



MONDRIAN THE DICE GAME

Un juego de dados vanguardista.



Piet Mondrian fué un pintor vanguardista que revolucionó el mundo del arte mediante líneas sencillas y rellenos de color minimalistas ¿Parece fácil verdad? ¿Crees que podrás pintar como él usando los dados?

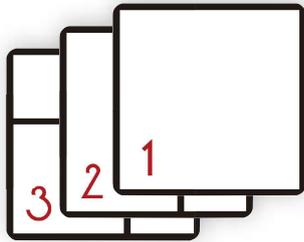
Mondrian: the dice game es un juego de habilidad donde seréis artistas de vanguardia que intentarán hacer la mejor de las composiciones para lograr la victoria.

Pero no todo es habilidad en este juego, piensa bien que cartas quieres para tu cuadro, intenta conseguir-las, o ¿por qué no? ¡tira tus dados contra los de los demás para sacarlos del tablero! ¡Todos sabemos que para colorear bien, no hay que salirse del borde!

Componentes:



36 Cartas de lienzo



12 Cartas de lienzo en blanco



20 Dados



4 Sets de pintor (pincel y paleta)



1 Ficha de jugador inicial

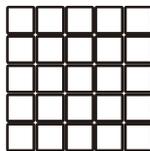
Preparación.

Sentaos alrededor del tablero de juego y despejad la mesa para que estéis más cómodos.

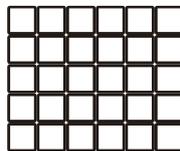
Repartid a cada jugador 3 cartas de lienzo en blanco (con valores 1, 2 y 3), un kit de pintor y 5 dados de un mismo color.

Barajad las cartas de lienzo y formad una cuadrícula sobre la mesa con los números hacia arriba. Este tablero de juego tendrá un tamaño distinto según el número de jugadores:

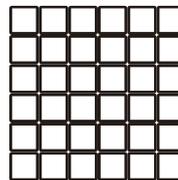
2 jugadores
5x5



3 jugadores
6x5



4 jugadores
6x6



Resumen y objetivo del juego.

Durante la partida iréis lanzando dados al tablero de juego para conseguir cartas de lienzo. Después de 4 rondas, con las cartas que hayáis conseguido haréis una composición final.

El jugador que más puntos haya obtenido con su cuadro será el vencedor.



El jugador inicial será aquel que haya hecho un dibujo más recientemente.

Apunta y lanza tus dados hacia el tablero de juego para conseguir las mejores cartas o hazlos chocar contra los de tus rivales para arrebatárselas.

¿Cómo se juega a MONDRIAN?

En la primera ronda todos los jugadores comenzaréis usando sólo 2 dados.

Al inicio de cada nueva ronda, añadiréis un nuevo dado a los que ya teníais en la ronda anterior. Así hasta utilizar los 5 dados en la cuarta y última ronda.

Cada ronda comienza colocando los dados disponibles sobre vuestra paleta de pintor. **Hacedlo todos a la vez.**

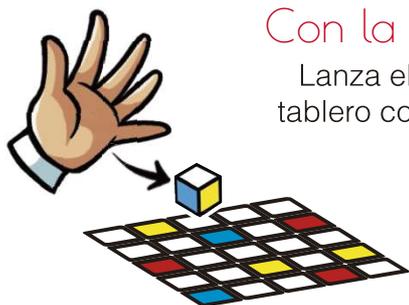
Colocad cada dado sobre el recuadro de acción que preferáis (sólo uno en cada acción).

Escoged bien qué acciones realizareis, porque cada recuadro indica el modo en el que tendréis que lanzar ese dado hacia el tablero de juego.

Cada jugador elegirá el orden en el que lanzará sus dados.



Ejemplo:
En la primera ronda, el jugador rojo ha escogido lanzar sus dados, uno con la mano izquierda y el otro desde arriba. En la segunda, dispondrá de 3 dados y volverá a elegir cómo lanzarlos. En la tercera, lanzará 4 dados y 5 en la cuarta y última ronda.

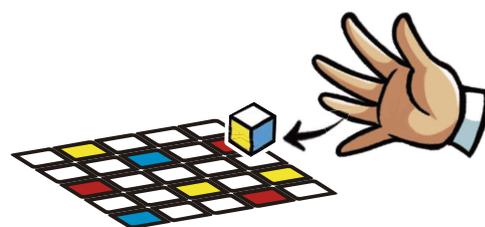


Con la mano izquierda.

Lanza el dado desde fuera del tablero con la palma de la mano izquierda hacia arriba.

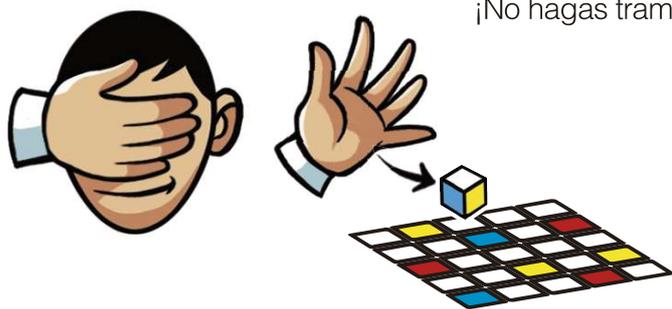
Con la mano derecha.

