

MAN MUSS AUCH GÖNNEN KÖNNEN



8+



1-4



approx.
30 min

COMPONENTES

- 5 dados en 5 colores diferentes
- 4 bolígrafos borrables
- 29 cartas de puntuación
- 20 cartas de bono
- 4 cartas de puntuación final
- 1 carta individual
- 1 pista de mercado

El versátil juego de dados de Ulrich Blum y Jens Merkl para 1-4 jugadores de 8 años o más.

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores construyen su exhibición de cartas comprando cartas del mercado a medida que el juego progresa. Las cartas de bonificación ayudan a completar las tareas de las cartas de puntuación, que se necesitan para ganar. Sin embargo, sólo las cartas completadas obtendrán un bono o los puntos de victoria. El truco es que después de la tirada de dados, el jugador activo sólo puede poner los dados en una carta si la completa en su totalidad. Complacerá a los otros jugadores si el jugador activo vuelve a tirar, porque si el jugador activo lo hace, los jugadores pasivos también pueden introducir los dados y empezar a rellenar sus cartas.



GAMEPLAY
VIDEO

¿Cansado de leer las reglas? ¡Mira las instrucciones en el video del juego!

SETUP DEL JUEGO

La pista del mercado se coloca en el centro de la mesa. Las cartas se clasifican en 2 pilas separadas basadas en sus espaldas y se barajan individualmente. Luego se colocan las pilas en la parte superior e inferior junto a la pista del mercado. Revela 4 cartas de puntuación (cartas con corona de laurel) y colócalas en los 4 espacios superiores de la pista del mercado. Haz lo mismo con las cartas de bonificación (cartas con una B) en los 4 lugares inferiores. Todas las cartas en la pista del mercado se denominan "mercado".

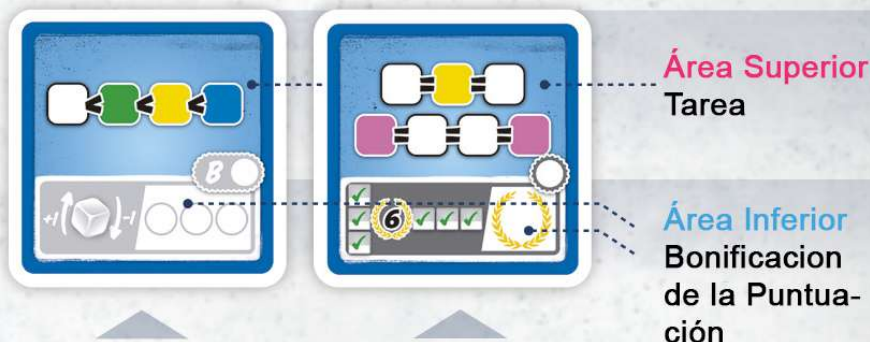


Cada jugador recibe ahora una última carta de puntuación, 1 bolígrafo y **2 cartas boca abajo** de cada mazo del mercado. Cada jugador debe descartar 1 de estas 4 cartas y deslizarlas de nuevo bajo el mazo correspondiente. Los jugadores deben entonces colocar las 3 cartas restantes en su exhibición de manera que las cartas toquen al menos un borde o esquina. Nota: La exhibición de un jugador puede resultar en un máximo de una cuadrícula de 3x3 (3 filas y 3 columnas).

El jugador que recibió la carta de puntuación final con el "1" en ella es el jugador inicial. Ese jugador recibe los 5 dados para comenzar el juego (el jugador inicial también puede ser determinado al azar)

CARTAS DE PUNTAJE Y BONOS

Cada carta tiene en su **área inferior** un bono (Cartas de Bono) o una puntuación para el final del juego (Cartas de Puntuación). Sin embargo, estos beneficios deben ser desbloqueados primero completando la tarea en el **área superior** de la carta (la carta ya está completa). Para completar las tareas, los jugadores utilizan los dados.



