

GEEK OUT! MASTERS

REGLAMENTO

La comunidad Geek Out Argentina reúne personas con gustos particulares, los cuales están representados en las diferentes caras de los dados de su logo.

El objetivo de este juego es conseguir la mayor cantidad de puntos juntando dados con la cara 42 hacia arriba. ¿Por qué 42? Porque según la "Guía del viajero intergaláctico" de Douglas Adams, 42 es la respuesta a la pregunta por el sentido de la vida, el universo y todo lo demás.

Pero no será todo tan fácil ya que una vez que tiremos los dados TODAS las caras deberán ejecutarse: los meeples nos ayudarán a relanzar los dados, las naves espaciales los eliminarán y los superhéroes revelarán su lado oculto. Por suerte, los corazones nos brindarán un dado extra, pero también están los dragones, quienes nos harán perder el turno.

Geek Out Masters es un juego de dados rápido y dinámico, que combina estrategia y azar. ¿Estás listo para salir a la búsqueda del número mágico?

Número de Jugadores: 1 a 4.

Duración aproximada de una partida: 15 minutos.

Componentes de juego:

- 10 dados de Geek Out!
- 1 ayuda memoria.
- 1 Tarjeta de puntuación.
- Este manual.

Área de juego

El área de juego está compuesta de 4 sectores:

1. En el centro de la mesa estarán los dados activos.
2. Dentro de la caja del juego estarán los dados Inactivos.
3. Dentro de la tapa del juego estarán los dados utilizados.
4. Sobre la mesa la Tarjeta de Puntuación

DADOS ACTIVOS



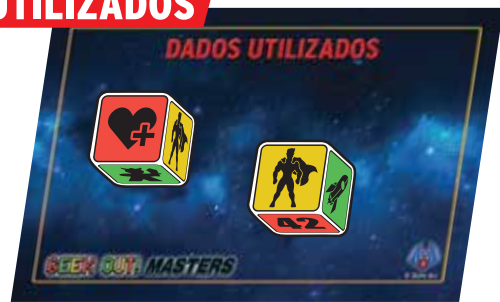
DADOS INACTIVOS



TARJETA PUNTUACIÓN



DADOS UTILIZADOS



Preparación

Se decide al azar el jugador inicial, quien coloca la ayuda memoria cerca de él, lanza 7 dados y los ubica en área de dados activos. Los 3 dados restantes se colocan en el área de dados inactivos.

Objetivo del juego

Los jugadores deberán sumar puntos, consiguiendo la mayor cantidad de caras de dado con el número 42 en ellas, al mismo tiempo que evitan los dragones y las naves espaciales.

Luego de 5 rondas, el jugador con más puntos será el ganador.

Turno de juego

Antes de comenzar el turno, se deben colocar 3 dados en el área de dados inactivos y 7 en la de dados activos.

El turno comienza con el jugador lanzando los 7 dados activos y finaliza cuando se hayan realizado las

acciones de todos los dados activos (la acción del dado depende de la cara que haya salido).

Es OBLIGATORIO realizar las acciones de los dados, siempre que se pueda. Por lo tanto, el orden al realizar las acciones es fundamental y debe decidirse estratégicamente.

A medida que se ejecutan las acciones, los dados con los cuales se realizan dichas acciones deben pasarse al área de dados utilizados.

Una vez que ya no queden acciones disponibles, debe chequearse qué dados permanecen en el área de dados activos. Hay tres posibles resultados:

- Si sólo hay dados con la cara 42 en área de dados activos, estos se pasan al área de dados puntuados. A continuación, el jugador debe decidir si continuar jugando su turno (arriesgando los puntos conseguidos en el turno vigente) o pasar y anotar su puntaje.

- Si entre los dados activos solo hay dragones o una nave espacial, el turno finaliza automáticamente y el jugador no obtiene ningún punto (pierde incluso los 42 conseguidos en el área de dados puntuados). A continuación, comienza el turno del siguiente jugador.

