



GANZ SCHÖN CLEVER



8+



1-4



30 min

COMPONENTES



1 Bloc de notas



6 Dados



4 Rotuladores

Este ingenioso juego de dados de Wolfgang Warsch para 1-4 jugadores, mayores de 8 años

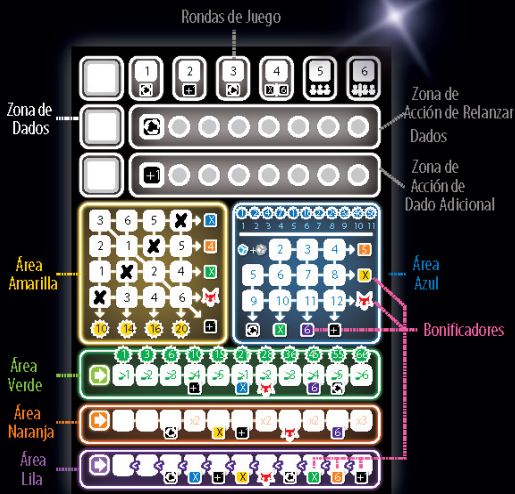


INTRODUCCIÓN

Usando hábilmente los dados en las cinco áreas de color, los jugadores intentarán anotar tantos puntos como sea posible en su propia hoja de juego. Los dados deben elegirse inteligentemente para tener suficientes opciones para las tiradas posteriores. También es importante no perder de vista las tiradas de los otros jugadores. Si tienes más puntos después de un cierto número de rondas, ganas.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe una hoja de juego y un rotulador. El más inteligente tomará los 6 dados y comienza la partida.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consta de cuatro (a 4 jugadores), cinco (a 3 jugadores) y seis (a 1 y 2 jugadores) rondas.



Acciones o bonificaciones que los jugadores reciben al comienzo de cada turno

Cada ronda comienza con todos los jugadores tachando el número actual de ronda y **recibiendo la acción o bonificación** correspondiente a cada ronda. Una en las Rondas 1 a 3 y **una** de las dos en la Ronda 4 (para mayor detalle, ver **Acciones o Bonificaciones**).

El jugador activo

El jugador que tiene los dados frente a él es el **jugador activo**. Lanza los seis dados una vez y elige **un dado**, que coloca en una de sus 3 casillas de dados en la Zona de Dados sin cambiar el número del dado colocado:



Dependiendo del color de los dados lanzados, el jugador debe tomar nota del valor en el área de color correspondiente al dado elegido y marcar el número apropiado (ver **Hoja de Juego**). El **dado blanco** es un **comodín de color** y se puede usar para marcar cualquier color.



El jugador coloca **todos los dados que muestren un valor inferior** al dado elegido en la **Bandeja plateada** impresa en la caja. Si un jugador elige el dado más bajo, no se coloca ningún dado en la bandeja.



Los dados en la Bandeja plateada ya no pueden ser utilizados por el jugador activo (excepción: ver Dados Adicionales).

Con los dados **restantes**, el jugador los **tira por segunda vez**. Él elige de nuevo un dado, lo coloca en la Zona de Dados y anota su valor en el área de color correspondiente en su Hoja de Juego. Todos los dados que muestran un valor **inferior** al elegido se colocan en la Bandeja plateada.

Después, el jugador **lanza una tercera vez** los dados restantes y ejecuta las acciones descritas arriba una última vez. Luego coloca **TODOS los dados restantes** que no estén en su Hoja de Juego en la Bandeja plateada.

Atención: Si el jugador activo decide (demasiado pronto) elegir un dado alto, puede suceder que no le queden dados para otra tirada (ya que todos los dados restantes ya estén en la Bandeja plateada). Por lo tanto, es posible que el jugador activo realice menos de 3 lanzamientos. Por supuesto, es mejor evitar esta situación.



Ejemplo:

1.) Lucas es el jugador activo y tira al principio los 6 dados:



2.) Elige el dado lila, lo coloca en un recuadro libre de la Zona de Dados y anota al 3 en el Área lila de su Hoja de Juego:



3.) Lucas coloca todos los dados con valor menor a 3 en la Bandeja plateada:



4.) Lucas realiza un segundo lanzamiento con los 4 dados restantes:



5.) Elige el dado blanco 4 -comodín-, lo coloca en un recuadro libre de la Zona de Dados y decide anotar el 4 en el Área lila también:



6.) Coloca todos los dados con valor menor de 4 en la Bandeja plateada:



7.) Para su tercer lanzamiento, a Lucas solo le queda el dado naranja. Lo lanza y obtiene un 3 y lo coloca en el último recuadro libre de la Zona de Dados. Luego anota el número en su Área naranja.



