



8+



1-4



30 min

Un juego de dados de Wolfgang Warsch
para 1-4 jugadores a partir de 8 años.

CONTENIDO

 1 bloc

 6 dados

 4 rotuladores



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Valiéndose de su astucia, los jugadores tienen que conseguir el máximo de puntos asignando los dados a las casillas de los cinco colores de su hoja de puntuación. Para ello deberán elegir estratégicamente los dados, teniendo en cuenta que tendrán varias tiradas. También es importante no perder nunca de vista lo que hacen los demás jugadores. Ganará quien tenga más puntos al final de un determinado número de rondas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe un rotulador y una hoja de puntuación. Se elige al azar un jugador inicial, que recibe los 6 dados. A continuación, empieza la partida.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de cuatro rondas si hay 4 jugadores, cinco rondas con 3 jugadores, o seis rondas con 1 o 2 jugadores.



Acciones o bonificaciones que los jugadores reciben al principio de cada ronda.

Al principio de cada ronda todos los jugadores marcan el número de ronda actual, y realizan la acción indicada bajo el número de ronda. En la cuarta ronda, reciben una de las dos bonificaciones (véase **Acciones y Bonificaciones**).

El jugador activo

El jugador inicial es el primer **jugador activo**. El jugador activo tira los 6 dados y elige **un dado**, que coloca en una de sus 3 casillas de dados sin cambiar el valor del dado:



A continuación, el jugador debe marcar el número del dado elegido en la zona del color correspondiente de su hoja de puntuación (véase **La hoja de puntuación**). El **dado blanco** es un **comodín** y puede ser usado para cualquier color.



A continuación, el jugador coloca **todos los dados con un valor inferior** al valor del dado seleccionado en la **bandeja plateada** impresa en la caja. Si el jugador ha elegido el dado más bajo, no coloca ningún dado en la bandeja plateada.



El jugador activo ya no puede volver a utilizar los dados que están en la bandeja plateada (excepción: véase Dado adicional).



Con el **resto** de los dados, el jugador hace una **segunda tirada**. Entonces vuelve a seleccionar un dado, lo coloca en una casilla de dados libre y marca el valor del dado en la zona del color correspondiente de su hoja de puntuación. De nuevo, todos los dados con un valor inferior al dado elegido van a la bandeja plateada.

A continuación, el jugador hace una **tercera tirada** con el resto de los dados y repite el procedimiento anterior. Por último, coloca **todos los dados restantes** que no están en su hoja de puntuación en la bandeja plateada.

Atención: Si el jugador activo elige un dado con un valor alto al principio, es posible que no le queden dados para volver a tirar (ya que todos los dados restantes ya estarán en la bandeja plateada). Por lo tanto, puede darse que el jugador activo realice menos de 3 tiradas. Evidentemente, es aconsejable evitar esta situación.

Ejemplo:

1) Luisa es la jugadora activa, y empieza tirando los 6 dados:



2) Elige el dado morado, lo coloca en una casilla de dados libre y marca el número 3 en la zona morada de su hoja de puntuación:



3) Luisa coloca todos los dados con valor inferior a 3 en la bandeja plateada:



4) Luisa hace su segunda tirada con los 4 dados restantes:



5) Elige el comodín blanco con el 4, lo coloca en una casilla libre y decide marcar el 4 de la zona morada:



6) A continuación, coloca todos los dados con valor inferior a 4 en la bandeja plateada:



7) Para su tercera tirada, sólo le queda el dado naranja. Tira el dado y obtiene un 3. Coloca el dado en la última casilla de dados libre, y a continuación marca el número 3 en la zona naranja.



Los jugadores pasivos

Cuando el **jugador activo** ha colocado **3 dados** en su **hoja de puntuación** o cuando ya no puede tirar más porque todos los dados restantes están en la bandeja plateada, llega **el turno de los demás jugadores**, a los que denominaremos **jugadores pasivos**.

Los jugadores pasivos pueden disponer de los dados que se han colocado en la bandeja plateada. **Cada jugador debe seleccionar uno de estos dados** y marcar el valor correspondiente en su hoja de puntuación. Todos los jugadores pasivos eligen un dado **al mismo tiempo**. Sin embargo, al utilizar estos dados, los jugadores pasivos no los colocan en la casilla de su hoja de puntuación, sino que **los dados utilizados permanecen en la bandeja plateada**. Esto permite a varios jugadores **elegir el mismo dado**.

Cuando todos los jugadores pasivos han elegido un dado y marcado un valor, llega el turno del siguiente jugador activo, que es el que está a la izquierda del jugador activo actual. El nuevo jugador activo obtiene los 6 dados, hace su primera tirada y prosigue con el turno como se ha descrito anteriormente.

Una ronda termina cuando cada uno de los jugadores ha sido el jugador activo una vez.



La hoja de puntuación

En la hoja de puntuación hay 5 zonas de color, en las que los jugadores marcan los números correspondientes a los dados. Por cada dado, siempre se marca una sola casilla (o se escribe un número).

Tres de las zonas (verde, naranja y morada) tienen una flecha en la izquierda. Esto significa que en estas tres líneas hay que empezar marcando o escribiendo un número por la izquierda, y a continuación ir de izquierda a derecha por orden, sin saltarse ni una casilla.



En las dos zonas sin flechas (amarilla y azul), se puede marcar el número correspondiente independientemente de su posición.



El dado blanco

El **dado blanco** es un comodín y puede utilizarse como dado amarillo, verde, naranja o morado. También se puede combinar con el dado azul para poner una suma en la zona azul (véase **El dado azul**).



El dado amarillo

El valor del **dado amarillo** se marca en la **zona amarilla**. Cada número aparece dos veces, pero por cada dado sólo puedes marcar uno de los dos números. En esta zona, puedes marcar los números en cualquier orden.

En cuanto se completa una columna, el jugador rodea con un círculo el número negro de la estrella amarilla que hay debajo de la columna. El número indica los puntos conseguidos. La bonificación del extremo derecho de la línea se explica más adelante.

Puntos al final de la partida: Se suman todos los números rodeados con un círculo.

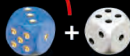


El dado azul

En esta zona se pueden marcar los números en cualquier orden (como en la zona amarilla). Cuando el jugador elige el dado azul, **suma el valor actual del dado blanco** al dado azul (independientemente de dónde esté el dado blanco).

Lo mismo se aplica a la inversa: Cuando el jugador elige el dado blanco para la zona azul, añade el valor actual del dado azul al valor del dado blanco. No importa dónde está en este momento el otro dado (azul/blanco): en la bandeja plateada, en una de sus 3 casillas de dados o sobre la mesa para volver a tirarlo.

Esto se aplica a **todos** los jugadores: Al rellenar la zona azul, si el jugador introduce la suma de los valores de ambos dados (nunca el valor de un solo dado). El jugador **activo** puede marcar dos casillas de la zona azul en un turno si activa uno de los dos dados (blanco y azul) en dos tiradas diferentes.



Puntos al final de la partida: Todos los jugadores cuentan cuántas cruces han colocado en la zona azul. La escala de puntos de la parte superior de la zona azul indica cuántos puntos (número de la estrella blanca) obtienen los jugadores por sus cruces (número azul). Por ejemplo, por 4 cruces se reciben 7 puntos, y por 9 cruces se reciben 37 puntos.



El dado verde

El jugador utiliza el **valor del dado verde** para marcar los números correspondientes de la **zona verde**. Empieza por la primera casilla de la izquierda, y va marcando la casilla inmediatamente a la derecha. No es posible saltarse ninguna casilla.

El valor del dado verde debe ser **al menos tan alto como el valor de la casilla** a marcar. Si el valor del dado verde es demasiado bajo, el jugador **no puede elegir** ese dado.



Puntos al final de la partida: El número blanco de la estrella que hay sobre la última casilla marcada indica el número de puntos conseguidos. En este ejemplo, el jugador obtiene 15 puntos.



El dado naranja

El jugador utiliza el **valor del dado naranja** para marcar los números correspondientes de la **zona naranja**. Empieza por la primera casilla de la izquierda, y va marcando la casilla inmediatamente a la derecha. No es posible saltarse ninguna casilla. No hay restricciones con respecto a los valores introducidos. Hay 4 casillas especiales con multiplicadores (x2 y x3), que permiten multiplicar el valor introducido en la casilla. Si el jugador alcanza dicha casilla, multiplica el valor introducido por este multiplicador e introduce el resultado inmediatamente. Por ejemplo, si el jugador le asigna a esta casilla un valor de 6, debe escribir un 12.

Puntos al final de la partida: Se suman todos los números introducidos. En el ejemplo de la derecha, el jugador obtiene $5+2+3+12=22$ puntos.



