



Eric B Vogel

REGLAS

DICY

CARDSTM



Solo tú puedes decidir cómo combinar tus dados y si debes puntuar o sacrificar tus cartas. Pero no siempre es una decisión fácil de tomar. Hacer más puntos que tus oponentes es un verdadero desafío.

COMPONENTES

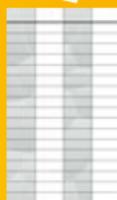
- 6 dados
- 48 cartas: cada una con un lado activo y un lado congelado



- 1 carta de primer jugador



- 1 libreta de puntuación



OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén más puntos que tus oponentes cumpliendo las condiciones de tus cartas con ayuda de tus dados.

MODO GLACIAR

Para mejorar tu experiencia de juego, te recomendamos que juegues primero en modo glaciar. Después de varias partidas puedes probar otros modos de juego o crear el tuyo propio usando las cartas avanzadas que se describen al final del reglamento.

PREPARACIÓN

- Dale a cada jugador un conjunto de 5 cartas del mismo color, con la letra **A** en las esquinas. Devuelve todas las otras cartas a la caja, ya que no se usarán en esta partida.
- Coloca las cinco cartas en una fila delante de ti, con el lado activo boca arriba (ver «**Lado activo o congelado**» más adelante).
- El jugador más joven coge los 6 dados y se convierte en el primer jugador. Coloca la carta de primer jugador delante y la conservará durante la partida.

Cada una de las cartas tiene dos tipos de información:

1. Lado activo o congelado

- Cuando la carta muestra su lado **activo**, por ejemplo con tu color boca arriba (el jugador rojo en el ejemplo), puedes usarla para puntuar o relanzar los dados.
- Cuando la carta muestra su lado **congelado**, no puedes usarla. Tienes que reactivarla volteándola a su lado activo antes de poder volverla a usar.



2. Cumplir la condición de una carta

El diagrama de una carta te muestra cómo puntuar con ella.



*Preparación de ejemplo para 3 jugadores.
Los jugadores están usando las cartas "A".*

CÓMO JUGAR

La partida consta de rondas sucesivas, que empiezan por el primer jugador y se sigue en sentido horario.

Al principio de tu turno debes lanzar los 6 dados.

Si no te gusta lo que has obtenido, puedes volver a lanzar algunos o todos los dados girando una de tus cartas activas para que muestren su lado **congelado**. Puedes repetir esta acción tantas veces como quieras, mientras te queden cartas activas que puedas **congelar**.

Después, elige una de las dos siguientes acciones:

● **Obtener puntos**

Elige una de tus cartas activas y usa los valores actuales de tus dados para cumplir sus condiciones.

Después congela la carta que has usado, girándola a su lado **congelado**.

Anota tu puntuación en la libreta de puntuación.

○

● **Saltar el turno**

Si no quieres o no puedes puntuar, debes saltarte el turno.

Para ello, reactiva todas tus cartas congeladas, volteándolas para que su lado **activo** esté boca arriba de nuevo. Entonces, si es posible, los demás jugadores deben reactivar una de sus cartas congeladas, devolviéndola a su lado **activo**.

Esto marca el final de tu turno: pasa los dados al jugador de tu izquierda.

Importante: Si todas tus cartas están congeladas al principio de tu turno, tu única opción es hacer la acción de «**Saltar el turno**» para reactivarlas.

CARTAS (A) DEL MODO DE JUEGO GLACIAR



Condiciones de puntuación:

Selecciona 2 dados.
Todos los valores están permitidos.



Puntuación:

Suma el total de tus dados.

Ejemplo: $4 + 5 = 9$ puntos.

Efecto inmediato: los jugadores a tu derecha y a tu izquierda deben congelar una de sus cartas activas a su elección, si es posible.

Condiciones de puntuación:

Debes usar los 6 dados.



Los valores de los dados deben estar entre 1 y 5.



Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20$ puntos.



Condiciones de puntuación:

Debes seleccionar al menos 1 dado. El dado que selecciones debe tener un valor impar: 1, 3 o 5. Puedes usar hasta 6 dados.



Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15$ puntos.



Condiciones de puntuación:

Debes seleccionar al menos 2 dados. Los valores seleccionados han de formar una escalera. Puedes usar hasta 6 dados.



Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $2 + 3 + 4 = 9$ puntos.



Condiciones de puntuación:

Selecciona 4 dados. Debes crear dos parejas de dados que muestren diferentes valores.



Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $(6 + 6) + (3 + 3) = 18$ puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador obtiene 100 puntos o más, se acaba la ronda actual, asegurándose de que todos los jugadores hagan el mismo número de turnos.

El jugador con la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, el jugador con más cartas activas gana. Si el empate persiste, esos jugadores comparten la victoria.

MODO INTERGLACIAR

En el modo interglaciar, el juego tiene las mismas normas que el modo glaciar, con las siguientes excepciones.

Durante la preparación:

- Uno de los jugadores coge 12 cartas del mismo color, las baraja, luego se queda con 5 al azar y las coloca en fila delante, con el lado activo boca arriba.

- Después, los demás jugadores deben seleccionar la misma combinación de 5 cartas que ha elegido el primer jugador y colocarlas delante de sí.

Devuelve todas las cartas sin usar a la caja del juego.

Mientras juegas la partida:

Algunas de las cartas tienen un efecto inmediato que se puede aplicar además de obtener puntos. Nota: Debes aplicar el efecto de una carta inmediatamente y antes de girar la carta a su lado congelado.

CARTAS DEL MODO DE JUEGO INTERGLACIAR

Condiciones de puntuación:

Selecciona al menos 1 dado. Solo puedes seleccionar un dado con valor 6.

