

Piña Coladice

Reglas

Piña Coladice es un juego de dados, de 2 a 4 jugadores, en el que se lanzan dados para reclamar una de las combinaciones disponibles en los posavasos. Posiciónate estratégicamente antes que tus oponentes y consigue valiosos puntos que te lleven a la victoria... ¡o a elaborar una PIÑA COLADICE!

COMPONENTES

5 dados convencionales – Cada dado está numerado del 1 al 6, y se usan para crear diferentes combinaciones.



28 peones de cóctel, de madera y de colores (7 por jugador) – Estos peones se usan para indicar las combinaciones que has hecho durante la partida y marcar tu puntuación.



25 posavasos de combinación (dos caras) – Estos posavasos forman la zona de juego. Cada uno muestra una combinación de dados A y una o dos casillas para peones de cóctel B. En el anverso, siempre hay solo 1 casilla. En el reverso, siempre hay 2 C. En la esquina superior izquierda, se muestra un ingrediente para diferenciar cada posavasos D.



4 posavasos de marcador (dos caras) – Cada uno presenta un marcador del 1 al 25, permitiéndote registrar tu puntuación mientras juegas.



1 posavasos de primer jugador / variante «Hora feliz» (dos caras) – Este posavasos indica quién es el primer jugador. La cara de «Hora feliz» se usa para la variante descrita al final de este reglamento (v. página 12).

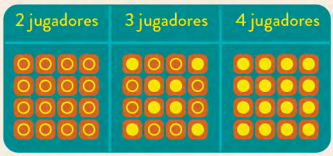




PREPARACIÓN

1. Elige al azar el primer jugador.
2. El primer jugador toma los **5 dados** y el **posavasos de primer jugador**, colocándoselo delante, mostrando la cara del tucán.
3. Seguidamente, cada jugador elige un color y recibe los **elementos correspondientes:**
   - 7 peones de cóctel
   - 1 posavasos de marcador
4. Coloca tus 7 peones junto a tu posavasos para formar tu reserva.
5. Coloca uno de tus **peones de cóctel** en tu marcador, en función de tu posición en el orden de turno: el primer jugador coloca su peón en el 1; el segundo jugador, en el 2; y así sucesivamente.
6. Baraja los **25 posavasos de combinación** y despliégalos al azar formando una cuadrícula de 4×4 en el centro de la mesa. Devuelve los posavasos sobrantes a la caja.

Dependiendo del **número de jugadores**, coloca los posavasos mostrando su cara o , como se indica a continuación:



Para facilitar la lectura del juego, asegúrate de que los posavasos estén orientados en la misma dirección.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 3 JUGADORES



CÓMO SE JUEGA

Una partida de *Piña Coladice* discurre a lo largo de varias rondas, hasta que un jugador tenga **20 puntos** o elabore una ***PIÑA COLADICE***. Se juega por turno, empezando por el **primer jugador** y en sentido horario.

DESCRIPCIÓN DE TURNO

En tu turno, toma los **5 dados** y completa cada uno de los siguientes pasos:



1. LANZAR DADOS
2. COLOCAR PEÓN DE CÓCTEL
3. COMPROBAR EL FINAL DE PARTIDA







1 LANZAR DADOS

Dispones de un total de **tres lanzamientos**, y puedes parar en cualquier momento. Solo es obligatorio tu primer lanzamiento y debes usar los 5 dados. Para los otros dos lanzamientos, elige qué dados quieres volver a lanzar (todos o algunos de ellos), y deja a un lado cualquier dado que quieras conservar.

Antes de lanzar, siempre puedes recuperar cualquier dado que hayas dejado a un lado en un lanzamiento previo. Una vez completados los tres lanzamientos, o decidas parar, sigue con el paso 2 **COLOCAR PEÓN DE CÓCTEL**.

