8+ 1–4 30 min

OPTIMUS 2

Un juego de dados de Wolfgang Warsch para 1–4 jugadores a partir de 8 años.

CONTENIDO

- 1 bloc
- 6 dados
- 4 rotuladores

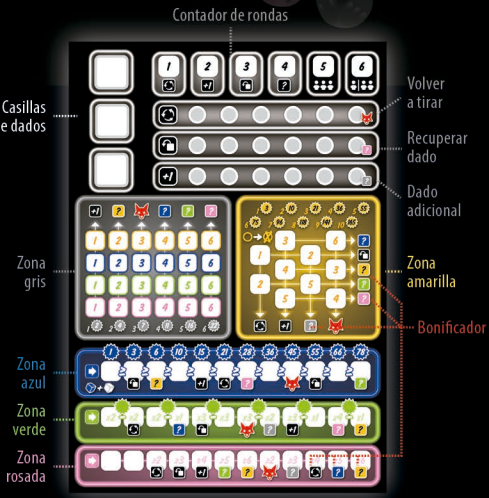
ADVERTENCIA para jugadores que ya conozcan *OPTIMUS*: para facilitar las cosas, todas las innovaciones respecto a las reglas de *OPTIMUS* están marcadas con un fondo gris.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Valiéndose de su astucia, los jugadores tienen que conseguir el máximo de puntos asignando los dados a las casillas de los cinco colores de su hoja de puntuación. Para ello, deben elegir estratégicamente los dados, teniendo en cuenta que en las tiradas subsiguientes todavía tendrán opciones disponibles. También es importante no perder nunca de vista las tiradas de los demás jugadores. Ganará quien tenga más puntos al final de un determinado número de rondas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe un rotulador y una hoja de puntuación. Se elige al azar un jugador inicial, que recibe los 6 dados. A continuación, empieza la partida.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de cuatro rondas si hay 4 jugadores, cinco rondas con 3 jugadores, o seis rondas con 1 o 2 jugadores.

Acciones o bonificaciones que los jugadores reciben al principio de la ronda correspondiente.

Al principio de cada ronda todos los jugadores marcan el número de ronda actual, y realizan la **acción indicada** bajo el número de ronda. En la cuarta ronda, reciben la **bonificación** (véase ACCIONES Y BONIFICACIONES).

El jugador activo

El jugador que tiene los dados delante es el **jugador activo**. El jugador activo tira los 6 dados y elige **un dado**, que coloca en una de sus 3 casillas de dados sin cambiar el valor del dado:

A continuación, el jugador debe marcar el número correspondiente al valor del dado elegido en la zona del color correspondiente de su hoja de puntuación (véase LA HOJA DE PUNTUACIÓN). El dado blanco es un comodín y puede ser usado para cualquier color.

A continuación, el jugador coloca **todos los dados con un valor inferior** al del dado seleccionado en la **bandeja plateada** impresa en la caja. Si el jugador ha elegido el dado más bajo, no coloca ningún dado en la bandeja plateada.

Los dados que están en la bandeja plateada ya no pueden ser utilizados por el jugador activo (excepción: véase ACCIÓN DE RECUPERAR DADO**).**

Con el **resto** de los dados, el jugador hace una **segunda tirada**. Entonces vuelve a seleccionar un dado, lo coloca en una casilla de dados libre y marca el valor del dado en la zona del color correspondiente de su hoja de puntuación. De nuevo, todos los dados con un valor **inferior** al dado elegido van a la bandeja plateada.

A continuación, el jugador hace una **tercera tirada** con el resto de los dados y repite el procedimiento anterior. Por último, coloca **todos los dados restantes** que no están en su hoja de puntuación en la bandeja plateada.

ATENCIÓN: Si el jugador activo elige un dado con un valor alto al principio, es posible que no le queden dados para volver a tirar (ya que todos los dados restantes ya estarán en la bandeja plateada). Por lo tanto, puede darse que el jugador activo realice menos de 3 tiradas. Evidentemente, es aconsejable evitar esta situación.

