

Quantum®

¡Después de **Qwixx** y **Qwinto**, ahora, la tercera jugada!



Jugadores: 2-4 personas

Edad: a partir de 8 años

Duración: aprox. 15 minutos

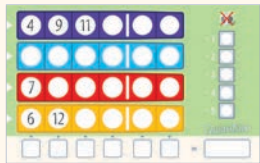
Los dados



Hay un **dado blanco** normal (con números del 1 al 6) así como **seis dados de colores** especiales. Cada dado de colores muestra números del 1 al 6 en los colores rojo, amarillo, azul y violeta. Los números de los dados de colores, no obstante, no van siempre del 1 al 6, sino que están distribuidos de forma diferente.

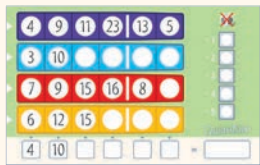
Introducir números

Durante el juego, cada uno de los jugadores introduce números en las cuatro hileras horizontales de colores de su hoja. En cada hilera de colores, en principio los números deberán introducirse **de izquierda a derecha** – no se permiten los huecos. Los números deben ir **aumentando** a lo largo de cada hilera de colores de la izquierda a la derecha, si bien solo **hasta la línea gruesa**: a partir de esta, deberán ser **cada vez menores**. Cada jugador podrá decidir libremente cuándo y en qué hilera de colores introduce los números. Así, por ejemplo, puede introducir primero un número en la hilera amarilla, después otro en la hilera violeta, después otro de nuevo en la línea amarilla, otro más en la amarilla, después uno en la hilera roja, etc.



Mateo ha introducido ya 6 números en su hoja. En cada hilera de colores, los números van aumentando de izquierda a derecha.

Si un jugador ha completado una columna vertical, se le abonarán como puntos de inmediato el **segundo valor más bajo** de esta columna, que se anotará directamente debajo, en el campo en blanco. **A tener en cuenta:** si una columna vertical tiene varios números con el mismo valor más bajo, se le abonarán los puntos del siguiente valor más alto.



Mateo ya ha superado la línea gruesa en las hileras violeta y roja. Detrás de la línea gruesa, los números deben ser cada vez menores. Mateo ya ha completado las dos primeras columnas verticales. En la primera columna, el segundo valor más bajo es un 4, por tanto, obtiene 4 puntos. En la segunda columna, el segundo valor más bajo es un 10, por lo que obtiene 10 puntos.

Caso especial poco frecuente: Si un jugador ha inscrito **cuatro veces el mismo valor** en una columna vertical, se le abonarán los puntos de este valor. Por ejemplo, si un jugador ha introducido cuatro veces el número 6 en la primera columna, recibirá por esta columna 6 puntos.

Desarrollo del juego

Cada jugador recibe una hoja y un bolígrafo. Se sortea a quién le toca primero como jugador activo. El jugador activo lleva a cabo su acción en los tres pasos siguientes (acción A, acción B y acción C).

A) El jugador activo toma **los siete dados** y tira con ellos su primer intento. Si está satisfecho con el resultado, renunciará a un segundo intento. Si no está satisfecho con el resultado, podrá llevar a cabo un segundo intento lanzando de nuevo los siete dados o, si lo desea, tirando menos dados según elija. **Nota:** Se permite al jugador activo tomar en la mano dados concretos antes del segundo intento y mirar qué números están en ellos y en qué colores. **Por ejemplo:** Después de su primer intento, Sofia deja cuatro dados y tira de nuevo los otros tres.

B) El jugador activo clasifica los dados por colores y deja el dado blanco al lado, un poco separado de los demás. Ahora, el jugador activo puede (si bien no está obligado) elegir un color e introducir la suma de los dados de este color en la hilera del color correspondiente de su hoja (los otros jugadores no podrán introducir nada).

Muy importante: El resultado del **dado blanco** se añade a **cada uno** de los cuatro colores.



