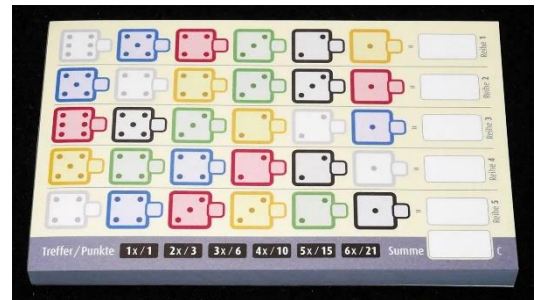


Twenty One

Twenty One es un filler de dados en el que los jugadores disponen de una hoja de puntuación distinta. Cada hoja muestra una serie de filas con dados y valores. El objetivo es intentar rellenar lo antes posible la hoja (solo uno podrá conseguir completarla) anotando los valores resultantes de tiradas de dados, siempre y cuando el dado muestre un valor igual o inferior al que aparece en la hoja. Todos los jugadores tendrán que rellenar valores, aunque no sea su turno. No se podrá comenzar con una nueva fila hasta completar la actual. Además, habrá una bonificación por cada valor que coincida con el de la hoja

Conceptos Básicos

El eje del diseño es la **Hoja de Puntuación** que cada jugador intentará rellenar en cada partida. Existen 6 hojas distintas (en la esquina inferior derecha aparece una letra de la A a la F para diferenciarlas rápidamente). Estas hojas muestran cinco filas de seis dados de colores de 6 caras con un valor fijado. Cada dado muestra una pequeña casilla para indicar si por ese valor se está recibiendo bonificación o no. Por último, al final de la fila aparece un recuadro para totalizar los puntos de la fila.



El otro elemento importante son los dados. Seis **Dados** de 6 caras con valores (del 1 al 6) de colores (azul, verde, rojo, amarillo, blanco y negro).

En su turno, un jugador realizará una tirada de dados (pudiendo relanzar, aunque con condiciones), utilizando los valores resultantes para rellenar los espacios de la hoja de puntuación.



El objetivo será intentar conseguir los valores más cercanos, sin pasarse, a los que muestre la fila en la que se encuentra actualmente. Un jugador no podrá pasar a la siguiente fila hasta que no complete la actual.

Preparación de la Partida

1. Cada jugador recibe una hoja de puntuación distinta.
2. Se colocan los 6 dados en el centro de la mesa.
3. Se elige el jugador inicial y se le entrega el bolígrafo/lápiz



Desarrollo de la Partida

Una partida de **Twenty One** consta de un número indeterminado de turnos alternados por los jugadores. Comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador resuelve su turno:

1. Se lanzan los 6 dados. Si el jugador no está conforme con la tirada, puede relanzar todos aquellos que no muestren un 1 (estos dados quedarán bloqueados).
2. Se anotan los valores. Todos los jugadores están obligados a anotar al menos un valor en la fila actual. Las reglas son las siguientes:
 - Para poder escribir un valor que muestre un de los dados, este debe ser igual o inferior al que muestre el dado del mismo color en la fila actual.
 - Si el valor es el mismo, entonces el jugador marcará la casilla cuadrada para recibir la bonificación.
 - Un jugador puede anotar tantos valores como crea oportuno.
 - Un jugador solo podrá anotar valores en la fila actual, no pudiendo anotar valores en la siguiente fila hasta que, en un turno anterior, no haya completado la fila previa. Dicho de otra forma, un jugador nunca podrá anotar valores en más de una fila en un mismo turno.
 - Si un jugador no quiere o no puede anotar un valor, deberá tachar uno de los valores libres. No se podrá puntuar por este dado para esta fila.
3. Si un jugador ha completado una fila, procede a su evaluación (es posible que en un mismo turno varios jugadores completen una fila). Los puntos que proporciona una fila resultan de sumar los valores anotados en cada casilla (las casillas tachadas no suman puntos) más los puntos de bonificación dependientes de las casillas con valor coincidente en conjunto:
 - 1 Valor Coincidente: 1 Punto.
 - 2 Valores Coincidentes: 3 Puntos.
 - 3 Valores Coincidentes: 6 Puntos.
 - 4 Valores Coincidentes: 10 Puntos.
 - 5 Valores Coincidentes: 15 Puntos.
 - 6 Valores Coincidentes: 21 Puntos.



Tras esto, el turno pasa al jugador de la izquierda.

Fin de la Partida

La partida finaliza en tras el turno en el que un jugador completa su hoja. Los jugadores suman los valores de cada fila evaluada (el resto de jugadores pueden evaluar su última fila aun no habiéndola completado). El jugador con más puntos será el vencedor