

OBJETIVO

Ser el primer jugador que no puede mover cuando le toca.

SETUP

Cada jugador coge un dado de su color y un dado negro como mano inicial.

Cada jugador añade 6 dados al banco de dados.

Cada jugador coge 2 discos de su color y los coloca cerca de la salida.

A lo largo de la partida sólo se pueden coger dados del banco de dados.

SECUENCIA DE JUEGO

Empieza el jugador más joven.

Los jugadores se alternan realizando turnos en sentido horario.

Cuando es el turno de un jugador y tiene a todas sus fichas inmovilizadas, éste gana la partida.

TURNO

1. El jugador activo descarta los dados de la mano que no desea lanzar.
2. Lanza todos los dados de la mano a la vez.
3. Intenta hacer una cadena con los dados lanzados. (Ver párrafo "CADENA DE DADOS").
4. Si puede completar una cadena decide si intenta alargar la cadena o se planta:

Si se planta, avanza una de sus fichas no inmovilizadas tantas casillas como dados tiene la cadena.

Si se mueve de más al llegar al centro camina hacia atrás las casillas restantes.

Si una ficha alcanza el centro queda inmovilizada.

Cuando una ficha se desplaza a una casilla ocupada inmoviliza a todas las fichas que tiene debajo.

Tras completar el movimiento conserva todos los dados de su escala/cadena para su próximo turno.

Acaba el turno.

Si intenta alargar la cadena, especifica el sentido de la cadena (ascendente o descendiente), **lanza un nuevo dado e intenta añadirlo**. Si puede añadir el dado a la cadena como último eslabón repite el paso 4.

CADENA DE DADOS

Cada dado es un eslabón de la cadena.

El dado del color del jugador siempre es el primer eslabón de la cadena y no se puede descartar nunca.

Los dados se añaden a la cadena de uno en uno.

Una cadena no puede tener un número repetido 4 veces.

La cadena tiene **sentido** ascendente o descendente.

Si la cadena es **ascendente** sólo se puede añadir un dado con un número **igual o mayor** que el último eslabón de la cadena.

Si la cadena es **descendente** sólo se puede añadir un dado con un número **igual o menor** que el último eslabón de la cadena.

Solo se puede **cambiar el sentido** de la cadena cuando el último eslabón es un **1 o un 6**.

En el momento que el jugador no pueda constituir o alargar su cadena porque sus dados no lo permiten, pierde el turno y la mitad de todos los dados usados (redondeando hacia arriba). Empezará su próximo turno con los dados que le quedan.

FLECHAS

Si una ficha acaba el movimiento sobre una flecha. Desplaza la ficha a la casilla indicada por la flecha.

