

# FYFE



**REGLAMENTO**



FYFE es un juego de colocación de fichas de 2 a 5 jugadores creado por Kosch.

En FYFE, los jugadores tendrán que decidir cuántos puntos quieren conseguir en cada una de las posiciones de su tablero. Coloca las piezas lo mejor que puedas para intentar conseguir la mayor cantidad de puntos posibles antes que tus oponentes.

## COMPONENTES DEL JUEGO

Componentes para cada jugador  
(5 colores diferentes):



1 Tablero del Jugador  
(con espacio para 2 fichas, la reserva)



7 Amuletos de la Suerte

15 Tablas de Puntuación:



Anverso  
(medio sol = puntuación sin conseguir)



Reverso (sol completo = puntuación conseguida)



125 fichas de madera



5 fichas de madera de  
Amuleto de la Suerte



10 marcadores de  
Comodín



20 marcadores de  
Bonificación de 5 puntos



15 marcadores de  
Bonificación de ¡PRIMERO!



1 bolsa



1 reglamento

# CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

1. Dale a cada jugador los componentes de su color: 1 Tablero de Juego, 15 Tablas de Puntuación y 7 Amuletos de la Suerte. Cada jugador coloca su material frente a sí.
2. Pon todas las fichas (incluido las fichas de Amuleto de la Suerte) en la bolsa.
3. Coloca los marcadores de ¡Primero!, los marcadores de Bonificación de 5 puntos y los marcadores de Comodín boca arriba en el centro de la mesa.



Configuración para 4 jugadores

## RESUMEN

El objetivo del juego es colocar las fichas en tu Tablero y usar las Tablas de Puntuación para conseguir la mayor cantidad de puntos posibles. El juego dura 25 rondas y ganará el jugador con más puntos al final de la partida.

## LAS FICHAS

Las fichas tienen información de 3 tipos:

1 Color,



número y

1 2 3 4 5

1 símbolo.



Hay 1 ficha para cada una de las combinaciones posibles.



# DESARROLLO DE UNA RONDA

## 1. SACA UNA FICHA DE LA BOLSA (OBLIGATORIO)

Durante la primera ronda, cada jugador sacará 2 fichas de la bolsa y las colocará boca arriba en su reserva. Durante las rondas siguientes, todos los jugadores sacarán una ficha y la colocarán en el espacio disponible de su reserva. En la ronda final (la ronda 25), no se sacarán más fichas y los jugadores tendrán que usar la ficha que les quede en su reserva.

Los jugadores jugarán sus fichas al mismo tiempo. Para asegurarnos de que todos juegan al mismo tiempo, elegid a una persona antes de empezar la partida para que se encargue de controlar la bolsa de fichas. Esta persona tendrá que asegurarse de que todos hayan jugado el mismo número de turnos. La bolsa pasará de un jugador a otro durante la ronda y solo cuando la bolsa vuelva al jugador encargado de controlarla se pasará a la siguiente fase.

**IMPORTANTE:** Tienes que colocar las fichas que acabas de sacar de la bolsa en tu reserva (no puedes jugarlas directamente). Es posible que algún Amuleto de la Suerte pueda influenciar en que ficha pondrás o donde la colocarás.

## 2. ACTIVAR UN AMULETO DE LA SUERTE (SOLO SI UN JUGADOR HA SACADO UNA FICHA DE AMULETO DE LA SUERTE EN EL PASO 1)



Si un jugador saca una ficha de Amuleto de la Suerte, deberá colocarla en el centro de la mesa y sacar una nueva ficha. Solo se usará la primera ficha de Amuleto de la Suerte que se haya sacado esa ronda. Por tanto, si se saca otra ficha de Amuleto de la Suerte esa ronda, tendréis que devolverla a la bolsa y sacar una nueva ficha.

Si vuelves a sacar una ficha de Amuleto de la Suerte, devuélvelo a la bolsa y saca otra ficha. Repite este paso hasta que saques una ficha que no sea una ficha de Amuleto de la Suerte. Cuando todos los jugadores tengan sus fichas, devuelve la bolsa a la persona a cargo.