Ejemplo:

1) Sofía es la jugadora activa, y empieza tirando los 6 dados:

2) Elige el dado rosado, lo coloca en una casilla de dados libre y marca el número 3 en la zona rosada de su hoja de puntuación:

3) Sofía coloca todos los dados con valor inferior a 3 en la bandeja plateada:

4) Sofía hace su segunda tirada con los 4 dados restantes:

5) Elige el comodín blanco con el 4, lo coloca en una casilla libre y decide marcar el 4 de la zona rosada:

6) A continuación, coloca todos los dados con valor inferior a 4 en la bandeja plateada:

7) Para su tercera tirada, sólo le queda el dado amarillo. Tira el dado y obtiene un 3. Coloca el dado en la última casilla de dados libre, y a continuación marca el número 3 en la zona amarilla.

Los jugadores pasivos

Cuando el **jugador activo** ha colocado **3 dados** en su **hoja de puntuación** o cuando ya no puede tirar más porque todos los dados restantes están en la bandeja plateada, llega **el turno de los demás jugadores**, que denominaremos **jugadores pasivos**.

Los jugadores pasivos pueden disponer de los dados que se han colocado en la bandeja plateada. **Cada jugador debe seleccionar uno de estos dados** y marcar el valor correspondiente en su hoja de puntuación. Todos los jugadores pasivos eligen un dado **al mismo tiempo**. Sin embargo, al utilizar estos dados, los jugadores pasivos no los colocan en la casilla de su hoja de puntuación, sino que **los dados utilizados permanecen en la bandeja plateada**. Esto permite a varios jugadores **elegir el mismo dado**.

Cuando todos los jugadores pasivos han elegido un dado y marcado un valor, llega el turno del siguiente jugador activo, que es el que está a la izquierda del jugador activo actual. El nuevo jugador activo obtiene los 6 dados, hace su primera tirada y prosigue con el turno como se ha descrito anteriormente.

Una ronda termina cuando cada uno de los jugadores ha sido el jugador activo una vez.

La hoja de puntuación

En la hoja de puntuación hay 5 zonas de color, en la que los jugadores marcan o escriben los números correspondientes a los dados. Por cada dado, siempre se marca una sola casilla (o se escribe un número).

Tres de las zonas (azul, verde y rosada) tienen una flecha a la izquierda. Esto significa que en estas tres líneas hay que empezar escribiendo un número por la izquierda, y a continuación ir de izquierda a derecha por orden, sin saltarse ni una casilla.

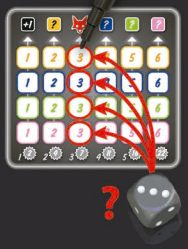
En las dos zonas sin flechas (gris y amarilla), se puede marcar o rodear el número correspondiente (véase EL DADO AMARILLO) independientemente de su posición.

El dado blanco

El **dado blanco** es un comodín y puede utilizarse como dado gris, amarillo, verde o rosado. También se puede combinar con el dado azul para poner una suma en la zona azul (véase EL DADO AZUL).

El dado gris

El valor del **dado gris** se marca en la **zona gris**. El jugador debe marcar el valor numérico del dado eligiendo libremente el color (amarillo, azul, verde o rosado).



ATENCIÓN: Además, el jugador también puede marcar en la zona gris cualquier número de dados que **vayan a la bandeja de plata después de seleccionar el dado gris**. No pueden marcarse dados que ya estuvieran en la bandeja antes de seleccionar el dado gris o que vayan automáticamente a la bandeja al final del turno del jugador activo, ya que estos dados no van activamente a la bandeja debido a la elección del dado gris.

Si el jugador elige el dado blanco para la zona gris, con lo que el dado gris va a la bandeja plateada, puede marcar cualquier color para el dado gris. Asimismo, si elige el dado gris y el dado blanco se coloca en la bandeja plateada, el dado blanco también se considera un comodín de color.

Ejemplo: *Ulises elige el 3 gris, y marca el 3 verde en la zona gris. A continuación, coloca el 1 azul y el 2 blanco en la bandeja plateada. Marca el 1 azul en la zona gris, y para el 2 blanco decide marcar el 2 verde.*

Si un jugador no puede marcar ningún número con el dado gris (ya que están todos marcados), no puede elegir este dado (y, por lo tanto, tampoco marcar los dados que luego irían a la bandeja plateada).

Si un jugador pasivo selecciona el dado gris o lo selecciona el jugador activo como acción adicional, también se puede marcar el número correspondiente en cualquier color en la zona gris. Sin embargo, dado que después no se mueven dados a la bandeja plateada, no se marcan casillas adicionales de la zona gris.

