



INSTRUCCIONES / INSTRUCTIONS

Edad/Age/Âge: +8 Participantes/Participants/Intervenants/: 2 a 4 ⌚ : 10' - 20'

OBJETIVO

TIC DICE TOWN es un juego competitivo en el que tendrás que conseguir más puntos que el resto para ganar.

CONTENIDO

- 1 tablero doble (Fig. 1)
- 12 dados (Fig. 2):
- 72 cartas objetivo (Fig. 3):
- Reglas de juego



Fig.3



Fig.1



Fig.2

1



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Coloca el tablero en el centro. Para 2 participantes, con la cuadrícula de 3x3 boca arriba. Para 3 ó 4 participantes, con la cuadrícula de 4x4 boca arriba.
2. Coloca los dados junto al tablero.
3. Separa las cartas y crea 3 mazos diferentes, uno por cada tipo de carta objetivo. Baraja cada mazo y colócalos cerca del tablero.
4. Para elegir quien empieza, cada participante lanza uno de los dados. El valor más alto, empieza.
5. Cada participante coge una carta objetivo de cada mazo, más otra del mazo que quiera. Esas 4 cartas componen su mano de juego y, por tanto, sus objetivos.

CÓMO SE JUEGA

Tienes que ganar tantas cartas objetivo como sea posible colocando los dados sobre el tablero de forma que representen las combinaciones que te han salido en las cartas. El juego se desarrolla en varias rondas y cada ronda por turnos.

Para empezar, quien sacó el valor más alto en la preparación, comienza la ronda y lanza los 12 dados. Si está de acuerdo con ese resultado, empieza su turno. Si no le interesa el resultado de esa primera tirada, puede lanzar los 12 dados una vez más,

pero ninguna más. A partir de aquí, estos dados no se pueden voltear en ningún momento de la ronda. Es decir, el valor que ha salido en cada uno de ellos es el valor que tendrá al final de la ronda.

Ahora es un buen momento para:

1º-mirar tus 4 cartas objetivo

2º-mirar los dados que han salido

3º-decidir que combinaciones puedes intentar conseguir.

Por turnos y empezando por quien lanzó los dados, cada participante elige uno de esos dados y, sin voltearlo, lo coloca en cualquier espacio libre de la cuadrícula de juego. Los turnos se suceden hacia la izquierda y hasta que no quedan más dados por colocar o más espacios por rellenar. En este momento, la ronda finaliza y cada participante comprueba si las combinaciones de sus cartas objetivo coinciden totalmente con los dados del tablero. Las cartas objetivo que coincidan, se muestran al resto de participantes, después se las guardan a un lado como puntuación y roban tantas cartas como sea necesario para volver a tener 4 cartas en mano. Se sacan los dados del tablero para comenzar una nueva ronda.

Ahora, quien esté a la izquierda de quien comenzó la ronda anterior, lanza los 12 dados y empieza una nueva ronda exactamente igual a la anterior. Y así, sucesivamente. Se realizarán tantas rondas como participantes haya, excepto en las partidas a 2 participantes, en las que se jugarán 4 rondas.

3



TIPOS DE CARTA OBJETIVO

Las cartas objetivo muestran por un lado la combinación que hay que conseguir plasmar sobre el tablero y por otro el valor de esa carta. Todas las combinaciones se componen de tres dados en línea pero se diferencian en la cualidad de cada uno de esos dados.

La única forma de ganar puntos es consiguiendo las cartas objetivo. Existen tres tipos de cartas objetivo y por lo tanto tres puntuaciones diferentes:

1. CARTAS COLOR. (Fig. 4) Los objetivos de estas cartas únicamente se fijan en el color de los dados y su ubicación. Estas cartas valen **1 punto**.



Fig.4

2. CARTAS CANTIDAD. (Fig. 5) Los objetivos de estas cartas se fijan en el sumatorio de los tres dados implicados y en color de por lo menos uno de sus dados. Estas cartas valen **2 puntos**.



Fig.5

3. CARTAS ECUACIÓN. (Fig. 6) Los objetivos de estas cartas se fijan en que la operación que muestran se cumpla sobre los dados. Estas cartas valen **3 puntos**.



Fig.6

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina al finalizar la última ronda y haber comprobado las combinaciones de las cartas objetivo.

