

Cada jugador intenta anotar tantos números como pueda en las tres líneas de colores de su hoja de papel. Si se logran anotar números en **todas** las casillas de una línea de color, se consiguen muchos más puntos por esa línea. Además, también se pueden obtener **puntos extra** completando **las 3 casillas** de cualquiera de las cinco **columnas verticales de 3 casillas** que hay en el papel.

Anotar números

A la hora de anotar los puntos en las líneas de colores no es necesario seguir un orden determinado. Por ejemplo, primero se puede anotar un número a la derecha de la línea amarilla, luego otro en el centro de la línea lila, otro a la izquierda de la línea lila, otro en el extremo derecho de la línea naranja, otro a la izquierda de la línea amarilla y así sucesivamente. Lo único que hay que tener en cuenta al anotar los puntos son las dos siguientes reglas:

- 1) Dentro de una línea de color** (es decir, en posición horizontal), los números deben ir aumentando de izquierda a derecha y no se permite anotar dos números iguales en la misma línea. Entre los números anotados pueden dejarse una o más casillas vacías que luego pueden irse completando posteriormente con los números correspondientes.
- 2) Dentro de una columna** (es decir, en posición vertical) no puede repetirse ningún número, ni en las columnas de 2 casillas ni en las columnas de 3 casillas. Por lo demás, aquí el orden de los números es completamente arbitrario.

Observación: En todas las líneas de colores hay un espacio sin casilla. En este espacio no se puede anotar ningún número, sino que siempre se mantiene vacío y no se tiene en cuenta para nada. En cada una de las cinco columnas verticales de 3 casillas hay una casilla especial en forma de pentágono. El número anotado en esta casilla pentagonal (de puntos extra) es el que determina los puntos extra que se obtienen si se completan las 3 casillas de la columna.



Luis ya ha anotado algunos números. Los números anotados en las tres líneas de colores van aumentando de izquierda a derecha y en las columnas verticales (de 2 y 3 casillas) no se repite ningún número, así que todo está perfecto!

Observación: A la izquierda de la línea amarilla, Luis solo puede anotar un 1, mientras que en la línea lila Luis ya no puede anotar ningún número entre el 6 y el 7. Esto está permitido hacerlo, pero la casilla debe permanecer vacía hasta el final de la partida. Luis ya ha completado dos columnas verticales de 3 casillas y se ha anotado abajo como puntos extra los dos números situados en las casillas pentagonales de esas dos columnas completas.

Desarrollo del juego

Todos los jugadores reciben papel y lápiz. **Observación:** Conviene que los jugadores principiantes utilicen un lápiz con goma de borrar por si acaso se equivocan al anotar los números. (En caso necesario, dos jugadores pueden utilizar el mismo lápiz. Los jugadores más experimentados pueden utilizar cualquier tipo de lápiz.)

A continuación, se sortea quién de los jugadores empieza la partida como jugador activo. El jugador elegido como jugador activo comienza a jugar tal y como se describe a continuación:

El jugador activo decide si prefiere jugar con 1, 2 o 3 dados. Si solo va a jugar con 1 o 2 dados, también puede decidir con qué dados de colores desea tirar.

Guille está jugando ahora como jugador activo. Decide tirar con dos dados y elige el de color lila y el amarillo.

El jugador activo tira los dados en una primera vuelta. Si está contento con el resultado, puede decidir no jugar su segunda vuelta. En cambio, si no está contento con el resultado puede volver a tirar los dados una vez más en una segunda vuelta utilizando **los mismos** dados que en la primera vuelta. Una vez hecho, el jugador activo debe decir en voz alta y clara la suma total obtenida en los dados.

Guille saca en su primera vuelta un 2 y un 4. No le gusta el resultado, así que vuelve a tirar los dados en una segunda vuelta y saca un 4 y un 5. Entonces, dice en voz alta y clara la suma de los dos dados, es decir: «nueve».



