

Einfach GENIAL

El Juego de Dados

Un juego de Reiner Knizia. Para 2–4 jugadores, a partir de 8 años

COMPONENTES:

9 dados "geniales", un bloc con las hojas de anotación de puntos, y las reglas.

OBJETIVO DEL JUEGO:

¿Quién jugará más inteligentemente los símbolos adecuados?. ¿Quién se atreverá a lanzar de nuevo sus dados para mejorar su tirada?. Hay que tener cuidado: ¡nuestra última tirada servirá de modelo para ser comparada por los demás jugadores!. Los símbolos de nuestros dados que coincidan con los de otro jugador, nos darán puntos. El primer jugador en marcar todos los símbolos hasta la séptima columna será el ganador del juego.

PREPARACIÓN:

Los jugadores necesitan un lápiz y una hoja del bloc de puntuación, la cual pondrán delante suya. Cada jugador tomará el mismo número de dados:

Con dos jugadores, cada uno cogerá 4 dados

Con tres jugadores, cada uno tomará 3 dados

Con cuatro jugadores, cada uno necesitará 2 dados



En el caso de que participen dos o cuatro jugadores (sólo se utilizan 8 dados en total), el dado que sobra se dejará en la caja del juego, ya que no va a ser utilizado.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El jugador más joven será el que inicie la partida. Al principio del juego, todos los jugadores, excepto el inicial, lanzarán sus dados y los colocarán enfrente suya.

El turno de juego pasará en el sentido de las agujas del reloj, y se desarrollará de esta manera:

Tiramos nuestros dados ...

El jugador, en su primer turno, lanza todos sus dados. Si no está satisfecho con el resultado, puede lanzar todos los dados por segunda vez y, si así lo desea, una tercera vez. Siempre deberá lanzar todos sus dados juntos, sin apartar a un lado uno o más dados de su tirada anterior.

... y los comparamos con los de los demás jugadores

Cada dado propio se compara y puntúa por separado. Para cada símbolo de los dados de los demás jugadores que coincida con el de uno de nuestros dados, anotaremos un punto de ese mismo símbolo en nuestra hoja de puntuación. Varios símbolos coincidentes con el nuestro nos permitirán anotar varios puntos.

Importante: ¡Las igualdades entre nuestros propios dados no cuentan!

Comodín Genial

Si en nuestra tirada nos salen símbolos repetidos, los podremos utilizar como comodín:

- Si hemos obtenido dos símbolos idénticos, nos podremos anotar un punto del símbolo que más nos interese.
- Si conseguimos tres símbolos iguales, podemos marcar dos puntos de cualquier símbolo, pero siempre del mismo. (Esto sólo puede suceder en una partida en la que participen dos o tres jugadores).
- Si obtenemos cuatro símbolos repetidos, podemos marcar tres puntos de cualquier símbolo, pero sólo de ese. (Esto sólo puede suceder en una partida entre dos jugadores).

Importante: los dados con símbolos idénticos que se utilizan como comodín no pueden ser usados a su vez para ser comparados con los de los demás jugadores y conseguir de esta forma más puntos.

Ejemplos de cómo se puntúa

Mario, Juana y Raúl van a jugar una partida entre ellos tres, por lo que cada uno dispone de tres dados. Tras la tirada inicial, es el turno de Raúl. Después será el turno de Mario:

TURNO DE RAÚL		TURNO DE MARIO	
Dados de MARIO 	Dados de JUANA 	Dados de JUANA 	Dados de RAÚL
1ª Tirada de RAÚL 	2ª Tirada de RAÚL 	1ª Tirada de MARIO 	2ª Tirada de MARIO
<i>Es el turno de Raúl. En su primera tirada podría conseguir sólo un punto por el símbolo rojo (por coincidir con un dado de Juana). Raúl decide lanzar de nuevo todos sus dados.</i>	<i>Tras su segunda tirada, Raúl consigue ahora tres puntos por el símbolo de color amarillo, y otros cuatro puntos por sus dos símbolos azules, a no ser que estos últimos los usara como un comodín, logrando así un punto de otro símbolo cualquiera.</i>	<i>Ahora es el turno de Mario. En su primera tirada puede utilizar los dos símbolos de color violeta para conseguir un punto de cualquier otro símbolo. No obstante, Mario decide lanzar de nuevo todos sus dados.</i>	<i>En su segunda tirada, Mario logra tres puntos por su símbolo azul y otro más por su símbolo de color rojo.</i>

Ejemplos de cómo se puntúa

Marca los símbolos en tu hoja de puntuación siempre de izquierda a derecha.