Los jugadores pasivos

Solo cuando el **jugador activo ha colocado 3 dados en su Hoja de juego** o ya no puede tirar más dados, porque todos los dados restantes están en la Bandeja plateada, **es el turno de los otros jugadores**. Estos se denominarán a partir de ahora como **jugadores pasivos**.

Todos los jugadores pasivos obtienen los dados de la Bandeja plateada. De estos dados, **cada jugador debe elegir un dado** y anotarlo en su hoja de juego (en el área de color apropiada). Todos los jugadores pasivos eligen un dado **simultáneamente**. Los dados, sin embargo, **permanecen en la Bandeja plateada** y no son eliminados por los jugadores pasivos cuando se usan. Por lo tanto, **varios jugadores pueden elegir el mismo dado**.

Si todos los jugadores pasivos han elegido y anotado un dado, el jugador a la izquierda del jugador activo es el siguiente jugador activo. Ahora toma los 6 dados, lanza los dados y luego realiza las acciones descritas anteriormente.

Una Ronda termina cuando cada jugador fue una vez el jugador activo.

Hoja de Juego

En las 5 áreas coloreadas los jugadores pueden anotar los números de los dados en los colores correspondientes. Por cada dado, siempre se puede anotar exactamente un campo o escribir un número en un campo.

Tres áreas (verde, naranja y lila) muestran una flecha a la izquierda. Esto significa que se debe comenzar a anotar en estas tres líneas de izquierda a derecha. Esto debe continuarse en secuencia sin omitir o saltarse ningún campo entremedias.



En las dos áreas sin una flecha (amarilla y azul) se puede anotar el número correspondiente, sin importar dónde se encuentre.



El Dado Blanco

El **dado blanco** es un comodín de color y se puede utilizar como un dado amarillo, verde, naranja o lila. Alternativamente, se puede combinar con el dado azul y se anota sumándose en el área azul (ver **El Dado Azul**).

El Dado Amarillo

Los **dados amarillos** deben ser anotados por el jugador en el **Área amarilla**. Para esto, simplemente tacha el número del dado en esta área. Cada número aparece dos veces, pero solo uno de los dos números por dado puede tacharse. En esta área, los números se pueden tachar en cualquier orden.

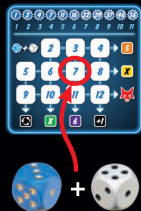
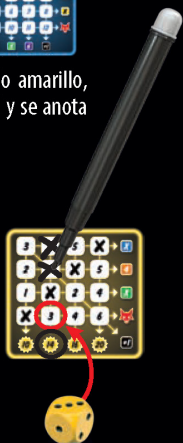
Una vez que una columna ha sido tachada por completo, el jugador rodea el número negro en la estrella debajo de la columna. Estos son sus puntos logrados. Las bonificaciones a la derecha de la línea se explicarán más adelante.

Puntos al final de la partida: se suman todos los números rodeados.

El Dado Azul

En esta área, los números (como en el Área amarilla) se pueden marcar en cualquier orden. Si el jugador elige el **dado azul**, **agrega** el valor actual del **dado blanco** al dado azul (sin importar dónde esté el dado).

Lo mismo se aplica a la inversa: si el jugador decide usar el dado blanco para el Área azul, **agrega** el valor actual del dado azul al dado blanco! No importa dónde se encuentre actualmente el otro dado (azul o blanco): ya sea en la Bandeja plateada, ya esté en uno de sus 3 recuadros de la Zona de Dados o entre los dados que se puedan volver a lanzar.



El jugador **activo** puede anotar 2 resultados en un turno si están activados en 2 diferentes lanzamientos cada uno de los dos dados (blanco y azul).

Puntos al final de la partida: todos los jugadores cuentan cuántos números se han tachado (cruces) en el Área azul. La escala de puntos en la parte superior del Área azul indica cuántos puntos (número blanco en la estrella) obtienen los jugadores por sus cruces (número azul). Para 4 cruces se obtendrían 7 puntos y para 9 cruces serían 37 puntos.



El Dado Verde

El jugador usa el número en el **dado verde** en el **Área verde** anotando el número mínimo requerido (debe ser mayor o igual \geq). Comienza tachando en el primer campo de la izquierda, las siguientes cruces las hace, a su vez, siempre en un campo a la derecha. Y no se puede saltar ningún campo.

El valor del dado verde debe ser siempre **al menos tan alto** como el **valor especificado** del campo a tachar en el Área verde, para que pueda marcarse una cruz. Si el valor del dado verde es demasiado bajo, este dado **no se puede activar**.



Puntos al final de la partida: el número blanco en la estrella sobre el último campo tachado indica la cantidad de puntos que se anotan. En este ejemplo, el jugador obtiene 15 puntos.



