

Reiner Knizia

Rapido

Reglas de rapido

8+
2-6
30+





REGLAS DE RAPIDO



Observación de la redacción:

El empleo del género gramatical masculino obedece únicamente al objetivo de facilitar la lectura y no tiene ningún ánimo de exclusión.

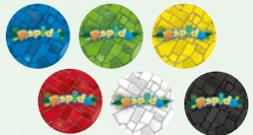
CONTENIDO



1 tablero



12 dados
(2 de cada color)



6 marcadores
(1 de cada color)



6 fichas
(1 de cada color)

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO

La “Escalera de Selarón”, situada en pleno corazón de Río de Janeiro, es una escalera revestida de coloridos azulejos, una obra de arte y una atracción turística. Pero, hoy también es la sede de la trepidante carrera de dados de nombre RAPIDO.

Todos los jugadores quieren ser los primeros en llegar a la casilla de llegada. Parece sencillo y, en realidad, lo es, pero la competencia por subir los peldaños de colores es dura. O se consigue resistir toda una ronda en la torre de dados sin ser expulsado o se tiran dados dobles para ir llegando peldaño a peldaño a la meta. Pero, ojo, porque si se tira una X, hay que retroceder.



PREPARATIVOS

Colocad el tablero sobre el centro de la mesa. Cada jugador elige un marcador y lo coloca ante sí junto con los dos dados del mismo color. La ficha del mismo color se colocará sobre la casilla de salida. Los marcadores, dados y fichas que no se vayan a utilizar, se guardan de nuevo en la caja.

Comienza a jugar el jugador de menor edad y, luego, se sigue jugando sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj.



Marcadores y dados

de un color para cada jugador



Casilla de llegada

Torre de dados con líneas
del 0 al 5

Casilla de salida

DESARROLLO DEL JUEGO

En cada jugada, deben realizarse sucesivamente las tres acciones siguientes

1. VALIDAR
2. TIRAR LOS DADOS
3. POSICIONAR (Y EXPULSAR)

1. VALIDAR

Observación: La primera acción (“VALIDAR”) se omite en la primera jugada de cada jugador.

Cada jugador comienza su turno comprobando si **sus dados están en alguna línea de la torre de dados:**

- ✓ En caso afirmativo, podrá subir con su ficha el mismo número de peldaños que el número de la línea en la que se encuentran sus dados. A continuación, retirará sus dados de la torre de dados y pasará a la segunda acción (“TIRAR LOS DADOS”).



Ejemplo: Los dados del jugador rojo se encuentran al inicio de su jugada en la línea 3 de la torre de dados, por lo que podrá **subir** con su ficha 3 peldaños.

Observación: En un mismo peldaño puede haber más de una ficha.

- ✗ Si los dados **no** se encuentran en la torre de dados, el jugador pasará directamente a la segunda acción (“TIRAR LOS DADOS”).



2. TIRAR LOS DADOS

Cada jugador intentará obtener con sus dados el valor más alto posible. Para ello, en teoría – verdaderamente solo en teoría – podrá tirar los dados tantas veces como desee.

LOS DADOS Y SU VALOR

Los pares de dados de cada color tienen diferentes valores en sus seis caras.

Dado A:



Dado B:



Tras el primer tiro, se calculará el valor total obtenido en los dos dados. Aquí, el número de puntos más alto se considerará siempre la decena y el número de puntos más bajo se considerará siempre la unidad. El significado de la X se explica más tarde en el apartado “SACAR X EN LOS DADOS”.

Ejemplos:



El jugador tirará siempre a la vez los dos dados de su color y, después de cada tiro válido (ver más abajo “SACAR X EN LOS DADOS”) podrá decidir si **sigue tirando los dos dados** o si los **posiciona** sobre una línea libre de la torre de dados (ver apdo. 3 “POSICIONAR” en la pág. 4).

SACAR DOBLES EN LOS DADOS

Si el jugador saca dobles al tirar los dados, podrá subir inmediatamente su ficha el número de peldaños correspondiente según el doble obtenido:

- = Subir un peldaño
- = Subir dos peldaños
- = Subir tres peldaños

Por lo demás, tirar dados dobles no implica ninguna otra consecuencia, así que el jugador podrá decidir si quiere seguir tirando los dados o si posiciona sus dados sobre una línea libre de la torre de dados. (Observación: la mayoría de las veces optareis por tirar de nuevo los dados.)

SACAR X EN LOS DADOS

El significado de sacar una X en los dados cambia dependiendo de si la X se ha tirado en el primer intento o a partir del segundo intento de una misma jugada.

En el primer intento

El primer tiro de una jugada se considera siempre **válido**, por lo que, si un jugador tira una (o dos) X, la X se considerará un cero sin más consecuencias. Esto significa que, después de sacar una X en un primer intento, podrán posicionarse los dados en una línea de la torre de dados.