EJEMPLOS

Ejemplo: *lanzas los dados por primera vez y obtienes 2, 2, 5, 4 y 1. Decides dejar a un lado la pareja de doses.*

En tu segundo lanzamiento, vuelves a lanzar los 3 dados restantes y obtienes 5, 1 y 5. Decides conservar la pareja de cincos.

En tu tercer y último lanzamiento, vuelves a lanzar el dado restante junto con la pareja de doses que conservaste previamente. Obtienes 3, 3 y 5.

Con tus resultados finales, puedes realizar varias varias combinaciones:

Pareja.
Trío.
Full.





Consulta las combinaciones posibles en la página 11.

2 COLOCAR PEÓN DE CÓCTEL

Elige una casilla:
Coloca uno de tus peones de cóctel sobre un posavasos del centro de la mesa, teniendo en cuenta las reglas siguientes:



- La combinación mostrada en el posavasos debe coincidir con lo obtenido en tu tirada.
  Solo puedes colocar un peón por turno. Si tu tirada permite más de una combinación, debes elegir cuál quieres reclamar.



- En el posavasos que elijas debe haber al menos una casilla vacante.
  En función del número de jugadores, algunos posavasos tienen una cantidad limitada de casillas disponibles al iniciar la partida. Los posavasos solo tiene 1 casilla en su cara , mientras que en su cara tienen 2 casillas. ¡No habrá casillas para todo el mundo!



- No se puede colocar más de un peón de cada jugador en cada posavasos.
  Solo puedes reclamar cada combinación una vez.



Consejo del camarero: *¡presta atención al color de los posavasos! Los* ***verdes*** *siempre son parejas (o dobles parejas); los* ***azules*** *son siempre trío; y los* ***rojos*** *son combinaciones de varios dados, por lo que son más difíciles de reclamar, ¡pero valen muchos puntos!*



Puntuar:
Tras colocar tu peón de cóctel, anótate los puntos indicados en la casilla de posavasos elegida.
Anótate 1 punto adicional por cada uno de tus peones adyacentes, ortogonalmente o en diagonal, al peón que acabas de colocar.

Consejo del camarero: *si consigues más de 20 puntos, ¡dale la vuelta a tu posavasos para seguir anotando puntos en la otra cara!*

Seguidamente, continúa con el paso 3 **COMPROBAR EL FINAL DE PARTIDA**.



Ejemplo: *acabas de colocar un peón en la segunda casilla de la combinación «Full» A. Te anotas 3 puntos, como indica la casilla B. Este peón está adyacente a 3 de tus peones C, por lo que te anotas 3 puntos adicionales, para un total de 6 puntos.*

SIN COMBINACIONES

Si puedes colocar un peón, debes hacerlo. Sin embargo, si tu tirada no coincide con alguna de las combinaciones disponibles, tu turno finaliza sin colocar un peón. Seguidamente, empieza el turno del jugador de tu izquierda.

3 COMPROBAR EL FINAL DE PARTIDA

Comprueba si se cumple una de las tres condiciones de victoria posibles:

PUNTUACIÓN

Si tienes **20 puntos**, como mínimo, en tu marcador, se activa el final de la partida (v. **FINAL DE PARTIDA**).

CÓCTEL

Si colocas tu último peón en un posavasos, se activa el final de la partida (v. **FINAL DE PARTIDA**).

¡PIÑA COLADICE!

Si has colocado peones formando una **fila**, **columna**, o **diagonal** de 4, ¡has elaborado una **PIÑA COLADICE**! Ganas inmediatamente la partida.



Si no se cumple ninguna de estas condiciones, el **jugador de tu izquierda** empieza su turno.

FINAL DE PARTIDA

El ganador se determina según se haya activado el final de partida:

- **Conseguir un mínimo de 20 puntos**

  o

  colocar los 6 peones de cóctel.

  La partida prosigue hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos. El jugador con más puntos gana la partida.
  En caso de empate, gana el último jugador en colocar un peón de cóctel.

- ¡Elaborar una **PIÑA COLADICE**!
  Ganas inmediatamente la partida.

