



REGLAS DEL JUEGO



Componentes

- 24 dados ilustrados de 6 caras
- 36 cartas

- Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin dados.

- Preparación del juego




Cada jugador recibe 4 dados y 3 cartas.

Las cartas que sobren se apilan boca abajo en el centro de la mesa.

Cada jugador tira sus dados y comienza a jugar el que obtenga mayor número de figuras 

- Desarrollo de la partida

Durante su turno, los jugadores lanzan los dados y después pueden realizar las siguientes acciones.

- Robar tantas cartas como dados con la figura "" haya sacado.
- Entregar tantos dados como figuras "" haya sacado al jugador de su elección.
- Jugar 1 carta siguiendo las reglas siguientes:
 - solo se puede jugar 1 carta por turno.
 - para jugar una carta, tiene que haber obtenido con los dados por lo menos tantas figuras "" como aparezca indicado en la carta.
 - El efecto de una carta jugada se aplica inmediatamente.
 - Jugar una carta no es obligatorio.

Durante la partida, los jugadores guardan las cartas jugadas boca arriba formando una pila. Cuando todas las cartas hayan sido jugadas, se barajan y se forma una nueva pila de robo.

Si no hay ninguna carta en la pila para robar, el jugador que tenga que robar, elige a uno de sus rivales y este le entregará sus cartas cara abajo.

- Descripción de las cartas

Numero de dados

Indica el número mínimo de figuras



que hay que sacar con los dados para jugar la carta



Efecto de la carta

Se ejecutará cuando se juegue la carta

Explicación del Efecto

Indica las explicaciones del efecto que produce la carta al jugarla.



Efecto – Elimina 1 de tus dados

El dado es retirado de la partida

No se puede jugar esta carta si se ha

Sacado 2 figuras "1" o mas en los dados.

Coste -




Efecto – Todos los jugadores (también el que Juega la carta) pasan sus dados al Jugador que este sentado a su izquierda o Derecha, según decida el jugador que Juegue la carta.

Coste -



**Efecto - Elimina 2 de tus dados.
Los dados son retirados de la partida.**

Coste - 




**Efecto - entrega 1 de tus dados al jugador que
Elijas.**

Coste - 



**Efecto - Toma 1 carta del jugador que elijas.
El jugador elegido te mostrará sus
Cartas boca abajo y coge una de ellas.
Si ningún jugador posee cartas, toma
1 de la pila.**

Coste - 



**Efecto – El jugador que elijas se quedará con 1 carta solamente.
Ese jugador debe tener por lo menos 2 cartas en la mano. Se queda con la carta que prefiera y el resto son descartadas.**

Coste –



Efecto – roba 3 cartas extra de la pila.

Coste -



**Efecto – Todos los jugadores se quedan con 2 cartas solamente.
Los jugadores que tengan más de 2 cartas eligen las 2 cartas que deseen conservar y descartan el resto de ellas.**

Coste –



Efecto – El jugador que elijas pierde 1 turno. Coloca esta carta boca arriba delante del jugador que elijas hasta que pase su turno sin jugarlo y luego se descarta. Se pueden Acumular varias de estas cartas contra un mismo jugador.

Coste - ninguno



Efecto – turno extra y cambio de sentido. El jugador que juega esta carta Tiene un turno extra y se cambia La dirección del juego.

Coste - ninguno

-Ejemplo de turno

Juan tiene 5 dados, es su turno y lanza los dados. Obtiene las siguientes figuras



Primero roba 2 cartas por sacar

Luego entrega 1 dado al jugador que elija por sacar

Y finalmente puede usar una carta de su mano con coste

El efecto de la carta es aplicado y la carta se coloca boca arriba al lado de la pila o delante del jugador al que se quiere afectar.

- Final de la partida

El primer jugador que se quede sin dados gana la partida.

Se puede continuar la partida hasta que solamente quede un jugador, que será el perdedor.

- Variantes

- Equipos. Para 4 o 6 jugadores.

Se puede jugar en equipos de 2 jugadores cada uno.

El primer jugador que se quede sin dados hará ganar a su equipo.

- Duración de la partida.

Se puede alargar o acortar la duración de las partidas aumentando o disminuyendo el número de dados (4) que se entregan a cada jugador al comienzo de la partida.

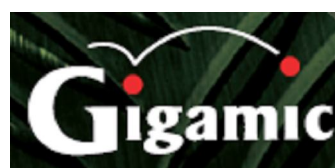
- Torneo

Fijar un número de partidas a jugar. Cuando un jugador o un equipo gane se cuenta 1 punto por cada dado que le haya quedado al rival.

Cuando se hayan jugado las partidas previstas se suman los puntos obtenidos y el que tenga más ganará el torneo.

Traducido por Manu chao. 2008-09-29

Si ves cualquier error reportar a manuguey@hotmail.com



WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com