# MINO DICE

## REGLAMENTO



*El minotauro mora en el centro de su laberinto... ¿A qué dedica el tiempo mientras espera a su presa? ¡Se pasa el día jugando a los dados! ¿Te atreves a unirte a la partida?*

*Mino Dice es un juego de bazas a base de dados. Anticipa cuántas bazas serás capaz de ganar al iniciar cada ronda. Si calculas bien, ¡te convertirás en el campeón del laberinto!*

## CONTENIDO

- 36 dados (6 dados especiales, 30 dados numéricos)
- 6 pantallas
- 1 bolsa
- 1 cuaderno de puntuación

## PREPARACIÓN

- Cada jugador toma una pantalla y la coloca delante de él.
- Elige a la persona que se encargará del cuaderno de puntuación: escribirá los nombres de los jugadores en una hoja y anotará sus puntos. Después de cada ronda, sumará o restará los puntos de cada uno, de manera que todos puedan saber su puntuación exacta.
- Coloca todos los dados en la bolsa y agítala bien para mezclarlos.
- Elige al primer jugador de la primera ronda.
- Dicho jugador, conservará la bolsa de dados a su lado.



# RONDAS, TURNOS Y BAZAS

- La cantidad de dados de la que disponen los jugadores varía de una ronda a otra: en la ronda 1, dispondrás de 1 dado; en la 2, de dos dados; y así sucesivamente. Cada ronda se divide en turnos. El número de turnos que jugaras se corresponde con el número de dados que extraes de la bolsa al empezar cada ronda.

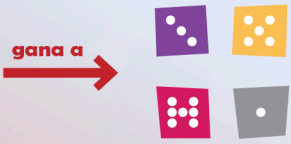
En cada ronda, se deben completar los pasos siguientes:

1. Extrae los dados para la ronda.
2. Haz tus apuestas para la ronda y anótalas en la hoja de puntuación (v. «¡A jugar!», en la página 3).
3. El primer jugador de la ronda inicia el primer turno y lanza 1 dado. En sentido horario, todos los demás jugadores juegan por turno para lanzar 1 de sus dados (v. «¡Lanza tus dados!», en la página 4).
4. El turno finaliza. El jugador con mayor puntuación gana la baza. **En caso de empate**, el último jugador en conseguir la puntuación más alta gana la baza. Esto también se aplica a 2 caras de símbolo idénticas en dados especiales (v. «¿Quién gana la baza?», en la página 4).

**Caras de símbolo**

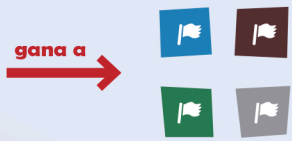



**Caras numéricas**




**(el mayor valor gana, al margen de su color)**

**Caras de bandera blanca**




**Bandera blanca (= la cara más débil, sea cual sea el color del dado)**



5. Final del turno o final de la ronda:

- **Si no te quedan dados por lanzar**, pasa directamente al apartado «Final de ronda» (pág. 8).
- **Si aún te quedan dados por lanzar**, inicia un nuevo turno. El jugador que inicia el nuevo turno es **el vencedor de la baza anterior.**

# DADOS Y CARAS DE DADOS

Hay 7 tipos de dados, cada uno de diferente color. En la imagen, los dados se muestran de más fuertes (arriba) a más débiles (abajo). Los 3 tipos de dado superiores tienen símbolos especiales y son más fuertes que los demás (v. «Dados especiales», en la pág. 5). Las caras de bandera blanca de los dados especiales y de los grises, tienen un valor de cero (es la cara más débil), al margen del color del dado.

Los números a la izquierda de cada tipo de dado (×1, ×3, etc.) indican cuántos dados de este tipo hay en la partida.




# ¡A JUGAR!

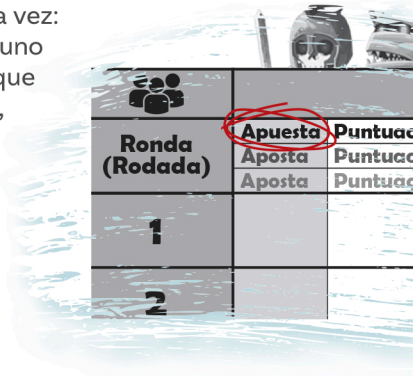
Cada jugador extrae sus dados de la bolsa y los coloca detrás su pantalla (1 dado en la primera ronda, etc.).




Ningún otro jugador debería ver tus dados. Cuando todos han visto sus propios dados, cada jugador valora cuántas bazas cree que ganará durante la ronda: a esto se le denomina la **«apuesta»**. Una vez tomada tu decisión, extiende el puño hacia el centro de la mesa.

Cuando todos han extendido el puño, todos gritan a la vez: «¡Mi-Mo-MU!», y en el momento de decir «¡MU!» cada uno indica con sus dedos el número de «bazas» que cree que puede ganar durante esta ronda. Para indicar O bazas, debes mantener el puño cerrado.

