

El objetivo del juego es intentar anotar tantos números como te sea posible en cada una de tus tres filas de colores. Si logras anotar números en **todas** las **casillas** de una fila de color, obtendrás más puntos en aquella fila. A su vez, obtendrás atractivas **bonificaciones** si logras anotar números en **todas las casillas de una columna** con **tres casillas**.

Anotando números

El orden en el que anotes los números en las filas de colores dependerá de ti. Por ejemplo, puedes comenzar anotando en alguna casilla a la derecha de la fila amarilla, luego en una casilla al medio de la fila morada; a continuación en una casilla a la izquierda de la fila naranja, después en una casilla a la izquierda de la fila amarilla, y así sucesivamente. Lo que si es importante, es que para anotar un número debes seguir estas dos reglas:

- 1) En una fila de color** (en sentido horizontal) los números deben ir en orden ascendente de izquierda a derecha, y no se puede repetir un mismo número en cada fila. Puedes ir dejando casillas vacías entre medio de los números que anotes, las cuales podrás ir rellenando con números válidos más adelante.
- 2) En una columna** (en sentido vertical) no puede repetirse un mismo número, sin importar si la columna es de dos o tres casillas. En las columnas no importa el orden de los números.

Nota: Cada fila de color tiene un espacio sin casilla. No se pueden anotar números en esos espacios. Siempre se mantendrán vacíos y no tendrán ningún propósito en la partida. En cada una de las cinco columnas que tienen tres casillas, hay una casilla de bonificación especial con forma de pentágono. Si las tres casillas de esa columna son completadas con números, al final de la partida obtendrás tantos puntos de bonificación como el número anotado en la casilla especial.



Ejemplo: Vero ya ha anotado números en varias casillas. En cada fila de color, los números van en orden ascendente de izquierda a derecha. Además, en las columnas (de dos o tres casillas) ningún número se repite, por lo que no cuenta con ningún error de momento.

Nota: En la fila amarilla, Vero solo puede anotar el número 1 en la casilla de más a la izquierda. En la fila morada, ya no puede anotar ningún número en la casilla que está entre el 6 y el 7. Ella tiene permitido dejar casillas sin anotar, las que quedarán vacías hasta el final de la partida. Por otro lado, Vero ya ha completado con números las tres casillas en dos columnas, por lo que ya puede anotar los puntos de bonificación correspondientes en su hoja de puntuación.

Desarrollo del juego

Cada jugador o jugadora toma una hoja de puntuación y un lápiz. **Nota:** se recomienda que quienes jueguen por primera vez usen los lápices incluidos en el juego para que puedan borrar fácilmente eventuales errores.

Se determina al azar quien jugará en primer lugar.

En tu turno, debes proceder de la siguiente manera:

Decide que dados lanzarás. Puede ser uno, dos o los tres.

Es el turno de Cotepi. Ella decide lanzar solo dos dados, eligiendo el dado morado y el amarillo.

Luego de la elección, lanza el o los dados. Si te gusta el resultado, puedes dejarlo así. Sin embargo, si no es de tu agrado, puedes volver a lanzar una vez más **todos** los dados que lanzaste en la primera tirada. Luego, anuncia en voz alta el resultado de la suma de los dados lanzados.

En su primer lanzamiento, Cotepi obtuvo un 2 y un 4. Al no estar contenta con el resultado, vuelve a lanzarlos y obtiene un 4 y un 5. Cotepi anuncia en voz alta: "nueve".

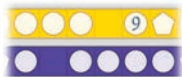


- Ahora todos y todas pueden (no es obligación) anotar el número anunciado en una de las casillas vacías de su hoja de puntuación. Este número solo puede ser anotado en alguna de las filas de colores que coincida con alguno de los colores de los dados lanzados, teniendo en cuenta las dos reglas descritas anteriormente (ver sección “Anotando números”).

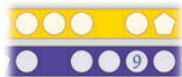
Ya que Cotepe usó el dado morado y el amarillo, el número 9 solo pueden anotarlo en alguna casilla de la fila amarilla o morada.



Cotepe anota el 9 en la fila amarilla.



Vero también anota el 9 en la fila amarilla, pero un poco más a la derecha.



Rodrigo anota el 9 en la fila morada.

Intento fallido: Si quien lanzó los dados no puede o no quiere anotar el resultado de su tirada, deberá marcar un fallo en su hoja de puntuación (en la fila de “Fallos”). Quienes no lanzaron en ese turno nunca deberán marcar un fallo. A continuación, es el turno del siguiente participante en el sentido de las agujas del reloj, que deberá lanzar los dados tal como se describió anteriormente, y así sucesivamente.

Muy importante: Luego de anotar los números, cada participante debe revisar que se han seguido las dos reglas de anotación adecuadamente. Si alguien ha cometido un error, simplemente debe borrar el número mal anotado y ver si lo puede anotar en otro lugar correctamente o no. Si te percatas del número mal anotado en una ronda siguiente, simplemente borra ese número, sin poder anotarlo en otro lugar. Solo se podrá tener oculta la hoja de puntuación mientras se anotan números. Esta debe permanecer visible para el resto durante toda la partida.

Fin del juego y puntuación

La partida finaliza inmediatamente cuando alguien haya completado todas las casillas de **dos filas de colores**. También puede finalizar inmediatamente si alguien ha registrado su **cuarto fallo**.

Primero, cada participante registra los puntos obtenidos en cada una de las tres **filas de colores**:

- Si la fila de color tiene **casillas vacías**, cada número anotado en esa fila cuenta como un punto.
- Si la fila de color **no tiene casillas vacías**, el número anotado más a la derecha será la cantidad de puntos obtenidos.

Luego, cada participante registra los puntos de bonificación de cada una de las cinco columnas (verticales) **que contengan tres casillas**:

- Si hay casillas vacías, esa columna no otorga puntos de bonificación.
- Si las tres casillas de una columna tienen números, se obtienen tantos puntos de bonificación como el número anotado en la casilla con forma de pentágono.

Los puntos obtenidos en las tres filas de colores se suman con los puntos de bonificación de las columnas. A esta suma se le restan los puntos por los fallos registrados (-5 puntos cada uno). Quien haya obtenido más puntos será el ganador o la ganadora de la partida.



Rodrigo ha anotado cuatro números en la fila naranja, la cual le otorga 4 puntos. En la fila amarilla ha logrado anotar números en todas sus casillas, por lo que obtiene 16 puntos, correspondientes al número anotado más a la derecha. En la fila morada, ha anotado seis números, por lo que recibe 6 puntos.

Además Rodrigo ha completado con números tres columnas de tres casillas. Por estas columnas recibe 5, 10 y 12 puntos, correspondientes a los números en los pentágonos. Los dos fallos registrados le restan 10 puntos, por lo que su puntaje final es de 43 puntos.

Nota: Recomendamos plastificar algunas hojas de la libreta de puntuación y usar marcadores no permanentes para poder utilizarlas más de una vez.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.