

exactly

Unique board game

Juego para 2 a 6 jugadores

Contenido:

Fichas representando monedas:

- 15 × 1 euro
- 10 × 50 céntimos
- 10 × 20 céntimos
- 10 × 10 céntimos
- 10 × 5 céntimos

Un dado con las siguientes caras:

- 0 (cero)
- ? (elige cualquier resultado)
- 50 c
- 20 c
- 10 c
- 5 c

El objetivo del juego es recoger fichas que sumen **exactamente** un euro. El primer jugador en recoger un euro tres veces es declarado vencedor.

Jugabilidad:

Ordena las fichas por valor y colócalas en pilas individuales en el centro de la mesa. Cada jugador comienza el juego con una ficha de 5 céntimos. Los jugadores tiran el dado para determinar quien juega primero. El jugador con el resultado de dado más alto empieza la partida. El resultado de dado más alto es “?”.

El jugador activo tira el dado, toma la ficha del valor en el dado y la mueve de una pila a otra. Los jugadores pueden mover una ficha solo una vez por turno entre las siguientes pilas:

- (a)** Su propia pila y la pila en el centro de la mesa
- (b)** La pila de otro jugador y su propia pila
- (c)** La pila de otro jugador y la pila en el centro de la mesa
- (d)** Las pilas de otros dos jugadores

Cuando se saca un “0”, no pasa nada y el jugador activo pasa el dado al siguiente jugador. Cuando se saca un “?”, el jugador activo puede mover una ficha de cualquier valor.

La ficha (moneda) no se puede mover a la pila de un jugador, solo si este jugador ya tiene más de 1,5 euros en su pila.

Se debe hacer un movimiento en cada turno, los jugadores no pueden ignorar este paso.

Al mover las fichas, los jugadores pueden ayudarse a sí mismos o dificultar que otros jugadores ganen. Consulte el EJEMPLO 1 que describe un solo turno.

Cada jugador tira el dado una vez. El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que el primer jugador recoge fichas que suman **exactamente un euro**, lo dice y coge la ficha de 1 euro (si la cantidad exacta se supera, el jugador debe esperar su turno para poder devolver una ficha. Solo cuenta la cantidad exacta de un euro). Todos los jugadores devuelven las fichas recogidas a sus respectivas pilas en el centro de la mesa y el siguiente jugador comienza el siguiente turno. El juego se repite hasta que un jugador recoge tres euros y es declarado vencedor.

NOTA IMPORTANTE: El intercambio de fichas no está permitido. Ejemplo: Si un jugador tiene una ficha de 20 céntimos, no puede cambiarla por dos fichas de 10 céntimos.

Ejemplo 1:

El jugador tiene varias opciones de movimiento de las fichas. La figura muestra un ejemplo de partida con tres jugadores y sus fichas. El jugador 1 saca un 20 c. Cada jugador posee una ficha de 20 céntimos. Las flechas indican todos los movimientos posibles que el jugador 1 puede hacer. Por supuesto, el jugador 1 solo puede hacer un movimiento.