PUNTUACIÓN

Cada participante suma el valor de cada una de sus cartas-objetivo ganadas. Si tenemos tres cartas del mismo tipo objetivo, podemos sumar tres puntos extras a nuestra puntuación final.

VICTORIA

Gana quien haya conseguido más puntos en sus cartas.

MODO FÁCIL (para los más pequeños)

Jugar del mismo modo que el normal, pero sin usar las cartas más difíciles.



AIM OF THE GAME

TIC DICE TOWN is a competitive game in which you will have to get more points than the rest to win.

CONTENTS

- 1 double sided board (Fig. 1)
- 12 dice (Fig. 2):
- 72 objective cards (Fig. 3):
- rules of the game



Fig.3



Fig.1



Fig.2

PREPARING TO PLAY

1. Put the board game in the middle. For 2 participants, with the 3x3 grid face up. For 3 or 4 participants, with the 4X4 grid face up.
2. Place the dice next to the board.
3. Divide the cards and create 3 different decks, one for each target/objective card type. Shuffle each deck and place them near the board.
4. To choose who starts, each player throws one of the dice. The highest value starts.
5. Each player takes a target card from each deck, plus another from the deck he/she wants. Those 4 cards make up your playing hand and therefore your goals.

HOW TO PLAY

You have to win as many target cards as possible placing the dice on the board so that they represent the combinations that you have on your cards. The game develops in several rounds and each round in turns.

To begin with, whoever got the highest value in preparing, start the round and roll all 12 dice. If you agree with that result, his/her turn begins. If you are not interested in the result of that first roll, you can roll all 12 dice again, but no more. From here on,



these dice cannot be flipped at any point in the round. That is, the value that has come out in each one of them it is the value that it will have at the end of the round.

Now is a good moment to:

- 1°- Look at your 4 objective cards.
- 2°- Look at the dice that have come out
- 3°- Decide what combinations you can try to achieve.

By turns and starting with the one who threw the dice, each player chooses one of those dice and, without turning it over, places it on any free space on the game grid. Turns proceed to the left and until there are no more dice to place or more spaces to fill. At this point, the round ends and each player checks whether the combinations of their objective cards fully match the dice on the board.

Matching objective cards are shown to the rest of the players, then they are kept aside as points and they draw as many cards as necessary to return to 4 cards in hand. The dice are removed from the board to start a new round.

Now, whoever is to the left of the player who has started the previous round, throws all 12 dice and starts a new round exactly the same as the previous one. And so on. There will be as many rounds as there are players, except in games with 2 players, in which 4 rounds will be played.



CARDS

Objective cards show, on the one hand, the combination that must be achieved on the board game and, on the other, the value of that card. All combinations are made up of three dice in a row but differ in the quality of each of those dice.

The only way to earn points is by getting the objective cards. There are three types of objective cards and therefore three different scores:

- 1. COLOR CARDS.** (Fig. 4) The objectives of these cards only look at the color of the dice and their location. These cards are worth **1 point**.
- 2. QUANTITY CARDS.** (Fig. 5) The objectives of these cards are set on the sum of the three dice involved and on the color of at least one of their dice. These cards are worth **2 points**.
- 3. EQUATION CARDS.** (Fig. 6) The objectives of these cards are that the operation they show is carried out on the dice. These cards are worth **3 points**.



Fig.4



Fig.5



Fig.6



END OF THE GAME

The game ends at the end of the last round and the objective card combinations have been checked.

SCORING

Each player adds the value of each of their won objective cards. If you have three cards of the same objective type, we can add three extra points to our final score.

VICTORY

Whoever gets the most points, wins the game.

EASY MODE (for the younger players)

Play the same way as normal, but without using the most difficult cards.





BUT DU JEU

TIC DICE TOWN est un jeu compétitif où vous devrez avoir plus de points que les autres pour gagner.

