

Ligretto de dados

Un entretenido
juego de dados
desarrollado por
Inka y Markus
Brand para 2 – 4
jugadores a partir
de 8 años.

Material de juego

- 1 tablero
- 24 dados (6 de cada color, en rojo, amarillo, verde y azul)
- 4 cubilete
- 1 bolsa

Preparación del juego

El tablero se coloca en una posición bien alcanzable para cada uno de los jugadores. Los 24 dados se colocan en el bolso de lino para agitarlas y mezclarlas. En función de la cantidad de jugadores, cada jugador extrae un número determinado de dados de la bolsa y los mete en su cubilete.

En caso de 2 jugadores, cada jugador obtiene 12 dados, en caso de 3 jugadores, cada jugador obtiene 8 dados y en caso de 4 jugadores, cada jugador obtiene 6 dados.

Desarrollo del juego

Al dar la orden "Ligretto Inicio" tiran todos los jugadores simultáneamente sus dados. Cada jugador debe intentar de colocar con su tirada **la mayor cantidad posible** de dados idénticos en el esquema de juego. Ojo, en esto rigen las siguientes reglas:

- Los dados deben ser colocados únicamente en la secuencia correcta de colores.
- Los dados deben colocarse únicamente en **secuencia ascendente** (Ejemplo: El 2 amarillo puede colocarse únicamente después de haber colocado el 1.)
- Los jugadores pueden recoger y colocar los dados con una sola mano.

Ya que todos los jugadores juegan simultáneamente, rige la regla: El que primero llega, ése le calza. Es decir, cuando



el jugador A ha colocado el 1 amarillo de su tirada con más rapidez que el jugador B, el jugador B debe tirar nuevamente su dado con el 1 amarillo, ya que no le es posible colocarlo en el esquema de juego.

Cuando un jugador no puede o no quiere colocar ningún dado de su tirada en forma correcta, debe tirar nuevamente **todos** los dados restantes. **Atención:** No se permite tirar solamente una parte de los dados.

Tan pronto un jugador haya colocada su último dado en el tablero bajo observación estricta de las reglas del juego, exclama "Ligretto Fin". A partir de ahora ya no se pueden colocar más dados. Los dados no colocados permanecen con los puntos a la vista en la mesa para determinar la puntuación.

Puntuación:

El ganador obtiene un punto a su favor para cada uno de los dados no colocados de los demás jugadores. Los otros jugadores obtienen un punto negativo para cada uno de los dados que no pudieron depositar.

Ejemplo: Lucas termina la ronda porque pudo depositar su sexto dado. Nina sigue con 3 dados no depositados. A María le queda un solo dado y Jonas tiene aún 4 dados. Es decir: Lucas obtiene 8 puntos positivos, Nina 3 puntos negativos, María 1 punto negativo y Jonas 4 puntos negativos.

Después de la puntuación se devuelven los dados al bolso para mezclarlos nuevamente. A continuación recogen todos los jugadores la misma cantidad de dados del bolso como al inicio del primer juego (véase: Preparación del juego), para empezar una nueva ronda.

Fin de juego

Por jugador se juegan 3 rondas, es decir, con cuatro jugadores se juegan 12 rondas. Gana aquel jugador que acumuló la mayor cantidad de puntos positivos después de finalizar la cantidad prescrita de rondas. En caso de empate hay varios ganadores.

Recomendación: Cuando se juega con niños, es posible cambiar la distribución de los dados. Entonces, los adultos recogen 1 ó 2 dados más.

Dobbelsteen- Ligretto

Een wil
dobbelsteen-
spel van Inka
en Markus
Brand voor
2 – 4 spelers
vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 24 dobbelstenen (telkens 6 in de kleuren rood, geel, groen en blauw)
- 4 dobbelbeker
- 1 linnen zak

Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar gelegd. Alle 24 dobbelstenen gaan in de linnen zak en worden goed gemengd. Naargelang het aantal spelers trekt elke speler dobbelstenen uit de zak, en legt deze in zijn dobbelbeker.

Bij 2 spelers krijgt elke speler 12 dobbelstenen, bij 3 spelers krijgt elke speler 8 dobbelstenen, en bij 4 spelers krijgt elke speler 6 dobbelstenen.

Verloop van het spel

Op het bevel "Ligretto Start" gooien de spelers tegelijk al hun dobbelstenen. Elke speler probeert uit zijn worp **zo veel** passende dobbelstenen **als mogelijk** op het spelbord te plaatsen. Hierbij geldt:

- De dobbelstenen mogen alleen op de rij met de juiste kleur worden gelegd.
- De dobbelstenen mogen alleen **in stijgende volgorde** worden gelegd (voorbeeld: de gele 2 mag pas worden gelegd, als de gele 1 al ligt).
- De spelers mogen de dobbelstenen altijd met slechts één hand nemen en neerleggen.



Omdat alle spelers tegelijk spelen geldt de regel: wie eerst komt, eerst maalt. Als dus speler A de gele 1 van zijn worp sneller aflegt dan speler B, dan moet speler B zijn of haar gele 1 opnieuw gooien, omdat deze niet meer kan worden afgelegd.

Als een speler geen dobbelsteen van zijn/haar worp meer passend kan of wil afleggen, dan gooit hij/zij opnieuw met **alle** overblijvende dobbelstenen. **Let op:** het is niet toegestaan met slechts een deel van de dobbelstenen opnieuw te gooien.

Van zodra een speler zijn of haar laatste dobbelsteen correct op het spelbord kon leggen, roept hij of zij "Ligretto stop". Nu mogen er geen dobbelstenen meer worden afgelegd. De niet afgelegde dobbelstenen blijven voor de verdeling van de punten open op tafel liggen.

Telling

De succesrijke speler krijgt voor elke van de door de andere spelers niet afgelegde dobbelsteen een pluspunt. De andere spelers krijgen voor elke resterende dobbelsteen een minpunt.

Voorbeeld: Luc beëindigt de ronde, omdat hij zijn 6 dobbelstenen kon afleggen. Nina heeft nog 3 dobbelstenen. Marie heeft nog één dobbelsteen, en Jonas heeft er nog 4. Luc krijgt 8 pluspunten, Nina 3 minpunten, Marie 1 minpunt en Jonas 4 minpunten.

Na het toekennen van de punten gaan alle dobbelstenen terug in de zak en wordt er goed gemengd. Aansluitend nemen alle spelers weer zo veel dobbelstenen uit de zak als bij het begin van het spel (zie Spelvoorbereiding) en een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Per deelnemer worden er drie ronden gespeeld, bij vier spelers dus 12 ronden. Wie na deze ronden het meeste pluspunten verzamelde, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tip: als er met kinderen gespeeld wordt, kunnen de dobbelstenen anders verdeeld worden. De volwassenen krijgen dan bijv. 1 of 2 dobbelstenen méér.