

SCHNIPP • TRICK

Spielregel • Rules • Règles • Regras



SCHNIPP•TRICK

Un juego de habilidad para 2-5 jugadores a partir de 8 años
Por Torsten Marold

Material del juego

10 bolos de madera, 10 discos con marcas de colores
1 disco de madera (percutor) para lanzar

Objetivo del juego

El objetivo del juego es lanzar el percutor con la suficiente habilidad como para sacar los discos (impactando en ellos) bajo los bolos, pero sin hacer caer dichos bolos.

Preparación

Mezclar los 10 discos con marcas de colores boca abajo y después, disponerlos al azar en el centro de la mesa. Al hacerlo, procurar que los discos queden a una distancia unos de otros de, al menos, unos tres dedos. Ahora, girar los discos boca arriba para que se vean sus colores. Colocar los bolos de color encima de los discos según su color. Escoger un primer jugador.

Cómo jugar

El jugador en turno deberá lanzar el percutor contra un disco con el objetivo de impactar en él, sacarlo de debajo del bolo y todo ello sin que caiga el citado bolo. (La distancia para lanzar debería ser de aproximadamente una mano).

Al empezar, solo estará permitido disparar contra los bolos azules o verdes. En cuanto estos hayan sido puntuados, se podrá disparar contra los dos amarillos. El rojo solo podrá impactarse cuando no queden amarillos.

El lanzamiento con el percutor dará lugar a diferentes resultados:

1. Lanzamiento fallido:

A: El percutor ha impactado en un disco, pero todos los bolos siguen en pie sobre sus discos.

B: Tras el lanzamiento, uno o más bolos están caídos sobre la mesa y, los únicos que quedan en pie, están sobre sus discos.

En ambos casos, el turno del jugador termina aquí. Los bolos caídos se vuelven a colocar sobre los discos correspondientes. Pasar el turno al siguiente jugador.

2. Éxito parcial:

Si, tras el lanzamiento, al menos un bolo permanece en pie sobre la mesa sin el disco debajo, pero otros bolos también han caído, se considera un éxito parcial. En este caso, el jugador podrá ganar los bolos que sigan en pie sobre la mesa pero no así los discos del color correspondiente que seguirán en la mesa. Los bolos caídos se vuelven a colocar sobre los discos correspondientes. Pasar el turno al siguiente jugador.



Lanzamiento fallido: Los bolos caídos vuelven a colocarse sobre sus discos.



Éxito parcial: El jugador puede quedarse con el bolo verde, pero el disco del mismo color se queda en la mesa. Los bolos caídos vuelven a colocarse sobre sus discos.

3. Impacto directo:

Si, tras el lanzamiento, al menos un bolo permanece en pie sobre la mesa sin el disco debajo, mientras que el resto de bolos no han caído, se considerará un éxito.

En este caso, el jugador podrá elegir entre seguir jugando o acabar su turno.

Acabar el turno

Si el jugador elige dar por finalizado su turno, podrá quedarse con los bolos que sigan en pie (sin disco debajo) y con los discos correspondientes. Si hubiera discos libres en la mesa (de rondas anteriores), podrá quedarse con estos también.

Seguir jugando

Si el jugador decide seguir jugando, dejará los bolos y discos en la mesa e intentará otro lanzamiento.

Si, con ello, consiguiera otro impacto directo, el jugador deberá, una vez más, escoger entre seguir jugando o acabar su turno.

Si un bolo cae tras uno de sus lanzamientos posteriores, el turno del jugador habrá finalizado. Podrá quedarse con los bolos que sigan en pie pero no podrá coger ningún disco.



Impacto directo: Si el jugador decide finalizar su turno, se quedará con los bolos azul y verde, más cuatro discos.

4. Bolo equivocado:

Esta regla se aplica en todos los casos: Si se saca un disco amarillo o rojo bajo su bolo correspondiente, cuando solo se podía impactar en otro color, el turno del jugador terminará inmediatamente. Incluso si quedaron bolos en pie tras ese lanzamiento, el jugador no podrá quedarse con ellos.

Final de la partida

En cuanto se gane el bolo rojo, la partida termina.

Los jugadores sumarán ahora los puntos de los discos y bolos ganados para saber su puntuación. El ganador será el jugador que sume más puntos. En caso de empate, el ganador será aquel que tuviera el bolo rojo.

Puntos por bolos y discos

Bolo azul = 2 puntos

Bolo verde = 3 puntos

Bolo Amarillo = 4 puntos

Bolo rojo = 5 puntos

Puntos por cada disco = 2 puntos

Gestaltung und Regelbearbeitung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß

Fertigung: Ludofact

© 2015 by **Torsten Marold**

© 2015 by **Steffen • Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de