



VAN
RYDER
GAMES

Diseñado por: **A.J. Porfirio**
Ilustrado por: **Scott Beavers**

Cómo Jugar

Los jugadores tiran los dados por turno para hacer palomitas de maíz.

¡Anota 30 puntos de palomitas o consigue la «Palomita perfecta» para ganar!



Si quieres ver un vídeo para aprender a jugar rápido, entra en popcorndice.com o escanea el código que encontrarás más arriba.

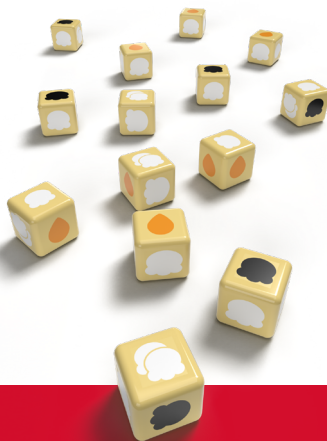
Popcorn Dice, Van Ryder Games y los logotipos asociados son marcas comerciales de Van Ryder Games. Popcorn Dice es copyright © 2021 Van Ryder Games. Reservados todos los derechos.

Paso 1: Preparar

Pon los dados en el cubo y agítalos.

Paso 2: Tirar los dados

Tira los dados sobre la mesa para hacer tus palomitas de maíz.



Paso 3: Resultados

Mira los resultados y toma tus decisiones:



Grano

Vuelve a meter los granos en el cubo.

Puedes usar una Palomita doble para cancelar una Palomita quemada en una tirada. Para ello, toma las Palomitas dobles y las Palomitas quemadas y vuelve a colocarlas en el cubo.

Este paso es opcional.



¡Palomita!

Deja estos resultados a un lado.



¡Palomita doble!

Deja estos resultados a un lado O úsalos para cancelar una Palomita quemada.



Palomita quemada

Debes conservarla salvo que la canceles.



Paso 4: ¿Parar o seguir?

Todo salió mal

Si en tu tirada solo sacaste granos y palomitas quemadas, tu turno termina. Ve al paso 5.

Lote quemado

Si tienes un total de 4 o más Palomitas quemadas, tu turno termina y no obtienes ningún punto en esta ronda. Sáltate el Paso 5 y pasa el cubo al siguiente jugador.

¡Todo listo!

Si te gusta el resultado que has “obtenido con los dados, puedes detenerte y anotar tus puntos.

¡Sigue tostando!

Puedes repetir los pasos 2 a 4.

Paso 5: Puntuación

Usa un lápiz y papel para contar tus puntos de Palomitas. Actualiza el total acumulado.



0 Puntos



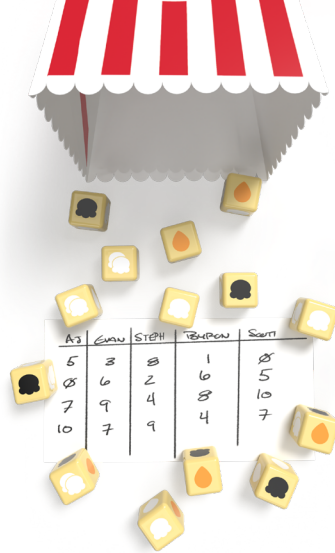
1 Punto



0 Puntos



2 Puntos



Az	EURO	STEPH	THOMAS	SAM
5	3	3	1	5
8	6	2	6	10
7	9	4	8	7
10	7	9	4	

Tu turno ha terminado, pasa los dados y el cubo al siguiente jugador.

¿Quién es el ganador?



Victoria por puntos

Una vez que un jugador obtenga 30 puntos o más, finaliza la ronda actual para que todos hayan jugado el mismo número de turnos y el jugador con más puntos será el ganador.

Palomita perfecta

Si sacas Palomitas en TODOS los dados en tu turno, es decir, si todos los dados muestran Palomitas o Palomitas dobles, ¡HAS GANADO! (otros jugadores que no hayan jugado su turno en esta ronda aún tienen la oportunidad de igualar tu Palomita perfecta).

Traducción al español: Jaume de Marcos
Andreu para The Geeky Pen

Desempate

Una Palomita perfecta vence a cualquier otra puntuación. Si los jugadores empatan a puntos o hubo varias Palomitas perfectas, cada jugador lanza 4 dados y los anota. ¡El que consiga más puntos es el ganador!

Aclaraciones de reglas

¿Puedo volver a meter una sola Palomita en el cubo?

No, debes quedártela. Solo los granos se devuelven al cubo.

¿Puedo cancelar una Palomita quemada que saqué antes?

No, solo puedes usar una Palomita doble para cancelar una Palomita quemada de la misma tirada.

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6
Ronda 1						
Ronda 2						
Ronda 3						
Ronda 4						
Ronda 5						
Ronda 6						
Total:						