

TODO EN 1 CARTA



Jugadores: 2 - 4

Años: 8 o más

Duración: 20 minutos

COMPONENTES

5 dados de colores

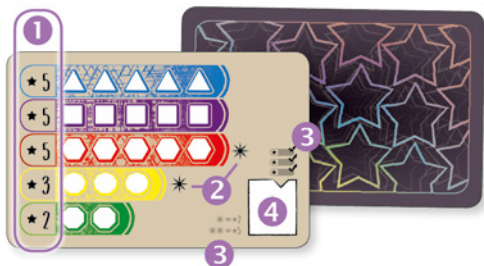


4 marcadores



30 cartas (borrables)

- 1 Puntos de victoria
- 2 Puntos extra
- 3 Recordatorios de puntuación
- 4 Espacio de puntuación



Nota: los símbolos de los dados solo se utilizan para distinguir los colores y no tienen ningún otro propósito en el juego.

Advertencia: las 30 cartas solo se pueden borrar en el anverso, no en el reverso.

OBJETIVO DEL JUEGO

Intenta llenar las filas de colores de tus cartas de la manera más eficiente posible. Gasta la menor cantidad de dados que puedas y date prisa para completar las filas. El juego termina cuando un jugador puntúa su cuarta carta.

PREPARACIÓN

- Baraja las 30 cartas y ponlas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- Determina el jugador inicial, que recibe los 5 dados de colores.
- Cada jugador roba **2 cartas** del mazo y las pone boca arriba delante de él.
- Cada jugador recibe 1 marcador.



¡Importante! Todas tus cartas deben ser visibles para los demás jugadores en todo momento.

CÓMO JUGAR

El jugador inicial es el primer jugador activo y tira los 5 dados. **Después de tirar los dados**, este jugador puede decidir volver a tirar cualquier número de dados (0-5). Puede hacerlo **hasta dos veces**: tras la tercera tirada, el resultado es definitivo. *Para mantener una mejor visión general, te recomendamos que agrupes los dados por colores.*

A continuación, **todos los jugadores** pueden usar el resultado de la tirada para tachar espacios en **una** de sus cartas. Los espacios se tachan por orden de turno y debes tener en cuenta las siguientes reglas:

- Cada jugador debe elegir **una** de sus cartas en la que querría tachar el resultado de la tirada. No puedes dividir el resultado de la tirada y utilizarlo en varias cartas.
- Los espacios de las filas de colores deben tacharse **de izquierda a derecha**.
- Solo puedes elegir un color determinado si puedes usar **todos los dados de ese color** para tachar espacios de tu carta. No puedes usar en ningún caso algunos de los dados de un determinado color e ignorar el resto.
- **No estás obligado a tachar espacios**. Sin embargo, si decides tachar espacios, debes usar **todos los dados** que puedas activar según las reglas.

EJEMPLO: TACHAR UNA TIRADA



Simón tacha los 2 dados morados y los 2 amarillos de su carta. No puede usar el dado naranja porque ese color no está en su carta.



Más tarde, Simón quiere usar esta tirada. Puede tchar un dado morado, pero en su carta solo hay 1 espacio amarillo disponible. No puede tchar el amarillo, porque para hacerlo tendría que poder usar ambos dados amarillos.



PUNTUACIÓN DE UNA CARTA

Después de usar los dados, si al menos **3 filas** de tu carta están completamente llenas, esa carta se puntúa.

Cuenta los puntos y escribe el total en el espacio de puntuación de la carta.

Cada fila que esté **completamente llena** permite anotar los puntos ★ que se muestran. Si completas una fila con un SÍMBOLO DE SOL ☀, obtienes **2 puntos extra**. Si logras completar **ambas** filas con un **símbolo de sol**, obtienes **5 puntos extra**.

Si planeas tus jugadas con inteligencia y un poco de suerte, es posible puntuar más de 3 filas en una sola carta si logras llenarlas al mismo tiempo que tu 3.ª fila. ¡Así puedes conseguir hasta 25 puntos en cada carta!

EJEMPLO: CARTAS DE PUNTUACIÓN



Simón usó estos dados para completar su carta. No puede usar el dado morado, porque ya había completado su fila morada.



Como completó 3 filas, ahora debe puntuar su carta. No anota ningún punto por el azul porque no completó la fila de ese color. Recibe 5 puntos por el violeta, 3 por el amarillo y 2 por el verde. Simón también obtiene 2 puntos extra porque la fila amarilla tiene un símbolo de sol al lado.

$$5+3+2+2=12$$



Simón usó estos dados para completar su carta. En un turno anterior, logró llenar su fila naranja, lo que significa que 4 de sus filas están completadas ahora y debe puntuar su carta.



Simón no anota ningún punto por su fila morada. Anota 4 puntos de sus filas rojas, naranjas, azules y verdes. Ha conseguido llenar ambas filas con un símbolo de sol (roja y azul), lo que le da 5 puntos extra.

$$4+4+4+4+5=21$$



Después de anotar una carta, ponla a un lado para que la vean todos los jugadores. ¡Ya **no** puedes tachar espacios en esta carta!

Por último, saca una **nueva carta del mazo**. Si varios jugadores logran completar una carta durante el mismo turno, roban nuevas cartas del mazo en orden de turno.

Una vez que todos los jugadores hayan tachado los espacios y hayan podido anotar puntos con su carta, el **siguiente jugador** en sentido horario recibe los dados. Ese jugador es ahora el jugador activo y comienza la siguiente ronda como se ha descrito antes.

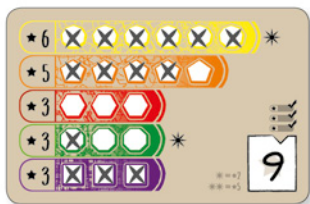
FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

El juego termina inmediatamente **después del turno** en el que un jugador ha anotado su cuarta carta.

Todos los jugadores comprueban si todavía consiguen puntos por las cartas que no completaron.

Por cada fila **completamente llena**, obtienes los puntos que se muestran a su izquierda. Sin embargo, **no recibes puntos extra por los símbolos de sol**.

A continuación, los jugadores cuentan los puntos en **todas sus cartas**. El jugador con más puntos es el ganador.



EJEMPLO: CARTA INCOMPLETA

Simón solo ha completado 2 filas en esta carta, así que no la puntúa de la forma habitual. Al final del juego, anota 6 puntos para el amarillo y 3 puntos para el morado. Aunque la fila amarilla tiene un símbolo de sol, no obtiene ningún punto por ella. Las otras filas tampoco le dan puntos. $6+3=9$

VARIANTE AVANZADA

Cuando hayas jugado el juego varias veces, tal vez quieras añadir algunas posibilidades tácticas. En tal caso, puedes utilizar la siguiente variante.

Cada jugador juega con **3 cartas** en las que puede tachar los resultados de las tiradas.

Al comienzo del juego, cada jugador recibe **5 cartas** del mazo y elige quedarse con 3. Las **otras 2 cartas se vuelven a barajar en el mazo**.

Además, 3 cartas del mazo se colocan boca arriba. Tan pronto como completes una carta, elige una de las **3 cartas que están boca arriba** como tu nueva carta y vuelve a llenar inmediatamente el suministro para que haya 3 cartas.

Todas las demás reglas del juego permanecen sin cambios.

Autor: Steffen Benndorf

Ilustrador: Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv-games.com