El dado morado

El jugador utiliza el **valor del dado morado** para marcar los números correspondientes de la **zona morada**. Empieza por la primera casilla de la izquierda, y va marcando la casilla inmediatamente a la derecha. No es posible saltarse ninguna casilla. En la primera casilla, se puede introducir cualquier número. En las siguientes casillas, debe introducirse siempre un número **superior** al de la **casilla anterior**. Por ejemplo, si un jugador introduce un 2 en la primera casilla, en la segunda sólo puede introducir un 3, 4, 5 o 6.

Excepción: Después de un 6, se puede introducir cualquier número.



Puntos al final de la partida: Se suman todos los números introducidos. En el ejemplo de la derecha, el jugador obtiene $2+5+6+3=16$ puntos.

Caso particular

Si un **jugador pasivo** no puede utilizar **ningún dado de la bandeja plateada**, puede utilizar un dado de las casillas de dados del jugador activo. No es posible renunciar voluntariamente a un dado de la bandeja plateada para utilizar un dado del jugador activo.

Si el **jugador activo** no puede utilizar **ninguno de los dados** de su tirada (por ejemplo, si su último dado es el morado pero el resultado es demasiado bajo), desgraciadamente no podrá marcar ninguna casilla en esta tirada.

Bonificaciones

Los jugadores pueden conseguir bonificaciones, que aparecen debajo de ciertas casillas (zona verde, naranja y morada) o al final de una fila o columna (zona amarilla y azul). En cuanto un jugador completa una fila, columna o casilla que tiene



bonificación, debe marcar la casilla de la zona correspondiente y recibe la bonificación inmediatamente. En el caso de la zona amarilla o azul se trata de un número. En el caso de la zona verde, se trata de la siguiente casilla disponible. La

bonificación no se puede guardar, sino que debe aplicarse inmediatamente.



La bonificación **X** negra que hay al principio de la ronda 4 permite a cada uno de los jugadores elegir libremente el color (amarillo, azul o verde).



Un número con el fondo morado o naranja en una casilla o al final de una fila indica que el jugador que ha obtenido esta bonificación **introduce inmediatamente este número** en la siguiente casilla libre de la zona especificada. Esta **bonificación** debe aplicarse **inmediatamente**.



La bonificación del 6 negro del principio de la ronda 4 puede utilizarse para introducir un 6 en la fila morada o naranja.

También se aplica una bonificación cuando un jugador marca la última casilla de una fila en la zona azul y amarilla, o de una columna en la zona azul. Esta bonificación se aplica **inmediatamente**.

Si al aplicar una bonificación se obtiene otra bonificación, ésta se aplica inmediatamente. Por lo tanto, es posible **encadenar bonificaciones**.

Resumen de las bonificaciones:

Bonificación en **una casilla individual** = se aplica al introducir un número en este campo.

Bonificación **al final de una fila o columna** = se aplica al marcar **todas las casillas** de la fila o columna.



Los zorros

Los zorros ofrecen puntos adicionales **al final de la partida**. Los zorros pueden ofrecer bonificaciones por marcar la casilla correspondiente, por introducir un número o por completar una línea.

Cada zorro da tantos puntos como la zona de colores con un total de puntos más bajo que tenga el jugador.

Ejemplo: Al final de la partida, la zona de color de un jugador con un total de puntos más bajo es la naranja, con tan solo 5 puntos. En este caso, cada zorro le da al jugador 5 puntos.

Atención: Si un jugador tiene alguna zona de color con 0 puntos, entonces todos sus zorros no tienen ningún valor.

	Felix
●	
●	46
●	37
●	28
●	5
●	21
●	
●	
Σ	

Acciones

Hay 2 barras de acciones, cuyas casillas se van desbloqueando a lo largo de la partida. Estas acciones pueden utilizarse inmediatamente después de desbloquearse o guardarse para una tirada posterior.

En algunas casillas, al final de las columnas, al final de la diagonal amarilla y en el indicador de rondas (rondas 1 a 3), hay **acciones adicionales**. Cada vez que un jugador **desbloquea una acción** introduciendo o marcando un número, debe marcar con un círculo la casilla correspondiente de la barra de acción.

Ejemplo: El jugador introduce un número en la tercera casilla morada, y a continuación marca con un círculo una casilla de la barra de acción correspondiente. Esta acción está ahora desbloqueada.

Cuando un jugador utiliza una acción desbloqueada, **debe tachar la casilla correspondiente**. Un jugador puede realizar cualquier número de acciones **durante su turno**, siempre y cuando tenga **acciones disponibles**.



Volver a tirar

Esta acción sólo la puede realizar el **jugador activo**. Si no le gusta su tirada, puede repetirla. Sin embargo, no puede volver a tirar los dados que están en la bandeja plateada o en sus casillas de dados. No es posible volver a tirar unos dados y guardar otros. El jugador debe volver a tirar **todos los dados disponibles**.



