



8+



1-6



20 min

CONTENIDO

- ✖ 3 dados de colores
- ✖ 3 dados numéricos
- ✖ 1 bloc
- ✖ 6 rotuladores

El genial juego de dados de
Inka y Markus Brand para 1-6
jugadores a partir de 8 años.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

PLENUS consiste en ir marcando con una cruz las casillas de color de la hoja de juego, intentando llenar lo antes posible el mayor número de columnas o de casillas del mismo color. Para ello debes combinar un dado de colores y un dado numérico, e ir marcando las casillas adyacentes del color elegido. Elige el resultado correcto, y de paso róbales a los demás jugadores las combinaciones de dados que tanto desean. Tus posibilidades irán aumentando a medida que te vayas extendiendo por la hoja de juego. Además de ganar puntos por las columnas individuales, podrás obtener bonificador si completas todas las casillas de un mismo color. La partida termina cuando un jugador marca todas las casillas de dos colores distintos. Llegados a este punto... ¡siempre puedes jugar otra partida!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador coge una hoja de juego y un rotulador.

HOJA DE JUEGO

Nombre de las columnas,
de la A a la O

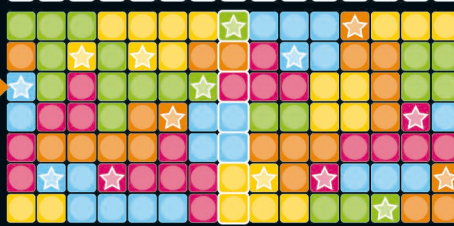
Columna inicial: H

Casillas de estrella
(penalización
cuando no se
completan).

Puntos de victoria
para el primer
jugador que
completa esta
columna.

Puntos de victoria
para los demás
jugadores que
completan esta
columna.

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

? / * = ! ! ! ! ! ! ! !

5	3
5	3
5	3
5	3
5	3

BONUS =
A-O +
! (+1) +
★ (-2) -

TOTAL =

Marcador de
comodines restantes.

Ayuda para calcular la
puntuación al final de la partida.

Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de



DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige al azar el jugador inicial, que será el primer jugador activo. El jugador activo lanza una sola vez los 6 dados. Elige una combinación de 1 dado de colores y 1 dado numérico, se lleva los dados elegidos a su lado de la mesa y marca las casillas correspondientes en su hoja. El resto de jugadores tan solo podrán elegir entre las 4 combinaciones restantes de dados numéricos y dados de colores, y entonces marcarán las casillas correspondientes de sus hojas. Varios jugadores pueden decidir utilizar la misma combinación de dados de colores y dados numéricos (entre los 4 dados restantes).



IMPORTANTE: En las primeras 3 tiradas, todos los jugadores tienen derecho a elegir entre los 6 dados lanzados una combinación de 1 dado de colores y 1 dado numérico. Varios jugadores distintos pueden elegir la misma combinación.

PASAR: Un jugador puede decidir abstenerse de utilizar una tirada de dados; es decir, puede decidir no marcar ninguna casilla en su hoja para esa tirada. Esto también se le aplica al jugador activo. Si el jugador activo decide no marcar nada en su hoja, entonces el resto de jugadores pueden elegir una combinación entre los 6 dados no utilizados.

ELEGIR UNA COMBINACIÓN Y MARCAR UNA CASILLA

Para marcar una casilla, el jugador tiene que haber elegido una combinación de 1 dado de colores y 1 dado numérico. Por ejemplo, si el jugador elige el lado amarillo del dado de colores y el número 4 del dado numérico, debe marcar 4 casillas amarillas adyacentes.

REGLAS GENERALES:

- ✖ En la primera tirada de dados, hay que marcar obligatoriamente una casilla de la columna inicial: la columna H.
- ✖ Todas las cruces deben colocarse siempre adyacentes entre ellas, en un bloque del color elegido.
- ✖ Las cruces solo pueden colocarse adyacentes a otra cruz existente (ya sea horizontal o verticalmente), o bien en una casilla de la columna inicial. Las casillas que se tocan en diagonal no se consideran adyacentes.
- ✖ No se pueden marcar más o menos casillas del número indicado en el dado numérico.
- ✖ No es obligatorio rellenar de una sola vez un bloque de color de varias casillas.
- ✖ Nunca se pueden completar más de 5 casillas de una sola vez.
- ✖ Los puntos indicados por el dado no se pueden dividir para marcar casillas de dos bloques distintos del mismo color.
- ✖ El símbolo  del dado numérico y el símbolo  negro del dado de colores son comodines (ver apartado *EL COMODÍN*).



En su tirada, Inka ha obtenido: . Se decide por . A continuación, marca 5 casillas amarillas (A). Es un movimiento correcto, ya que la primera casilla se encuentra en la columna inicial H y las 5 casillas son adyacentes. En las 3 primeras tiradas, los demás jugadores pueden hacer la misma elección. Opcionalmente, tienen 2 alternativas más. También pueden marcar las dos casillas naranjas (B) o dos casillas del bloc de 4 casillas (C). Marcar las 4 casillas azules no sería posible porque no ha aparecido ningún y no se puede utilizar el , ya que siempre hay que utilizar el número completo del dado.

En una tirada posterior (a partir de la 4ª tirada), siendo la jugadora activa, Inka ha elegido los dos dados   y los ha separado de los demás. En consecuencia, sus adversarios solo pueden elegir entre los 4 dados restantes:    .

