

Charidice

Jürgen Adams



¡Felices son los caritativos!

Jugadores: 2 a 4 **Edad:** de 8 años en adelante **Duración:** 20 min aprox.

Diseño y objetivo del juego

Charidice pone a prueba tu generosidad. Dona tus dados - pero no te quedes con todos los puntos. Si has sido especialmente caritativo, recibirás una valiosa bonificación por tu beneficencia al final de la partida.

A lo largo de 7 rondas, lanza los dados para obtener combinaciones de números o colores que te permitan maximizar tu puntuación. Cuantos más dados consigas, más probabilidades tendrás de recibir una lucrativa bonificación. Los puntos de los dados que no consigas puntuar los donarás al siguiente jugador. Al final de la partida, el jugador que haya donado más puntos recibe una bonificación por beneficencia. ¡El jugador con más puntos gana la partida!

Preparación

Cada jugador necesitará una hoja del **bloc de juego** y un **bolígrafo** o un **lápiz**. Aquel cuyo cumpleaños esté próximo toma los **6 dados** y comienza la partida.

Cómo se juega

Si tienes los dados, eres el jugador activo. Lanza los **6 dados por primera vez**. Puedes **volver a lanzarlos hasta 2 veces**. Si decides volver a lanzar, no hay restricciones sobre cuántos dados puedes conservar y cuántos puedes volver a lanzar.

Como máximo en tu 3ª tirada, habrás conseguido puntos que podrás anotar en tu hoja y, en la mayoría de los casos, puntos que podrás donar al siguiente jugador. Los puntos siempre se donan al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Una vez anotados tus puntos y los puntos donados en las hojas correspondientes, entrega los 6 dados al jugador situado a tu izquierda. Esa persona será el nuevo jugador activo y lanzará los dados.

¿Dónde anoto mis puntos?

En cada ronda, rellena 1 fila de tu hoja con lo siguiente:

	1)	2)	3)	4)
				
1				
2				
3				
4				

- 1) Los puntos de los dados que puntúes
- 2) Los puntos por bonificaciones
- 3) Los puntos que te haya donado el jugador situado a tu derecha.
- 4) Los puntos que hayas donado al jugador situado a tu izquierda.

¿Cómo se obtienen los puntos?

Una vez que hayas terminado de lanzar, puedes puntuar **A) los dados del mismo color** o **B) los dados de distinto color**.

A) Dados del mismo color

Si has conseguido lanzar **al menos 4** dados del mismo color, puedes puntuar estos dados. Suma el valor total de los dados de ese color. Anota este número en forma de puntos en la 1ª casilla (la situada más hacia la izquierda) de tu hoja.

¡Bonificación!

También recibirás puntos extra por puntuar las siguientes combinaciones:

4 dados del mismo color (sin escalera)	15 puntos
4 dados en escalera del mismo color	25 puntos
5 dados en escalera del mismo color	40 puntos
6 dados en escalera del mismo color	50 puntos

Importante: para recibir una bonificación, sólo podrás puntuar los dados que componen la combinación que estés puntuando (ver el ejemplo siguiente).

Anota los puntos extra en la 2ª casilla, la que está situada a la derecha de la casilla donde figuran los puntos de los dados que hayas puntuado.



Ejemplo 1: Lena ha lanzado y puntuado dados del mismo color. Puede elegir entre: **2** **3** **4** **6** y recibir 15 puntos más 15 puntos extra (= 30 puntos); o **1** **2** **3** **4** y recibir 10 puntos más 25 puntos de bonificación por la escalera (= 35 puntos).

B) Dados de distinto color

Puedes puntuar **1 dado** de cada color distinto que hayas lanzado. Suma el valor total de los dados que hayas elegido. Anota este número en forma de puntos en la 1ª casilla (la situada más hacia la izquierda) de tu hoja.

¡Bonificación!