Puedes usar hasta 6 dados.



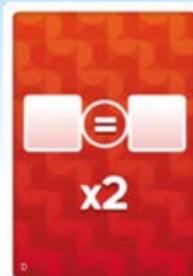
Puntuación:



Suma el total de los dados.

Ejemplo: $6 + 6 + 6 = 18$ puntos.

Efecto inmediato: los jugadores de tu izquierda y tu derecha pueden reactivar una carta congelada a su elección, si es posible.



Condiciones de puntuación:

Selecciona 2 dados. Debes tener una pareja de



dados que muestren el mismo valor.

Puntuación:

Dobla la suma total de tus dados.

Ejemplo: $(4 + 4) \times 2 = 16$ puntos.



Condiciones de puntuación:

Selecciona 3 dados.

Debes seleccionar los 3 valores más bajos de tus 6 dados.



Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $1 + 3 + 3 = 7$ puntos.

Efecto inmediato: los demás jugadores deben congelar una carta activa a su elección, si es posible.

Condiciones de puntuación:

Selecciona al menos 1 dado.



Cada dado que selecciones debe tener un valor diferente.

Puedes usar hasta 6 dados.

Puntuación:

Cada dado otorga 4 puntos.

Ejemplo: $1, 5, 2, 6 = 4$ dados \times 4 puntos = 16 puntos.

**Condiciones de puntuación:**

Selecciona al menos 1 dado. Cada dado debe tener un valor diferente. Puedes usar hasta 5 dados.

Puntuación:

Suma el total de los dados.

Ejemplo: $5 + 2 + 4 = 11$ puntos.

**Condiciones de puntuación:**

Debes seleccionar 6 dados.

Todos los valores están permitidos.

Puntuación:

Resta el total de tus dados de 40.

Ejemplo: $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$ puntos.

**Condiciones de puntuación:**

Selecciona al menos 1 dado.

Todos los dados deben tener el mismo valor.

Puedes usar hasta 6 dados.

Puntuación:

Cada dado otorga 5 puntos.

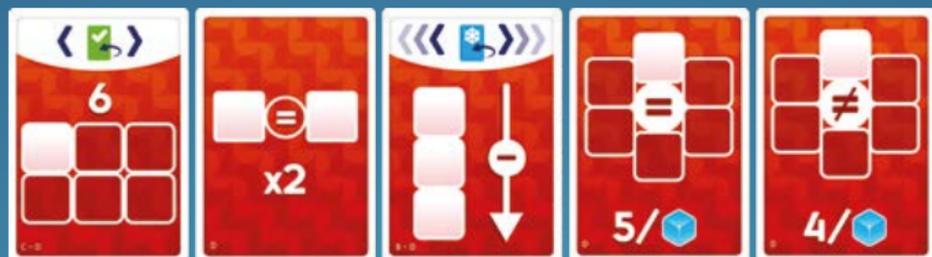
Ejemplo: $1, 1, 1 = 3 \text{ dados} \times 5 \text{ points} = 15$ puntos.



Si lo prefieres, durante la preparación puedes elegir una de las combinaciones de cartas siguientes.

Modo principiante B**Modo intermedio C**

Interacciones aumentadas D



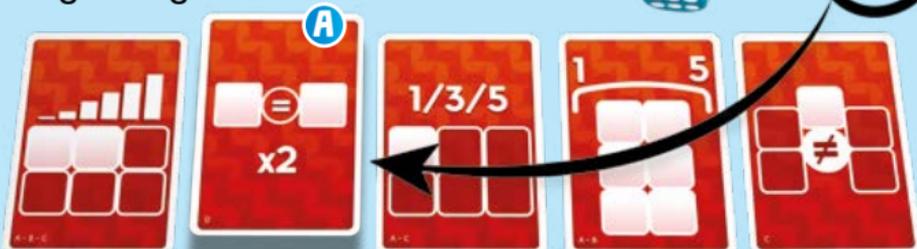
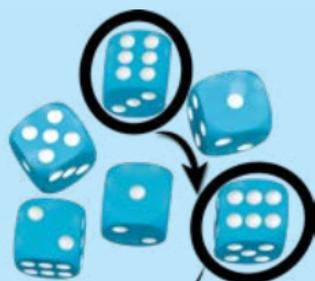
Ejemplo de 3 turnos de Cristina:

TURNO 1

Cristina saca lo siguiente:

6, 6, 5, 2, 1, 1.

Usa esta carta **A** para obtener 24 puntos con los 2 dados de valor 6 y luego congela la carta.



TURNO 2

Cristina saca lo siguiente:

5, 5, 4, 4, 2, 1.

Ya no puede usar la carta que dobla el valor de un par, pero aún tiene 4 cartas activas.

Podría obtener 21 puntos con la carta **B**, pero decide volver a lanzar 2 dados para intentar obtener una mayor puntuación.



Congela su carta **C** y vuelve a tirar los dados 1 y 2. Saca un 6 y un 3. No piensa que el 6 le sea de utilidad, así que decide congelar la carta **D** también y vuelve a lanzar solo el 6. Saca un 4. Decide obtener 25 puntos con la carta **B** usando todos sus dados: $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3$. Finalmente, congela la carta que ha puntuado.



TURNO 3

Cristina saca lo siguiente: 6, 4, 4, 3, 2, 1. Solo le queda una carta activa.

Decide obtener 10 puntos haciendo una escalera con los siguientes dados: $1 + 2 + 3 + 4$ y congela la carta. Todas las cartas de Cristina están congeladas.

En su siguiente turno debe reactivarlas usando la acción de «**Saltar un turno**».



Traducción y revisión al español: Jael Herrera Gómez y Xiomara Imanoni para The Geeky Pen.

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu

