

LIKE DICE

E

Autor: Jörg Domberger

Juego de cartas para 2 – 5 jugadores a partir de 8 (6) años

Duración del juego: 10 – 15 minutos

Contenido:

5 cartas de control (reverso con ejemplos A–E)

30 cartas de dados con fondo blanco

25 tareas con fondo gris

Reglas del juego

Introducción y objetivo del juego:

¡Cuántos dados de colores! ¡Y cada vez hay más!

Aquí, lo que importa es no perder la perspectiva y evitar que los colores nos confundan. ¿Cuántos puntos tienen todos los dados azules juntos? ¿Cuál es ahora el dado rojo más grande y el dado verde más pequeño? Y, ¿cuántos dados de cinco puntos hay en realidad?

Aquí hay que mirar más rápido que todos los demás y ser el primero en decir la solución correcta.

Preparativos del juego:

- Cada jugador recibe una carta de control y se sacan del juego las cartas que queden, en el caso de que hayan sobrado.
- Entonces, se barajan las 30 cartas de dados y se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Ahora, cada jugador roba una carta de

este mazo, la coloca ante sí boca arriba y empieza a formar su muestra personal. A continuación, se levantan las 3 primeras cartas del mazo de cartas de dados y se colocan al lado boca arriba. Estas cartas forman la muestra general.

- Ahora, los jugadores deciden qué nivel de dificultad tendrán las tareas durante esta partida. Entonces, de las 25 tareas, se sacan las tareas del nivel de dificultad elegido y se barajan (las tareas restantes se retiran del juego):
 - **Principiantes:** 20 tareas que **solo** tengan **dados de colores**
 - **Avanzados:** 5 tareas **más** con **dados blancos**
- Una vez barajadas las tareas, se colocan también en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego:

- Un jugador cualquiera levanta la primera carta del mazo de tareas de tal forma que los demás jugadores sean los primeros en verla y, a continuación, la coloca boca arriba junto al mazo de tareas de tal modo que todos puedan ver inmediatamente la tarea.
- Entonces, todos los jugadores intentan resolver la tarea planteada a la vez. Para ello, cada jugador tiene que sumar el número de puntos exigidos de los dados de las cartas de la **muestra general** con los puntos correspondientes de los dados de las cartas de su **muestra personal**. Aquí, es muy probable que los jugadores obtengan distintos resultados.

Descripción de las tareas

Principiantes:

- 1 dado de color: sumar los puntos de los dados de este color (ver ejemplos A y B)
- 2 dados de color: sumar los puntos de los dados de estos dos colores (ver ejemplos A y B)
- 3 dados de colores: sumar los puntos de los dados de estos tres colores (ver ejemplos A y B)
- Dado de color grande + dado de color pequeño: sumar el número más alto que haya en un dado del color del dado grande con el número más pequeño que haya en un dado del color del dado más pequeño. Aquí, si un número aparece más de una vez, solo se tiene en cuenta una vez (ver ejemplos A y C).

Observación: *Los colores que un jugador no tenga ni en las cartas de su muestra personal ni en las de la muestra general cuentan para ese jugador como "0" puntos.*

Avanzados:

- 2 dados blancos: sumar los puntos que aparecen en los dados de colores de las cartas de dados, tanto de las cartas de la muestra general como de las de la muestra personal (ver ejemplos A y D).
- 3 dados blancos: sumar los puntos que aparecen en los dados de colores de las cartas de dados, tanto de las cartas de la muestra general como de las de la muestra personal (ver ejemplos A y D).

- En cuanto un jugador haya calculado el resultado de la tarea planteada, **dice en alto su número** y, a continuación, lo marca también con los dedos sobre su carta de control. Esto lo puede hacer o bien con 2 dedos de una mano o con las dos manos, sirviéndose para ello de los números que aparecen en la carta de control y teniendo en cuenta que aquí, los números que aparecen en el lado izquierdo son las decenas y los que aparecen al lado derecho son las unidades, por lo que, para representar el número del resultado que ha dicho en voz alta marcará con un dedo la decena y con el otro la unidad de dicho número (ver ejemplo E). De esta forma, en la ronda de control, nadie se olvida del número que ha dicho cada jugador.
- Cada jugador solo puede decir y marcar un número por cada tarea planteada.
- Cuando todos los jugadores hayan dicho un número y lo hayan marcado con los dedos en sus respectivas cartas de control, se procede a comprobar si los números dichos en voz alta son correctos como solución a la tarea planteada. Para ello, se comienza controlando el resultado del primer jugador que haya dicho un número.
- Si el número que ha dicho este jugador coincide con el resultado de la tarea, entonces no hace falta seguir comprobando los resultados de los demás jugadores y este jugador recibe como premio una carta de la muestra general. Esta carta tiene que ser una de las cartas de la muestra general que el jugador haya utilizado para resolver esta tarea.

En el caso de que no haya utilizado ninguna carta de la muestra general, entonces, podrá elegir una cualquiera. El jugador ganador de la ronda coloca boca arriba en su muestra personal la carta que se ha llevado como premio y, a partir de ahora, la tendrá que **tener en cuenta para resolver las siguientes tareas** del juego.

Observación: *Al añadir más cartas a las muestras personales de los jugadores más rápidos, aumenta el nivel de dificultad para estos y los demás jugadores siguen teniendo también la posibilidad de ganar con números más pequeños.*

- Si el primer jugador que ha dicho un número no ha acertado con su resultado, entonces se controla el resultado del jugador que ha dicho el número en segundo lugar, en tercer lugar, etc. hasta que coincida el número dicho con la solución correcta. El jugador que, en ese orden, haya sido el primero en decir el número correcto para él, gana esta ronda y recibe como premio una carta de la muestra general (ver más arriba). El resto de jugadores no se lleva ninguna carta (tampoco los que no han acertado con su resultado).
- A continuación, se levanta la siguiente carta del mazo central y se añade a la muestra general.
- Entonces, un jugador cualquiera levanta la próxima tarea, tal y como se ha descrito antes, y la coloca boca arriba sobre la anterior tarea. Ahora, todos los jugadores intentan resolver la tarea a la vez buscando su propio resultado y se sigue jugando.

- De esta forma, se van jugando progresivamente todas las tareas.

Final del juego:

- El juego acaba inmediatamente en el momento en el que **o bien** no quedan cartas de dados para añadir a la muestra general **o bien** un jugador ha conseguido reunir 10 cartas de dados en su muestra personal.
- El juego lo gana el jugador que tenga el mayor número de cartas de dados en su muestra personal y, en caso de empate, gana el jugador que tenga el mayor número de puntos en los dados de las cartas de su muestra personal.

KIDZ DICE a partir de 6 años y para jugadores de distintos niveles

Esta variante se juega como el juego base, pero al jugar jugadores de distintos niveles, para ganar el juego, estos necesitarán más o menos cartas de dados en su muestra personal dependiendo de su nivel (p. ej. los adultos necesitarán 10 cartas y los niños solo 5).

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2012 / 2019