JUGANDO

El jugador inicial tira los 5 dados. El jugador puede usar esta tirada tal cual o tirar **hasta 2 veces más**. Antes de volver a tirar, el jugador puede guardar cualquier número de dados en la zona de construcción en el fondo de la caja y sólo volver a tirar los restantes. Si hay una nueva tirada, el jugador también puede tirar los dados que se colocaron previamente en la zona de construcción.

Si el jugador activo está satisfecho con los dados después de cualquier tirada (después de la 1ª, 2ª o 3ª tirada), puede utilizar ahora hasta los 5 dados. El jugador puede usar los dados para comprar cartas del mercado y/o completar las cartas de su cuadro. El jugador puede hacer estas acciones tan a menudo como sea posible, sin embargo, **cada dado sólo puede ser usado una vez**. Si el jugador activo aún no está satisfecho después de la 3ª tirada de dados, puede elegir **alternativamente** tomar "una oportunidad".



EL JUGADOR PASIVO USA LOS DADOS

Si el jugador activo **vuelve a tirar los dados**, todos los jugadores pasivos pueden entrar en uno de los dados tirados. Los jugadores pasivos pueden usar uno de los dados tirados cada vez que el jugador activo vuelve a tirar los dados. Sin embargo, si el jugador activo está satisfecho con la primera tirada, todos los demás jugadores se van con las manos vacías y no se les permite introducir un dado.



IMPORTANTE: Los dados que el jugador activo ha asegurado en la zona de construcción en el fondo de la caja no pueden ser elegidos por los jugadores pasivos. Los jugadores pasivos sólo pueden elegir entre los dados usados en la repetición.

Un jugador pasivo también puede elegir el mismo dado que otros jugadores pasivos. El jugador activo puede volver a tirar los dados introducidos por los jugadores pasivos por segunda o tercera vez. Un jugador pasivo también puede abstenerse de usar un dado.

REALIZAR TAREAS Y COMPLETAR CARTAS

El jugador activo puede usar los dados para completar las tareas de una carta, pero sólo si **todos los campos vacíos restantes de la carta están marcados con los dados tirados**. El jugador activo **no puede rellenar los campos de tareas individuales de una carta si no puede hacerlo**.



Cuando se rellenan las tareas, se aplica lo siguiente:

- ▶ Si hay un número en el campo, ese número específico es necesario para tachar el campo.
- ▶ Si no hay un número en el campo, el jugador debe introducir el número del dado elegido.
- ▶ Cualquier dado puede ser usado para un campo blanco (es decir, el color no importa).
- ▶ Para los campos de color, sólo se puede utilizar el dado en el color correspondiente.
- ▶ El jugador puede rellenar los campos de una carta en cualquier orden.



¡¡IMPORTANTE!! El jugador activo sólo puede rellenar los campos de tareas individuales si esto **completa la carta**. ¡De lo contrario, no pueden! Los jugadores pasivos, por otro lado, pueden rellenar campos individuales, ¡incluso si esto no completa la carta! De esta manera, las cartas pueden ser "preparadas" pasivamente para que puedan ser completadas más fácilmente más tarde por el jugador activo.

Para mostrar que una carta ha sido completada, el jugador debe marcar el círculo en la parte inferior derecha de la carta. El bono que se muestra en la parte inferior de la carta o la condición de puntuación del final del juego está ahora desbloqueado. Los detalles de la tarea, los bonos y la puntuación se pueden encontrar al final de las reglas.



COMPRANDO CARTAS EN EL MERCADO

Si el jugador activo tiene 3 o 4 números idénticos en una tirada, los dados pueden ser usados para comprar cartas del mercado e inmediatamente colocar la(s) carta(s) en la exhibición del jugador activo. La barra del mercado muestra los precios de las cartas arriba y abajo. Una carta comprada debe ser colocada de manera que al menos 1 borde o esquina de una carta en la exhibición del jugador esté tocando la nueva, y no puede ser movida después. El conjunto de la exhibición nunca puede exceder una cuadrícula de 3x3 (3 columnas y 3 filas). Inicialmente, un jugador puede colocar las cartas en cualquier dirección, pero tan pronto como 3 cartas estén en horizontal y 3 en vertical, los restantes lugares posibles están predeterminados.



