vuelva a la vuelta a todas las fichas reveladas. (imagen 10)



Cambiar fichas en secreto

foto.9

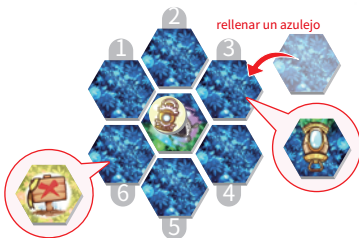


foto.10

m mid of round

Cuando cada jugador ha jugado su turno, la ronda termina. Cada jugador retira su marcador de jugador y comienza una nueva ronda. El jugador inicial es el que está sentado a la izquierda del jugador inicial de la ronda anterior.

Fin del juego

Después de 4 rondas, el juego termina. El jugador con las piedras más brillantes es el ganador.

Nota: Cada jugador todavía tiene una ficha hexagonal frente a él.

Descripción de los Azulejos



● **marcador de peligro**

Si un jugador enciende un marcador de peligro, debe finalizar su turno inmediatamente recogiendo esa ficha y obteniendo la bonificación de las piedras brillantes. Al final del juego, marcador de peligro recogido.

Nota: Si el jugador enciende 2 marcadores de peligro, solo recoge uno de ellos.



● **Piedra brillante del jugador**

Recoger una ficha con un color que coincida con el color del jugador: El jugador toma 1 ficha redonda con el mismo número de piedras brillantes del Suministro.

Recoger un azulejo con diferente color:

El jugador toma 1 loseta redonda con el mismo número de piedras brillantes del jugador cuyo color coincide con el color de la loseta, y luego toma otra loseta con el mismo número de piedras brillantes del Suministro.

Por ejemplo - Baldosa amarilla con 3 piedras brillantes:

Cuando el jugador amarillo recoge esta loseta, toma 1 loseta redonda con 3 piedras brillantes del Suministro. Si el

El jugador azul recoge esta loseta, toma 3 losetas redondas con 1 piedra brillante para cada una, 2 del jugador amarillo y 1 del Suministro.



● chispas

Al recolectar esta loseta, el jugador no solo toma 1 loseta redonda con 1 piedra brillante de Suministro, sino que también toma 1 loseta chispeante redonda que se puede ejecutar para verificar en secreto una loseta boca abajo en su turno. Después de ejecutar la loseta, el jugador devuelve esta loseta al Suministro.



● Luciérnaga hembra

Al ejecutarlo, una luciérnaga hembra hace que una luciérnaga macho ilumine 1-3 fichas a su alrededor.

Azulejos de arbusto:



● Luciérnaga macho

En cada ronda, el jugador elige una de las fichas de luciérnaga macho para iluminar otras 3 fichas a su alrededor.

Nota: Las fichas de luciérnaga macho no se pueden mover ni quitar.



● **Linterna con un mango**

Al ejecutarlo, el jugador puede elegir una de las fichas a su alrededor y encenderla.



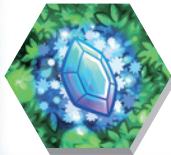
● **Linterna con dos asas**

Al ejecutarlo, el jugador puede elegir dos de las fichas a su alrededor e iluminarlas.



● **Linterna asignada**

La ficha puede ser ejecutada por los jugadores del mismo color, otros jugadores solo pueden recogerla. Al ejecutarlo, el jugador puede elegir dos fichas a su alrededor y revelarlas. Por ejemplo, solo los jugadores verdes y rojos pueden usarlo.



● **piedra brillante**

Al recolectarlo, un jugador no necesita recuperarlo, solo toma una ficha con la misma cantidad de piedras brillantes del Suministro.