Todos los jugadores (incluso los que no sacaron la ficha de Amuleto de la Suerte) pueden activar ahora uno de sus Amuletos de la Suerte sin utilizar y usar su poder esa ronda. Solo se puede utilizar el poder de cada Amuleto de la Suerte una vez por partida y, una vez utilizado, se le da la vuelta al Amuleto de la Suerte. No estás obligado a usar el poder de un Amuleto si no quieres. Al final de la partida, ganarás los puntos de victoria que aparezcan impresos en cada Amuleto de la Suerte que no hayas utilizado.



Cada Amuleto de la Suerte permite a los jugadores realizar una acción especial antes, durante o después de colocar una ficha en el tablero (consulta «Amuleto de la Suerte» en la página 6 para más información).

## 3. COLOCA LA FICHA (OBLIGATORIO)

Coloca 1 de las dos fichas de tu reserva en uno de los espacios disponibles (sin otra ficha) de tu Tablero de Jugador.

La otra ficha sigue en tu reserva.

**NOTA:** Fíjate en los poderes de tus Amuletos de la Suerte y en los requisitos y puntos de tus Tablas de Puntuación ya en juego.



## 4. COLOCA UNA TABLA DE PUNTUACIÓN (SI ES NECESARIO)

Los jugadores comprueban si tienen alguna Tabla de Puntuación apuntando a la ficha que acaban de colocar en su Tablero de jugador. La Tabla puede apuntar a la ficha en horizontal, vertical o diagonal.

Si no tienes ninguna Tabla de Puntuación apuntando a la ficha de acabas de colocar, deberás colocar una: colócala en uno de los espacios disponibles del borde del tablero de forma que apunte (en horizontal, vertical o diagonal) a la ficha.

Coloca las Tablas de Puntuación con el medio sol  boca arriba. Esto sirve para indicar que aún no se han cumplido los requisitos para puntuar la Tabla. El número impreso en el sol indica los puntos que conseguirás al final de la partida si consigues cumplir los requisitos.

**NOTA:** Puedes colocar más de una Tabla de Puntuación en cualquier momento, incluso en filas, columnas o diagonales en las que no hayas colocado una ficha esa ronda. Ten en cuenta que colocar una Tabla de esta forma limita tus posibilidades, así que no te recomendamos hacerlo a la ligera.

**ATENCIÓN:** Una vez colocada una Tabla de Puntuación ya no podrás cambiarla o moverla de lugar (Excepción: ver «Amuleto de la Suerte»). Por tanto, solo puedes usar cada Tabla una vez por partida.



## 5. PUNTUAR Y COMPROBAR LOS PUNTOS ADICIONALES (SI ES POSIBLE) TABLAS DE PUNTUACIÓN

Si has conseguido cumplir los requisitos de una Tabla de Puntuación al final de la ronda, coloca la cara con el sol completo boca arriba. Al final de la partida, conseguirás los puntos impresos dentro de cada uno de los soles completos.



Si un jugador es el primero y único que consigue cumplir los requisitos de una Tabla de Puntuación concreta al final de la ronda, conseguirá el marcador de **iPRIMERO!** correspondiente y la colocará encima de la Tabla de Puntuación. Cada marcador de **iPRIMERO!** suma 3 puntos adicionales al final de la partida.



Si varios jugadores han cumplido los requisitos de la misma Tabla de Puntuación al mismo tiempo, ninguno conseguirá la bonificación. Retira el marcador de **iPRIMERO!** correspondiente.

### PUNTOS ADICIONALES

Si algún jugador consigue cumplir los requisitos de 2, 3 o 4 Tablas de Puntuación al mismo tiempo al colocar una ficha en una ronda, conseguirá estos puntos adicionales:

- 2 líneas al mismo tiempo = 5 puntos adicionales
- 3 líneas al mismo tiempo = 10 puntos adicionales
- 4 líneas al mismo tiempo = 20 puntos adicionales



Toma tantos marcadores de 5 puntos como sean necesarios para marcar los puntos adicionales.

**NOTA:** Si te das cuenta de que has cumplido los requisitos de una Tabla de Puntuación, pero se te ha olvidado darle la vuelta a la tabla, podrás hacerlo más adelante. Si otro jugador consigue el marcador de **iPRIMERO!** correspondiente antes de que le des la vuelta a tu Tabla, no podrás quitarle el marcador.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba en cuanto todos los jugadores hayan colocado 25 fichas en su tablero. Suma todos los puntos que hayas conseguido con tus Tablas de Puntuación, bonificadores y Amuletos de la Suerte sin utilizar. Ganará el jugador con más puntos. En caso de empate, los jugadores empatados compartirán la victoria.