- Ahora, todos los jugadores pueden (aunque no es obligatorio) anotar la suma dicha por el jugador activo en una **única casilla** de su papel. Esta casilla tiene que estar necesariamente en una línea de los colores de los dados utilizados por el jugador activo. Teniendo en cuenta esta regla y las reglas señaladas anteriormente (ver apartado «Anotar puntos»), los jugadores pueden decidir libremente en qué casilla de su papel anotar ese número.

Como Guille ha utilizado los dados de color lila y amarillo, el 9 solo puede anotarse en una casilla de la línea amarilla o de la línea lila.



Guille anota el 9 en una casilla de la línea amarilla.



Luis también anota el 9 en una casilla de la línea amarilla, pero un poco más a la derecha.



Sonia anota el 9 en una casilla de la línea lila.

¡Atención! Tiro fallido: Si el **jugador activo** no puede o no quiere anotar la suma obtenida, debe marcar una equis por tiro fallido en una de sus casillas correspondientes. Los demás jugadores no activos no tienen que marcar nunca una equis por tiro fallido.

Ahora comienza una nueva ronda con un nuevo jugador activo, que será el siguiente al que le toque en el sentido de las agujas del reloj. El nuevo jugador activo jugará tal y como se ha descrito antes y, después, se seguirá jugando así sucesivamente por turnos.

¡Atención! Observación importante: Después de anotar cada número, todos los jugadores deben comprobar minuciosamente que se han respetado las dos reglas que establecen cómo anotar los puntos. Si algún jugador hubiera cometido un error al anotar el número, solo tiene que borrar el número y anotarlo correctamente en una nueva casilla (o bien no anotarlo). Ahora bien, si el error al anotar el número se descubre más tarde en una ronda posterior, entonces, el número se borrará y no podrá anotarse en ninguna otra casilla. Los jugadores solo podrán tapar el papel con la mano cuando estén anotando un número. El resto del tiempo, todos los jugadores podrán ver los papeles y los números de sus compañeros.

Final del juego y recuento de puntos

El juego finaliza cuando un jugador haya completado **dos líneas de colores** o cuando algún jugador haya marcado en su papel su **cuarto tiro fallido**.

Entonces, se hace un recuento de los puntos obtenidos. Para ello, cada jugador se anota primero los puntos obtenidos en cada una de las tres **líneas de colores**:

- Si la línea **no está completa**, cada número anotado en esa línea cuenta como un punto.
- Si la línea **está completa**, se obtienen los puntos del último número situado a la derecha de esa línea.

A continuación, todos los jugadores cuentan los puntos extra obtenidos en cada una de las cinco **columnas verticales de 3 casillas**:

- Si la columna de 3 casillas **no está completa**, no se obtiene ningún punto extra.
- Si la columna de 3 casillas **está completa**, se obtienen como puntos extra los indicados por el número situado en la casilla pentagonal de la columna.

Entonces, se suman los puntos obtenidos en las tres líneas de colores y los puntos extra de las columnas y se restan los puntos negativos acumulados por tiros fallidos (- 5 puntos por cada tiro fallido). Gana la partida el jugador que haya conseguido reunir más puntos.



Sonia ha anotado 4 números en la fila naranja, por lo que obtiene 4 puntos por la línea naranja. En la línea amarilla ha anotado todos los números, por lo que obtiene los puntos del último número situado a la derecha de la línea, es decir, 16 puntos. En la línea lila, Sonia ha anotado 6 números, así que se lleva 6 puntos. Sonia ha completado tres columnas

verticales de 3 casillas, así que se lleva los puntos extra de los números situados en las casillas pentagonales respectivas, es decir, 5, 10 y 12 puntos. Por sus dos tiros fallidos, Sonia ha acumulado un total de 10 puntos negativos. Sumando todos los puntos obtenidos y restando los puntos negativos acumulados, se obtiene un total de 43 puntos. Esta es la puntuación final de Sonia.