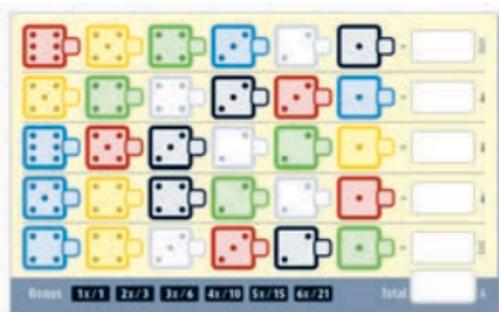


## Idea del juego y preparación

Cada jugador recibe una hoja **diferente** (en total hay 6 distintas) y un lápiz. **Consejo:** Si es posible, usa un rotulador o un bolígrafo para que los números anotados sean bien legibles. En cada hoja verás 5 líneas horizontales. Los números son idénticos en cada hoja, sin embargo, el orden de los colores cambia. Se trata de pasar las filas una or una, **de arriba abajo**. Primero cada jugador tiene que **completar** y sumar los puntos en la primera fila, después la segunda fila, después la tercera, etc. Es posible que algunos jugadores sean más rápidos y otros menos y por eso estén posicionados en distintas filas. El juego termina cuando un jugador haya completado y sumado todas las 5 filas. **Nota:** Cada jugador puede ver la hoja de los demás en cada momento.



← **Fila de inicio** (Fila 1)

Mediante las letras pequeñas, es fácil distinguir las diferentes hojas (A-F).

## Desarrollo del juego

La suerte decide a quién le toca empezar como jugador activo. El jugador coge los 6 dados y los lanza. Si está contento con el resultado, renuncia a una segunda jugada. Si se queda con ganas de mejorar, tiene la posibilidad de hacer un único segundo intento. Así que debe lanzar **todos** los dados otra vez, **excepto el número 1**, ya que en el segundo intento **no** está permitido volver a lanzar los dados que muestren un 1.



primer intento



segundo intento

*Joan es el jugador activo y tira los siguientes números: 6,4,3,3,1,1. Como no le convencen, decide volver a probarlo. Sin embargo, tiene que dejar los dos dados con el número 1 fuera y coger solamente los 4 dados restantes para el segundo intento.*

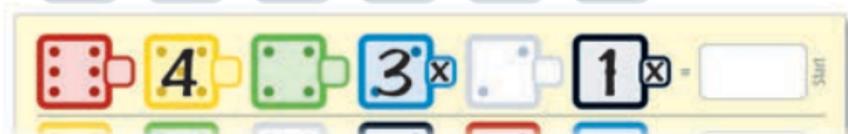
Finalizada la jugada del jugador activo (max. 2 intentos), cada jugador debe anotar al menos un número en su fila actual (o tachar un número, ver abajo). Además, está permitido que el que quiera (y pueda), anote varios números, en teoría incluso hasta 6 (lo que no suele ocurrir).

Ojo! Sólo puedes anotar tu número

- dentro de la fila actual
- en una casilla del mismo color

Además el número debe ser inferior o igual que el número que consta en el dado mostrado en la casilla.

**Atención, ¡Acierto!** En caso de que el número tirado corresponda **exactamente** al número mostrado en la casilla del mismo color, se trata de un **acierto** que se marca con una pequeña cruz. Los aciertos son buenísimos porque recibirás puntos extra a la hora de puntuar la fila una vez completada. Es la decisión libre de cada jugador elegir un número o otro. **Consejo:** En caso de un acierto, deberías anotarlo porque no se puede mejorar más.



*María anota el 1 negro en la casilla negra con el número 1. Se trata de un acierto que se marca de inmediato con una cruz. Igual que el 3 azul que también es un acierto y se marca con una cruz al lado. En la casilla amarilla, María anota el 4 que ha lanzado. Además tendría la posibilidad de apuntar el 1 rojo y el 2 verde pero los descarta. El único número lanzado que en este caso no puede anotar es el 4 blanco porque es superior al número de la casilla blanca.*

**Tachar una casilla:** Si un jugador no quiere o no puede anotar **ningún resultado** en su fila actual, tiene que tachar la casilla libre que **más a la izquierda** esté (dentro de la misma fila). **Observación:** Nunca es posible tachar una casilla cuando ya se ha anotado un número. ¡0 anotas un número o tachas una casilla libre! Tampoco es posible tachar más de una casilla por turno.



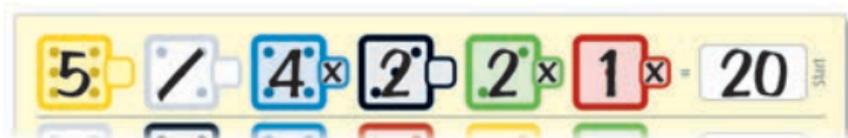
*Durante las rondas anteriores, Lidia ya había rellenado cuatro casillas. En la ronda actual no tiene posibilidad de anotar ningún resultado porque el 5 verde y el 6 blanco son superiores a los números en las casillas de colores correspondientes. Por eso no tiene otra opción que tachar el 5 blanco.*

Después de que **cada** jugador haya apuntado sus números (o haya tachado una casilla), es el turno del próximo jugador en el sentido de las agujas del reloj y este se convertirá en el jugador activo. El juego continuará tal como se ha mencionado anteriormente.

## Fila completa (Puntuación)

Quando se haya **completado** una fila, apuntando números o tachando casillas, esta se puntúa como sigue:

- Se suman los puntos anotados (las casillas tachadas cuentan como 0).
- Se reparten puntos adicionales por el total de los aciertos, según la tabla de "puntos extra".
- Los puntos adicionales se suman a los puntos de los números anotados.



*Lidia puntúa su primera fila después de haberla completado. Recibirá 14 puntos en total (5+0+4+2+2+1). Gracias a sus 3 aciertos suma 6 puntos extra, según se indica en la tabla de "puntos extra". Después Lidia apunta el resultado final (14+6=20) en la casilla de puntuación de la derecha de la fila.*

En la **próxima ronda**, el jugador (en nuestro caso Lidia) sigue con la siguiente fila. **Observación:** No es posible durante una ronda anotar resultados en dos filas distintas.

## Fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha conseguido completar y puntuar el total de sus cinco filas. A los demás jugadores, todavía se les ofrece la posibilidad de puntuar la fila en la que están situados en el momento en el que su compañero acaba el juego. Cada jugador puntuar todas sus filas. El que más puntos tiene será el ganador.



*Ángel ha completado la quinta y última fila (=fin del juego). Suma el total de los puntos de las cinco filas. Su resultado final es de 88 puntos.*