- = 7 + 0 = 70
- = 0 + 0 = 0

A partir del segundo intento

Si el jugador saca una X con sus dados a partir del segundo intento, ese tiro se considerará **no válido**, por lo que el jugador deberá finalizar su jugada sin poder posicionar sus dados y no podrá realizar la tercera acción (“Posicionar”). Además, tendrá que bajar su ficha un peldaño por cada X sacada en los dados:

- = Bajar un peldaño
- = Bajar dos peldaños

Observación: No se puede descender por debajo de la casilla de salida.

3. POSICIONAR (Y EXPULSAR)

Cuando el jugador esté contento con el valor obtenido en sus dados (independientemente de si ha obtenido ese valor en su primer intento o por ejemplo en su tercer o sexto intento), posicionará sus dos dados sobre una línea de la torre de dados. En cada una de las líneas del 1 al 5 solo puede haber un único par de dados, mientras que en la línea 0 inferior podrán coincidir varios pares de dados.

Observación importante: El jugador podrá posicionar también sus dados por encima de los dados de mayor valor de un jugador contrario.

Ejemplo:

El jugador azul ha tirado un 6 y un 2 = 62.



Por lo tanto, **no** puede posicionar sus dados en la línea 3, pero sí en cualquiera de las otras líneas de la torre de dados.

Observación: No se puede ofrecer una recomendación general sobre el mejor posicionamiento de los dados, ya que eso no solo depende de la situación concreta que haya en la torre de dados, sino también de dónde estén situadas las fichas en la escalera de colores. ¿Qué es mejor? ¿Conseguir el máximo número de puntos (y poder así subir más peldaños) o EXPULSAR los dados de los jugadores contrarios?

EXPULSAR

Cuando un jugador posiciona sus dos dados, puede y debe expulsar todos los pares de dados **con idéntico o menor valor** que se encuentren **por encima** de los dos dados que acaba de posicionar. Los dados expulsados se los entregará a sus respectivos dueños. Los jugadores afectados dejarán de tener sus dados en la torre de dados, por lo que, en su próximo turno, no podrán realizar la acción de validar (acción 1) ni seguir avanzando con su ficha.

Ejemplo:

El jugador blanco ha obtenido un 62 al tirar sus dos dados y, ahora, desea posicionar sus dados. Para ello, tiene las siguientes opciones:



Línea 5: Aquí, no se expulsa ningún dado, pero, a cambio, el jugador deja la posibilidad abierta de poder subir con su ficha 5 peldaños en la próxima jugada.

Línea 2: Se expulsan los dados de color azul. Aunque los dados de color rojo están situados por encima, no puede expulsarse porque tienen un valor superior. Con esta acción, el jugador blanco deja la posibilidad abierta de subir dos peldaños en su próxima jugada.

Línea 0: Con esta opción se expulsan los dados de color azul y color negro, pero, el jugador blanco se queda sin la posibilidad de subir peldaños en su próxima jugada.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego acaba en cuanto un jugador logra llegar con su ficha a la casilla de llegada. Para ello, no es necesario acertar con el número exacto de peldaños que faltan para la casilla de llegada. El jugador que lo consiga habrá ganado la partida.





VERSIÓN PARA 2 JUGADORES



Antes de leer las reglas de la versión para 2 jugadores, familiarizaos primero con las reglas de la versión estándar.

PREPARATIVOS

Los jugadores recibirán el marcador y el par de dados de un color adicional, aunque jugarán con una sola ficha. Aquí también gana el jugador que primero llegue a la casilla de llegada.

DESARROLLO

Si uno o los dos pares de dados del jugador activo se encuentra/n en alguna línea de la torre de dados, ese jugador podrá tirar los dados de uno de esos dos pares de dados, al igual que en la versión estándar. Aquí, a la hora de posicionar un par de dados hay que tener en cuenta que solo pueden expulsarse los pares de dados del jugador contrario, nunca los pares de dados propios.



Ejemplo: El jugador 1 (rojo/verde) posiciona sus dados de color rojo sobre la línea 2 de la torre de dados. Sus dados de color verde se quedan donde están, pese a que el par de dados recién posicionado es de mayor valor y se encuentra en una posición inferior al de los otros dos dados. Los dados de color negro del jugador contrario se expulsan, al igual que se haría en la versión estándar.

Si los **dos** pares de dados de un jugador están en la torre de dados al principio de su jugada, ese jugador podrá subir con su ficha el número de peldaños obtenido de sumar las dos líneas de la torre de dados en las que se encuentran sus dos pares de dados.



Ejemplo:

El jugador 1 (rojo/verde) comienza su jugada y puede subir con su ficha **6 peldaños (2+4)**.

Entonces, el jugador retirará los dos pares de dados de la torre de dados y, a continuación, tirará solo con uno de sus pares de dados, al igual que en la versión estándar.



Online ↓



Autor: Dr. Reiner Knizia
Grafik & Illustration: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Game Factory Version: © 2021 Game Factory
©Game Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

