

High Score

¡Reto aceptado!



De 2 a 5 jugadores
a partir de 8 años

Concepto de juego

Un ingenioso juego de dados con desafíos únicos.

En cada ronda, los jugadores reciben un nuevo reto. Al revelar una nueva carta, esta indicará a los jugadores cómo ganar puntos en esa ronda y cómo pueden volver a tirar sus dados. ¿Los números pares otorgarán cero puntos esta ronda? ¿Qué efecto tiene el vórtice durante esta ronda? Después de que el primer jugador finalice su turno, los demás jugadores pueden intentar superar su puntuación. Pero ten cuidado, si arriesgas demasiado puedes salir de este ingenioso juego con las manos vacías.

KOSMOS

Componentes del juego

- 1 tablero de juego
- 5 fichas de jugador
- 5 marcadores de 30+
- 7 dados personalizados (1, 2, 3, 4, 5, 6)
- 21 cartas de desafío
- 21 fichas de puntuación (7 de cada una en oro, plata y bronce)

Antes de tu primera partida, destroquila con cuidado los componentes del juego.

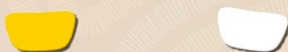

marcadores
de 30+



tablero
de juego



cartas de desafío



fichas de
puntuación

Preparación de la partida

Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa.

Cada jugador elige un color:

- Coloca tu **ficha de jugador** en el centro del tablero de juego.
- Coloca tu **marcador de 30+** delante de ti, con el lado en blanco boca arriba.

Coloca los dados y las **fichas de puntuación** (oro, plata y bronce) junto al tablero de juego.

Baraja las **cartas de desafío** y coloca siete de ellas boca abajo junto al tablero de juego formando un mazo. Devuelve el resto de cartas a la caja, también boca abajo.

Cómo jugar

El juego consta de siete rondas, por lo que hay siete cartas de desafío en la partida. En cada ronda se le da la vuelta a una nueva carta de desafío. Por turnos, se lanzan los dados y se intenta conseguir la mayor puntuación según las reglas de la carta de desafío correspondiente. Cuando un jugador termine de lanzar los dados, utiliza su ficha para marcar su puntuación en el tablero de juego. Al final de cada ronda, los tres jugadores con más éxito reciben una ficha de puntuación de oro, plata o bronce.



dados personalizados

Jugar una ronda

Darle la vuelta a una carta de desafío: dadle la vuelta a la primera carta del mazo de cartas de desafío y aseguraos de que cada uno de vosotros entiende cuál es el nuevo reto (consultad la sección «Cartas de desafío» para más información).

Decidid quién empieza y luego continuad en el sentido de las agujas del reloj.

- **Lanzar los dados:** el jugador al que le toca, tira los siete dados. Sigue las reglas de la carta de desafío para determinar qué dados puedes volver a lanzar y luego calcula tu puntuación.
- **Mover tu ficha de jugador:** si consigues una puntuación positiva, coloca tu ficha de jugador en la posición correspondiente del tablero de juego (no coloques la ficha si el resultado es negativo o cero). Solo se puede colocar una ficha en cada casilla del tablero de juego. Si llegas a una casilla ocupada, debes colocar tu ficha en la casilla inmediatamente anterior. Si tu puntuación es superior a 30 (por ejemplo, obtienes 37), indica tu puntuación dándole la vuelta a tu marcador de 30+, hacia el lado con el número «30» y coloca tu ficha en la casilla número 7.

Nota: en la rara ocasión en la que dos fichas de jugador terminen **en la misma casilla** pero con dos puntuaciones **diferentes** (la persona A tiene una puntuación de 37 y la persona B tiene una puntuación de 7), ambas fichas pueden permanecer en esa casilla.

Una vez que todos hayan lanzado los dados y colocado sus fichas de jugador, asigna las fichas de puntuación.

Entrega las fichas de puntuación: el jugador cuya ficha corresponda a la mayor puntuación recibe una ficha de puntuación de oro; la segunda y tercera puntuación más altas reciben una ficha de puntuación de plata y de bronce, respectivamente.