Lanza el dado desde fuera del tablero con la palma de la mano derecha hacia arriba.



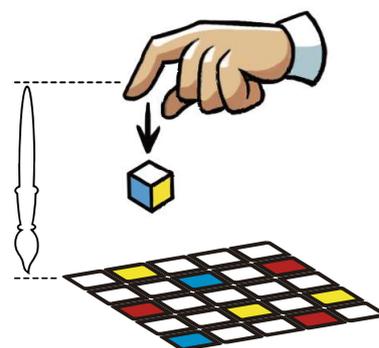
Sin mirar.

Tapa tus ojos con una mano y lanza el dado con la otra.
¡No hagas trampas!



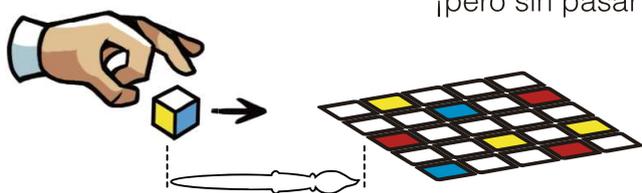
Desde arriba.

Coloca tu pincel en vertical sobre cualquier punto del tablero para medir la distancia. Esa será la altura desde la que dejes caer el dado.



Haciendo "Flicking".

Coloca el pincel en horizontal en el borde del tablero. Coloca el dado sobre la mesa, en el otro extremo del pincel. Retira el pincel y dale fuerte...
¡pero sin pasarte!



Escoge tu estrategia para ganar:
Conseguir las cartas de mayor valor o lograr la excelencia en algún color.

Ronda de exhibición.

Habéis estado pintando un buen rato ¡Es hora de saber quién ha pintado el mejor cuadro al estilo Mondrian!

Primero, averiguad cual será el tamaño final de vuestros cuadros. Determinad quien es el jugador con menos cartas (tened en cuenta las cartas iniciales que aún conservéis). El tamaño de todos los cuadros será el número par más cercano a las cartas que haya obtenido ese jugador.

Ejemplo: Si el jugador que menos cartas ha obtenido tiene 7, el número de cartas a jugar por todos los jugadores será de 6.

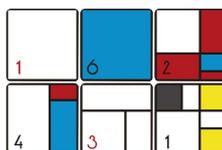
Todos los jugadores escogeréis en secreto vuestras mejores cartas y las colocaréis frente a vosotros boca abajo, formando un cuadro del tamaño acordado, sin importar el orden de éstas. El resto de cartas quedarán descartadas del juego.

Cuando todos los jugadores hayan creado su cuadro, dadles la vuelta a todos y proceded a su puntuación:



Puntos básicos

Suma los números de todas las cartas de tu cuadro: Ésta será tu puntuación base.



Ejemplo:

Puntos básicos: 1+6+2+4+3+1 = 17 puntos.

Recuadros: 4 rojos, 3 azules, 2 amarillos, 1 negro.



Puntos por excelencia

Ahora, determinad quién tiene la excelencia en el uso de cada color.

El jugador que más recuadros tenga de un mismo color, obtendrá las siguientes excelencias:

Excelencia en **azul**.....8 puntos
Excelencia en **amarillo**.....10 puntos
Excelencia en **rojo**.....12 puntos
Excelencia en **negro**.....14 puntos

En caso de empatar a número de recuadros ¡La excelencia en ese color no será para nadie!

El jugador cuya puntuación básica sumada a sus puntuaciones de excelencia sea la superior ¡Gana la partida!

En caso de empate, los jugadores empatados sumarán sus recuadros blancos y el que tenga la excelencia en blanco será el vencedor.

Si volviesen a empatar, ¡los jugadores son igual de buenos!
¿Qué tal si jugáis todos otra partida?.



MONDRIAN the dice game.

Idea Original, Copyright y derechos intelectuales:
©Israel Cendrero y Sheila Santos.

Ilustraciones: ©Pedro Soto (www.pedrosoto.es). Todas las ilustraciones son propiedad del autor y cedidas a TRANJIS GAMES S.L. Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento de la empresa.

“MONDRIAN the dice game”, editado en Madrid, Abril de 2016.
Producido por TRANJIS GAMES S.L. CIF:B-87478038. Avda. Los Almendros 40, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid. Impreso en España por AGR Priority, www.agrpriority.com.



www.tranjisgames.com

@tranjisgames

/tranjisgames



LLAMA
DICE

Creado por Isra C. & Shei S.

“Queremos dedicar esta obra a todos los que nos han ayudado a base de brochazos, en especial a Betote, gracias por hacernos mejores.

A nuestras musas creativas Lorena, Andrés y Piet Mondrian.

A nuestros galeristas Tranjis Games por la confianza y a Pedro por darle otra dimensión.

Y sobre todo a nuestras familias por cuidar de nuestros lienzos mientras Grunchie se comía los pinceles.”