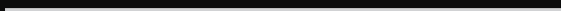


DOCE[®]



CONTENIDO

- 1 cuadrícula de juego • 11 dados negros • 11 dados blancos
- 2 dados en blanco (bloqueadores) • 2 marcadores
- este libretto de reglas • 1 pista de puntos
- 4 fichas de marcar puntos

CONFIGURACIÓN

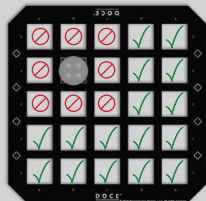
Cada jugador toma un set de dados,
un bloqueador y un marcador

Pon la cuadrícula entre los jugadores



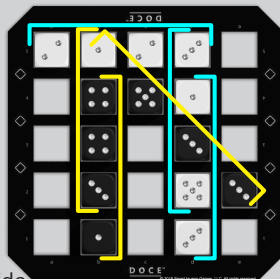
¿CÓMO JUGAR?



Comenzando con el más joven, coloca un dado por turno en un espacio disponible de la cuadrícula, con el número que escojas hacia arriba. Después de cada turno **asegúrate de poner el marcador encima del último dado que jugaste**. En tu próximo turno **no podrás colocar tu dado en ninguno de los espacios adyacentes al dado marcado (zona inhabilitada)**. Recuerda mover el marcador a tu último dado jugado. **Las zonas inhabilitadas son individuales** e independientes de la del otro jugador.



 Zona inhabilitada

El primer jugador que haga una línea de 4 de sus dados donde los números sumen 12 gana la ronda. La línea también se puede hacer con 3 de tus dados y 1 de tu oponente **en cualquiera de los extremos**. Anota los puntos obtenidos y comiencen la siguiente ronda. El jugador con **más puntos después de cuatro rondas** gana el juego.



 Válido
 No válido



El Bloqueador

El bloqueador elimina un espacio de la cuadrícula, **interrumpiendo cualquier línea que use ese espacio.**

El bloqueador se puede jugar en cualquier espacio de la cuadrícula, incluyendo la zona inhabilitada. **No pongas el marcador encima del bloqueador.**

1. Úsalo **al comienzo de tu turno.**
2. Juega tu dado con números normalmente. El bloqueador no se considera un turno completo.
3. Coloca el marcador sobre tu último dado jugado.

Puntaje

Ganador:

1. + 12 puntos por ganar la ronda.
2. + 2 puntos si los 4 dados son tuyos.
3. + 5 puntos si no usaste el bloqueador.
4. + 1 punto por cada espacio libre en la cuadrícula.
5. - 2 puntos por cada 3 dados tuyos con el mismo número.

NOTA: El puntaje del perdedor no cambia.



Si hay empate:

Un empate ocurre cuando ninguno de los jugadores hace una línea ganadora. También cuando, al colocar un dado, se forman dos líneas ganadoras simultáneamente, una para cada jugador. En ambos casos, la puntuación es así:

1. Ambos jugadores reciben 2 puntos.
2. + 5 puntos para quien no haya usado su bloqueador.

Reglas rápidas

- Alternar quien juegue primero cada ronda.
- Una vez sueltes el dado, no lo puedes mover ni cambiar.
- Al jugar tu dado tu turno termina inmediatamente.

¿Buscas un tipo diferente de desafío? Visita nuestra
página web y encontrarás
una recopilación de variaciones para jugar.

www.smartiguanagames.com



DOCE[®]

Creadores: **Luis Machado, Daniel Machado, Amelia Machado, Ivana Reyes.**

Diseño de caja e ilustraciones: **Ismael Machado.**

Colaboradores especiales: **Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Adriana Machado.**

©2018 Smart Iguana Games, LLC, todos los derechos reservados. Ninguna de las partes de este producto podrá ser reproducida sin el permiso específico de su publicista. DOCE[®] es una marca de Smart Iguana Games, LLC. No es apropiado para niños menores de 36 meses de edad pues contiene partes pequeñas.



[ESCANEA]

