



Breve – dinámico – desafiante para 2– 5 jugadores a partir de 8 años

Diseño: Agence Cactus, DE Ravensburger Autor: Thomas Sing
Redacción: Jean-Baptiste Ramassamy, André Maack



Material de juego

6 dados especiales, 1 bloc, 1 lápiz

Idea del juego

En su turno, cada jugador dispone de tres intentos para alcanzar un objetivo y, al mismo tiempo, obtener la suma de puntos más alta posible. **Solo quien obtenga un resultado alto al lanzar los dados, podrá acumular muchos puntos.** Pero, atención: quien no cumpla su objetivo no obtendrá ningún punto, a no ser que decida aprovechar su segunda oportunidad...

Preparación del juego

Decidid entre todos qué jugador será el encargado de rellenar la hoja de puntuación. Hay 6 hojas de puntuación diferentes con diversos objetivos para que podáis divertirlos durante más tiempo. Escoged una hoja. Antes de empezar la partida, anotad los nombres de todos los jugadores en las casillas correspondientes.

¡A jugar!




El jugador más mayor empieza y coge los dados. Una vez terminado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Uno tras otro, los jugadores deben intentar alcanzar el objetivo indicado en la primera línea de la hoja de puntuación, después se pasa al de la segunda línea y así sucesivamente. Una vez que en todos los huecos de una línea se haya hecho una anotación para cada jugador, se adjudican directamente después los puntos.


Durante un turno ...

... disponéis de **tres intentos para tirar los dados** e intentar alcanzar el objetivo en curso. A la vez, tenéis que tratar de obtener con los dados una suma de puntos lo más alta posible.

Podéis **tirar los dados hasta un máximo de tres veces. Después de cada tirada**, podéis decidir si queréis dejar apartado algún dado, si queréis volver a coger los dados que habíais apartado antes para lanzarlos de nuevo o si ya no queréis seguir tirando los dados.

Los objetivos

Para poder alcanzar los objetivos, tienes que lanzar los dados y sacar unos **colores** determinados. Los objetivos están indicados mediante símbolos fáciles de entender: *Por ejemplo, tenéis que sacar exactamente un dado verde 1x* , *o bien más dados azules que rojos*  . Si no estáis seguros del significado de un símbolo, podéis leer en la parte trasera la explicación de los objetivos.

Importante: hay que alcanzar el objetivo siempre de forma **exacta**. Si el objetivo es **2x** , tenéis que sacar exactamente 2 dados azules, no 1 azul, ni 3 o más dados azules.

Objetivo alcanzado

Sumad la puntuación obtenida con los seis dados y escribid el resultado en la casilla correspondiente de la hoja de puntuación.

Objetivo fallido

No podéis anotar la suma de los puntos de los dados en la casilla de ese objetivo. Ahora tenéis dos opciones: O anotar...

- una X en la casilla correspondiente a ese objetivo,
- o bien la suma de los puntos de los dados en la casilla Yam que tenga el fondo del mismo color que la casilla del objetivo. A continuación, intentad alcanzar ese mismo objetivo otra vez. Disponéis de 3 intentos más.

Atención: La casilla Yam hace que el juego «Color'Jam!» sea muy dinámico. La posibilidad de hacer una anotación en una de estas casillas está sujeta a determinadas condiciones. Podéis encontrar la explicación en el apartado «Casillas Yam».

Clasificación y reparto de puntos

En cuanto esté rellena por completo una línea (es decir, se ha anotado la suma de los dados o una X en la casilla de cada jugador), se pasa a la fase de asignación de puntos. La puntuación varía según el número de jugadores: el jugador que obtenga la suma más alta recibe tantos puntos como participantes hay en la partida. El jugador en el segundo puesto, recibe un punto menos y así sucesivamente. Quien tenga anotada una X no recibe puntos.

Gana quien tenga el mayor número de puntos al final de la partida.

Preparad una hoja de puntuación y los dados.

Anotad en la hoja los nombres de los jugadores.

