REGLAS DEL JUEGO

Rolling CUBES

PYTAGORA

CreativaMente

LUDO ERGO SUM

CONTENIDO

13 DADOS HECHOS DE MADERA FSC®

- 4 DADOS VERDES CON NÚMEROS IMPARES
- 4 DADOS AZULES CON NÚMEROS PARES
- 4 DADOS ROJOS CON OPERACIONES
- 1 DADO NARANJA CON SIGNOS DE 'IGUAL'

1 MANUAL DE INSTRUCCIONES

EL TORNEO

Juega tres partidas, una por cada uno de los juegos, en el mismo orden en que aparecen en este folleto.
Al final de cada partida, **el ganador obtiene 10 puntos**, el segundo 7 puntos, el tercero 6 puntos y así sucesivamente, hasta llegar a los 3 puntos del último (suponiendo que se juegue con 6 jugadores).
En los tres juegos sólo hay un ganador, aunque los jugadores que no ganan también pueden empatar entre sí.
Las puntuaciones objetivo disminuyen al jugar el torneo: **37 puntos** para el juego N. 1, **31 puntos** para el juego N. 2 y **2 puntos** para el juego N. 3.

En caso de empate al final del torneo, el ganador será la persona que haya ganado el juego N. 2 TODOS JUNTOS.

JUEGO N. 1

DE UNO EN UNO

6-99 2-6

Preparación e inicio del juego

Comienza el jugador más joven.

Desarrollo del juego

Cada jugador lanza todos los dados por turno, y se sigue en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador lanza los 13 dados y **hace una ecuación** a partir de los números y las operaciones. No se permiten ecuaciones como 53 = 53. No se puede utilizar un "0" al principio de un número (como 09). Los jugadores no pueden dividir o multiplicar por cero. La puntuación es la siguiente:

- 1 punto por cada dado utilizado

- un signo de multiplicación suma **2 puntos**, un signo de división suma **3 puntos**. Sin embargo, esta regla no se aplica si se multiplica o divide por el número 1

-un número **de dos cifras** puntúa 3 puntos (2+1),

un número **de tres cifras** puntúa 6 (3+2+1)
y así sucesivamente

- 1 punto extra por usar 12 dados
-2 puntos extra por usar los 13 dados

Cuando cada jugador haya tenido un turno para hacer una ecuación, se conceden puntos extra de la siguiente manera al jugador con la puntuación más alta:

-2 puntos a un solo jugador con la puntuación más alta
-1 punto a cada uno de los jugadores con la misma puntuación alta El juego continúa con otra ronda.

Fin de la partida

El ganador es el primero en conseguir 47 puntos. En caso de empate, los jugadores con la misma puntuación alta hacen otro turno cada uno, y así sucesivamente hasta que uno sea el ganador.

7	X	3	=	2	6	–	5
1 punto	2 puntos	1 punto	1 punto	2 puntos	1 punto	1 punto	1 punto

Ejemplo de puntos: 10 puntos

JUEGO N. 2

TODOS JUNTOS

6-99 2-6

Preparación e inicio del juego

Cada jugador necesita una hoja de papel y un bolígrafo.

Desarrollo del juego

Se lanzan los 13 dados, se agrupan por colores y se dejan sobre la mesa a la vista de todos los jugadores. **Los dados no deben moverse**. Cada jugador hace la ecuación más larga posible a partir de los números y las operaciones, **3**. Cuando todos hayan terminado, **se leen y se comprueban** todas las ecuaciones. Los puntos se otorgan como en el juego N. 1.

Fin del juego

El ganador es el primero que consigue **41 puntos**. En caso de empate, los jugadores con la misma puntuación alta hacen otro turno, y así sucesivamente hasta que uno sea el ganador.

7X8-4=50+2

12 puntos

5X8=40

8 puntos

750:75=8+2

16 puntos

72:4=5X5-7+0

17 puntos

+ 2 extra

JUEGO N. 3

EL ÚLTIMO DADO

6-99 2-6

Preparación y comienzo del juego

Comienza el jugador más joven.