Importante: Podemos marcar un símbolo en la sección de enmedio (4-5-6), pero sólo si tenemos marcado en la primera sección (1-2-3) al menos un símbolo de cada uno de los seis distintos que hay. Por el mismo motivo, sólo se puede marcar un símbolo en última sección (7) cuando ya tengamos marcados, en la sección de enmedio (4-5-6), al menos un símbolo de cada uno de los seis tipos. Así que lo que debemos intentar es ir avanzando poco a poco con los seis símbolos. ¡Los símbolos que no podamos anotar siguiendo estas normas se perderán!

	1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
●	✗	✗	✗	●	●	●	●
⬡	✗	✗	✗	⬡	⬡	⬡	⬡
★	★	★	★	★	★	★	★
☀	✗	✗	✗	☀	☀	☀	☀
○	✗	✗	✗	○	○	○	○

Ejemplo:

Raúl podría anotar 4 casillas del símbolo verde y 2 del símbolo amarillo, pero únicamente puede anotarse 3 casillas del símbolo verde y 1 del amarillo, ya que en la primera sección (1-2-3) todavía no tiene anotada ninguna casilla del símbolo azul, por lo que la sección de enmedio (4-5-6) sigue estando "bloqueada".

	1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
●	✗	✗	✗	●	●	●	●
⬡	✗	✗	✗	⬡	⬡	⬡	⬡
★	★	★	★	★	★	★	★
☀	✗	✗	✗	☀	☀	☀	☀
○	✗	✗	✗	○	○	○	○

Ejemplo:

Mario puede anotar 1 casilla del símbolo verde y 6 casillas del símbolo amarillo.

Lo primero que hace es anotar su casilla del símbolo verde para "desbloquear" la última sección (7). Después marca 5 casillas del símbolo amarillo, ya que uno de ellos, el sexto, no puede ser anotado debido a que la línea amarilla ya se ha terminado de completar.

FINAL DEL JUEGO:

El ganador es el primer jugador que logre marcar todos los símbolos en la última sección (la columna 7) de su hoja de puntuación. El juego acabaría de forma inmediata y la ronda no se terminaría de completar.

Puntos de Victoria

Si jugamos un número determinado de rondas, por ejemplo, el que coincida con el número de jugadores, los puntos de victoria son determinados de la siguiente manera: El ganador obtiene 7 puntos en cada ronda. Los otros jugadores consiguen puntos de acuerdo a la línea marcada con el menor número de símbolos. Al final, el jugador con más puntos será el ganador.

	1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
●	✗	✗	✗	●	●	●	●
⬡	✗	✗	✗	⬡	⬡	⬡	⬡
★	★	★	★	★	★	★	★
☀	✗	✗	✗	☀	☀	☀	☀
○	✗	✗	✗	○	○	○	○

Ejemplo:

Juana anotó al final del juego 2 puntos, ya que sólo ha marcado dos casillas en la línea del símbolo amarillo.

VARIANTE:

Regla opcional de comienzo del juego

Para compensar la ventaja que pueda tener el jugador inicial, el resto de los jugadores no lanzarán sus dados hasta su primer turno. De esta manera, el jugador inicial, a la hora de jugar su primer turno, no podrá conseguir puntos comparando sus dados con los de los demás jugadores, sino sólo mediante los comodines que pudiera obtener si le salieran en su tirada definitiva algunos símbolos repetidos.



El Autor

Reiner Knizia, nacido en Laupheim (Alemania), vive actualmente en Inglaterra. Este doctor en matemáticas es uno de los autores de juegos de mesa de mayor éxito en todo el mundo, siendo premiado por ello en multitud de ocasiones.

Autor: Reiner Knizia
Diseño: Fine Tuning / Michaela Kienle
Edición: Arne Bratenstein
Traducción al español: Pedro Arenal

Art.-Nr.: 699598
Todos los derechos reservados.
Hecho en Alemania

El autor y el editor desean expresar su agradecimiento a los testadores del juego y a todos los lectores de las reglas en general.

Los dados de recambio se pueden solicitar al servicio KOSMOS de piezas de repuesto. Más información en www.kosmos.de.

© 2012 Sophisticated Games Ltd. 1
Anderson Court
Newnham Road
Cambridge CB3 9EZ
UK



© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de



ventas en el mundo
800.000
copias del juego

Einfach
GENIAL

El juego de tablero. Piedra a piedra, este premiado juego nos hechizará inmediatamente. Destaca por la simplicidad de sus reglas y por las infinitas posibilidades de desarrollar nuestra habilidad táctica. ¡Ingeniosamente simple - simplemente Genial!

