

Pickomino



Un apetitoso y tranquilo juego de dados para 2-7 jugadores

Hay una gran demanda de gusanos asados, la comida favorita de las gallinas.

La culpa de todo esto la tiene Johnny Rooster Roaster. Su tío Sam, natural de Chickentown, Kentucky, tuvo la feliz idea de abrir asadores de gusanos por toda la ciudad. Desde la apertura del primer asador de gusanos, las gallinas de todos los lugares del mundo están ansiosas por poner sus patas en esos deliciosos gusanos asados y probar las diferentes especialidades de la casa, ya sean al curry, asados con patatas o gusanos al estilo Frankfurt. Ante la gran demanda de gusanos, Johnny necesita con urgencia ayudantes para su negocio. Tu trabajo será, como empleado de Johnny Rooster Roaster, servir el mayor número de gusanos asados posibles, que deberás ir tomando de la parrilla.

Contenido:

- 16 fichas de gusanos asados con valores del 21 al 36
- 8 dados de seis caras (numeros del 1 al 5 y con un gusano)
- Estas reglas



Objetivo del juego:

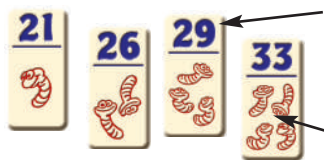
El ganador será el jugador que tenga más gusanos al final de la partida.



Preparación:

Coloca las 16 fichas de gusano una al lado de la otra, formando una fila, en el centro de la mesa y en orden ascendente (ver Fig. 1). Esta fila representa la parrilla de asar gusanos. El jugador más joven cogerá los dados y empezará la partida.

Fig. 1:



El número que figura en la ficha de gusano es la suma de puntos de los dados que el jugador necesita para coger esa ficha al final de su turno de tiradas.

En cada ficha de gusano vienen representados uno o varios gusanos debajo del número.

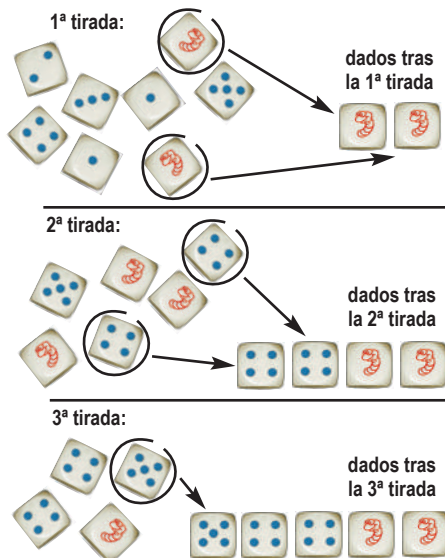
Desarrollo del juego:

El jugador inicial (el más joven) comienza la partida, pasando después el turno en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, en su turno, intentará tomar una ficha de gusano de la parrilla o de algún otro jugador.

Se toman los 8 dados, que se lanzan a la vez. Entonces elegiremos todos los dados que tengan un mismo valor (de una cifra o de un gusano) y los apartaremos junto a nosotros. En posteriores tiradas sólo podremos tomar dados con un valor que no hayamos elegido en una tirada anterior. Los dados que se vayan apartando deben quedar a la vista de todos los jugadores, para que ellos puedan ir comprobando también la suma de los dados que se vaya acumulando tras las sucesivas tiradas.

Cada dado de gusano apartado en la tirada vale 5 puntos.

Fig. 2:



Tras su 1ª tirada, Juana elige los dos dados de gusano y los pone junto a ella.

Ella puede lanzar los restantes seis dados. Esta vez elige los 4's y los coloca junto a los dos dados con valor de gusano de su 1ª tirada. Ahora, su puntuación es de 18 puntos ($2 \times \text{gusano} + 2 \times 4 = 18$). Ella no puede tomar en esta 2ª tirada los tres dados de gusano que le han salido, porque ya los eligió en su 1ª tirada.

Juana puede lanzar sus cuatro dados restantes nuevamente. Le han salido dos 4's, un 5 y un gusano. Lo único que puede elegir es el dado del 5, ya que los otros dos valores ya los eligió en tiradas anteriores. Su puntuación actual es de 23. Si decide hacer más tiradas, necesitará dados cuyos valores sean de 1, 2 ó 3, ya que los otros tres valores del dado los seleccionó en sus otras tiradas.

