

Diceland

¡Ganar puede ser tan fácil!

Andreas Spies en Reinhard Staupe



Jugadores: 2 a 4 personas

Edad: desde 8 años

Duración: 20 minutos



Material

6 dados de color idénticos; 4 tableros borrables; 4 rotuladores de pizarra no permanentes

Zonas

Cada tablero incorpora zonas agrupadas de diferente manera de **6 colores diferentes** (rojo, amarillo, verde, azul, naranja y gris). Asimismo, cada tablero tiene **12 casillas comodín**, así como algunas casillas de color negro, que representan obstáculos (no pueden tacharse).

Nota: debajo del área de juego hay una barra de información, que sirve para ver cuántos comodines ha conseguido cada jugador.

Diceland es una carrera de velocidad. Gana el jugador que primero tache **9 casillas comodín**, así como **todas las casillas de un mismo color**.

Cada jugador empieza en su aspa de salida (casilla de color blanco). Todas las siguientes casillas que quiera tachar el jugador deberán colindar con al menos otra aspa (es decir, todas las aspás deberán estar conectadas entre sí).

Muy importante: siempre deberá tacharse una zona **por completo** antes de poder abrir una nueva zona **del mismo color**; por lo tanto, por cada color solo podrá jugarse con una zona cada vez. Cada jugador puede decidir libremente en qué direcciones quiere desplegarse.



Ejemplo: María ha abierto cinco zonas de distintos colores partiendo de su aspa de salida. Ya ha completado la zona azul, por lo que puede abrir una nueva zona azul. Para abrir una nueva zona de color rojo, gris, verde o naranja, deberá cerrar primero una de esas zonas ya abiertas antes de abrir una nueva del mismo color.

Como aún no ha tachado ninguna casilla amarilla, puede abrir una zona amarilla en cualquier momento, siempre que colinde al menos con un aspa.

Durante el transcurso del juego puede **dibujarse siempre un aspa por dado** (consulta el apartado «Tachar casillas»).

Preparación del juego

Cada jugador recibe un tablero elegido al azar y un rotulador de pizarra. Cada jugador puede decidir si juega con el anverso o el reverso de su tablero. Se echará a suertes quién empezará siendo el jugador activo. El jugador activo recibe los 6 dados.

Desarrollo del juego

El jugador activo completa las dos fases siguientes: en primer lugar, **tira los dados** y, a continuación, **tacha casillas** (los jugadores no activos también pueden tachar).

FASE 1: tirar los dados

El jugador activo coge **los 6 dados** y los tira **una vez**. A continuación, **deberá** escoger **un color** (que quiera tachar en la fase 2) de los que hayan salido al tirar los dados: más tarde no podrá escoger otro color. Para verlos mejor, pondrá **todos los dados del color elegido** separados ligeramente del resto de dados. **Atención:** los dados del color elegido que se hayan separado del resto no podrán volver a tirarse durante la fase 1.

Ahora, el jugador activo debe decidir si **termina** su jugada (y pasar a la fase 2) o si, por el contrario, quiere seguir con su jugada y volver a tirar. No es obligatorio seguir con la jugada. Está permitido parar después de tirar los dados por primera vez. Si el jugador activo decide seguir, este deberá volver a tirar **todos** los dados de distinto color **una vez**.

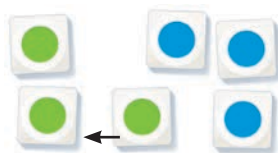
Ejemplo: Manuel es el jugador activo. Al tirar los dados, le salen 3 rojos, 2 verdes y 1 amarillo. Se decide por el verde y aparta ligeramente a un lado los dos dados verdes. Manuel quiere seguir y vuelve a tirar los otros 4 dados.



Después de volver a tirar los dados, existen dos posibilidades:

- Si al jugador activo no le ha salido **ningún dado** del color elegido, **deberá** terminar la fase 1.
- Si al jugador activo le ha salido **uno o varios dados** del color elegido, también deberá apartar **todos** estos y añadirlos a los que había apartado previamente. A continuación, puede volver a decidir si termina su jugada (y pasar a la fase 2) o si, por el contrario, quiere seguir y volver a tirar los dados. Si decide seguir, deberá volver a tirar **todos** los dados de distinto color **una vez**.

Ejemplo: A Manuel le sale 1 dado verde y 3 azules. Aparta el dado verde (y lo añade a los otros dos verdes) y decide seguir. A continuación, vuelve a tirar los tres dados restantes.



El jugador activo puede seguir con su jugada (siguiendo las reglas descritas) tanto tiempo como quiera (siempre que le salga al menos un dado del color elegido). Siempre deberá apartar **todos** los dados del color elegido. Él decide cuándo parar. En cuanto al jugador activo no le salga **ningún dado** del color elegido, la fase 1 **terminará automáticamente**. Asimismo, la fase 1 terminará de inmediato si los 6 dados muestran el color elegido.