Puntos al final de la partida: Se obtienen puntos de victoria según el número de cruces en **cada fila**. La escala de puntos de la parte inferior de la zona gris indica cuántos puntos obtienen los jugadores por las cruces que hay en cada fila (número blanco en la estrella). Por ejemplo, por 4 cruces en una fila se obtienen 11 puntos. La suma de las cuatro filas da la puntuación de la zona gris.

El dado amarillo

Cuando un jugador elige el dado amarillo, puede rodear con un círculo una casilla que contenga el valor del dado. Si el número ya está rodeado con un círculo, puede tacharlo con una cruz ○→⊗. No es posible tachar un número que no esté rodeado por un círculo.

ATENCIÓN: Cuando todos los números de una fila o una columna (siguiendo las flechas) han sido rodeados con un **círculo**, se obtiene la bonificación correspondiente.

Puntos al final de la partida: Al final de la partida, se cuentan las **cruces** que hay en la zona amarilla. La escala de puntos superior de la zona amarilla permite saber cuántos puntos (número negro dentro de la estrella) obtiene el jugador por la cantidad de cruces (número amarillo). Los números rodeados con un círculo pero sin cruz no puntúan.

El dado azul

Cuando el jugador elige **el dado azul, suma el valor actual del dado blanco** y el valor del dado azul (independientemente de dónde se encuentre el dado blanco). A continuación, el jugador anota la suma en la **zona azul**. Empieza en la casilla más a la izquierda. En las siguientes jugadas, se anota el valor en la casilla libre más a la izquierda. No es posible saltarse ninguna casilla. En la primera casilla se puede introducir cualquier número. Sin embargo, en las casillas siguientes solo se puede introducir **un valor que sea inferior o igual al valor de la casilla anterior**.

Si el jugador decide utilizar el dado blanco como dado azul, entonces suma el valor actual del dado azul al valor del dado blanco. No importa dónde está en este momento el otro dado (azul/blanco): en la bandeja plateada, en una de sus 3 casillas de dados o todavía por tirar.

Esto se aplica a todos los jugadores: si el jugador utiliza estos dos dados, introduce la suma de los valores de ambos dados (nunca el valor de un solo dado). El jugador activo puede marcar dos casillas de la zona azul en un turno si activa uno de los dos dados (blanco y azul) en cada una de las 2 tiradas diferentes.

Puntos al final de la partida: El número blanco de la estrella que haya sobre la última casilla marcada indicará el número de puntos conseguidos. En este ejemplo, el jugador obtendrá 15 puntos.

El dado verde

El jugador debe multiplicar el valor del **dado verde** por el multiplicador especificado en la primera casilla libre a la izquierda de la **zona verde**. Empieza en la casilla más a la izquierda. En las siguientes jugadas, se anota el valor en la casilla libre más a la izquierda. No es posible saltarse ninguna casilla. Cuando el jugador haya introducido un número en 2 casillas, debe restarle al valor de la primera casilla el valor de la segunda casilla y escribir el resultado como puntuación en la estrella verde superior. Además, el jugador recibe inmediatamente una bonificación al introducir el valor de la segunda casilla de un par de casillas.

Es posible obtener puntos negativos. Por lo tanto, es conveniente asignar el número más alto posible en la primera casilla de la resta y el número más bajo posible en la segunda casilla. Al final de la partida, si no hay número en la segunda casilla de una resta, no se obtienen puntos por ese par de números.

Ejemplo: *Diana elige el dado verde con el número 5. Escribe el número 10 en la primera casilla (5 × 2 = 10). En una ronda posterior, elige el dado verde con el número 1. Escribe el número 2 en la segunda casilla (1 × 2 = 2). En consecuencia, introduce un 8 en la estrella verde que hay sobre el par de casillas (10 – 2 = 8).*

Puntos al final de la partida: Se suman todos los valores introducidos en las estrellas que hay sobre las restas. El resultado es la puntuación obtenida en la zona verde. En este ejemplo, el jugador obtendrá 13 puntos.

El dado rosado

El jugador apunta el **valor del dado rosado** en la **zona rosada**. Empieza por la primera casilla de la izquierda, y va marcando la casilla inmediatamente a la derecha. No es posible saltarse ninguna casilla. No hay restricciones con respecto a los valores introducidos. Sin embargo, hay varias casillas especiales con bonificaciones, que se reciben cuando el número introducido **es mayor o igual al número especificado en las casillas**.

