

CHEKOV

Jugadores: 2 a 3 (6) Duración: 20 min Edad: +8

Componentes:

2 dados de 6 caras, 3 o más lápices o rotuladores de diferentes colores y una hoja de juego.

Preparación:

La configuración para Chekov no podría ser más fácil. Simplemente entrega un lápiz a cada jugador, coloque la hoja de puntuación en el centro de los jugadores y elija un jugador para comenzar, por ejemplo el último que visitó Rusia.

Juego:

Chekov requiere que sus jugadores se turnen para tirar los dados. El objetivo es tratar de capturar ('marcar') los números para obtener puntos a medida que avanza el juego.

El flujo del juego es lo suficientemente simple para que cualquiera lo entienda.

Tirar dados y seleccionar un valor: se requiere que un jugador lance los 3 dados juntos. Solo se permite una tirada por turno, así que no busques aquí ninguna mecánica inteligente que altere los dados.

Usando los 3 valores obtenidos (de 1 a 6), el jugador activo debe elegir cualquiera de los dos para formar un número de 2 dígitos. La única restricción aquí es que no se puede elegir un número si ya ha sido "marcado" por otro jugador.

Una vez que se selecciona un valor legal, se registra simplemente circundando el valor en la hoja de puntuación utilizando el lápiz de color del jugador. Ese número no puede ser tomado por nadie más durante el transcurso del juego.

Puntuación:

Un jugador ganará puntos si "marca" un número que forma un "3 en fila". Estos pueden formarse horizontalmente, verticalmente y en diagonal y un 3 en fila, así el jugador activo será ganador de esos 3 puntos.

La puntuación también puede ser si los números adicionales se "marcan" para agregar a una fila de 3 o más, con 1 punto que se agrega por cada número adicional "marcado" en una secuencia de puntuación.

Hay que aclarar, sin embargo, agregar números a una secuencia de puntuación solo ofrecerá los nuevos números y no anotará mega puntos.

Por ejemplo, agregar 2 números adicionales a una cadena solo ganará 2 puntos adicionales y no otros 5, ya que el original de 3 en fila ya se anotó.

Final del juego:

Un juego de Chekov llegará a su fin cuando todos los números hayan sido 'marcados' o cuando los números restantes no ofrezcan suficientes puntos para superar la puntuación del jugador líder.

El jugador con mayor puntuación será el ganador de Chekov.

Traducción: Sergi Sànchez

Visítanos en: www.facebook.com/groups/juegosrollandwrite/

11	12	13	14	15	16	11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26	21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56	51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66	61	62	63	64	65	66

11	12	13	14	15	16	11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26	21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56	51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66	61	62	63	64	65	66

11	12	13	14	15	16	11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26	21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56	51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66	61	62	63	64	65	66

11	12	13	14	15	16	11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26	21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36	31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46	41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56	51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66	61	62	63	64	65	66