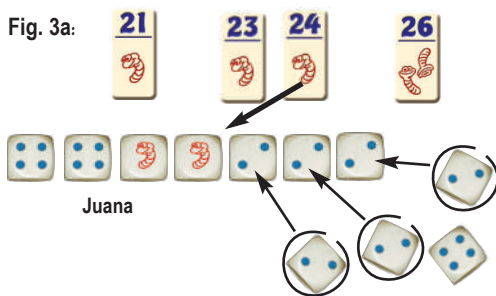
Tomando una ficha de gusano:

Tan pronto como se aparten los 8 dados o salgan los 6 valores, el turno termina.

El jugador puede decidir acabar antes su turno si le interesa la puntuación que lleva acumulada hasta el momento, para coger una ficha de la parrilla o de otro jugador.

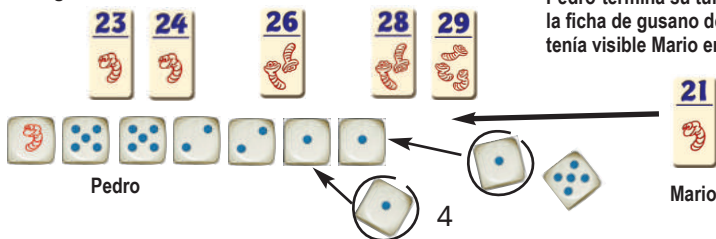
Los dados que finalmente apartemos deben tener, al menos, uno con valor de gusano para que sea una jugada válida y poder tomar una ficha de gusano, ya sea de la parrilla (ver Fig. 3a), o la ficha de gusano que esté visible en lo alto de la pila de otro jugador (ver Fig. 3b). En este segundo caso sólo tomaremos la ficha de otro jugador con la puntuación exacta, ya que, si no sacamos los puntos exactos de una ficha de la parrilla o de lo alto de la pila de fichas de otro jugador, podremos tomar, si es posible, la de valor inmediatamente inferior que aún se encuentre en la parrilla (ver Fig. 3c + 3d). Esto último también puede hacerse si a un jugador no le interesa tomar la ficha de la pila de otro jugador (teniendo la puntuación exacta para ello) y decide quedarse con la de valor inferior que quede aún en la parrilla (ver Fig. 3e).

Fig. 3a:



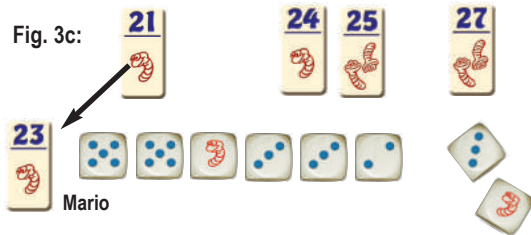
Juana toma los tres 2's que le han salido en su 3ª tirada, porque el 4 ya lo tomó antes. Acaba su turno con 24 puntos, tomando la ficha de gusano que hay en la parrilla con esa cifra.

Fig. 3b:



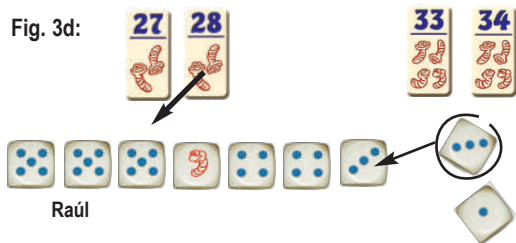
Pedro termina su turno tomando la ficha de gusano del 21, la que tenía visible Mario en su pila.

Fig. 3c:



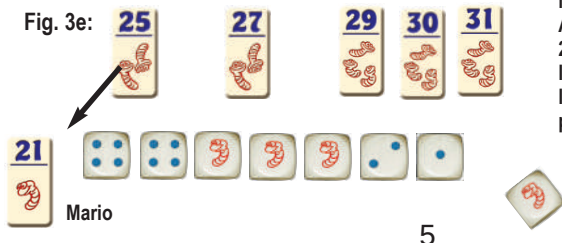
Mario consigue 23 puntos al finalizar su turno, por lo que no le queda más remedio que coger de la parrilla la ficha con el valor inmediatamente inferior (21), ya que el 23 está en su pila, y el 22 no está visible en las pilas del resto de los jugadores.

Fig. 3d:



Raúl termina su turno con 31 puntos, y coge la ficha del 28 de la parrilla porque las de los números 31, 30 y 29 no están visibles en ese momento.

Fig. 3e:



Mario ha conseguido 26 puntos. Aunque Juana tiene su ficha del 26 en lo alto de su pila (visible a los demás), Mario decide coger la ficha de gusano del 25 de la parrilla.