CONTENU

- 1 double plateau (Fig. 1)
- 12 dés (Fig. 2):
- 72 cartes d'objectif (Fig. 3):
- Règles du jeu



Fig.1



Fig.3



Fig.2



PRÉPARATION DU JEU

1. Placez le plateau de jeu au centre. Pour 2 joueurs, orientez-le avec la grille 3x3 face visible. Pour 3 ou 4 joueurs, orientez-le avec la grille 4x4 face visible.
2. Placez les dés à côté du plateau de jeu.
3. Séparez les cartes et créez 3 paquets différents, un pour chaque type de carte objectif. Mélangez chaque paquet et placez-les près du plateau de jeu.
4. Tous les participants lancent l'un des dés pour choisir qui va commencer. Celui qui obtient la valeur la plus élevée commence.
5. Chaque participant coche une carte d'objectif de chaque paquet, et une quatrième du paquet de son choix. Ces quatre cartes composent sa main, et donc ses objectifs.

COMMENT JOUER

Vous devez gagner autant de cartes d'objectif que possible en plaçant les dés sur le plateau de manière à ce qu'ils représentent les combinaisons que vous avez obtenues sur les cartes. Le jeu comprend plusieurs manches et chaque manche est jouée à tour de rôle.

Pour commencer, celui qui a obtenu la valeur la plus élevée lors de la préparation commence la manche et lance les 12 dés. S'il est d'accord avec le résultat, son tour

commence. Si le résultat de ce premier jet ne l'intéresse pas, il peut relancer les 12 dés une fois (mais pas plus !). À partir de ce moment, ces dés ne peuvent plus être retournés, à aucun moment de la manche en cours. Autrement dit, la valeur obtenue sur chaque dé est la valeur que ce dé aura à la fin de la manche.

C'est le bon moment pour :

- 1 - Regarder vos 4 cartes d'objectif
- 2 - Regarder le résultat de vos dés
- 3 - Décider des combinaisons que vous pouvez essayer de réaliser.

À tour de rôle, en commençant par la personne qui a lancé les dés, chaque participant choisit l'un des dés et, sans le retourner, le place sur un espace libre de la grille de jeu. Les tours se succèdent vers la gauche jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dés à placer ou d'espaces à remplir. À ce moment-là, le tour se termine et chaque participant vérifie si les combinaisons de ses cartes d'objectif concordent totalement avec les dés du plateau de jeu. Les cartes d'objectifs correspondantes sont montrées aux autres participants, puis mises de côté pour le comptage des points. Les joueurs piochent autant de cartes que nécessaire pour revenir à une main de 4 cartes. Les dés sont retirés du plateau pour pouvoir commencer une nouvelle manche.

La personne qui se trouve à gauche de celle qui a commencé la manche précédente lance les 12 dés et commence une nouvelle manche qui fonctionne de la même manière. Et ainsi de suite. Il y aura autant de tours que de participants, sauf dans les parties à 2 joueurs, où 4 tours seront joués.



TYPES DE CARTES

Les cartes d'objectif montrent d'un côté la combinaison qu'il faut reproduire sur le plateau de jeu, et de l'autre la valeur de cette carte. Toutes les combinaisons se composent de trois dés alignés, mais la nature de chacun de ces dés varie.

La seule manière de gagner des points est de remporter des cartes d'objectif. Il existe trois types de cartes d'objectif, et donc trois types de points différents :

- 1. CARTES DE COULEUR** (Fig. 4) Les objectifs de ces cartes ne tiennent compte que de la couleur des dés et de leur emplacement. Ces cartes valent un point.
- 2. CARTES DE QUANTITÉ** (Fig. 5) Les objectifs de ces cartes tiennent compte de la somme des trois dés impliqués et de la couleur d'au moins un des dés. Ces cartes valent deux points.
- 3. CARTES ÉQUATION.** (fig. 6) Les objectifs de ces cartes tiennent compte du fait que l'opération qu'elles indiquent soit effectuée. Ces cartes valent trois points.



Fig.4



Fig.5



Fig.6

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin à la fin du dernier tour, après avoir vérifié les combinaisons des cartes d'objectif.

DÉCOMPTE DES POINTS

Tous les participants additionnent la valeur de toutes leurs cartes d'objectif gagnées

VICTOIRE

Le joueur ayant obtenu le plus de points avec ses cartes gagne.

MODE FACILE (pour les plus jeunes)

Jouer de manière normale, mais sans utiliser les cartes les plus difficiles.



IGNASI FERRÉ



ISAAC MURGADELLA



Ref. 32566

C/Tuèjar, 43
46813 La Eliana, Valencia,
ESPAÑA www.falomir.es