

NOCH MAL!

Game Material

- ✗ 3 number dice
- ✗ 3 color dice
- ✗ 1 pad of player sheets
- ✗ 6 pens
- ✗ Rules

Breve resumen del Juego

Los jugadores ganan puntos siendo los primeros en marcar todas las casillas en una columna y todas las casillas del mismo color. Deben hacerlo solo marcando las casillas que están conectadas a otras casillas.

¡Asegúrese de completar las columnas antes que otros jugadores! El primero en completar una columna gana más puntos que aquellos que los completan más adelante. Además de los puntos para las columnas completadas, un jugador puede recibir una bonificación si marca todas las casillas del mismo color. El juego termina cuando un jugador ha marcado todas las casillas de dos colores.

Preparación

Dale a cada jugador una hoja de jugador.

Hoja de Jugador

Columns A-O

Start Column H

Starred Boxes
Negative points if unchecked at game end.

Victory Points
For the 1st player to complete a column.

Victory Points
For subsequent players who complete a column.

Remaining Jokers

Bonuses for completing all colors, and game end scoring

Columns A-O: 5 3 3 3 2 2 2 2 1 2 2 2 2 3 3 3 5
 Columns H-O: 3 2 2 2 1 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 2 3

Starred Boxes: 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3, 5 3

Victory Points: A-O, ! (-1), ★ (-2), TOTAL

Victory Points: ? / * = ! ! ! ! ! ! ! ! ! !

Juego

Determine un jugador inicial. Este es el primer jugador activo, que lanzará los seis dados una vez. Elige un dado de color y un dado de número, que coloca delante de él. Marca las casillas correspondientes en su hoja de jugador (ver a continuación). Cualquier otro jugador ahora puede elegir cualquier combinación (1 de color y 1 de número) de los 4 dados restantes y marcar las casillas correspondientes en su hoja. Todos los jugadores que no son "activos" pueden elegir libremente un par cualquiera de los cuatro dados restantes; los únicos dados "eliminados" son aquellos seleccionados por el jugador activo.



Exceción

Durante los primeros tres turnos (los tres primeros jugadores activos), todos los jugadores pueden elegir una combinación de un número y un dado de color de los seis dados lanzados para seleccionar una combinación de exactamente un color y un número de dados y marcar la casilla correspondiente en su hoja. Los jugadores pueden elegir las mismas combinaciones.

Pasar

Un jugador siempre puede elegir no usar ninguna combinación, y por lo tanto no marcar nada. Esto también se aplica al jugador activo. **Si el jugador activo elige no tomar ningún dado, los otros jugadores pueden elegir una combinación de los seis dados.**

Seleccionar combinación y marcar casillas

Para poder marcar casillas, un jugador siempre debe elegir una combinación de un dado de color y un dado de número. Luego debe marcar las casillas correspondientes. Ejemplo: el jugador elige "azul" y "2". Ahora debe verificar dos cajas azules adyacentes.

La siguientes reglas se aplican:

- ✘ Al comienzo del juego, la primera casilla marcada debe estar en la Columna H. Sin embargo, las marcaciones realizadas durante ese turno pueden extenderse a otras columnas, siempre y cuando las casillas marcadas se conecten y sean del mismo color elegido.
- ✘ Las marcaciones deben estar horizontal o verticalmente adyacentes a al menos un cuadro ya marcado, o comenzar en la Columna de inicio (H). Las casillas que solo se tocan diagonalmente no cuentan como adyacentes.
- ✘ Debes marcar el número exacto de casillas indicado por el dado.
- ✘ Todas las marcaciones realizadas en un turno deben conectarse entre sí, en un "grupo".
- ✘ Un bloque de color de varias Casillas no necesita llenarse completamente en un turno.
- ✘ Nunca puedes marcar más de 5 casillas en un turno. Un Joker no puede ser un "6".

- ✗ En un turno, el valor de un dado no se puede dividir para marcar casillas en dos bloques de colores separados del mismo color.
- ✗ El “?” del dado de número y la “X” negra del dado de color son Jokers (ver JOKER).

Ejemplo:

En el primer turno de juego, Dave tiras 

Una elección (A) is to choose   y marcar 5 casillas amarillas lo cual puede hacer porque al menos una de las casillas marcadas está en la columna "H". Él podría también elegir  , pero sería una extraña elección.

Otra elección (B) podría haber sido  . Habría tachado todo el bloque de color de 2 naranjas, lo cual puede hacer porque está al menos parcialmente en la Columna "H".   no se puede elegir, ya que no hay espacio a lo largo de la columna H para marcar 5 casillas de color naranja.

Aún otra opción (C) sería elegir   y marque dos de los cuadros azules en el bloque de 4 colores azul. Él puede hacer esto porque una de las casillas estaba en la columna "H", y ambas marcaciones estaban conectadas. Marcar las 4 casillas azules NO era posible si el  hubiera sido elegido porque el VALOR ENTERO debe ser usado.



Como este fue uno de los primeros tres lanzamientos, Dave no apartó los dados elegidos. Después del comienzo de la cuarta tirada, los dados elegidos se eliminarían y los otros jugadores solo tendrían cuatro dados para elegir.