- Si no queda ningún dado en el área de dados activos, el jugador debe decidir si continuar jugando su turno (arriesgando los puntos conseguidos en el turno vigente, si los hubiese) o pasar y anotar su puntaje.

Si se decide continuar con el turno, el jugador debe tomar los dados del área de dados utilizados, los lanza y los ubica en el área dados activos (los dados que se encuentren en las zonas de dados inactivos y dados puntuados, sin importar la cantidad que sean, permanecen en dichas zonas).

Esto continua así hasta que el jugador se vea obligado o decida finalizar su turno, una vez agotadas todas las acciones posibles de la última tirada que haya realizado.

Si se decide pasar, los puntos obtenidos durante el turno con los dados de cara 42 (si los hubiese) se registran y se suman a los obtenidos en los turnos anteriores.

Acciones



Meeples: Representa los juegos de mesa. Muchos juegos consisten en lanzar dados, incluso este. ¡A jugar!

Se debe volver a lanzar uno de los dados del área de dados activos (el dado relanzado no puede ser el mismo que activa la acción, ya que pasa automáticamente al área de dados utilizados).



Nave espacial: Representa la ciencia ficción. Como en todo combate espacial, las naves disparan eliminando a sus oponentes.

Se elimina un dado, pasándolo al área de dados inactivos. En caso de ser el único dado disponible en la zona de dados activos, no tiene a quién destruir, por lo que se autodestruye y finaliza el turno perdiendo los dados puntuados (el dado eliminado no puede ser el mismo que activa la acción, ya que pasa automáticamente a la zona de dados utilizados).



42: Representa la respuesta a la pregunta por el sentido de la vida. Cuantos más 42 tengas, mejor te irá.

Este dado no realiza ninguna acción. Si son los únicos dados que quedan en el área de dados activos después de realizar todas las acciones posibles con el resto de los dados, estos pasan al área de dados puntuados, donde al finalizar el turno pueden otorgar puntos según la tabla que se encuentra más adelante.



Corazón: Representa los videojuegos. Un corazón siempre son buenas noticias, representan una nueva oportunidad.

Se toma un dado del área de dados inactivos (en caso de que no haya dados en esta zona, la acción no tiene efecto y el corazón simplemente se pasa al área de dados utilizados, sin ningún efecto) se lo lanza y se coloca en el área de dados activos (donde debe utilizarse al igual que el resto de los dados).



Superhéroe: Representa los comics. Todo buen superhéroe tiene una identidad secreta.

Se da vuelta un dado, dejando visible la cara opuesta (que tiene el mismo color, pero diferente figura) (el dado girado no puede ser el mismo que activa la acción, ya que pasa automáticamente al área de dados utilizados).



Dragón: Representa lo fantástico. Los dragones suelen ser los villanos de las historias, destruyendo e incendiando todo a su paso.

Este dado no realiza ninguna acción. Si al terminar las acciones disponibles algún dragón permanece en el área de dados activos, el turno finaliza, el jugador no obtiene puntos y los dados ubicados en el área de dados puntuados son eliminados, por lo tanto no otorgan puntaje.

Puntaje

Al decidir finalizar el turno se cuenta la cantidad de dados con cara 42 en el área de dados puntuados (recordar que en caso de quedar un dragón y/o nave en la zona de dados activos, los dados en el área de dados puntuados también son eliminados, otorgando cero puntos). Dependiendo la cantidad de dados puntuados en ese turno, se sumarán los siguientes puntos al jugador:

1 Dado 42	1 punto	6 Dados 42	21 puntos
2 Dados 42	3 puntos	7 Dados 42	28 puntos
3 Dados 42	6 puntos	8 Dados 42	36 puntos
4 Dados 42	10 puntos	9 Dados 42	45 puntos
5 Dados 42	15 puntos	10 Dados 42	55 puntos

El puntaje de cada turno se cuenta independientemente del resto. Por ejemplo, un jugador que consigue puntuar 4 dados en el primer turno y 2 dados en el segundo turno, obtiene un total de 13 puntos (10+3).

Fin de juego

Luego de jugar cinco rondas, el juego finaliza automáticamente.