	Tomás	Nuria
 color'jam 1		primer objetivo
Puntuación		casilla Yam
 4x 		
color'jam 2		
Puntuación		
 ≠ 		
 ≠  ≠ 		
color'jam 3		
color'jam 4		
Puntuación-final		

Tirad los dados hasta un máximo de tres veces para conseguir el objetivo propuesto


Al final del turno, comprobad siempre todos juntos si el objetivo se ha cumplido correctamente.

Consejo:
A veces puede ocurrir que el objetivo se alcance ya en la primera tirada.

En este caso se puede continuar tirando, pero os arriesgáis a arruinar el objetivo nuevamente. Es una decisión realmente difícil...

Según el número de jugadores, se asignan los siguientes puntos:

2 jugadores 2, 1
3 jugadores 3, 2, 1
4 jugadores 4, 3, 2, 1
5 jugadores 5, 4, 3, 2, 1

	Tomás	Nuria	Fran	Carol	Tania
 color'jam 1	(26)	31	5	24	3
color'jam 2	17	2	X	26	3
color'jam 3	14	1	27	5	20
Puntuación	7	10	9	9	6

suma de los puntos de los dados

puntos asignados

Ejemplo: En la primera línea, después de haber sumado los puntos de los dados, Tomás ha anotado 26, Nuria 31, Fran 24 y Carol 17.

Tania no ha alcanzado el objetivo y en su casilla se ha anotado una X. Entonces, Nuria está en el primer puesto y por eso obtiene 5 puntos, Tomás 4, Fran 3, Carol 2 y Tania 0.

Empate

Si varios jugadores han obtenido el mismo resultado en una misma fila, estos reciben los puntos de la correspondiente posición más baja. Por ejemplo: Si 2 jugadores comparten el 1º puesto, a los dos se les asignan solamente los puntos del 2º puesto. Si 3 jugadores han obtenido la segunda suma más alta, estos reciben los puntos del 4º puesto (los puntos del 2º y el 3º puesto no se le asignan a nadie).

Empieza la siguiente línea ...

... el jugador que en la anterior fila ha anotado la cifra más alta (independientemente del hecho de que se trate de una casilla objetivo, una casilla Yam o de la puntuación intermedia). En caso de empate, empieza el jugador que al lanzar un dado obtenga el número más alto.



Casillas Yam

La hoja de puntuación está dividida en tres secciones (fondos teñidos de rojo, amarillo y azul). Si os fijáis, veréis que hay cuatro líneas con **casillas Yam**. Estas 4 líneas no están ligadas a ningún objetivo.

En cuanto rellenéis las dos líneas de objetivo del sector de un color, llegará el momento de completar las casillas Yam situadas justo debajo. Todos los jugadores que aún no haya hecho ninguna anotación en estas casillas Yam, deberán lanzar los dados como de costumbre y anotar la suma de los puntos obtenida.

Las casillas Yam: ¡un asunto peliagudo!

En este caso, el color de los dados no importa. **La dificultad:** La suma de los dados introducida en las casillas Yam siempre debe ser mayor que la anterior, de la casilla Yam superior a la casilla Yam inferior. Si se cumple esta condición, podéis anotar la suma de los dados. Pero si no se cumple, tendréis que anotar una X en la casilla. **En las casillas Yam, el número anotado debe ser, por tanto, siempre mayor respecto a todas las casillas Yam anteriores.** En cambio, en la primera casilla Yam se puede anotar cualquier suma.

Luego valorad las líneas con las casillas Yam como de costumbre y asignad la puntuación como se ha descrito anteriormente.

Aprovechar una casilla Yam

Si no lográis el objetivo en curso (¡y solo en ese caso!) podéis aprovechar, si queréis, la casilla Yam. Anota en la casilla Yam la suma obtenida con los dados. Pero atención, solo podéis hacerlo si se cumplen estas condiciones:

- la casilla Yam tiene el fondo del mismo color (rojo, amarillo o azul) que el objetivo fallido.
- la suma que vas a introducir es más alta que las sumas introducidas en las anteriores casillas Yam



2ª oportunidad: A continuación, intentad **otra vez cumplir el objetivo**.