El Dado Naranja

El jugador anota el valor del dado naranja en el Área naranja. Comienza en el primer campo de la izquierda, el resto de números anotados después lo serán siempre en un campo a la derecha. Y no se puede saltar ningún campo. En cuanto al número anotado, no hay restricciones. En cambio, hay 4 campos especiales ($\times 2$ y $\times 3$) que le permiten al jugador anotarse un número más alto que el habitual en el campo. Si el jugador llega a ese campo, multiplica el valor por este factor e inmediatamente anota el resultado. En lugar de un 6, si se llega a un campo " $\times 2$ ", anotaría un 12.

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



El Dado Lila

El jugador anota el valor del **dado lila** en el **Área lila**. Comienza en el primer campo de la izquierda, los números siguientes se anotarán siempre en un campo a la derecha. Y no se puede saltar ningún campo. Cualquier número se puede anotar en el primer campo. En los siguientes campos, siempre se debe anotar un número cuyo valor sea **mayor que** el del **campo anterior** ($<$). Si un jugador anota en el primer campo un 2, solo se podría anotar 3, 4, 5 o 6 en el segundo campo.

Excepción: después de 6, ¡se puede anotar cualquier número!



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

Caso Especial


Si un **jugador pasivo no tiene posibilidad de usar un dado** de la Bandeja plateada, puede usar un dado de uno de los 3 recuadros de la Zona de Dados de la Hoja de juego del jugador activo. No se puede descartar voluntariamente un dado de la Bandeja plateada para usar un dado del jugador activo.


Si el **jugador activo no puede usar los dados de su tirada** (por ejemplo, si el último dado es lila y el valor es demasiado bajo para ser anotado en el Área lila), entonces ha tenido mala suerte y no puede anotar nada.


Las Bonificaciones


Los jugadores pueden ganar bonificaciones. Están directamente debajo de una área (verde, naranja y lila) o al final de una línea o columna (amarillo y azul).



 Tan pronto como se anote o tache un número en una **Área** con una **X-Bono**, el jugador recibirá la bonificación correspondiente. El jugador debe anotar inmediatamente una casilla en el rango de color correspondiente: con azul y amarillo cualquier número; en verde, el siguiente campo libre. La **bonificación** no se puede guardar, debe **usarse de inmediato**.

 Con el X-Bono negro al comienzo de la ronda 4, cada jugador puede elegir libremente el color (amarillo, azul o verde).

 Si hay un número de fondo lila o naranja en un campo o al final de una fila, el jugador que obtuvo esta bonificación **inmediatamente coloca ese número** en el siguiente espacio disponible en el área dada. Esta **bonificación** solo puede **usarse de inmediato**.

 Con el Bono-6 negro al comienzo de la ronda 4, cada jugador puede elegir libremente el color (lila o naranja).

Las bonificaciones también se activan cuando un jugador hace la **última cruz** en una fila en el Área azul o amarilla o en una columna en la azul. A continuación, utiliza la bonificación, que se muestra en el borde, de **inmediato**.

Si se añade una bonificación anotando un número o tachando un número nuevamente, se ejecutará inmediatamente. Por lo tanto, se pueden llegar a **encadenar** varias.

Resumen de las bonificaciones:

Bonificación **de Área** = Se obtiene **inmediatamente** si se anota un número en esta área.

Bonificación **al Final** de una línea o columna = Solo se obtiene si **todos los campos** necesarios están **marcados**.



Los Zorros

Por los zorros, los jugadores reciben puntos extra al final de la **partida**. Los zorros pueden ser obtenidos por los jugadores tanto como bonificaciones tachando la casilla correspondiente como anotando un número, así como completando líneas. **Cada zorro** premia con tantos puntos como el **área de color con el menor número total de puntos** de cada jugador

Ejemplo: Al final de la partida, los puntos se suman para todas las áreas de color en la parte posterior de la Hoja de juego. El Área naranja ha obtenido el menor puntaje con un total de solo 5 puntos. Por lo tanto, cada zorro de este jugador vale 5 puntos.

Atención: Si un jugador obtiene 0 puntos en un área, cada zorro valdrá 0 puntos.

Área	Puntuación
Área Amarilla	46
Área Azul	37
Área Verde	28
Área Naranja	5
Área Lila	21
Área Roja (Zorro)	5

Las Acciones

Hay 2 barras de acción cuyos campos se irán desbloqueados durante la partida. Estas acciones se pueden usar inmediatamente después del desbloqueo en el mismo turno o en un turno posterior.

En algunos campos, al final de las columnas o en la diagonal amarilla, así como en el indicador de ronda (rondas de 1 a 3) hay **acciones adicionales**. Cada vez que un jugador **activa una acción** al anotar o tachar un número, hace un círculo en el campo correspondiente en la barra de acción.