## AMULETOS DE LA SUERTE



Devuelve las dos fichas de tu reserva a la bolsa y saca 2 nuevas.



Mueve una ficha (pero no un Comodín) a otro espacio vacío de tu tablero.



Intercambia una de las fichas del tablero por una de tu reserva.



Completa una de tus Tablas de Puntuación con solo 4 de los 5 requisitos. Pero aun debe haber 5 fichas en la fila, columna o diagonal.



En esta ronda, coloca una de tus dos fichas boca abajo en un espacio vacío de tu Tablero y coloca un marcador de Comodín encima. Esta ficha es ahora un Comodín y, por tanto, puede tener cualquier color, número o símbolo en cualquier fila, columna o diagonal en la que se encuentre.



Dale la vuelta a una de tus fichas boca arriba de tu Tablero y coloca un marcador de Comodín encima. Esta ficha es ahora un Comodín y, por tanto, puede tener cualquier color, número o símbolo en cualquier fila, columna o diagonal en la que se encuentre.

**NOTA:** Las Tablas de puntuación completadas en rondas anteriores se continúan considerando completadas.



Retira una Tabla de Puntuación que ya hayas conseguido puntuar. Seguirás consiguiendo puntos por esta Tabla al final de la partida. Deberás colocar inmediatamente una nueva Tabla de Puntuación en la misma posición y puntuarla si es posible.

## LAS TABLAS DE PUNTUACIÓN

Solo se puede puntuar una Tabla de Puntuación que apunte a una fila, columna o diagonal completa, con cinco fichas, y se cumplen los requisitos que tiene impresos.

★ Símbolo
🌈 Color
# Número

**EJEMPLO:** 2 fichas con el número 3 y 3 fichas con el número 4.



2 iguales y 3 iguales pero diferentes al anterior (un full) pueden estar cualquier orden.



Mismo símbolo, mismo color y mismo número.

Símbolos distintos, colores distintos y números distintos sin importar el orden.



Todos los colores, símbolos Y números deben ser diferentes. Por tanto, solo puedes usar cada color, número y símbolo una única vez para cumplir este requisito. No importa el orden.

Símbolos en el orden indicado

5 fichas cualquiera.



Colores en el orden indicado.



Números del 1 al 5 y del 5 al 1 en el orden indicado.

# JUEGO SENCILLO

Si quieres una partida más sencilla, te recomendamos retirar los siguientes Amuletos de la Suerte y Tablas de Puntuación antes de empezar a jugar:



## RESUMEN

Una partida dura 25 rondas.

-  Cada jugador saca 1 ficha de la bolsa y la coloca en su reserva (obligatorio).  
**RECUERDA:**
  - En la primera ronda, los jugadores sacan 2 fichas y las colocan en su reserva.
  - No se saca ninguna ficha en la última ronda.
-  Si algún jugador ha sacado una ficha de Amuleto de la Suerte, tendréis que resolverlo.
-  Cada jugador coloca 1 de sus 2 fichas en el Tablero de Juego (obligatorio).  
**RECUERDA:** En la última ronda deberás colocar la ficha que queda en tu reserva.
-  Si no tienes una Tabla de Puntuación apuntando a la ficha que acabas de colocar, tendrás que colocar una.

Diseño: Kosch • Ilustración: Lukas Siegmon • Maquetación: Mühlenkind Kreativagentur  
Realización: Kaddy Arendt y Michael Schmitt • Agradecimientos: Lars Frauenrath, Marek Bláha y Klaus Ottmaier  
Traducción: Gonzalo Corral • Adaptación gráfica: Vitamina Disseny • Editor: César Sánchez



© 2022 Edición Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlín  
Alemania  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



© 2022 SD Games  
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades  
08130 Sta. Perpètua de Mogoda  
Barcelona, España  
[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)  
[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)

La reimpresión o publicación de las reglas, material del juego o ilustraciones solo está permitida con una autorización previa.