También recibirás puntos extra por puntuar las siguientes combinaciones:

Menos de 4 dados con el mismo número	0 puntos
4 dados con el mismo número	15 puntos
5 dados con el mismo número	30 puntos
6 dados con el mismo número	60 puntos

Importante: para recibir una bonificación, sólo podrás puntuar los dados que conformen la combinación que estés puntuando (ver el ejemplo siguiente).

Anota los puntos extra en la 2ª casilla, la que está situada a la derecha de la casilla donde figuran los puntos de los dados que hayas puntuado.



Ejemplo 2: Florian ha lanzado y está puntuando los dados que son de distinto color. Puede decidir entre: y recibir 8 puntos más 15 puntos extra (= 23 puntos); o y recibir 18 puntos más 0 puntos extra (= 18 puntos).

Dona los puntos de los dados que no hayas puntuado!

Después de anotar tu puntuación y los puntos extra en tu hoja, **debes** donar los puntos de los dados que **no hayas** puntuado. Siempre donarás los puntos **al jugador situado a tu izquierda**. Si donas un 5 o un 6, ¡contarán el **doble** para el receptor!

El receptor anota esta cantidad de puntos en la 3ª casilla de su hoja. Tú también anotas esa misma cantidad de puntos en la 4ª casilla (la situada más hacia la derecha) de tu hoja. Esto te permitirá llevar la cuenta de la cantidad de puntos que has donado durante la partida.



Ejemplo 1 (continuación): Lena decide puntuar **2 3 4 6** y obtiene 30 puntos. El **1** y el **6** que no ha puntuado los dona al jugador situado a su izquierda, Marko. Marko anota 13 puntos en la 3ª casilla de su hoja, porque el **6** se dobla. Lena anota 13 puntos en la 4ª casilla de su hoja. Si Lena hubiera puntuado **1 2 3 4** habría recibido 35 puntos y donado el **6** y el **6** otorgando (= 24 puntos) a Marko.



Ejemplo 2 (continuación): Arturo decide puntuar **2 2 2 6 6** y recibe 18 puntos. No recibe la bonificación que le correspondería por puntuar **2 2 2 2**. Por lo tanto, sólo dona 2 puntos a Lena. Si hubiera puntuado **2 2 2 2**, habría donado el **6** y el **6** otorgando (= 24 puntos) a Lena.

¡El mayor de los regalos!

Una vez por partida, cuando la persona situada a tu derecha sea el jugador activo, puedes pedir «el mayor de los regalos». Debes pedirlo antes de que el jugador activo haya **lanzado por 3ª vez**. Si lo haces, tacha la casilla correspondiente en tu hoja.

Ejemplo: Florian le pide a Marko «el mayor de los regalos». Florian tacha la caja «x2» de su hoja. Él recibe un **2** y un **5** como regalo, para sumar un total de 12 puntos. Para que este sea el «mayor de los regalos», duplicará el total y sumará 24 puntos en su hoja.



Fin de la partida

El juego termina después de 7 rondas. El jugador que haya **donado más puntos** durante la partida recibe una **bonificación por beneficencia de 20 puntos**. Si donó más de 60 puntos, la bonificación por beneficencia aumentará a **30 puntos**. Si varios jugadores han donado la misma cantidad de puntos, cada jugador recibirá la bonificación por beneficencia y la anotará en su hoja.

Ahora suma los puntos de los dados que has conseguido, las bonificaciones, los puntos que te hayan donado y la bonificación por beneficencia, si la has obtenido.



Ejemplo: En las primeras 3 columnas (puntos de los dados, puntos por bonificaciones y puntos que recibió por donación) Marko sumará $126 + 75 + 22 = 223$ puntos. Él fue quien donó la mayor cantidad de puntos y recibe la bonificación por beneficencia de 20 puntos. En total, Marko tiene 243 puntos.

El jugador con la mayor cantidad de puntos gana la partida. En caso de empate, se comparte la victoria.

