

# 投石

# Tóu Shí

## El juego

Este es un juego de suerte y estrategia. Un juego donde lanzas dados poliedros para moverte por la cuadrícula y marcar cuadrados. Tu lanzas un dado y usas el resultado para resolver el rompecabezas de la cuadrícula. Cada ronda marcas los cuadrados en el tablero y los números de las columnas de tipo dado.

En cada casilla del tablero, intentarás asignar un tipo de dado, pero puede que no haya dos de los mismos tipos de dados escritos en ninguna fila o columna.

Para ayudarte durante el juego, hay tres acciones de bonificación para usar. Se consciente de que usarlos todos hará que termines el juego, independientemente de si o no quedan cuadrados para rellenar.

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es completar tantos cuadrados en la cuadrícula como sea posible, las filas y columnas completadas darán puntos de bonificación cuando puntúes.

## Componentes

**Un conjunto estándar de dados poliédricos** (D4, D6, D8, D10, D12, D20). Un tablero de juego (Matriz 6x6). Columnas de tipo matriz (columnas para cada tipo de dado, que representa los números de tipo de dado). Un marcador (no más grande que un cuadrado de la cuadrícula). Bolígrafo (para hacer marcas en el tablero y para cruzar números de las columnas de tipo de matriz)

## Condiciones

D4 es un dado de cuatro caras, D6 es un dado de seis caras, D8 es un dado de ocho caras, D10 es un dado de diez caras D12 es un dado de doce caras, D20 es un dado de 20 caras. Las estrellas en la esquina de la cuadrícula representan la bonificación.

## Juego

Cada ronda tiras un dado poliédrico. La tirada del dado se usará tanto como el límite de movimiento y qué tipo de dado podrías escribir en la cuadrícula. Cada ronda marca dos casillas de verificación del número del dado de tipo de columnas, una para el tipo de dado que usaste para la tirada y uno para el tipo de dado que eliges marcar en la cuadrícula.

Si se utilizan todas las casillas de verificación de un tipo de dado (tachado en tu columna), ya no podrías elegir lanzar este tipo de dado o escribir ese tipo de matriz en la cuadrícula.

No tienes que escribir el mismo tipo de matriz de la cuadrícula mientras tiras, pero el número utilizado debe estar dentro del rango del tipo de matriz. Puede que no haya dos de los mismos tipos de dados escritos en ninguna fila o columna.

Hay tres acciones de bonificación para usar durante el juego (los símbolos de la estrella en el tablero de juego). Ten en cuenta que usarlos todos hará que termines el juego, independientemente de si quedan o no cuadrados para llenar adentro. Resuelve cualquier movimiento antes de terminar el juego, después de utilizar la última acción de bonificación. La primera ronda será diferente y es mucho para ser considerado como la configuración.

## Configuración

- **Selecciona la casilla de verificación de un número de dado para tachar** de cualquier columna de los tipos de dados.
- **Marca** el mismo tipo de dado en la cuadrícula **en un cuadrado de tu propia elección**.

Este cuadrado marcado es ahora su posición inicial. Usa un marcador para realizar un seguimiento de tu posición durante el juego. Las siguientes rondas los movimientos deben comenzar desde la posición del anterior.

## Siguientes rondas

- Comienza la ronda eligiendo **un dado del conjunto de dados poliedricos** para poder tirar.
- Como has elegido el dado, tacha una marca de número de dado de tu elección propia, de una columna **del mismo tipo de dado que has elegido**

- **Tira el dado** y usa el número para moverte.
- **Mueve** a un cuadrado (dentro de los límites como se menciona a continuación), no puedes finalizar un movimiento en un cuadrado previamente marcado.
- **Marca la casilla** donde termina tu movimiento con un tipo de dado de propia elección. El tipo de dado que eliges escribir en la cuadrícula no tiene que ser el mismo tipo de dado que el tipo de dado que has lanzado. Pero el número debe estar dentro del rango del tipo de dado.
- **Tacha una casilla de verificación de tipo de dado** del mismo tipo que el tipo de dado que escribiste en la casilla de la cuadrícula.

### **Movimiento**

Puedes mover el marcador al máximo del número rodado. Por cada casilla que muevas, reduce el número de tirada de dados con uno.

No puede moverse en diagonal. Puedes moverte y pasar cuadrados marcados siempre que no finalice el movimiento en un cuadrado marcado.

No tiene que moverse en línea recta, puede hacer hasta dos giros a lo largo de tu camino, siempre que no cruces un cuadrado dos veces durante la misma ronda.

### **Marcar un cuadrado**

El nuevo número más bajo que obtuviste después del movimiento debe ser tachado de una de las columnas de tipo de matriz al final del movimiento y el mismo tipo de dado se escribe en la casilla en el que termina. En el dado de columnas, cada icono de dado en las columnas representa un número, referencia cruzada con la lista de números a la izquierda.

Escribe una cruz, un número, un símbolo o letras para recordar qué tipo de dado fue el que elegiste. A los lados de la matriz, hay un tipo de símbolo de matriz. para todas las columnas y filas, para ayudar a guiarte, puedes marcar estos también.

### **Dados de Columnas**

El tipo de dado que eliges escribir en la cuadrícula no tiene que ser el mismo tipo de dado que el tipo de dado que tiraste. Pero el número debe estar dentro del rango del tipo de matriz.

Durante el juego, tachas la representación numérica marcando un icono de tipo de dado. El límite de elección es el número con el que terminaste después de moverte. Si este número está disponible para tachar en la columna asociado con el tipo de dado que deseas elegir, puedes elegir este tipo de dado. Recuerda que puede que no haya dos del mismo dado en cualquier fila o columna.

## **Cuando sacas un uno**

Si sacas el número uno con cualquier dado, puedes volver a tirar. Si lanzas una vez más, tienes la misma opción. Lanza hasta que consigas un nuevo resultado.

## **La acción de bonificación**

En cualquier ronda puedes usar una acción de bonificación en lugar del resultado del dado. Tacha uno de tus tres marcadores de bonificación y marca un cuadrado en cualquier lugar de la cuadrícula con un tipo de dado de tu elección. Esto será tu posición inicial en la próxima ronda. Recuerda tachar un número de ese tipo de dado también. Ten en cuenta que usarlos todos hace que termines el juego, independientemente de si quedan o no cuadrados para completar.

## **Fin de Juego**

El juego termina cuando se cumple cualquiera de estas condiciones.

- El jugador había usado la última (de tres) acciones de bonificación.
- No puede moverse a un cuadrado vacío (debido al resultado del tirar el dado y / o números disponibles para tachar).
- Todos los cuadrados están llenos.

## **Puntuación**

- Cada cuadrado lleno equivale a un punto. (hasta 36 puntos)
- Cada columna llena equivale a tres puntos. (hasta 18 puntos)
- Cada fila llena equivale a tres puntos. (hasta 18 puntos)
- Cada acción de bonificación no utilizada equivale a cuatro puntos. (hasta 12 puntos)

**Autor y Diseño:** Jonas Lidström Isegrim **Traducción al español:** Sergi Sànchez (<http://juegosrollandwrite.com>) **V2.0**