El jugador que haya conseguido el mayor total de puntos a lo largo de sus turnos es el ganador. En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Variantes de juego

Juego cooperativo (2 a 3 jugadores)

En la preparación del juego se reparten 4 dados a cada jugador en caso de ser 2 jugadores y 3 dados a cada jugador en caso de ser 3 jugadores. Los dados sobrantes se colocan en el área de dados inactivos. Las áreas de dados inactivos y dados puntuados son compartidas por todos los jugadores, las áreas de dados activos y utilizados son individuales de cada uno.

Los jugadores deben decidir quién será el jugador inicial (en base a los resultados que hayan obtenido en sus dados) y turnarse utilizando un dado cada uno, en el orden de las agujas del reloj. Las acciones de los dados pueden afectar a los dados propios o de otro jugador.

En caso que un jugador no tenga dados disponibles, simplemente se lo saltea y continúa el siguiente jugador con dados en el área de dados activos.

Si un jugador sólo tiene dragones y/o naves espaciales (recordar que las naves pueden destruir dados de otros jugadores) en sus áreas de dados activos finaliza el turno y se pierden los 42 obtenidos.

Para poder anotar los puntos conseguidos, todos los jugadores deben haber agotado todas las acciones posibles. Los 42 obtenidos se colocan en el área de dados puntuados compartida. Entre todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y decidir si continuar jugando el turno, o darlo por finalizado.

Si luego de 5 turnos, los jugadores en conjunto lograron superar los 30 puntos, obtienen la victoria, en caso contrario han sido derrotados. En sucesivas partidas los jugadores pueden ponerse de acuerdo para elevar el puntaje objetivo, aumentando el desafío.

Duelo (2 jugadores)

Los jugadores compiten por ser los primeros en resultar victoriosos en 3 turnos.

En la preparación cada jugador toma 4 dados para su área de dados activos y los 2 restantes forman parte de un área de dados inactivos común para ambos. Se decide al azar quién será el jugador inicial y se turnan para jugar un dado cada uno.

Los dados pueden afectar los dados propios o los del otro jugador. El objetivo es lograr que el oponente se vea obligado a perder el turno por quedarse con dragones (recordar que las naves pueden destruir dados del otro jugador).

En caso que un jugador utilice todos los dados en su área de dados activos, el oponente jugará múltiples turnos seguidos, hasta perder el turno o también limpiar su área de dados activos.

En esta modalidad no se busca juntar dados con cara de 42, ya que no se cuentan puntos.

En su lugar los dados 42 pasan a convertirse en comodines que pueden ser utilizados como cualquier otra cara (una vez realizada la acción elegida, el dado 42 debe moverse al área de dados utilizados).

Cuando un jugador deba finalizar su turno, el oponente obtiene una de las 3 victorias necesarias para ganar la partida.

Solitario (1 jugador)

Se mantienen todas las reglas del juego normal. El objetivo es conseguir 30 puntos en 5 turnos.

En sucesivas partidas el jugador elevar el puntaje objetivo, aumentando el desafío.

Encontrá variantes para jugar de manera cooperativa, en solitario, duelos y muchas más alternativas en www.geekout.com.ar

Agradecimientos:

Matías Saravia:

Le agradezco a Rodrigo Oliveira por develarme el universo de juegos modernos y a Lau, mi compañera incondicional en los juegos y en la vida.



El Dragón Azul:

Agradecemos a Ana María Fornés y Rubén Muollo por su apoyo incondicional, a nuestros proyectos, a Gabriel Pintueles por hacer este fantástico trabajo de diseño gráfico y a la comunidad Geek Out! Argentina (www.geekout.com.ar) por su aliento y energía: Estamos orgullosos de formar parte de ella.

Agradecemos especialmente a Matías Saravia por confiarnos su juego y permitirnos editarlo.



EL DRAGÓN AZUL

www.eldragonazul.com.ar

Información:

Edición 06 de Mayo 2017

Creador: Matías Saravia

Diseño Gráfico: Gabriel Pintueles

Creación de reglamento: Laura Muollo y Ezequiel Wittner