

twenty one

Steffen Benndorf
y
Reinhard Staupe

¡Consigue el exacto!

21



Jugadores: 2-6 personas

Edad: años en adelante

Duración: 15 minutos

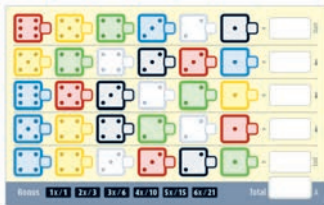
Idea del juego y preparación

Cada jugador recibe una hoja de papel diferente (hay 6 distintas) y un lápiz.

Nota: Recomendamos el uso de bolígrafo o rotulador para que los números anotados sean perfectamente visibles.

En cada hoja hay 5 filas horizontales. Los números son idénticos en cada hoja, sin embargo, el orden de los colores es distinto. Cada jugador tiene que ir rellenando todas las filas, una por una, **hacia abajo, empezando por la fila de arriba**. Esto quiere decir que cada jugador tiene que **completar y puntuar** primero la primera fila, después la segunda fila y así hasta la quinta fila. Es posible que los jugadores completen las filas a distinta velocidad y, por eso, estén posicionados en distintas filas al mismo tiempo. El juego termina cuando un jugador haya completado y puntuado las 5 filas.

Nota: Cada jugador puede ver la hoja de los demás en todo momento.



← **Primera fila (fila 1)**

Las letras en la esquina inferior (A-F) son para identificar los 6 tipos de hojas.

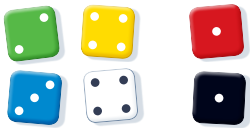


Cómo se juega

Se echa a suertes quién será el primer jugador. En su turno, el jugador lanza los 6 dados. Ahora puede plantarse con la tirada que le ha salido o, si no está satisfecho, puede realizar un único segundo intento. Si lo hace, tendrá que lanzar **todos** los dados de nuevo **menos los que muestren un 1**. Estos dados **no pueden** volver a ser lanzados.



primer intento



segundo intento

Miguel lanza los dados en su turno y saca los siguientes valores: 6, 4, 3, 3, 1 y 1. Tras pensarlo, decide volver a lanzarlos. Deja los dos dados con el número 1 aparte y coge los 4 dados restantes para el segundo intento.

Finalizado el turno (máximo 2 intentos), **cada jugador** debe anotar **al menos un número** en su fila actual (o tachar un número, ver abajo). Está permitido que el que quiera (y pueda) anote varios números, incluso los seis, aunque sea difícil que ocurra. Los números que salgan solo se pueden anotar en las casillas **del mismo color** y si su valor es **igual o menor** que el número impreso en la fila en la que se está jugando.

Atención, ¡el exacto! En caso de que el valor del dado sea **exactamente** el número mostrado en la casilla del mismo color, se trata de un exacto y se marca con una cruz en el pequeño recuadro junto a la casilla. Estos **exactos** son importantes porque el jugador recibirá puntos extra cuando se complete la fila y se puntúe. Cada jugador decide qué números quiere anotar y cuáles no.

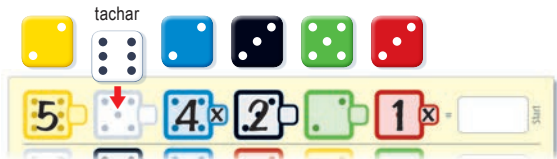
Nota: Recomendamos anotar los exactos, ya que no se puede obtener un número mejor para esa casilla.



Marta anota el 1 negro en la casilla negra con el número 1. Al tratarse de un exacto, se marca de inmediato con una cruz en el recuadro de al lado. Lo mismo sucede con el 3 azul. En la casilla amarilla, Marta anota el 4. Además, tendría la posibilidad de apuntar el 1 rojo y el 2 verde pero decide no hacerlo. El único número que no puede anotar es el 4 blanco porque es superior al número de la casilla blanca de su hoja.

Tachar una casilla: Si un jugador **no quiere o no puede** anotar ningún número en su fila actual, tiene que tachar la casilla libre situada **más a la izquierda** (dentro de la misma fila).

Nota: No se puede tachar una casilla si se anota un número. Se debe elegir o anotar un número o tachar una casilla. Tampoco se puede tachar más de una casilla por turno.



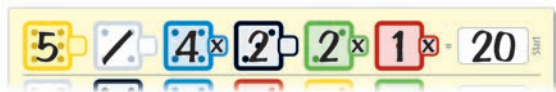
María ya había anotado en cuatro casillas en turnos anteriores. En el turno actual, no puede anotar ningún número ya que en el dado verde ha salido un 5 y en el blanco un 6, y son superiores a los números en las casillas correspondientes de su hoja. María tiene que tachar el 5 blanco, ya que es la primera casilla libre situada más a la izquierda.

Después de que **cada jugador** haya anotado sus números (o haya tachado una casilla) en su fila, es el turno del próximo jugador en el sentido de las agujas del reloj. El juego continuará con cada jugador realizando sus turnos con las reglas mencionadas hasta ahora.

Puntuar una fila completa

Cuando un jugador **completa una fila**, anotando números o tachando casillas, esta se puntúa de la siguiente manera:

- Se suman los números anotados (las casillas tachadas equivalen a un cero).
- Se reciben los puntos extra, según la tabla, por el total de los exactos.
- Se suman ambos resultados y se anota el valor al final de la fila.



Saray ha completado su primera fila y suma su puntuación. Consigue 14 puntos por los números que ha anotado ($5+0+4+2+2+1$). Gracias a sus 3 exactos suma 6 puntos extra, según se indica en la tabla "BONUS" situada en la parte inferior de la hoja. Saray apunta el resultado final ($14+6=20$) en la casilla de puntuación, a la derecha de la fila.

En el **siguiente turno**, el jugador deberá empezar la siguiente fila (la que está inmediatamente debajo de la recién puntuada).

Nota: No se pueden anotar números en casillas de dos filas distintas en un mismo turno.

Final del juego

Cuando un jugador ha conseguido completar y puntuar el total de sus cinco filas termina el juego. Los demás jugadores, no obstante, podrán puntuar la fila actual en la que estuvieran anotando en el momento del fin del juego, aunque no la hayan completado. Cada jugador suma la puntuación de todas sus filas. El jugador que consiga más puntos será el ganador.



Álex ha completado la quinta y última fila, por lo que activa el fin de la partida. Tras sumar los puntos de las cinco filas, su resultado final es de 88 puntos.