Puntos al final de la partida: Se suman todos los números introducidos. En el ejemplo de la derecha, el jugador obtiene 5+3+1+4=13 puntos.

Caso particular

Si un **jugador pasivo** no puede utilizar **ningún dado de la bandeja plateada**, puede utilizar un dado de las casillas de dados del jugador activo. El jugador pasivo puede renunciar voluntariamente a un dado de la bandeja plateada, pero si lo hace no puede utilizar ningún dado del jugador activo. Si el **jugador activo** no puede o no quiere utilizar **ninguno de los dados** de su tirada, no asigna ningún dado, las casillas de dados de su hoja se quedan vacías y su turno termina.

Bonificaciones

Los jugadores pueden conseguir bonificaciones, que aparecen debajo de ciertas casillas (zona azul, verde y rosada) o al final de una fila o columna (zona gris y amarilla).

En cuanto un jugador marca o introduce un valor en una **casilla** con una **bonificación ?**, la recibe inmediatamente. El jugador debe introducir inmediatamente un valor de su elección en la zona del color correspondiente (1-6 para las zonas verde y rosada, 2-12 para la zona azul), o bien marcar una casilla con una cruz (zona gris o amarilla; en el caso de la zona amarilla, tan solo si la casilla está rodeada con un círculo) o rodear una casilla con un círculo (zona amarilla). La **bonificación** no se puede guardar, sino que debe **aplicarse inmediatamente**.

La bonificación **?** negra que hay al principio de la ronda 4 permite a cada uno de los jugadores elegir libremente el color.

También se aplica una bonificación cuando un jugador marca **la última casilla** de una columna de la zona gris o rodea **el último número** de una fila o una columna de la zona amarilla. Esta bonificación se aplica **inmediatamente**. Si un jugador rodea con un círculo la última casilla de una barra de acción (véase ACCIONES), obtiene **inmediatamente** la bonificación correspondiente. Si al aplicar una bonificación se obtiene otra bonificación, ésta se aplica inmediatamente. Por lo tanto, es posible **encadenar bonificaciones**.

Resumen de las bonificaciones: Bonificación en **una casilla individual** = se aplica al introducir un número en esta casilla o al marcarla con una cruz. Bonificación **al final de una fila o columna** = se aplica al marcar o rodear con un círculo (zona amarilla) **todas las casillas** de la fila o columna.

Los zorros

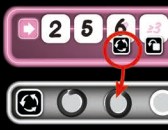
Los zorros ofrecen puntos adicionales **al final de la partida**, ya sea por marcar la casilla correspondiente, por introducir un número o por completar una línea. **Cada zorro** da tantos puntos como la zona de colores con un total de puntos más bajo que tenga el jugador.

Ejemplo: *Al final de la partida, se apuntan los puntos de todas las zonas de color en el dorso de la hoja de juego. En el ejemplo, la zona de color con un total de puntos más bajo es la verde, con tan solo 8 puntos. En este caso, cada zorro le da al jugador 8 puntos.*

ATENCIÓN: Si un jugador tiene alguna zona de color con 0 puntos, entonces todos sus zorros no tienen ningún valor.

Acciones

Hay 3 barras de acciones, cuyas casillas se van desbloqueando a lo largo de la partida. Estas acciones pueden utilizarse inmediatamente después de desbloquearse o guardarse para una tirada posterior. En algunas casillas, al final de filas y columnas y en el indicador de rondas (rondas 1 a 3), hay **acciones adicionales**. Cada vez que un jugador **desbloquea una acción** introduciendo un número y marcando o rodeando una casilla, debe marcar con un círculo la casilla correspondiente de la barra de acción.



Ejemplo: *El jugador introduce un número en la tercera casilla rosada, y a continuación rodea con un círculo una casilla de la barra de acción correspondiente. Esta acción está ahora desbloqueada. Cuando un jugador utiliza una acción desbloqueada,* ***debe tachar la casilla correspondiente****. Un jugador puede realizar cualquier número de acciones* ***durante su turno****, siempre y cuando tenga* ***acciones disponibles****.*

Volver a tirar

Esta acción sólo la puede realizar el **jugador activo**. Si no le gusta su tirada, puede repetirla. Sin embargo, no puede volver a tirar los dados que están en la bandeja plateada o en sus casillas de dados. No es posible volver a tirar unos dados y guardar otros. El jugador debe volver a tirar **todos los dados disponibles**.