Ejemplo: el jugador anota un número en el tercer recuadro del Área lila y luego rodea inmediatamente el campo correspondiente en la barra de acción adecuada. Esta acción está desbloqueada.

Si un jugador usa una acción desbloqueada, **debe tachar el campo apropiado**. Un jugador **puede hacer tantas acciones como quiera durante su turno**, siempre y cuando todavía tenga acciones desbloqueadas disponibles.



Acción de Relanzar

Esta acción **solo puede ser utilizada por el jugador activo**. Si no le gusta su lanzamiento, puede volver a lanzar todos los dados que acaba de lanzar (pero no los dados en la Bandeja plateada o en sus recuadros de la Zona de Dados de la Hoja de juego) nuevamente. Debe hacer esta acción con todos los dados disponibles. No está permitido dejar dados sin lanzar.



Acción de Dado Adicional

Con esta acción, se puede seleccionar un **dado adicional**. La acción puede ser realizada por un jugador **solo al final de su turno**, es decir, después de que como jugador activo haya colocado sus dados en sus recuadros de la Zona de Dados o como jugador pasivo haya seleccionado su dado desde la Bandeja plateada. El jugador puede elegir cualquiera de los **seis dados**. ¡Incluso un dado que se encuentre en un recuadro del jugador activo o que el jugador ya haya utilizado! Además, un jugador también puede usar varias veces la Acción de Dado Adicional. Sin embargo, solo puede elegir cada dado **solo una vez** como dado adicional.

Ejemplo: El jugador activo ha elegido los dados y los ha anotado en su Hoja de juego. Todavía tiene dos acciones de dado adicional. Con una, elige el dado blanco de nuevo como amarillo y se anota en el Área amarilla 4. Con la segunda acción, volver a elegir el dado blanco (por ejemplo, como un verde de 4), ya no es posible. Sin embargo, puede elegir el dado azul y, junto con el dado blanco, anotar un 7 en el Área azul (3 del azul + 4 del blanco = 7).



FINAL DE PARTIDA

La partida termina después de que el último jugador activo haya terminado su turno en la última ronda y los jugadores pasivos hayan seleccionado sus dados de la Bandeja plateada. Cada jugador tiene la oportunidad de usar cualquier acción de dado adicional restante. Las acciones de relanzar se descartan.

Luego se determina quién es el jugador que anota los puntos de las áreas de color individuales para todos los jugadores en el dorso de su Hoja de juego. Además, multiplica el número de zorros para cada jugador por los puntos de su menor puntuación en un área de color y anota el valor en el campo correspondiente.



Ahora los puntos de cada jugador se suman. Quién tenga la mayoría de los puntos totales, gana. En caso de empate, gana el jugador con la puntuación más alta en un área. Si todavía no hay un ganador único, hay varios ganadores.

JUEGO EN SOLITARIO

Si no hay más jugadores disponibles, también se puede jugar en solitario. El juego en solitario consiste en realizar tantos puntos como sea posible. Las reglas del juego permanecen en gran parte sin cambios.

Se juega en 6 rondas. El jugador comienza como jugador activo. Luego asume el papel del jugador pasivo, antes de volver a jugador activo de nuevo, etc. Por lo tanto, se juegan exactamente 6 veces de activo y 6 veces de pasivo.

Si estás como jugador pasivo, tira los 6 dados y coloca los **3 dados con el valor más bajo** en la Bandeja plateada. Si hay un empate, los dados que se colocan en la Bandeja plateada serán los que han caído más cerca de la bandeja.

Atención: como jugador pasivo, no puedes usar la acción de volver a lanzar dados, igual que antes.

Ejemplo:

El jugador lanza:



Como jugador pasivo, coloca estos 3 dados en la Bandeja plateada. El 1 azul y el 2 lila como dados más bajos y el 3 naranja debido a que es el más cercano a la Bandeja plateada.



En la siguiente tabla se puede ver cómo de "inteligente" ha realizado una partida un jugador.

Nivel	Puntuación	
★★★★★	¡Eres muy listo!	> 280
★★★★☆	Tu nombre no será Albert Einstein, ¿verdad?	260-280
★★★☆☆	¡Qué genio!	240-260
★★★☆☆	¡Impresionante!	220-239
★★☆☆☆	¡Me quito el sombrero!	200-219
★★☆☆☆	¡Gran resultado!	180-199
★☆☆☆☆	Estuvo realmente bien.	160-179
★☆☆☆☆	No está mal, pero puedes hacerlo mejor.	140-159
☆☆☆☆☆	¡Sigue jugando!	< 140



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Thorsten Gimmler
Gestaltung: Leon Schiffer
Traductor: David El Mago

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