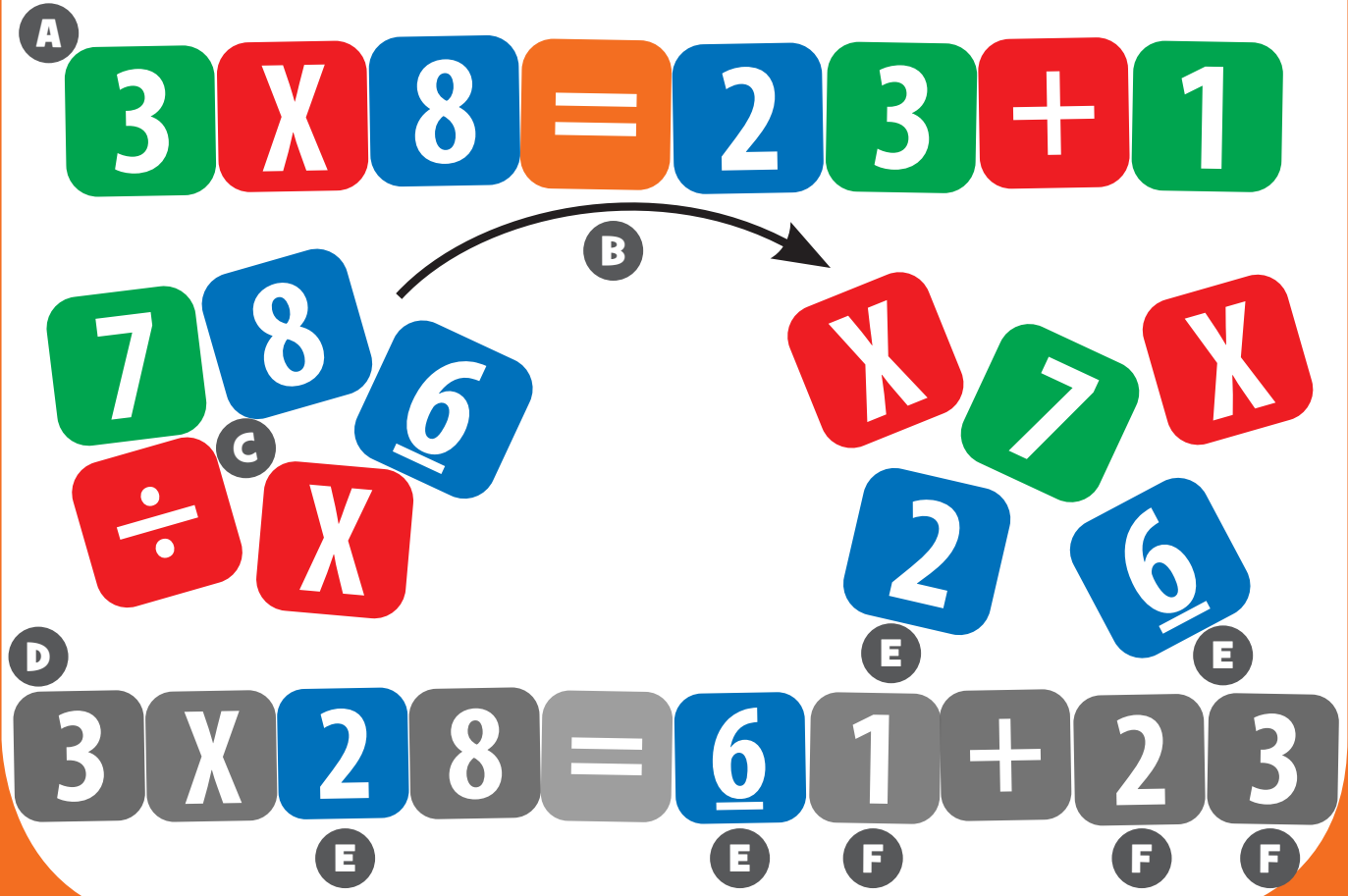
Desarrollo del juego

El primer jugador lanza los 13 dados y hace (A) una ecuación con los números y las operaciones, moviéndolos para intentar utilizar el mayor número de dados posible. Cuando ha terminado, es el turno del jugador de su izquierda, que lanza (B) sólo los dados no utilizados (C) en la ecuación del primer jugador, e intenta hacer una nueva ecuación (D) utilizando **al menos (E) un nuevo dado**. Los dados utilizados en la ecuación inicial no pueden ser cambiados, pero pueden ser reordenados (F) para hacer la nueva ecuación. La ronda continúa con menos dados en cada tirada, **hasta que el jugador que tira los dados no pueda añadir ninguno nuevo**. La última persona

que añada un dado a la ecuación gana la ronda y **recibe 1 punto**. El juego vuelve a empezar con un nuevo lanzamiento de todos los dados.

Fin del juego

El ganador es el primero que consigue 3 puntos (5 puntos si sólo hay 2 jugadores).



SOLITARIO

YAHTZEE

8-99 1-6

Yahtzee es un juego para un solo jugador, o para varios jugadores por turnos. Está basado en el juego original del yahtzee que se juega con cinco dados normales. Hay **5 combinaciones diferentes**, que cada jugador debe resolver **tirando los 13 dados** y creando una ecuación. Una vez que se tiene la combinación (por ejemplo, un póker: cuatro dados del mismo color) el jugador se anota los puntos de la ecuación en esa línea, que ya no se puede utilizar. El juego termina después de la 5ª tirada, aunque no se hayan utilizado las 5 combinaciones. Los dados sólo se lanzan una vez, pero se pueden volver a lanzar hasta 5 dados, quitando un punto del valor final de la ecuación por cada dado que se vuelva a lanzar de nuevo.

Los puntos deben anotarse en una de las líneas libres que queden **en la hoja de puntos**. Si la

ecuación no coincide con ninguna de las combinaciones restantes, puntúa cero en una de las líneas que aún están vacías. El ganador es el que tiene más puntos después de 5 tiradas.

Las 5 combinaciones:

- **Azul**: la ecuación contiene al menos 3 dados azules. Si hay 4 dados azules, tienes un bonus de 3 puntos

A

- **Verde**: igual que la azul, pero con dados verdes
- **Roja**: igual que la azul, pero con dados rojos
- **Póker**: la ecuación contiene 4 dados del mismo color
- **101**: hay un número mayor que 100

B

La hoja de puntos de YAHTZEE

	Pablo	Carla	Teresa
AZUL	10 A		
VERDE			
ROJA			
PÒKER			
101		13 B	
TOTAL			

Un juego de: **Emanuele Pessi**
Diseño gráfico de: **Domenico Monforte**
Hecho por: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu

Ver el vídeo