Consejo del camarero: *con ayuda de la página siguiente, puedes describir el cóctel que acabas de hacer a partir de los ingredientes mostrados en los posavasos.*

Ejemplo: *con tu PIÑA COLADICE, has elaborado el siguiente cóctel:*



¡Mmm, qué refrescante!

MIXOLOGÍA

«Mixología» es un término que data del siglo XIX. Es el arte de crear cócteles mezclando hábilmente bebidas espirituosas, licores, jugos, jarabes y otros ingredientes para producir deliciosas bebidas y bien equilibradas.

Su práctica abarca mucho más que la simple preparación de bebidas alcohólicas, implicando sofisticadas técnicas y combinaciones de sabores para ofrecer experiencias de degustación únicas.

LISTA DE INGREDIENTES

CONDIMENTOS

- Albahaca
- Azúcar
- Jengibre
- Menta
- Miel
- Olivas
- Vainilla

BASES

- Agua
- Café
- Leche
- Soda
- Tónica
- Zumo

FRUTAS Y VEGETALES

- Cereza
- Coco
- Fresa
- Granadilla
- Limón
- Naranja
- Pera
- Piña
- Plátano
- Sandía
- Uva
- Zanahoria

COMBINACIONES

Pareja: 2 dados del mismo valor.

Doble pareja: pareja + pareja (pueden ser del mismo número).

Trío: 3 dados del mismo valor.

Pares: los 5 dados tienen un valor 2, 4, y/o 6.

Impares: los 5 dados tienen un valor 1, 3, y/o 5.

Suma ≤ 9: la suma de los 5 dados es igual o menor que 9.

Suma 12/13/14: la suma de los 5 dados es igual a 12, 13, o 14.

Suma 21/22/23: la suma de los 5 dados es igual a 21, 22, o 23.

Suma ≥ 26: la suma de los 5 dados es igual o mayor que 26.

Escalera menor: 4 dados consecutivos.

Escalera mayor: 5 dados consecutivos.

Cuarteto: 4 dados del mismo valor.

Full: tres de un valor + pareja (pueden ser del mismo número).

5 ≠: los 5 dados tienen valores distintos.

Quinteto: los 5 dados tienen el mismo valor.

Autor: Yann Dupont
Ilustrador: Crocotame
Agente: Forgenext
Gestión de proyecto: Adrien Fenouillet
Diseño gráfico: Charlie Metz
Redactor: Adrien Fenouillet
Revisión: Xavier Taverne, Robin Leplumey

CRÉDITOS DEVIR
Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: CeciRC
Editor: Diego San Martín Pierron

©2024 IELLO. Todos los derechos reservados.

VARIANTE - HORA FELIZ

Cuando estés familiarizado con las reglas y las diferentes estrategias de juego, puedes jugar esta variante con las siguientes modificaciones:

Durante la preparación, coloca el posavasos de primer jugador mostrando la cara de **hora feliz**.

Durante el paso 2 **COLOCAR PEÓN DE CÓCTEL**, si no puedes colocar peones después de tus 3 lanzamientos del paso 1 **LANZAR DADOS**, lanza un dado y aplica el efecto correspondiente:



- **Pierdes inmediatamente 3 puntos.**
- **Retira uno de tus peones de cóctel de un posavasos de combinación.** Devuélvelo a tu reserva; puedes usarlo en turnos posteriores.
- **Todos los demás jugadores ganan inmediatamente 1 punto.**
- **Mueve un peón de cóctel de otro jugador a una casilla vacante diferente.** Dicho jugador no se anota puntos, ¡pero puede elaborar una PIÑA COLADICE!
- **Voltea cualquier posavasos de combinación.** Si tiene peones de cóctel encima, se devuelven a las reservas de los jugadores, sin perder ningún punto.
- **Gana inmediatamente 4 puntos.**

Si no puedes aplicar el efecto, continúa con el paso 3 **COMPROBAR EL FINAL DE LA PARTIDA**.