4 Dados Iguales



3 Dados Iguales

OPORTUNIDAD

Después de la tercera tirada del jugador activo, y sólo entonces, el jugador activo tiene la opción de usar una "oportunidad" entre las opciones normales. El jugador activo puede elegir una de las dos opciones de "oportunidad":

- 1) El jugador activo puede usar 1 o 2 dados como si fuera un jugador pasivo. El jugador activo puede elegir entre los 5 dados tal y como están después de la tercera tirada y puede entonces rellenar 1 o 2 campos (también en cartas diferentes) en su tabla. Los dados no tienen que ser completados para ser marcados, en este caso.

¡Atención! Esta es la única manera en que un jugador activo puede rellenar los campos sin completar la carta, y sólo puede ser elegido como la opción de "oportunidad" después de dos tiradas.

- 2) El jugador activo toma una carta de la pila superior boca abajo de una de las dos pilas y la agrega a su exhibición. El jugador también puede elegir descartar la carta después de mirarla; pero en cualquier caso eso termina el turno del jugador.

FIN DEL TURNO

Si el jugador activo ha usado todos los dados que ha elegido para comprar y/o completar cartas, o ha usado una "oportunidad" después de la tercera tirada, su turno termina y los dados pasan en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, que ahora se convierte en el jugador activo.

Si se ha comprado al menos 1 carta, todas las cartas de la fila correspondiente del mercado se desplazan en la dirección de la flecha y se descubren nuevas cartas de la pila respectiva para los espacios vacíos restantes.

FIN DEL JUEGO

Tan pronto como un jugador compra la 9ª carta (es decir, completando una exhibición de 3x3), se activa el final del juego. La ronda actual se completa (hasta que el jugador a la derecha del jugador inicial haya sido el jugador activo). Luego sigue otra ronda completa (de nuevo hasta el jugador a la derecha del jugador inicial). Luego sigue la puntuación.

Caso especial: Si un jugador ya ha completado todas sus cartas en la ronda final, aún debe tirar los dados 3 veces, ya que el jugador tendría que comprar o completar al menos 1 carta para detenerse antes del tercer lanzamiento.

Carta de Puntos Finales



PUNTUACIÓN

Todos los jugadores calculan ahora los puntos que reciben por cada una de sus cartas de puntuación "completadas" e introducen estos valores en su carta de puntuación final. Cada jugador calcula su resultado total y lo escribe dentro de la corona en su Carta de Puntuación Final.

¡El jugador con la puntuación total más alta gana el juego! En caso de empate, el jugador con menos espacios vacíos en su exhibición es el ganador. ¡Si todavía hay un empate, los jugadores disfrutan de una victoria compartida!

TAREAS

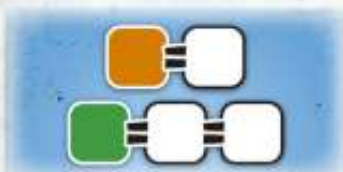
Explicación de las tareas:



Debe utilizarse el número exacto especificado para cada campo. En el campo amarillo, se debe usar exactamente un 3 amarillo para marcarlo.



El signo < significa que el número de la derecha debe ser más grande que el número de la izquierda del signo. En el ejemplo mostrado, los números deben aumentar constantemente de izquierda a derecha. Sin embargo, se permiten los saltos en los valores. Por ejemplo, 1, 2, 4, 5, 6 sería correcto. El dado naranja tendría que ser usado para el campo del medio.



El signo = significa que los números en todos los campos conectados deben ser los mismos. En el ejemplo que se muestra, el jugador necesita un par y un triplete de un tipo, usando el dado naranja en el par y el verde en el triplete de un tipo. El par y el triplete de un tipo pueden tener números diferentes (por ejemplo, 2,2,5,5,5).