NOTA: Si Dave elige la Opción C, para completar para completar el bloque de 4 azules necesitaría más tarde elegir   de nuevo, o   en dos turnos separados.

Ejemplos de turnos correctos e incorrectos:

Los 4 casillas marcadas están conectadas, y al menos una de ellas está adyacente a una casilla previamente marcada.



Otra movida legal. Note que después de marcar las 4 cruces dos casilla de 1un verde quedaron separadas. Cada una solo puede ser marcada independientemente con un "1". El "2" no servirá.



Joker:

El número y el color de los dados son jokers. If a player chooses the black one, they can choose a color for their self. Si un jugador elige la , puede elegir cualquier color. Si eligen "?", pueden especificar un número entre 1 y 5. **ATENCIÓN:** No puede elegir "6" incluso si desea completar un bloque de 6 casillas. 6 cajas de bloques siempre requieren, al menos, dos lanzamientos.



IMPORTANT: Para cada joker que usa un jugador, debe tachar un signo de exclamación en su hoja. Si ya no tienen ningún signo de exclamación, ya no pueden usar jokers. Un jugador puede usar dos dados joker si lo desea. Sin embargo, si lo hacen, deben tachar dos signos de exclamación. Tenga en cuenta que los "!" no utilizados al final del juego son puntos!!

Reclamando columnas:

Quando un jugador logra llenar una columna con cruces, obtiene los puntos especificados debajo de esa columna. Si es el primero en hacerlo, rodea el número superior (valor más alto) debajo de esa columna. Ese jugador deja que el resto de los jugadores sepan que deben tachar ese valor. Otros jugadores aún pueden obtener puntos por llenar esa columna, pero darán la vuelta al número inferior (valor más bajo). El número inferior (valor más bajo) está disponible para todos los jugadores siguientes; nunca es "reclamado" ya que el primer jugador en completar esa columna obtuvo el valor más alto.



EJEMPLO: Después de unos pocos turnos Dave acaba de marcar 3 casillas azules completando una columna. Él les dice a los otros jugadores columna E completay encierra los 2 puntos en un círculo. Los otros jugadores tachan el 2 y sólo pueden optar por el 1 punto en la columna E



IMPORTANTE:

- ✗ Solo se borra el valor superior de una columna. Todos los demás jugadores todavía tienen la posibilidad de alcanzar el valor más bajo.
- ✗ En un turno, un jugador puede completar múltiples columnas y reclamar múltiples puntos.
- ✗ Si varios jugadores completan una columna en el mismo turno, todos reciben los puntos más altos.

Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de elegir un par de dados, los dados se pasan al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, y el juego progresa.

Punto Bonus de Color

Cuando un jugador tache todas las casillas de un color, marcará el cuadro de bonificación correspondiente en la esquina superior derecha de su hoja de jugador. Si ellos son los primeros en hacerlo, rodean el valor más alto y dejan que los otros jugadores tachan éste, ya que solo el primer jugador en lograr cada color obtiene los puntos más altos. Al igual que con las columnas, todos los demás jugadores que logran ese color obtienen el valor más bajo, nunca se tacha.



Estrellas: Cada estrella en la hoja de un jugador que no ha sido tachada al final del juego entrega **2 puntos negativos cada una**, para un máximo de 30 puntos perdidos.

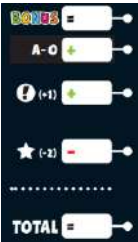
Fin del juego

El juego termina inmediatamente después del turno en el que (al menos) un jugador logra anotar su segunda bonificación de color (el valor no importa, ya sea alto o bajo). Si

el jugador activo es el que finaliza el juego, todos los demás jugadores aún obtienen un turno, como de costumbre. Luego se determinan los puntos de los jugadores individuales. (Un jugador nunca podría tener más de 2 Bonos de Color, pero, por supuesto, puede que no tenga ninguno).

- Total de puntos Bonus Color
- Total de puntos de Columna.
- Cada Joker no utilizado vale 1 punto.
- Cada Estrella NO marcada resta 2 puntos.

Quien tenga más puntos gana! Si hay un empate, el jugador con la mayoría de puntos de exclamación gana. Si aún persiste el empate se comparte la victoria.



SOLITARIO

En el juego solo se trata de recoger tantos puntos como sea posible. Las reglas del juego se mantienen sin cambios. Sin embargo, el jugador solo puede jugar con 2 dados de 2 colores y 2 números. Solo obtienes 30 turnos en el juego en solitario. Para contar tus tiradas, coloca la mitad de la barra inclinada en un cuadro de letra de columna después de cada tirada. En cualquier otro turno, complete la "X" para tachar esa columna. Por lo tanto, después de los primeros dos turnos, se tachará la "A" en la columna "A". Tenga en cuenta que esto se hace únicamente para marcar el paso de los giros, contar hasta 30. Al tachar un título de columna no tiene impacto en la disponibilidad de esa columna. Al tachar todas las letras, sabrá que el juego en solitario ya terminó.



After 11 turns.

PUNKTE	LEVEL
> 40	★★★★
37-40	★★★★
33-36	★★★★
29-32	★★★★
25-28	★★★★
21-24	★★★★
17-20	★★★★
13-16	★★★★
9-12	★★★★
5-8	★★★★
1-4	★★★★
0	★★★★
< 0	⚡