



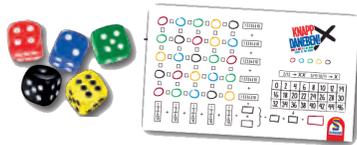
CERCA DE LA MARCA

El emocionante juego de dados de Andreas Kuhnekath-Häbler
para 1 - 5 jugadores de 8 años en adelante

MATERIAL DEL JUEGO

5 dados en 5 colores

1 bloc de notas



IDEA DE JUEGO

¡En este juego, todos los jugadores quieren estar cerca de la marca! Cada jugador intenta escribir números consecutivos en círculos adyacentes siempre que sea posible. Quien logre hacer esto con mayor frecuencia tiene la mejor oportunidad de ganar.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se requieren lápices para este juego. Cada jugador recibe una hoja del bloc de notas. Para mantener la idea de "Cerca de la marca", comienza el segundo jugador más joven. Por turnos en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige **un color de dado** y lo marca en su hoja. Cada jugador debe elegir un color diferente. El jugador inicial toma todos los dados. ¡Y entonces es hora de comenzar!



CÓMO JUGAR

La persona en turno toma **los cinco dados y los lanza a la vez**. Cada jugador ahora calcula un total a partir del número en **el dado de su color** y otro **dado de su elección**. Varios jugadores pueden usar el mismo dado. Luego, cada jugador escribe este total en su hoja en uno de los círculos en el color de uno de los dados respectivos, ya sea en el color de su propio dado o en el color del segundo dado usado. Cada jugador **debe seleccionar dos dados** y escribir el total de ambos dados en su propia hoja; No es posible saltar un turno. Cada jugador es libre de elegir dónde escribir el número. Las entradas no tienen que ser adyacentes entre sí.

Cerca de la marca - Si se escriben **números consecutivos** en dos círculos vecinos (es decir, su valor es 1 mayor o menor), el cuadrado entre ellos es marcado con una cruz.

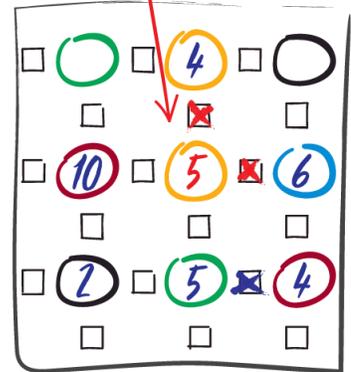
Ejemplo: Edgar es el jugador amarillo y obtiene el siguiente resultado después de tirar los dados:



Todos los jugadores ahora usan este resultado al mismo tiempo. Como él es el jugador amarillo, debe usar el 4 amarillo. Edgar decide usar también el 1 verde que sacó. Él suma los dos números para formar 5 y debe escribir este resultado en un círculo amarillo o verde. Edgar elige el círculo amarillo.

Como 5 es 1 menos que el 6 escrito a derecha, Edgar puede marcar con una X el cuadrado pequeño entre los dos números. También puede marcar con una X el cuadrado pequeño sobre el 5 ya que 4 es 1 menos que 5. Sin embargo, no puede marcar con una X los otros dos cuadrados pequeños (izquierda y abajo) ya que los valores vecinos no son 1 mayor o menor.

Edgar también podría haber escrito el 5 en el círculo verde, pero solo habría obtenido una cruz por ello.



Una vez que todos los jugadores han escrito un número (la suma de ambos dados) en su hoja, el siguiente jugador lanza los cinco dados y el juego continúa.

Importante:

- Todos los jugadores escriben sus valores al mismo tiempo.
- Cada jugador debe escribir un número. No es posible saltarse un turno.
- Un total siempre debe calcularse a partir de dos dados. No es posible escribir simplemente el número de un dado.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina cuando se completan los 25 círculos. Luego se calcula la puntuación.

Durante la puntuación, se otorgan puntos por dos áreas:

- Por las cruces entre los círculos para números que están uno al lado del otro y
- Por los números extremos.

A. Puntuación de los cruces entre los círculos:

En las columnas y filas, se otorgan los siguientes puntos por la cantidad de **cruces entre los círculos**. Las cruces no tienen que estar una al lado de la otra. Puede haber cuadrados vacíos entre las cruces.

| CRUCES | PUNTOS |
|--------|--------|
| 1 | = 1 |
| 2 | = 3 |
| 3 | = 6 |
| 4 | = 10 |

Ejemplo: Edgar pudo agregar 2 cruces en esta fila entre dos números. Obtiene un total de 3 puntos por esto.



B. Puntuación de los números extremos:

Por cada **3, 4, 10 u 11**, el jugador puede **marcar con una cruz** una casilla en la tabla (en orden ascendente, comenzando con "0").

2/12 → XX 3/4/10/11 → X

Por cada **2 o 12**, el jugador puede incluso **marcar dos cruces**.

Para los valores **5, 6, 7, 8 y 9**, **no hay cruces**.

La siguiente casilla vacía indica el número total de puntos obtenido por concepto de números extremos.

Ejemplo: Durante el juego, Edgar ha escrito un 4, un 10 y un 12 en su hoja. Puede hacer un total de cuatro cruces por ello. Una cruz debido al 4 y el 10, y dos cruces debido al 12. La siguiente casilla vacía es el 8, por lo que Edgar obtiene ocho puntos por sus valores numéricos extremos.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| X | X | X | X | 8 | 10 | 12 | 14 |
| 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 |
| 32 | 34 | 36 | 38 | 40 | 42 | 44 | 46 |

En casos muy raros, si un jugador ha marcado con una cruz las 24 casillas para los números extremos, obtiene 48 puntos. Cada cruz adicional dará dos puntos adicionales.

Consejo: Para acelerar la puntuación, las cruces entre los círculos y las de la tabla de números extremos pueden ser anotadas durante la partida al momento de escribir los números.

Quien tenga más puntos gana. En caso de empate, el jugador que ha estado "cerca de la marca" con mayor frecuencia gana. Este es el jugador que ha ganado más puntos durante la puntuación de las cruces entre los círculos. Si todavía hay un empate, hay varios ganadores.

JUEGO EN SOLITARIO

"¡Cerca de la marca!" también es genial para jugar solo. La preparación del juego y la estructura del juego son las mismas que para el juego normal. Sin embargo, los jugadores en solitario realizan todas las tiradas de dados por sí mismos. El juego termina una vez que se hayan llenado los 25 círculos.

Los jugadores pueden ver qué tan cerca de la marca están usando la siguiente tabla.

| | |
|-------------------------|--|
| 0 - 40 puntos: | Bastante alejado de la marca. ¡Inténtalo otra vez! |
| 41-50 puntos: | ¡Genial! Llegando lentamente... |
| 51-60 puntos: | Jugador avanzado. |
| 61-70 puntos: | Especialista. |
| 71 - 80 puntos: | Veterano. |
| 81 - 99 puntos: | Experto de "¡Cerca de la marca!" |
| A partir de 100 puntos: | Maestro de todas las marcas. |