Cogiendo una ficha de gusano y formando una pila:

Cuando un jugador toma una ficha de gusano, la coloca boca arriba, delante suya. Cada nueva ficha de gusano que consiga, la colocará boca arriba encima de la que tenía anteriormente, formando así una pila.

Fig. 4:



Esto hará que siempre tenga una ficha visible (la de lo alto de la pila), que será la única que podrá ser "capturada" por los demás jugadores. Las fichas de gusano que no estén a la vista en la pila, estarán "a salvo" de ser tomadas por el resto de los jugadores (ver Fig. 4).



Pedro ha cogido la ficha de gusano del 28. Él la ha colocado boca arriba encima de su pila. Todas las fichas de gusano de la pila que estén debajo de la del número 28, se encontrarán "a salvo", por el momento.

Turno con un intento fallido:

Un turno finaliza en un intento fallido cuando un jugador termine una tirada con valores del dado que ya hubiera apartado en tiradas anteriores (ver Fig. 5a), o cuando no haya sido capaz de conseguir ni un sólo dado de gusano tras todas sus tiradas del turno (ver Fig. 5b). En ambos casos el jugador finaliza su turno.

También se considera un intento fallido si, con la puntuación obtenida tras todas las tiradas de un turno, no se llega a alcanzar los puntos necesarios para conseguir una ficha de gusano de la parrilla o la puntuación exacta de alguna de las fichas de gusano de lo alto de la pila de alguno de los otros jugadores (ver Fig. 5c).

Después de un intento fallido, no sólo no se consigue una ficha de gusano, sino que se debe devolver a la parrilla la que tengamos en lo alto de nuestra pila. Si no tenemos ficha alguna, simplemente se pasará el turno al siguiente jugador.

Fig. 5a:



En su 4ª tirada, Mario sólo obtiene valores del dado que ya apartó con anterioridad. Es un intento fallido.

Fig. 5b:



Juana ha sacado dos dados con valor de 5 en su 3ª tirada.

Tiene 31 puntos, pero es un intento fallido al no haber conseguido ningún dado con el valor de gusano.

Fig. 5c:



Raúl



Con su última tirada, Raúl obtiene dos 1's y una puntuación de 25. La ficha de gusano del 25 ya la tenía él, y no hay fichas de menor valor en la parrilla, por lo que estaremos ante un intento fallido.

Devolviendo una ficha de gusano a la parrilla:

Cuando un jugador tiene que devolver una ficha de gusano a la parrilla, será la de lo alto de su pila (si hubiera alguna), y la pondrá boca arriba. Entonces, volverá a su vez, boca abajo, la ficha de gusano más alta que hubiera en ese momento en la parrilla, la cual quedará fuera del juego para el resto de la partida (ver Fig. 6a).

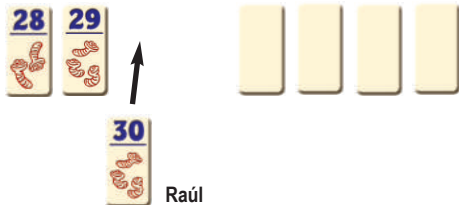
En el caso de que la ficha de gusano que se tenga que devolver sea de un número superior a las que quedan aún en la parrilla, entonces dicha ficha se devolverá a la parrilla boca arriba (ver Fig. 6b).

Fig. 6a:



Mario tiene que devolver su ficha de gusano de lo alto de su pila (la 27) a la parrilla. Como la ficha de gusano más alta que hay en ese momento en la parrilla es la 34, Mario volverá esta última boca abajo, que quedará fuera del juego.

Fig. 6b:



Raúl tiene que devolver la ficha de gusano 30 a la parrilla. Como en ésta no hay otra ficha más alta que el 30, la devolverá boca arriba, y no pondrá boca abajo ninguna otra.

Fin de la partida y puntuación final:

El juego termina cuando no quedan más fichas de gusano en la parrilla, momento en el que cada jugador contará el total de los gusanos (los dibujados en rojo) que tiene en su pila de fichas. El jugador con más gusanos habrá ganado el juego.

En caso de empate, el jugador con la ficha de gusano que tenga el número más alto es el ganador.

Alternativa

Si se quiere acortar el juego, se puede decidir que las fichas de gusano que se devuelvan a la parrilla, se pongan siempre boca abajo, incluso si son las del número más alto.



© 2005

Autor: Reiner Knizia

Ilustración: Doris Matthäus