



REGLAS

# DICE ACADEMY™

¡PARÍS!

¡ELVIS!

¡PÓQUER!







## YANNICK GOBERT





*¡Pon a prueba tus conocimientos y la velocidad de tus pensamientos!  
¡En cada tema sé el primero en encontrar una palabra que comience con una de las letras propuestas!  
¡Las tiradas de dados se encadenan, las mentes se desatan y las palabras sacan chispas!*



### CONTENIDO



- 5 dados de letras (en 5 colores distintos)
  - 5 dados de temas (en 5 colores distintos)
- 
- 



### OBJETIVO DEL JUEGO



¡Tirad los dados, identificad los temas y hacedlos corresponder con las letras!



El primer jugador en conseguir la cantidad de puntos acordada al principio de la partida se lleva la victoria.



## PREPARACIÓN

- Se sacan los dados de la caja para que sea más fácil tirarlos.
- Se decide entre todos los jugadores a cuántos puntos se jugará (10 puntos para una partida rápida, 20 puntos para un pequeño reto, 30 puntos para una partida competitiva normal).
- Cada jugador recuerda su puntuación, o se puede usar papel y lápiz para apuntar los puntos de cada uno.
- Se escoge al primer jugador que tirará los dados. Los demás jugadores lo harán por turnos.

¡Ya estáis preparados para jugar!



## CÓMO JUGAR

Una partida se compone de diversas rondas.

Cada ronda comienza de la siguiente manera:

- Se separan los dados poniendo los 5 dados de Temas a un lado y los 5 dados de Letras a otro.
- Primero se tiran los 5 dados de Temas en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores puedan ver e identificar claramente los temas visibles.
- Cuando todos los jugadores han identificado claramente los Temas, se tiran los 5 dados de Letras.



Tan rápido como sea posible los jugadores intentan ahora emparejar tantos dados como puedan, tomando un dado de Letras de un color y emparejándolo con un dado de Temas de otro color distinto. En cuanto un jugador encuentra una palabra que empiece con una de las letras y que se corresponde con uno de los temas de un color distinto la dice en voz alta, toma los dados correspondientes y los pone delante de él.



**iPARÍS!**

Si un jugador se equivoca y anuncia una asociación inválida (a causa de la ortografía o por ser los dos dados del mismo color), devuelve los dados al centro de la mesa y está eliminado durante el resto de esta ronda.

Se continúa jugando hasta que ya no queden posibilidades de asociación, sea porque no queden dados o porque ya no haya más ideas.

Por cada asociación encontrada el jugador gana un punto.

La ronda termina y se juega otra nueva.

## **FIN DE LA PARTIDA**

La partida acaba en cuanto un jugador alcanza o sobrepasa la cantidad de puntos acordada al principio. En caso de empate, los jugadores empatados juegan una nueva ronda.

# LISTA DE TEMAS



Programa o serie de TV



Música o canción



Deporte o accesorio deportivo



Ciudad



País



Pelicula



Algo rectangular



Algo cuadrado



Algo redondo



Algo grande



Algo pequeño



Algo líquido



Oficio



Nombre de mujer



Personaje de ficción



Cantante



Nombre de hombre



Personaje famoso



Pájaro



Animal terrestre



Pez o animal acuático



Árbol o planta



Objeto



Monumento



Pieza de ropa



Vehículo



Comida



Bebida



Juego



Fruta o verdura

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Fabricado en China.

Diseñado en Francia.

[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)