La suma de todos los valores de los campos debe ser mayor o igual a 40. De lo contrario, no importa qué valores introduzca el jugador allí. Para los campos de color, sin embargo, se deben usar los dados apropiados.

CARTAS DE BONO

Las cartas de bonificación no dan puntos como recompensa, pero sí un beneficio que puede ser utilizado durante el juego. **Sólo cuando** un jugador ha rellenado **todos los campos de tareas** de las cartas de bono puede utilizar el beneficio. Los bonos completos pueden ser usados inmediatamente, posiblemente incluso en el mismo turno.

La mayoría de las cartas de bono pueden ser usadas 3 veces en el juego. Con cada uso, los jugadores deben marcar uno de los 3 campos de bonificación. Importante: Muchos de los bonos también pueden ser usados pasivamente.



Si un bono cambia un dado, sólo ocurre mentalmente. Así que si un jugador cambia un 4 a un 5, el dado sigue siendo un 4 para todos los demás jugadores.

Bonos Disponibles:



El jugador puede sumar o restar 1 a un dado (mentalmente) y aplicarlo a los mismos dados varias veces, marcando el bono varias veces en la carta. El valor nunca puede ser superior a 6 y no debe cambiarse de un 6 a un 1. El bono también puede utilizarse cuando el jugador activo está comprando, así como por los jugadores pasivos.



El jugador puede usar 1 dado como un color diferente. Por ejemplo, el jugador puede usar un dado amarillo para rellenar un campo azul. El bono puede ser utilizado tanto por los jugadores activos como por los pasivos.



Como **jugador pasivo**, el jugador puede entrar en el 2º resultado de un 2º dado. El jugador pasivo **no** puede, sin embargo, introducir el mismo dado una segunda vez. ¡Este bono no puede ser usado como jugador activo!



El jugador puede elegir el color de esta carta al **final del juego**. El jugador marca el color en el campo de recompensa. Esto puede ser útil para anotar cartas que anotan puntos por cartas de ciertos colores. Si esta carta no se completa, no tiene color y no cuenta para ninguna carta de puntuación.



El jugador necesita 1 dado menos para comprar una carta. El jugador también puede marcar varios círculos para la misma compra, de modo que es posible comprar una carta con varios dados menos o incluso sin ningún dado.



ATENCIÓN: Recuerda, cada dado sólo puede ser usado una vez, incluso si un jugador le aplica varios bonos. Tampoco olviden que por cada uso de uno de los bonos, 1 de los 3 círculos debe ser marcado en la carta de bonos.

CARTAS DE PUNTUACIÓN

La cantidad de puntos que gana una carta de puntuación depende del número y la posición de las otras cartas en la exhibición del jugador. Una carta sólo puede ser puntuada si se completa. **Importante:** Hay varias cartas de puntuación, y algunas cartas ganan más puntos. Los puntos ganados se basan en la dificultad de las tareas de las cartas. Es posible y permitido tener varias cartas que proporcionen la misma recompensa... cada carta puntuará por separado.



El jugador recibe los puntos especificados para cada carta completada, ya sea horizontal o vertical a la carta de puntuación.



El jugador recibe los puntos indicados para **cada carta del color especificado** en la exhibición del jugador. Las cartas no tienen que ser completadas.



Por cada carta que esté **horizontal o verticalmente adyacente** a esta carta de puntuación en el color **especificado**, el jugador recibe el número de puntos indicado. Las cartas no tienen que ser completadas.



Por cada fila o columna que consta de **3 cartas completadas**, el jugador recibe el número de puntos indicado. La carta de puntuación no tiene que formar parte necesariamente de una fila o columna completada.



Si la exhibición del jugador tiene un juego **completo de cartas de los 5 colores**, el jugador recibe los puntos indicados. La posición de las cartas es irrelevante.



Para cada fila o columna en la exhibición del jugador que consiste en **3 cartas del mismo color**, el jugador recibe los puntos indicados. La carta de puntuación no tiene por qué formar parte de esa fila o columna. Las filas o columnas no tienen por qué ser todas del mismo color (por ejemplo, 1 fila en amarillo y 1 columna en verde).