Ejemplo: A Manuel le salen esta vez 2 amarillos y 1 naranja. Como a Manuel no le ha salido ningún dado con el color elegido (verde), la fase 1 termina automáticamente. Por lo tanto, Manuel ha obtenido 3 dados verdes, que deberá usar en la fase 2.



FASE 2: tachar casillas

- El **jugador activo** deberá usar **todos** los dados **del color elegido** para tachar casillas. Siempre que pueda tachar casillas, deberá hacerlo; para ello, deberá seguir el siguiente procedimiento: **por cada dado** deberá tachar una casilla de una zona con el mismo color. El jugador activo no podrá tachar menos casillas que dados tenga (consulta el apartado «Sobretirada»).

Ejemplo: Manuel deberá usar los 3 dados verdes. Partiendo de su aspa de salida, tachará 3 casillas verdes.



- Cada **jugador no activo** podrá seleccionar **uno de los otros colores** obtenidos en la fase 1 y tachar las casillas correspondientes. Está permitido que varios jugadores no activos elijan el mismo color y usarlo para tachar casillas. Asimismo, está permitido que quien no quiera tachar no lo haga.

Atención: si un jugador no activo quiere tachar, también deberá usar **todos** los dados del color que corresponda. No podrá dejar ninguno de esos dados sobre la mesa (consulta el apartado «Sobretirada»).

Ejemplo: en la última tirada de Manuel, quedaron 2 caras amarillas y 1 naranja. Cada jugador no activo puede usar uno de los dos colores. María tacha dos casillas amarillas. Antonio también tacha dos casillas amarillas. Carmen tacha una casilla naranja.



Sobretirada

Si un jugador (activo o no activo) quiere usar un color determinado para tachar, y cuenta con **más dados** de ese color que **casillas libres** tiene su zona correspondiente, no podrá tachar **ninguna casilla** de dicho color.

Nota: la sobretirada también puede darse en tiradas comodín (consulta «Casillas y tiradas comodín»).

Ejemplo: La zona roja actual de María (arriba del todo) aún tiene dos casillas libres. Ella puede usar uno o dos dados rojos y, así, tachar una o dos casillas rojas. Sin embargo, como hay tres dados rojos sobre la mesa, no puede tachar ninguna casilla roja.



Casillas y tiradas comodín

En la fase 2, siempre que un jugador tache una **casilla comodín** de una zona, lo anunciará **alto y claro**. Asimismo, marcará una casilla del mismo color en la **barra de información** (la barra de información sirve para ver cuántos comodines ha conseguido cada jugador). Una vez que todos los jugadores hayan terminado de tachar en la fase 2, el jugador que haya tachado la casilla comodín será recompensado con una tirada adicional:



Comodín tachado en la zona y en la barra de información.
Recompensa: tirada comodín

- El jugador tira una vez **con 5 dados**. A continuación, podrá elegir **uno** de los colores que hayan salido y usar todos los dados correspondientes para tachar de inmediato siguiendo las reglas descritas (no podrá volver a tirar). Está permitido que el jugador no tache si no quiere hacerlo.

Si al usar la tirada comodín, el jugador vuelve a tachar una casilla comodín, recibirá **de inmediato** otra tirada comodín, que llevará a cabo **de inmediato**. Es posible hacer varias tiradas comodín seguidas. Si varios jugadores tachan una casilla comodín en la fase 2, las correspondientes tiradas comodín se harán por turnos siguiendo las agujas del reloj. **Atención:** siempre permanece uno de los 6 dados sobre la mesa delante del jugador activo; así, puede verse quién será el siguiente jugador activo después de hacer las tiradas comodín.

Siguientes rondas del juego y final

Si se completaron las fases 1 y 2 (incluidas las posibles tiradas comodín), el siguiente jugador será el nuevo jugador activo siguiendo las agujas del reloj. Las siguientes jugadas se sucederán por turnos de la manera descrita.

Color completo

Conforme el juego vaya transcurriendo, deberá anunciarse de vez en cuando y a todos los jugadores cuántas casillas comodín tiene cada jugador. Cada jugador deberá anunciar obligatoriamente **alto y claro** que ha tachado **todas las casillas de un color** y marcar de inmediato la casilla izquierda de su barra de información.



Manuel ha tachado todas las casillas de un color, lo que ha indicado marcando la casilla izquierda de la barra de información.

Ganará aquel jugador que primero tache (al menos) **9 casillas comodín**, así como **todas las casillas de un color**. Es posible que varios jugadores logren el objetivo del juego al mismo tiempo en la fase 2. En ese caso, habrá varios ganadores.

Caso especial: si varios jugadores reciben una tirada comodín en la fase 2, dichas tiradas se harán por turnos (como se describió anteriormente). Si un jugador logra el objetivo del juego al hacer su tirada comodín, los siguientes jugadores no podrán hacer su tirada comodín y el juego habrá terminado.