(En partidas de dos jugadores, solo se entregan las fichas de puntuación de oro y de bronce).

Los jugadores que no consigan una puntuación positiva no pueden recibir una ficha de puntuación.

Fin de la ronda: devuelve la **carta de desafío** jugada a la caja y las **fichas de jugador** al centro del tablero de juego. Si le diste la vuelta a tu **marcador de 30+** durante la ronda, vuélvelo a poner por el lado en blanco.

Nuevo jugador inicial: el jugador que ha ganado la **ficha de puntuación de oro** le da la vuelta a la siguiente carta de desafío y empieza una nueva ronda de juego.

Fin de la partida y ganador

La partida termina tras siete rondas. Cada jugador suma los puntos de sus fichas de puntuación:



El jugador con más puntos gana.

En caso de empate, gana el jugador con más fichas de puntuación de oro entre los empatados (y luego con más fichas de puntuación de plata). Si persiste el empate, se comparte la victoria.

Cartas de desafío

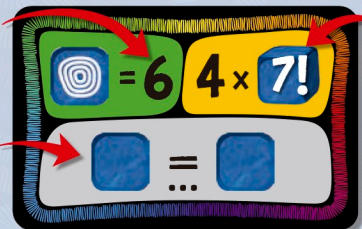
Las cartas de desafío muestran tres tipos de información diferente:

Valor del vórtice

¿Cuál es el valor del vórtice en esta ronda?

Puntuación de los dados

¿Qué dados cuentan para la puntuación?



Tipo de tirada de dados

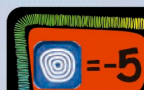
¿Cómo y cuántas veces pueden lanzarse los dados?

Las cartas de desafío se explican detalladamente en la siguiente sección. No es necesario que leas estas explicaciones ahora. Puedes consultar las explicaciones durante la partida.

Valor del vórtice

Dependiendo de la carta de desafío, la cara de vórtice del dado tiene un valor determinado:

negativo



cero

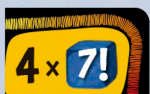


positivo

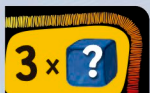


Tipo de tirada de dados

Hay tres maneras diferentes de proceder después de lanzar los siete dados:



Cuatro tiradas completas: ¡debes utilizar los siete dados en cada nueva tirada! Puedes lanzar los dados hasta cuatro veces en total. La puntuación se determina por tu última tirada.



Tres tiradas diferentes: después de la primera tirada, puedes coger cualquiera de los dados (o incluso todos) y lanzarlos de nuevo. Después de eso, puedes coger cualquiera de los siete dados (también los que no hayas incluido en tu segunda tirada) y lanzarlos de nuevo. La puntuación se determina después de tu última tirada (que puede ser 1, 2, o 3 tiradas).



Apartar después de cada tirada: después de la primera tirada, debes apartar al menos un dado. Este dado no se puede volver a lanzar en este turno. Puedes volver a lanzar el resto de dados. Después de cada tirada, debes apartar al menos un dado más hasta que todos los dados hayan sido apartados. El resultado final de los dados se determina después de tu última tirada.

Puntuación de los dados

Tu puntuación se determina después de la última tirada. A veces, algunos resultados no cuentan o cuentan en negativo. El valor del vórtice se trata como cualquier otro número.

Total: las caras de los siete dados cuentan.



Ejemplo:

obienes 26

Ejemplo:

obienes 20

El mismo número: solo cuentan las caras de los dados en las que haya al menos dos números iguales.



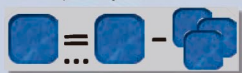
Ejemplo:

obienes 26

Ejemplo:

obienes 20

El mismo número menos el resto: solo cuentan las caras de los dados en las que haya al menos dos números iguales. Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes 20

Ejemplo:

obienes 16

Decenas menos el resto: solo cuentan las caras de los dados que se pueden agrupar en totales de 10. Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes 14

Ejemplo:

obienes 9

Dos iguales: solo cuentan las caras de los dados que se encuentren en pareja.



