



## REGLAS DE JUEGO

6+



falomir  
juegos

### OBJETIVO

Conseguir la mayor cantidad de dados posible.

### CONTENIDO

25 dados y una ficha.

### PREPARACIÓN

Reparte los dados de la siguiente forma, dependiendo del número de jugadores:

Jugadores	Dados
5	5
4	6
3	7
2	8

### MODOS DE JUEGO

MODO SPEED: 1º. Coloca la ficha de DICE en el centro de la mesa. 2º. Por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador lanza un dado al centro. 3º. En el momento que haya

coincidencia en color o forma entre los dados, el jugador que reaccione más rápido colocando la mano en la ficha de DICE y anuncie la coincidencia en voz alta (por ejemplo, "AZUL" o "BALÓN") se queda con todos los dados que muestran esa coincidencia. 4º. Después, si quedan dados en la mesa, descarta uno y guárdalo en el bote. El turno continúa con el jugador siguiente al que acertó.

5º. Si un jugador coloca la mano en la ficha de DICE sin que exista coincidencia o nombra una coincidencia incorrecta, los dados de la mesa se reparten entre el resto de jugadores, descartando los dados que no se puedan dividir equitativamente. El jugador que cometió el error vuelve a tirar. 6º. Si un jugador lanza antes de tiempo, pierde ese dado. Ese dado se descarta. 7º. Si un dado cae fuera de



Jorge Luengo

Isaac Murgadella

More info: [www.falomir.es](http://www.falomir.es)



JUFASA ©2024-2026  
Ref. 35042

la superficie de juego, el jugador pierde el dado, que se descarta y vuelve a tirar. 8º. Si un jugador debe lanzar y no tiene dados para hacerlo, queda eliminado.

MODO BRAIN: 1º. Por turnos, cada jugador elige lanzar uno, dos o tres dados. 2º. Si tras el lanzamiento hay coincidencias en color o forma, el jugador que lanzó (solo él) recoge todos los dados

con coincidencias (por ejemplo, dos dados rojos y tres dados con silbato). 3º. Si un jugador logra recoger 3 o más dados en un solo turno, los demás dados en la mesa se devuelven al bote. 4º. Si un jugador lanza antes de tiempo, pierde dichos dados. Esos dados se descartan. 5º. Si algún dado cae fuera de la superficie de juego, el jugador pierde dichos dados, que se descartan y vuelve a tirar.

6º. Si un jugador debe lanzar y no tiene dados para hacerlo, queda eliminado.

### FIN DE JUEGO

El juego termina cuando solo queda un jugador, el ganador.

TRUCO (partidas exprés):

Para lograr una partida ultrarrápida, el

juego termina en el momento en que se elimine al primer jugador. En ese caso, el jugador con más dados es el ganador.

Más juegos de la colección DICE:

