



COMPONENTES

Dalek Dice se compone de diez dados especiales y un cubilete de dados.

Cada dado tiene estos símbolos en sus caras:



INTRODUCCIÓN

Dalek Dice es un juego para 2 o más jugadores, que usa diez dados especiales. El objetivo del juego es exterminar la mayor cantidad posible de humanos en tu carrera para conquistar el universo.

La partida se juega en varias¹ rondas. En tu turno, tiras los dados y buscas un grupo de iconos que te sea favorable: te hacen falta Humanos para conseguir puntos, pero necesitas Daleks para exterminarlos. Pero ¡cuidado! El Doctor, un Señor del Tiempo, la némesis de los Daleks, siempre está preparado para frustrar tus planes de dominación galáctica.

PREPARATIVOS

Antes de empezar a jugar, elegid un área de juego adecuada. La zona delante de cada jugador se considera que está dividida en varias secciones

dependiendo de dónde se colocarán los diferentes resultados de los dados después de cada tirada:

- **Sección superior:** coloca aquí los resultados de Doctor y de ¡Exterminar!
- **Sección superior izquierda:** coloca aquí todos los dados «guardados» con resultados de Humanos.
- **Sección superior derecha:** coloca aquí todos los dados «guardados» con resultados de Daleks.
- **Sección derecha:** coloca aquí todos los dados que volverás a tirar.

Deja libre la **sección central** para poder tirar cómodamente los dados y examinar sus resultados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega a lo largo de varias rondas. En tu turno, toma todos los dados y tíralos. A continuación examina los resultados que has obtenido: tu objetivo es conseguir muchos Humanos, pero al mismo tiempo suficientes Daleks para igualar o superar su número.

Después de cada tirada puedes «guardar» algunos dados y usar esos resultados para puntuar al final de tu turno. Cualquier dado que no «guardes» lo puedes volver a tirar.

En cada tirada debes «guardar» al menos un dado. (Esto incluye también los dados apartados con resultados de **El Doctor** o **¡Exterminar!** Véase más adelante).

SECUENCIA DE JUEGO

Tira los dados. A continuación comprueba si has obtenido algún resultado de **El Doctor** o **¡Exterminar!**:

- **El Doctor.** Si en la tirada has obtenido uno o más resultados de **Doctor**, entonces debes guardar 1 resultado de Doctor (sólo 1). Mueve ese dado a la sección superior de tu zona de juego.

¹ **N. del. T.:** En el reglamento original se usa la palabra *round* (ronda) para todo, sin diferenciar entre ronda (cada vez que todos los jugadores juegan cada uno un turno) y el turno propio e individual de cada jugador. Yo lo he diferenciado. Esto creo que afecta a la condición de fin de partida, como se verá más adelante en la siguiente nota.

- **¡Exterminar!** Si en la tirada has obtenido uno o más resultados de **¡Exterminar!**, entonces debes guardar 1 resultado de ¡Exterminar! (sólo 1). Mueve ese dado a la sección superior de tu zona de juego.

Los resultados de **Doctor** o **¡Exterminar!** por encima de uno (si los hubiera) se mueven a la sección derecha (para quizá volver a ser tirados de nuevo).

A continuación, comprueba el resto de resultados separando los **Humanos** de los **Daleks**.

DADOS GUARDADOS

Deja a un lado los dados que quieras «guardar», los resultados de dado que quieres puntuar. Mueve a tu sección derecha todos los dados que quieras volver a tirar.

- Para «guardar» resultados de **Humanos**, muévelos a la sección superior izquierda.
- Para «guardar» resultados de **Daleks**, muévelos a la sección superior derecha.

Fin de turno

Cuando hayas terminado de hacer tus elecciones, decide si quieres continuar o si te quieres plantar (si ya no te quedan dados para tirar, entonces tu turno termina automáticamente).

- Para continuar, toma todos los dados que has movido a la derecha y vuévelos a tirar (los dados que no has querido «guardar» y todos los resultados de Doctor y ¡Exterminar! por encima de uno).

EL DOCTOR INTERVIENE

Si la cantidad de resultados de Doctor en tu sección superior llega a 3, entonces El Doctor interviene para frustrar los planes de los Daleks:

- Tu turno termina inmediatamente y no consigues ningún punto.

¡EXTERMINAR!

Si la cantidad de resultados de ¡Exterminar! en tu sección superior llega a 3, entonces puedes gritar «¡EXTERMINAR!» poniendo tu mejor voz de Dalek. Coloca tus resultados de la forma normal y a continuación tu turno termina.

- Sales victorioso, independientemente de la cantidad de resultados de Daleks. Tu puntuación final se dobla (véase Puntuación, más adelante).

Doctor Who vs. ¡Exterminar!

Si se activan a la vez las condiciones de **El Doctor Interviene** y **¡Exterminar!**, El Doctor prevalece y pierdes.

PUNTUACIÓN DE FIN DE TURNO

Tu turno termina siempre que no te queden dados para tirar, cuando decidas plantarte aunque te queden dados o en los casos de **El Doctor interviene** o **¡Exterminar!** (como se ha explicado anteriormente).

No te quedan dados

Compara el número de Humanos con el número de Daleks. Si los Daleks igualan o superan a los Humanos, consigues tantos puntos como el número de Humanos más una bonificación de 5 puntos. Si los Daleks no igualan ni superan a los Humanos, entonces no consigues ningún punto.

Te has plantado

Compara el número de Humanos con el número de Daleks. Si los Daleks igualan o superan a los Humanos, puntúas tantos puntos como el número de Humanos (pero no consigues la bonificación de 5 puntos por usar todos los dados). Si los Daleks no igualan ni superan a los Humanos, entonces no consigues ningún punto.

El Doctor interviene

Si has obtenido 3 resultados de Doctor, pierdes y no puntúas nada.

¡Exterminar!

Si has obtenido 3 resultados de ¡Exterminar!, doblas la puntuación. Cuenta todos tus resultados de Humanos (no los compares con tus resultados de Daleks): consigues tantos puntos como el número de Humanos multiplicado por dos (si no te quedan dados, también consigues la bonificación de 5 puntos, que se aplica después de que hayas doblado tus resultados de Humanos).

PUNTUACIÓN FINAL

Cada jugador debe mantener un registro de su puntuación entre rondas. Si la puntuación de un jugador llega a 60 durante una ronda, *se continúa jugando hasta que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos (es decir, hasta completar la ronda) y la partida termina*². El ganador será el jugador con la mayor puntuación.

² **N. del T.:** El texto en cursiva en el reglamento original es «la partida termina al final de esa ronda». Pero como no se diferencia entre ronda y turno creo que es confuso. Si la partida termina en el momento en que un jugador llega a 60 puntos no tendría sentido que «el ganador será el jugador con la mayor puntuación», porque ya sería ese mismo jugador sin posibilidad de que otros jugadores obtengan una puntuación mayor. Creo que lo más lógico es lo que indico: completar la ronda para que todos los jugadores hayan jugado los mismos turnos y sólo entonces determinar quién es el ganador.

EJEMPLO DE JUEGO

Peter y Jenna están jugando. La partida terminará al final de la ronda en que uno de ellos llegue a 60 puntos.

Jenna empieza. Toma los 10 dados y los tira. Éstos son sus resultados:

Humanos: 4, 4, 4, 2, 2
Daleks: 3, 3, 3, 2
1 Doctor

El único resultado de Doctor se mueve a la sección superior de su zona de juego. A continuación, Jenna decide: guarda tres resultados de Humanos 4, todos los resultados de Daleks 3 y vuelve a tirar los tres dados restantes. Esto significa que Jenna tiene más Humanos (un total de 12) que Daleks (9).

En la segunda tirada obtiene:

Daleks: 3, 2
1 ¡Exterminar!

El resultado de ¡Exterminar! se mueve a la sección superior de su zona de juego. A Jenna le quedan dos resultados de Daleks, un 3 y un 2. Decide guardarlos y acabar su turno.

La puntuación de Jenna es así: 12 Humanos vs. 14 Daleks. Jenna consigue 12 puntos, más la bonificación de 5 puntos por haber usado todos los dados.

Ahora es el turno de Peter.

Peter toma los 10 dados y los tira. Éstos son sus resultados:

Humanos: 4, 2, 2
Daleks: 3, 3, 3, 3, 2
2 Doctores

Un resultado de Doctor se mueve inmediatamente a la sección superior de su zona de juego, mientras que el otro se mueve a la sección derecha (y quizá se volverá a tirar). Peter decide quedarse con dos de los dados de Humanos (un 4 y un 2) y dos Daleks de 3. Esto significa que Peter se guarda un total de 6 Humanos vs. 6 Daleks.

Tira los cinco dados restantes (los cuatro que no se ha guardado y el resultado de Doctor por encima de uno).

En la segunda tirada obtiene:

Humanos: 4, 4
Daleks: 2
1 Doctor

Peter ya tiene dos resultados de Doctor, ¡una situación peligrosa en la que estar! Decide guardar uno de los resultados de Humanos 4, el resultado de Daleks 3 y volver a tirar los dos dados restantes.

En la tercera tirada obtiene:

Humanos: 4
Daleks: 2

Ahora Peter debe puntuar un dado, y decide guardar el resultado de Daleks 2. A continuación puede plantarse o tirar el dado restante. Decide continuar.

En la última tirada obtiene un resultado de ¡Exterminar! Peter grita ¡EXTERMINAR! y su turno termina.

La puntuación de Peter es así: 10 Humanos versus 11 Daleks. Peter consigue 10 puntos, más la bonificación de 5 puntos por haber usado todos los dados.

Al final de la primera ronda, Jenna ha conseguido 17 puntos y Peter ha conseguido 15 puntos. Ahora pasan a jugar una segunda ronda...