

ROLLING JAPAN

15 minutos / 1-8 jugadores / + 8

Información general:

Delante tienes un mapa de Japón. Los siete dados representan diversas áreas. Tire dos de la bolsa, escoge una prefectura en las áreas que muestran los dados, y escribe los números. Pero las prefecturas vecinas no pueden tener el número que su diferencia sea más grande que 1. Así que usted no puede simplemente elegir cualquier lugar, pero puede escogerlo sabiamente.

El jugador que ocupaba la mayor parte de las prefecturas con números gana.

Componentes:

7 dados: rojo, azul, verde, amarillo, negro, blanco, morado.

8 Lápices

100 mapas de Japón: cada mapa tiene 47 prefecturas, agrupadas en 6 áreas.

1 bolsa para los dados

El reglamento

Preparación:

Todos los jugadores cogen un mapa y un lápiz.

Poned los dados en la bolsa.

Jugando:

El que ha visitado más recientemente Japón es el jugador inicial.

En caso de empate, el jugador más joven comienza.

El jugador inicial toma la bolsa de dados.

Jugar:

Coge 2 dados de la bolsa (sin mirar), y tíralos, el jugador actual debe decir en voz alta lo que los colores y los números de los dados muestran, de manera que todo el mundo lo sepa.

Todos los jugadores resuelven cada dado uno a uno, en qué orden es irrelevante, siempre y cuando no se rompa ninguna de las siguientes reglas:

1- No hay dados morados:

Los jugadores eligen una prefectura en blanco en la zona del color del dado, y escribe el resultado del dado en esa prefectura.

2- Dados morados:

Todos los jugadores elige una prefectura en blanco en cualquier área que deseen, y escriben el resultado del dado en esa prefectura.

Al escribir un número de dado en una prefectura, las siguientes reglas deben ser obedecidas:

- Todas las prefecturas vecinas deben estar en blanco, o tener una X, o tener una diferencia de número de no más que 1 del resultado del dado. Prefecturas separadas por una línea azul todavía son consideradas como vecinas.

Ejemplo: si sacó un 2, puede escribir ese número en una prefectura, donde las prefecturas vecinas están en blanco, tienen una X, o un 1, 2 o un 3 en ellos.

Nota: El color de las prefecturas vecinas es irrelevante.

- Anotar el número en una prefectura es obligatorio hasta donde es posible. Usted debe anotar el número en una prefectura del color del dado si hay un prefectura que no rompa la regla anterior.

Si no hay prefecturas elegibles en el área del color del dado, entonces debes escribir una X en una prefectura en blanco de su elección en el área actual. Si no hay prefecturas en blanco en absoluto en el área del color del dado, no haces nada.

3- **Cambio de color:**

Cada jugador puede hacer un "cambio de color" tres veces por partida.

Si un jugador quiere hacer un cambio de color, ese jugador puede tratar el dado que está resolviendo como el de cualquier color que elija. También debe poner una marca en la columna Cambio de color en la hoja del mapa.

Cuando todos los jugadores hayan resuelto los dados tirados, cuente el número de dados que se encuentran actualmente fuera de la bolsa. Si hay menos de 6 dados fuera de la bolsa, los dados no se devuelven a la bolsa; en lugar de la bolsa, los dados restantes se dan al jugador siguiente (en sentido horario) que toma su turno: Saque 2 dados al azar y tirelos, y así sucesivamente.

Cuando hay 6 dados fuera de la bolsa después del turno de un jugador, haz lo siguiente:

* Pon todos los dados de nuevo en la bolsa.

* Todos los jugadores hacen una marca en el primer lugar vacío en la columna de Ronda.

Esto se repite hasta que hay 8 marcas en la columna de ronda.

Fin del juego y condiciones de victoria:

Cuando hay 8 marcas en la columna de ronda, todo el mundo escribe una X en el resto de las prefecturas en blanco de su mapa.

Entonces todos los jugadores cuentan sus X's y escriben esa cantidad en el número de la fila X.

El jugador con el menor número de X's, gana el juego.

Juego solitario:

Usted puede jugar a este juego en solitario, sólo con el objetivo de hacer una puntuación tan alta como pueda.