Sofía es la jugadora activa. Después de su segundo intento, tiene las siguientes opciones y puede elegir una de ellas. Podría introducir un 6 en la hilera roja. En la amarilla, podría introducir un 8. En la violeta, podría introducir un 6. En la azul, podría introducir un 13. Sofía opta por el 6 en la violeta y lo introduce en su hilera de colores violeta.

C) Para verlos más claramente, el jugador activo deja el dado del color que acaba de introducir un poco apartado. Ahora, **cada** jugador (tanto el activo como los no activos) puede (si bien no está obligado) inscribirse **uno** de los **tres colores restantes** que elija. También aquí se añadirá el dado blanco a cada suma de un color. Se permite que varios jugadores elijan el mismo color y se lo inscriban en la hilera del color correspondiente. **A tener en cuenta:** Si el jugador activo no se ha inscrito ningún número en la acción B (véase también "Atención tiro fallido"), **cada** jugador podrá elegir entre **los cuatro colores** en la acción C.



Sofía había utilizado el dado violeta en la acción B y lo ha dejado a un lado. Ahora, cada jugador tiene a su disposición tres colores: rojo, amarillo y azul. Sofía se inscribe el 8 amarillo. Mateo y Emma se inscriben ambos el 6 rojo. Lucas introduce en su hilera el 13 azul.

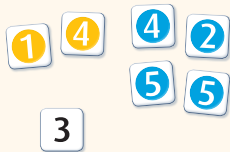
Atención, tiro fallido: Si el **jugador activo** no se ha inscrito ningún número ni en la acción B ni en la acción C, deberá marcar en su hoja un tiro fallido. Los jugadores no activos no tendrán que marcar nunca un tiro fallido. El primer tiro fallido cuenta como -1, el segundo como -2, el tercero como -3, y así sucesivamente.

Ahora, será el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj como jugador activo, y llevará a cabo su jugada de la forma ya descrita (primero A, luego B y después C). Se seguirá jugando de la forma descrita siguiendo este orden.

¿Qué pasa si no se obtiene un color con los dados?

Si el jugador activo ha terminado con los dados (máximo 2 intentos) y uno o varios co-

lores no han aparecido, el dado blanco contará como resultado para el color que falte.



Lucas es el jugador activo. Tras su segundo intento, no ha obtenido ningún rojo ni ningún violeta. En la acción B, puede introducir uno de los siguientes números: un 3 en la hilera roja, un 8 en la amarilla, un 3 en la violeta y un 19 en la azul. Lucas opta por el 3 en la violeta y lo inscribe en su hoja. En la acción C, todos los jugadores podrán elegir entre los colores restantes: rojo (3), amarillo (8) y azul (19).

Nota técnica sobre el juego: El resultado máximo que puede obtenerse en teoría en cada color es de 33 puntos (añadiendo ya el dado blanco) – pero esto es **extremadamente raro**. Por ello, en las primeras tres hileras los jugadores no deben introducir un número demasiado alto. No es tan fácil obtener un resultado de más de 15 o de 20 puntos en un color.

Fin del juego y valoración

El juego termina cuando un jugador ha **completado las cuatro hileras de colores** de su hoja. Si pasa ya en la acción B, ya no se realizará la acción C. Asimismo, el juego terminará **después de** la acción C si el jugador activo marca su **quinto tiro fallido** en su hoja. Cada jugador sumará entonces los puntos de sus columnas verticales ya rellenadas (no se obtendrán puntos por las columnas no completadas). De aquí se restarán los puntos negativos de los tiros fallidos. El jugador con el mayor número total de puntos será el ganador.



Emma ha completado las 4 hileras de colores (=fin del juego). Con sus seis columnas completadas, obtiene 57 puntos (6+8+12+16+11+4). Por sus tres tiros fallidos, tiene un total de 6 puntos negativos (-1, -2, -3). El resultado total de Emma, por tanto, es de 51 puntos.