Por **cada carta de bono diferente que se complete**, el jugador recibe los puntos indicados. Dos bonificaciones idénticas sólo ganan puntos una vez.

JUGANDO SOLO

Si no hay otros jugadores a mano, "GÖNNEN KÖNNEN" puede ser jugado ¡en solitario! El juego en solitario también consiste en acumular tantos puntos como sea posible. Las reglas básicas siguen siendo en gran parte las mismas, pero hay algunos cambios como los siguientes:

El jugador alterna entre un movimiento activo y uno pasivo, comenzando con un movimiento activo. En un turno activo se aplican las mismas reglas que en el juego normal, sin embargo, **el jugador debe tener en cuenta la frecuencia con la que se realiza ese movimiento. El movimiento pasivo difiere del juego normal.** Sucede lo siguiente:

El jugador tira 1 vez con los 5 dados. **Dependiendo de cuántas repeticiones ocurrieron** durante el anterior turno activo, el jugador puede ahora usar los dados de la tirada pasiva. Por ejemplo, si el jugador tuvo cero repeticiones, ahora puede usar hasta 3 dados de la tirada pasiva. Si se produjo una repetición, el jugador puede usar hasta 2 dados y con 2 repeticiones, el jugador sólo puede usar 1 dado de la tirada pasiva.

Entonces el jugador **debe** retirar una carta del extremo derecho del mercado de una de las dos filas del mercado y ponerla a un lado. El número de cartas retiradas es el "contador redondo". Estas cartas deben ser colocadas a la vista de todo el mundo. El jugador es libre de elegir entre retirar la carta de puntuación o la carta de bonificación del extremo derecho. Entonces el mercado se llena como de costumbre.

Después del turno pasivo, el jugador toma otro turno activo. Este proceso se repite hasta que al final de un movimiento pasivo hay tantas cartas (el contador de ronda) como el nivel actual lo permita (ver carta individual). Entonces el juego termina y se cuentan los puntos. Si el jugador tiene suficientes puntos, el nivel se gana y el jugador puede ahora intentar el siguiente nivel más alto.

Como en el juego normal, el juego también termina cuando el jugador compra una 9ª carta. Como de costumbre, la ronda actual se seguirá jugando hasta el final, seguida de otra ronda completa (incluido el movimiento pasivo). Así que el juego a veces termina antes del número máximo de rondas permitidas, pero nunca después.

La **Carta en Solitario** muestra el número máximo de rondas para cada nivel, así como el número de puntos que deben alcanzarse para completar el nivel y avanzar al siguiente nivel superior. Un nivel dominado se comprueba en el campo de atrás.

Carta en Solitario

LEVEL			
1	15	90	
2	14	86	
3	13	82	
4	12	78	
5	11	74	
6	10	70	
7	9	66	

REGLAS PARA LAS CAMPAÑAS

El objetivo del juego de la campaña es completar todos los niveles uno tras otro, empezando por el nivel 1. Después de marcar el final de un juego de nivel 1, cualquier exceso de puntos más allá de los requisitos de nivel puede ser trasladado como "puntos de campaña" para complementar el total del nivel 2, y así sucesivamente. Si en algún momento los puntos son insuficientes para completar un nivel, la campaña termina y el jugador debe comenzar de nuevo en el nivel 1.

¿Puedes llegar al nivel 7? ¿Con 50 o más puntos de campaña?

PANORAMA GENERAL

Activo

Después de la 1ª, 2ª y 3ª tirada



Para Completar

Para Comprar

Usar hasta los 5 dados



¡Sólo se puede rellenar si está completo!

Pasivo

Después de la 2ª y 3ª tirada



Usar 1 Dado

No de la zona de construcción



Pueden ser campos individuales; ¡no es necesario rellenar una carta!

Alternativa de Jugador Activo

Oportunidad

Usar 2 de los 5 dados



ó

1 Carta



Usar como pasivo

Sacar boca abajo