A partir de la sexta ronda, extiende los dos puños: esto te permitirá apostar seis bazas o más, si es necesario. La apuesta de cada jugador se anota **en la columna pequeña de la hoja de puntuación**.



# ¡LANZA TUS DADOS!

El primer jugador empieza el turno lanzando un dado. Seguidamente, en sentido horario, los demás jugadores lanzan uno de sus dados en función del primer dado lanzado:



Si el primer dado lanzado es un **dado numérico**, los demás jugadores deben seguirlo con un dado del mismo color, si es posible. Sin embargo, hay 2 excepciones que permiten lanzar un dado de un color diferente:



Si **no tienes un dado del color requerido,**

**O**



si optas por lanzar un **dado especial**.

En cualquier caso, el color del primer dado lanzado sigue en juego hasta el final del turno.



Los **dados especiales** no imponen un color. Siempre puedes optar por lanzar una dado especial, **incluso si tienes un dado del color solicitado**. Si el primer dado lanzado es un dado especial, el color de la tirada vendrá impuesto por el primer dado numérico que juegue alguien.

# ¿QUIÉN GANA LA BAZA?

Cuando todos han lanzado un dado, los jugadores calculan quién gana la baza. La persona que gana la baza recoge todos los dados jugados durante este turno y los deja delante de su pantalla desplegable.

- Si todos los dados lanzados en este turno son numéricos, quien haya obtenido el número más alto en su lanzamiento gana la baza, **al margen del color de sus dados**. En caso de empate, el último jugador en lanzar el mejor dado gana la baza.
- Las caras de **símbolo** (el minotauro, el grifo y la sirena) de los dados especiales valen más que cualquier dado numérico (v. «Dados especiales», en la pág. 5). Si se obtienen 2 o más símbolos idénticos en una tirada de un turno, el último jugador en lanzar el símbolo idéntico gana la baza.
- Las caras de **bandera blanca** (dados especiales y dados grises) valen 0. Es el resultado más débil. Si todos los dados lanzados muestran una bandera blanca, **el jugador que ha iniciado el turno gana la baza**.



## EJEMPLO:

- *Luisa lanza un dado **rojo** y obtiene un **6**. Los demás jugadores tienen que lanzar un dado rojo.*
- *Ricardo lanza un dado **rojo** y obtiene un **7**.*
- *Carlos no tiene un dado rojo: lanza un dado **morado** y obtiene un **2**.*
- *David tampoco tiene un dado rojo: lanza un dado **gris** y obtiene un **7**.*
- *Emilia lanza un dado **rojo** y obtiene un **5**.*
- *Ricardo y David tienen la mejor tirada (7). Como David ha jugado después que Ricardo, David gana la baza (el hecho de que David no haya jugado un dado rojo no cuenta. **Solo se tiene en cuenta el valor del dado**). David recoge los dados lanzados este turno y los deja delante de su pantalla, donde permanecerán hasta el final de la ronda.*
- *David inicia un nuevo turno lanzando un dado a su elección.*




# DADOS ESPECIALES

## MINOTAURO

- El símbolo de minotauro ( ) del dado de minotauro (marrón) es más fuerte que todos los números de un dado numérico. El **símbolo de minotauro es también más fuerte que el de grifo** ( ).
- Sin embargo, el **minotauro es derrotado por el símbolo de sirena** ( ).
- Si una baza ganada con el minotauro contiene uno o más dados con la cara de grifo, el jugador que ha obtenido el minotauro recibe **30 puntos de bonificación** (v. la pág. 7) por cada grifo derrotado.
- **Solo hay un dado de minotauro en la partida**, así que no hay posibilidad de 2 símbolos de minotauro en el mismo turno.

## GRIFO

- El símbolo de grifo ( ) del dado de grifo (verde) es más fuerte que todos los números de un dado numérico. El **símbolo de grifo es también más fuerte que el de sirena** ( ).
- Sin embargo, el **grifo es derrotado por el símbolo de minotauro** ( ).
- Si en la tirada de un turno se obtienen 2 o más grifos, el último grifo obtenido gana.

## SIRENA

- El símbolo de sirena ( ) del dado de sirena (azul) es más fuerte que todos los números de un dado numérico. El **símbolo de sirena es también más fuerte que el de minotauro** ( ).
- Sin embargo, la **sirena es derrotada por el símbolo de grifo** ( ) (excepto cuando se obtienen los 3 símbolos en el mismo turno).
- Si una sirena derrota al minotauro, el jugador que ha obtenido la sirena gana **50 puntos de bonificación** (v. la pág. 7).
- Si en la tirada de un turno se obtienen 2 o más sirenas, la última sirena obtenida gana.

**IMPORTANTE:** si se obtienen los 3 símbolos en un turno (grifo, minotauro y sirena), el **dado de sirena** ( ) **gana la baza.**

# PUNTUACIÓN

**Si has apostado 1 baza o más:**

- Si aciertas una apuesta y ganas el número de bazas que habías previsto, **obtienes 20 puntos por baza ganada**.

