



# WÜRFEL BLITZ

REGLA DE JUEGO

Steffen Benndorf



# Würfelblitz

Autor: Steffen Benndorf

Un juego de dados para 2-7 jugadores a partir de 8 años

Duración 10-20 minutos

## COMPONENTES

- 6 dados especiales de colores, cada uno con un lado marcado con un punto de color.



- 3 dados blancos con seis caras mostrando diferentes puntos de color.



- 28 discos de puntuación (14 negros y 14 blancos)



## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el jugador más rápido en calcular la puntuación correcta de una tirada de dados y ganar así, tres discos de puntuación negros.

## **PREPARACIÓN DEL JUEGO**

Se dejan aparte los discos de puntuación. Colocar los dados en una de las tapas de la caja del juego. Dependiendo del nivel de dificultad se usarán dos o tres dados blancos con puntos de color. Durante las primeras partidas recomendamos la versión con dos dados blancos. Escoger un primer jugador.

## **CÓMO SE JUEGA**

El primer jugador usará la caja que contiene los dados como si fuera un cubilete de dados. Una vez agitados los dados, pondrá la caja sobre la mesa de tal manera que los dados queden ocultos bajo la caja. Contará hasta ¡tres! y rápidamente levantará la caja para mostrar los dados.

Ahora es cuestión de ir muy rápido:

El reto es sumar los puntos que muestran los dados. Sin embargo, NO deberán sumarse los puntos de los dados cuyo color básico aparezca en un punto de color de cualquier otro dado.

## EJEMPLO



En este ejemplo el dado **verde** y el dado **negro**, no deberán contarse ya que su color aparece en los dados con punto de color.

Por lo tanto, el resultado será  $3+4+1=8$ .

## EJEMPLO



Todos los dados de color son excluidos por los puntos de color correspondientes. El resultado correcto es, por tanto, **cero**.

Cualquier jugador que crea saber el resultado correcto, deberá decirlo en voz alta. **El primer jugador en hacerlo ganará un disco de color blanco.** Si varios jugadores lo dicen al mismo tiempo, entonces cada uno de ellos ganará el disco blanco.



**Si un jugador dice un resultado incorrecto, deberá devolver un disco blanco** (si tenía alguno).



Al terminar la ronda y el reparto de discos de puntuación, volver a poner los dados en la caja. El ganador de la última ronda será el encargado de tirar los dados.

Cuando un jugador gana su tercer disco, los reemplazará por un disco de color negro. Los discos negros son seguros, es decir, que no se descartan si se dice un resultado incorrecto.



## FINAL DE LA PARTIDA

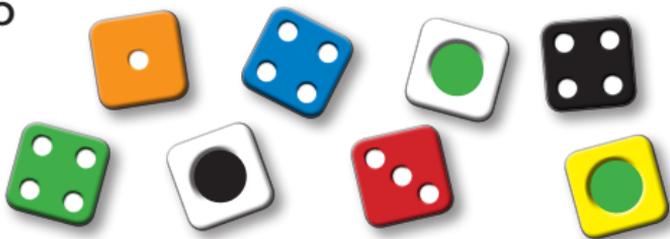
El ganador será el primer jugador que consiga ganar tres discos negros.



## DESAFÍO PARA JUGADORES EXPERTOS

Sí, al lanzar los dados, apareciera un punto de color **al menos 2 veces**, se sumarán solo los puntos de los dados **que normalmente quedarían excluidos**. En otras palabras, sumar solo los puntos de los dados de colores que coincidan con los puntos de color.

### EJEMPLO



El punto de color **verde** aparece dos veces. Por lo tanto, ahora solo sumaremos los puntos de los dados excluidos, **verde** y **negro**. El resultado es  $4+4=8$ .

## Equilibrar diferentes niveles de habilidad con el juego

La cantidad de discos blancos con los que un jugador consigue un disco negro puede ser adaptado para jugadores con diferentes niveles.

***Ejemplo:** los principiantes pueden conseguir un disco negro con tan solo una respuesta correcta. Jugadores con un poco más de nivel, pueden hacerlo con su segundo disco blanco, etc ...*



© 2017 by Steffen Spiele  
Autor: Steffen Benndorf