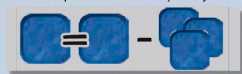
Ejemplo:

obienes 20

Ejemplo:

obienes 30

Dos iguales menos el resto: solo cuentan las caras de los dados que estén en pareja. Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes 10

Ejemplo:

obienes 11

Tres iguales menos el resto: solo cuentan las caras de los dados que estén en tríos. Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes 4

Ejemplo:

obienes -5

Números impares: solo cuentan las caras de los dados con valores impares (1, 3 y 5).



Ejemplo:

obienes 16

Ejemplo:

obienes 21

Números impares menos el resto: solo cuentan las caras de los dados con valores impares (1, 3 y 5). Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes 6

Ejemplo:

obienes -5

Los valores indicados menos el resto: solo cuentan las caras de los dados con valores 4, 3, 2 y 1. Los demás dados se restan.



Ejemplo:

obienes -4

Ejemplo:

obienes 2

El mismo número menos el resto: las caras de los dados con los valores 1, 2, 3, 4, 5 y 6 cuentan siempre formen una serie ascendente ininterrumpida que empiece por 1. Los valores más altos después de un intervalo no cuentan.



Ejemplo:  obtienes 3

Los valores que aparecen varias veces también cuentan mientras se cumpla la condición de serie ininterrumpida.

Ejemplo:  obtienes 8

Valores del vórtice para el tipo de tirada de dados y puntuación de las mismas:

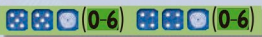


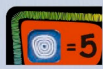
Si la carta de desafío tiene un «0» congelado, debes apartar cualquier dado que tenga un vórtice. No puedes volver a tirar esos dados y cuentan como «0» en la puntuación final.



Puedes elegir qué valor de 0 a 6 debe tener el vórtice. Si sacas varios vórtices, puedes elegir sus valores de manera independiente.

Ejemplo de tres iguales menos el resto:

 obtienes 25



El color de fondo ya ofrece una indicación: el rojo suele significar algo no especialmente bueno, el verde da esperanzas, pero solo si la puntuación lo permite.



Sobre el autor: Reiner Knizia, nacido en 1957, actualmente vive en Múnich. Tiene un doctorado en matemáticas y ha publicado innumerables juegos tanto en Alemania como en el extranjero. Entre sus mayores logros figuran el «Deutscher Spielepreis» (Premio Alemán de Juegos) en 1993, 1998, 2000 y 2003 y el premio «Game of the Year 2008» (Juego del Año) por «Keltis», basado en «Lost Cities». El autor está especializado en juegos que ofrecen una amplia libertad de decisión unido a unas reglas sencillas. KOSMOS ha publicado muchos de sus juegos.

El autor y el editor quieren agradecer a todos los que han participado en las partidas de prueba, en la lectura de las reglas y en la creación del juego.

Autor: Reiner Knizia

Diseño gráfico (portada): Bluguy Grafikdesign

Diseño gráfico (material de juego):

Sensit Communication GmbH

Edición: Bärbel Schmidts y Wolfgang Lüdtk

Desarrollo técnico del producto: Carsten Engel

Traducción: Birgit Irgang

Foto de porta: AdobeStock 260763688

(African style...) de art_of_sun

2021 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7,

70184 Stuttgart

Teléfono: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Todos los derechos reservados.

FABRICADO EN ALEMANIA

Distribuido en Norteamérica por Thames & Kosmos,

LLC. Providence, RI 02903, USA

Teléfono: 800-587-2872; www.thamesandkosmos.com

Distribuido en el Reino Unido por Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook, Kent TN17 3HE, Teléfono: 01580 713000; www.thamesandkosmos.co.uk

2021 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® es una marca registrada de
Thames & Kosmos, LLC.

Todos los derechos reservados.

Art.-Nr. 680572

680572-01SPR-300421