Recuperar dado

Esta acción sólo la puede realizar el **jugador activo**. El jugador puede recuperar un dado que ya esté en la bandeja plateada y utilizarlo nuevamente en su siguiente tirada. Esta acción no se puede realizar antes de una acción de VOLVER A TIRAR.

Dado adicional

Mediante esta acción, un jugador puede seleccionar **un dado adicional**. Esta acción solo puede realizarse **al final de turno** (es decir, después de haber introducido todos los dados desde las casillas de dados como jugador activo o un dado desde la bandeja plateada como jugador pasivo). El jugador puede elegir cualquiera de los **seis dados** (incluso un dado que esté actualmente en posesión del jugador activo o un dado que el jugador ya haya utilizado). Durante su turno, un jugador puede usar varias veces esta acción. Sin embargo, si lo hace sólo puede seleccionar un dado en concreto como dado adicional **una sola vez**.

Ejemplo: *El jugador activo ha elegido los dados y los ha introducido en su hoja de puntuación. Todavía le quedan dos acciones de* ***Dado adicional****. Para la primera acción, elige el dado blanco de nuevo y lo utiliza para marcar un 4 amarillo. Para la segunda acción ya no es posible volver a elegir el dado blanco (por ejemplo, como 4 verde). Sin embargo, puede elegir el dado azul y sumarlo con el dado blanco para marcar un 7 (azul 3 + blanco 4 = 7).*

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de que el último jugador activo haya completado su turno en la última ronda y después de que los jugadores pasivos hayan introducido el valor de un dado de la bandeja plateada. Cada jugador tiene la oportunidad de usar todas las acciones de Dado adicional que les queden. Las acciones de Volver a tirar que les queden se pierden.

Se elige a un jugador para hacer el recuento, que suma los puntos de las zonas de color individuales de todos los jugadores en el dorso de su hoja de puntuación. Además, multiplica el número de zorros de cada jugador por los puntos de la zona color con la puntuación más baja e introduce el valor en el campo correspondiente.

Se suman todos los puntos de cada jugador. El jugador con más puntos es el ganador. Si hay un empate, gana el jugador con la puntuación más alta en una única zona de color. Si aquí también hay un empate, entonces todos los jugadores que han empatado se declaran vencedores.

SOLITARIO

Si no tienes compañeros de juego, puedes hacer una partida en solitario. El objetivo de la partida en solitario también consiste en conseguir tantos puntos como sea posible. Las reglas del juego se mantienen, con alguna excepción. Se juega a 6 rondas. El jugador empieza como jugador activo. A continuación, el jugador asume el papel del jugador pasivo. Entonces vuelve a ser el jugador activo, y así sucesivamente. Por lo tanto, hace 6 veces de jugador activo y de jugador pasivo.

Cuando está en el papel del jugador pasivo, tira los 6 dados y coloca **los 3 dados con el valor más bajo** en la bandeja plateada.

Si hay un empate, se coloca en la bandeja plateada el dado que esté más cerca de la bandeja.

ATENCIÓN: Como jugador pasivo, no puede utilizar la acción de Volver a tirar.

Ejemplo: *El jugador obtiene en su tirada:*

Como jugador pasivo, el jugador coloca estos 3 dados en bandeja plateada. El 1 azul y el 2 rosado son los dados más bajos. Hay tres dados con el número 3. Coloca el amarillo en la bandeja plateada, porque es el que está más cerca de la bandeja.

Al final de la partida, suma los puntos y consulta la tabla siguiente.

	Nivel	Puntos
★★★★★	¡Tienes un cerebro privilegiado!	> 320
★★★★½	Tu coeficiente intelectual = tu puntuación	300-319
★★★★☆	Te has ganado nuestro respeto.	280-299
★★★½☆	No parece que haya intervenido la suerte.	260-279
★★★☆☆	¡Gente, mirad esto!	240-259
★★½☆☆	¡Eres muy listo!	220-239
★★☆☆☆	Alguien se ha estado entrenando.	200-219
★½☆☆☆	Puedes estar satisfecho.	180-199
★☆☆☆☆	Vas por el buen camino.	160-179
½☆☆☆☆	Haremos la vista gorda.	140-159
☆☆☆☆☆	No te has esforzado mucho.	< 140