



Un juego de dados
dinámico creado
por Inka y Markus
Brand para 2 a 4
jugadores a partir
de 8 años.

Componentes

- 1 tablero de juego
- 24 dados (6 de cada color: rojo, amarillo, verde y azul)
- 4 cubiletes
- 1 bolsa

Preparativos

El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Todos los 24 dados se ponen en la bolsa y se agita bien para mezclarlos. Dependiendo del número de jugadores, cada jugador toma una cantidad de dados de la bolsa y los pone en su cubilete.

En una partida de 2 jugadores cada jugador recibe 12 dados.

En una partida de 3 jugadores cada jugador recibe 8 dados.

En una partida de 4 jugadores cada jugador recibe 6 dados.

Desarrollo del juego

Uno de los jugadores ha de decir en alto “Ligretto”, y todos los jugadores tiran todos sus dados al mismo tiempo. Cada jugador intenta colocar sobre el tablero de juego **tantos dados como sea posible** de los que ha tirado. La colocación de los dados se debe hacer de acuerdo a las siguientes reglas:

- Los dados se deben colocar siempre en la fila de su color.
- Los dados se deben colocar siempre **en orden ascendente** (por ejemplo: El 2 amarillo no se puede colocar hasta que el 1 amarillo haya sido colocado).
- Los jugadores sólo pueden utilizar una mano para tomar y colocar los dados.

Todos los jugadores juegan simultáneamente, así que se ha de tener en cuenta lo siguiente: el primero que llega se lo lleva. Si el jugador A es más rápido al colocar uno de sus dados en

el 1 amarillo que el jugador B, el jugador B deberá lanzar de nuevo su 1 amarillo porque ya no lo podrá colocar.

Si un jugador no puede o no quiere colocar alguno de los dados de su tirada, tira de nuevo **todos** los dados que le queden. **Atención:** No se permite tirar de nuevo sólo alguno de los dados y reservar otros.

En el momento en que un jugador haya colocado sobre el tablero su último dado, respetando todas las reglas de colocación, ha de decir en alto “Ligretto”. A partir de ese momento ya no se permite colocar más dados. Los dados que no hayan sido colocados se mantienen a la vista sobre la mesa hasta que se hayan determinado las puntuaciones.

Puntuación:

El jugador que haya conseguido colocar todos sus dados recibe un punto positivo por cada dado que los otros jugadores no hayan conseguido colocar. El resto de jugadores reciben un punto negativo por cada uno de sus dados restantes que no hayan conseguido colocar.

Ejemplo: Lucas acaba la ronda porque ha sido capaz de colocar su 6º dado. A Nina aún le quedan 3 dados enfrente de ella. A María aún le queda 1 dado y a Jonás aún le quedan 4 dados. Lucas recibe 8 puntos positivos, Nina 3 puntos negativos, María 1 punto negativo y Jonás 4 puntos negativos.

Después de haber repartido los puntos, los dados se vuelven a poner dentro de la bolsa y se mezclan bien. A continuación, todos los jugadores toman la misma cantidad de dados de la bolsa que tomaron al principio del juego (consultar la sección “Preparativos”) y empieza una nueva ronda.

Fin de juego

Se juegan 3 rondas por cada jugador que haya en la partida. Es decir, si se tratase de una partida de 4 jugadores se jugarían 12 rondas. El jugador que haya conseguido la mayor cantidad de puntos positivos después de estas rondas gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Consejo: Cuando se juega con niños el reparto de dados se puede variar. Por ejemplo, los adultos recibirían 1 ó 2 dados más.