✳️ **ADVERTENCIA:** En posteriores tiradas, para marcar las 2 casillas restantes del bloque azul (4 casillas), Inka necesitará   o bien dos veces  . No podrá elegir un número superior y dividir la tirada para marcar casillas en dos bloques de colores distintos.

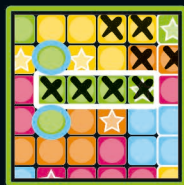
4 EJEMPLOS DE CASILLAS MARCADAS CORRECTA E INCORRECTAMENTE:



Las 4 cruces están
adyacentes entre
ellas y respecto
a otras cruces
vecinas (el bloque
verde es adyacente al bloque amarillo, ya
rellenado).



Las 4 cruces están adyacentes entre ellas y respecto a otras cruces vecinas. Sin embargo, dos casillas verdes han quedado aisladas (las marcadas en azul), que sólo se podrán marcar con un «1». No es posible utilizar un «2» verde para marcar las dos casillas de una sola vez.





IMPORTANTE:

- ✖ Los jugadores únicamente tachan la cifra superior, ya que todavía tienen la posibilidad de conseguir la puntuación más baja.
- ✖ En una misma tirada, un jugador puede llegar a completar más de una columna. En ese caso, debe anunciar todas las columnas y hacer un círculo en las cifras correspondientes.
- ✖ Si varios jugadores completan al mismo tiempo una misma columna que nadie había completado antes, entonces todos ellos reciben la puntuación de la cifra superior.

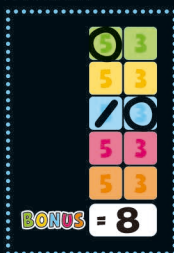
FINAL DEL TURNO

Una vez todos los jugadores han elegido una combinación de dados (o han pasado), han marcado las casillas correspondientes y han anunciado las columnas completas (en caso necesario), el jugador activo debe darle los dados al jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Ese será el nuevo jugador activo, que lanzará los 6 dados (dando así inicio a un nuevo turno).

BONIFICADOR

El primer jugador que logre marcar todas las casillas de un mismo color debe anunciarlo a los demás. A continuación, debe marcar con un círculo los 5 puntos del color correspondiente. El resto de jugadores deben tachar los 5 puntos, y tan solo podrán obtener un bonificador de 3 puntos por ese color. Todos los demás jugadores podrán llevarse los 3 puntos de bonificador. En caso en que varios jugadores completen al mismo tiempo completar todas las casillas del mismo color, todos ellos conseguirán los 5 puntos.

EJEMPLO:



ESTRELLAS

Al final del juego, los jugadores **pierden 2 puntos** por cada estrella no marcada que tengan en su hoja de juego.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente después de la tirada en la que un jugador (o más) logre marcar con un círculo su segundo bonificador de color (independientemente del valor del bonificador). En caso de que se trate del jugador activo, el resto de jugadores todavía tienen derecho a elegir una combinación de dados entre los 4 dados restantes y anotar el resultado. Acto seguido, se realiza el recuento de puntos.

BONUS = La suma de los puntos de bonificador por haber completado todas las casillas de un mismo color.

A-O + La suma de todos los puntos obtenidos por haber completado columnas.

! (+1) + Cada signo de exclamación no utilizado da 1 punto.

★ (-2) - Cada **estrella no marcada** de la hoja de juego supone un penalizador de -2 puntos.

TOTAL = Ganará el jugador que haya obtenido el mayor número de puntos. En caso de empate, gana el jugador al que le queden más signos de exclamación no utilizados. Si se mantiene el empate, entonces hay varios ganadores. Llegados a este punto, sólo queda decir... «**PLENUS**»... ¡y jugar otra vez!

JUEGO EN SOLITARIO

Incluso estando solo, es posible jugar a **PLENUS**. En la versión en solitario, el objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible. Las reglas del juego no varían demasiado. No obstante, **sólo puedes jugar con 2 dados de colores y 2 dados numéricos**. Además, después de cada tirada debes dibujar una barra oblicua en una de las casillas de letras. En cada casilla harás 2 barras oblicuas, una a la derecha  y una a la izquierda .

EJEMPLO:



Las casillas de letras después de 11 tiradas.

Tras 30 tiradas, cuando hay una cruz en todas las casillas de letras, finaliza la partida. Es el momento de contar puntos. La tabla siguiente te permite saber lo bueno que eres en **PLENUS** según la puntuación obtenida en tu partida en solitario.

PUNTOS	NIVEL
> 40	★★★★ ¡Todavía quedan superhéroes!
37-40	★★★★ ¿A ti de pequeño te llamaban «cerebrito» o «suertudo»?
33-36	★★★★ Podrías plantearte hacerte jugador profesional de PLENUS .
29-32	★★★★ ¡Genial! ¡Un resultado magnífico!
25-28	★★★★ ¡Esperemos que lo hayas logrado sin hacer trampas!
21-24	★★★★ ¡Perfecto! Lo has hecho bastante bien.
17-20	★★★☆☆ Está claro que no era tu primera vez...
13-16	★★☆☆☆ Aceptable, pero se podría hacer mucho mejor.
9-12	★★☆☆☆ Lo lograrás poco a poco.
5-8	★☆☆☆☆ Podría ser peor.
1-4	☆☆☆☆ Necesitas un poquito de práctica.
0	☆☆☆☆ Lo importante es participar
< 0	 No se puede decir que te hayas esforzado mucho.

Los autores y la editorial quieren agradecer a todos los playtesters y a los revisores de las reglas.

Autores: Inka y Markus Brand

Diseño: Leon Schiffer

Redacción: Thorsten Gimmler

Traducción: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: CeciRC



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de