Dado adicional

Mediante esta acción, un jugador puede seleccionar **un dado adicional**. Esta acción solo puede realizarse al final de turno (es decir, después de haber introducido todos los dados desde las casillas de dados como jugador activo o un dado desde la bandeja plateada como jugador pasivo). El jugador puede elegir cualquiera de los **seis dados** (incluso un dado que esté actualmente en posesión del jugador activo o un dado que el jugador ya haya utilizado). Durante su turno, un jugador puede usar varias veces esta acción. Sin embargo, si lo hace sólo puede seleccionar un dado en concreto como dado adicional **una sola vez**.



Ejemplo: El jugador activo ha elegido los dados y los ha introducido en su hoja de puntuación. Todavía le quedan dos acciones de Dado adicional. Para la primera acción, elige el dado blanco y lo utiliza para marcar un 4 amarillo. Para la segunda acción ya no es posible volver a elegir el dado blanco (por ejemplo, como 4 verde). Sin embargo, puede elegir el dado azul y sumarlo con el dado blanco para marcar un 7 (azul 3 + blanco 4 = 7).



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de que el último jugador activo haya terminado su turno en la última ronda y después de que los jugadores pasivos hayan introducido el valor de un dado de la bandeja plateada. Cada jugador tiene la oportunidad de usar todas las acciones de **Dado adicional** que le queden. Las acciones de **Volver a tirar** que le queden se pierden.

Se elige a un jugador para hacer el recuento, que anota los puntos de las zonas de color individuales de todos los jugadores en el dorso de su hoja de puntuación. Además, multiplica el número de zorros de cada jugador



por los puntos de la zona de color con la puntuación más baja e introduce el valor en la casilla correspondiente. Se suman todos los puntos de cada jugador. El jugador con más puntos es el ganador. Si hay un empate, gana el jugador con la puntuación más alta en una única zona de color. Si aquí también hay un empate, entonces todos los jugadores que han empatado se declaran vencedores.

SOLITARIO

Si no tienes compañeros de juego, puedes hacer una partida en solitario. El objetivo de la partida en solitario también consiste en conseguir tantos puntos como sea posible. Las reglas del juego se mantienen, con alguna excepción.

Se juega a 6 rondas. El jugador empieza como jugador activo. A continuación, el jugador asume el papel del jugador pasivo. Entonces vuelve a ser el jugador activo, y así sucesivamente. Por lo tanto, hace 6 veces de jugador activo y de jugador pasivo. Cuando está en el papel del jugador pasivo, tira los 6 dados y coloca **los 3 dados con el valor más bajo** en la bandeja plateada.

Si hay un empate, se coloca en la bandeja plateada el dado que esté más cerca de la bandeja.

Atención: Como jugador pasivo, no puede utilizar la acción de **Volver a tirar**.

Ejemplo:

El jugador obtiene en su tirada:



Como jugador pasivo, el jugador coloca estos 3 dados en la bandeja plateada. El 1 azul y el 2 morado son los dados más bajos. Hay tres dados con el número 3. Coloca el naranja en la bandeja plateada, porque es el que está más cerca de la bandeja.



Al final de la partida, suma los puntos y consulta la tabla siguiente.

Nivel	Puntos
★★★★★	¡Eres el más listo del mundo!
★★★★★	> 280
★★★★☆	¿Por casualidad no te llamarás Albert Einstein?
★★★★☆	260-280
★★★☆☆	¡Eres un verdadero genio!
★★★☆☆	240-260
★★★☆☆	¡Impresionante!
★★★☆☆	220-239
★★☆☆☆	¡Para quitarse el sombrero!
★★☆☆☆	200-219
★☆☆☆☆	¡Qué gran resultado!
★☆☆☆☆	180-199
★☆☆☆☆	La cosa ha ido muy bien.
★☆☆☆☆	160-179
★☆☆☆☆	No está mal, pero se puede mejorar.
★☆☆☆☆	140-159
☆☆☆☆☆	¡Tienes que esforzarte más!
☆☆☆☆☆	< 140

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



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184, 08008 Barcelona. • Devir Livraria, Lda. Pólo Industrial, Brejos de Carreiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela, devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • Devir Livraria Lda. Rua Chamatu, 197-A, Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo - SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 • Devir Italia. Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU).



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

Autor: Wolfgang Warsch
Redacción: Thorsten Gimmler
Diseño: Leon Schiffer
Traducción: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: CediRC