Una puntualización:

En el sector azul tenéis la posibilidad de aprovechar una casilla Yam incluso 2 veces. Sin embargo, la casilla Yam 3 ha de rellenarse antes que la casilla Yam 4. En cambio, no está permitido, elegir la casilla Yam y anotar intencionadamente una X para poder intentar de nuevo alcanzar el objetivo-color. Si elegís aprovechar una casilla Yam, siempre es obligatorio introducir una suma.








Fin del juego

El juego termina en cuanto se hayan completado y valorado todas las líneas de la hoja de puntuación. Llegados a este punto, sumad los puntos y anotadlos en la casilla «Puntuación final». Gana el jugador que haya obtenido la puntuación final más alta. En caso de empate, gana el jugador que haya anotado el resultado más alto en la casilla Yam 4. Si incluso en este caso hay empate, hay varios ganadores.

Los objetivos

Los objetivos hacen referencia siempre a los colores. Los números de los 6 dados no influyen en la consecución del objetivo. Solo cuentan para calcular la suma de puntos con los dados.











Colores preestablecidos

-  No te puede tocar ningún dado del color indicado
Ejemplo: ningún dado amarillo
-   No te puede tocar ningún dado de los colores indicados
Ejemplo: ningún dado amarillo ni ningún dado azul
- 1 x**  Exactamente un dado del color indicado
Ejemplo: exactamente 1 dado verde
- 2 x**  Exactamente 2 dados del color indicado
Ejemplo: exactamente 2 dados verdes
- 1 x**  &  Exactamente 1 dado del primer color Y ningún dado del segundo color
Ejemplo: exactamente 1 dado amarillo y ningún dado verde

Colores a elección

- 3 x**  Un color cualquiera repetido exactamente 3 veces
Ejemplo: 3 dados azules, 1 amarillo, 1 verde y 1 rojo.
Atención: no valen dos colores repetidos 3 veces cada uno
- ~~**3 x** ~~ Ningún color repetido exactamente 3 veces
Ejemplo: 4 dados azules, 1 verde, 1 rojo
- 2 x**  **2 x**  Dos colores diferentes repetidos exactamente 2 veces cada uno
Ejemplo: 2 dados azules, 2 amarillos, 1 verde, 1 rojo
Atención: ¡no valen tres colores repetidos 2 veces y tampoco un color repetido 4 veces!
- 4 x**  Un color cualquiera repetido exactamente 4 veces
Ejemplo: 4 dados verdes y 2 amarillos
-    Exactamente 3 colores diferentes en cualquier combinación
Ejemplo: 2 dados rojos, 1 verde y 3 azules
- ~~**2 x** ~~ Ningún color repetido exactamente dos veces.
Ejemplo: 3 dados verdes, 1 rojo, 1 amarillo, 1 verde

Comparaciones

-   Más dados del color de la izquierda que del de la derecha
Ejemplo: 2 dados azules, 1 rojo, 3 verdes
-   Los dos colores indicados en la misma cantidad
Ejemplo: 0 dados verdes, 0 dados naranjas, 3 amarillos, 2 rojos, 1 azul
-  \neq  Los dos colores indicados en diferentes cantidades
Ejemplo: 3 dados amarillos, 1 naranja, 1 rojo, 1 azul
-  \neq  \neq  Los tres colores indicados en diferentes cantidades
Ejemplo: 1 dado naranja, 0 rojos, 2 amarillos, 1 azul, 2 verdes
-  Hay más dados del color de la izquierda que de cualquier otro color
Ejemplo: 3 dados amarillos, 1 azul, 2 rojos

Para facilitar la asignación de puntos, detrás de la portada del bloc encontraréis una hoja de asignación de puntos completa.

Consejo: ¡Se puede arruinar un objetivo intencionadamente para perfeccionar una casilla Yam del mismo sector!

Variante para principiantes
No es necesario que los valores de las casillas Yam vayan de menor a mayor de la casilla superior a la inferior.

Atención:
También se cuenta como válido cuando un color no aparece.