  **EJEMPLO:** *Luisa había previsto ganar 3 bazas y, en efecto, ha ganado 3 bazas, consiguiendo 60 puntos (= 3 bazas × 20).*

- Si fallas una apuesta, **pierdes 10 puntos por cada baza de más o de menos**.

  **EJEMPLO:** *Ricardo había previsto ganar 5 bazas, pero solo ha ganado 1. La diferencia es de 4 bazas. Por tanto, pierde 40 puntos (= 4 bazas × 10).*

**Si has apostado 0 bazas:**

- Si has hecho una apuesta de 0 bazas y aciertas, **ganas 10 puntos por cada ronda jugada**.

  **EJEMPLO:** *al iniciar la cuarta ronda, Carlos apostó que no ganaría ninguna baza. Al final de la ronda, no ha ganado ninguna baza. Por tanto, se anota 40 puntos (4 rondas × 10).*

- Sin embargo, si haces una apuesta de 0 bazas y ganas 1 o más bazas (apuesta fallida), **pierdes 10 puntos por ronda jugada**.

  **EJEMPLO:** *al iniciar la sexta ronda, David apostó que no ganaría ninguna baza. Durante esta ronda, sin embargo, ha ganado 2 bazas. Por tanto, pierde 60 puntos (= 6 rondas × 10).*

**Nota:** en las hojas de puntuación dispones de una tabla de resumen del sistema de puntuación.

# PUNTOS DE BONIFICACIÓN

Puedes obtener **puntos de bonificación con los dados de minotauro y de sirena**. Sin embargo, estos puntos de bonificación solo se consiguen **si aciertas una apuesta**.

- Si juegas el minotauro y derrotas 1 o más grifos, obtienes **30 puntos de bonificación** por grifo derrotado.
- Si juegas una sirena y derrotas al minotauro, obtienes **50 puntos de bonificación**.

En ambos casos, **no recibes puntos de bonificación** si fallas tu apuesta O si el dado especial que has querido derrotar muestra su cara de **bandera blanca**.




**EJEMPLO:**

- *Luisa lanza un **grifo** y obtiene un símbolo de **grifo**.*
- *Ricardo lanza un **minotauro** y obtiene un símbolo de **minotauro**.*
- *Carlos lanza un dado **rojo** y obtiene un **5**.*
- *David tiene que jugar el mismo color: lanza un dado **rojo** y obtiene un **7**.*
- *Emilia tiene un dado rojo, pero decide lanzar una dado de **sirena**, y obtiene un símbolo de **sirena**.*
- *Emilia gana este turno, ya que la sirena es más fuerte que el minotauro. Gana la baza y, si al final de la ronda ha acertado su apuesta, obtiene **50 puntos de bonificación** por derrotar al minotauro. Si Emilia no hubiera obtenido un símbolo de sirena, Ricardo habría ganado la baza con su minotauro. Si Ricardo hubiera ganado la baza y acertado su apuesta, habría recibido **30 puntos de bonificación** por derrotar un grifo.*






## FINAL DE UN TURNO / BAZA

Cuando finaliza la baza, **si aún quedan dados por lanzar**, se inicia un nuevo turno. El jugador que inicia el nuevo turno es el **ganador de la baza anterior. Si no quedan más dados que lanzar**, pasa directamente al apartado «Final de una ronda» (a continuación).

## FINAL DE UNA RONDA

- La persona encargada de la hoja de puntuación anota los puntos y los resultados de las apuestas de todos los jugadores en esta ronda.
- Después de cada ronda, una vez anotados los puntos, se devuelven todos los dados a la bolsa.
- Seguidamente, cada jugador extrae un dado más que en la ronda anterior.
- El jugador que inicia la nueva ronda es el **ha ganado la última baza**.

## FINAL DE LA PARTIDA

- Con 3 o 4 jugadores, la partida finaliza después de 8 rondas.
- Con 5 jugadores, la partida finaliza después de 7 rondas.
- Con 6 jugadores, la partida finaliza después de 6 rondas.

El jugador con la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

## VARIANTE SIMPLIFICADA

Si temes perderte en el laberinto del minotauro, puedes jugar esta variante simplificada:

- No pierdes puntos si fallas una apuesta.
- No obtienes puntos de bonificación por derrotar un grifo con el minotauro, o al minotauro con una sirena.

Las demás reglas se aplican igual.






Autor: Manfred Reindl
Ilustraciones: Wanjin Gill
Gestión de proyecto: Marie-Laure Faurite
Diseño gráfico: Cindy Roth

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

Gameology Inc | www.playte.com

© 2024 IELLO SAS for the translated version.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
**iellogames.com**
All rights reserved

**Devir Iberia S.L.** Vía Augusta 153-157 Entl. Local 4 08021 - Barcelona • **Devir Livraria, Ltda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918

www.devir.com