

CONTENIDO DEL JUEGO: 1 tablero, 1 cubilete, 1 bloc para anotar el resultado, 59 fichas (18 moradas, 18 azules, 13 grises y 10 negras), 8 dados

EL OBJETIVO DE COLUMBIZ: Formar filas de tres o más fichas y capturar las fichas del adversario o adversarios.

El jugador que consigue la mayor puntuación gana el juego.

PREPARACIÓN: Coloca el tablero en medio de la mesa. Uno de los jugadores anota los resultados en el bloc. Si Columbiz se juega con dos personas, cada jugador cogerá 18 fichas de un solo color. Si se juega con tres personas, cada jugador cogerá 13 fichas de un solo color. Si se juega con cuatro personas, cada jugador cogerá 10 fichas de un solo color.

EL JUEGO: Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador lanza un dado. El jugador que obtenga mayor puntuación puede empezar el juego. El jugador que tenga el turno puede girar el tablero en su dirección.

Cuando ha llegado tu turno, haces lo siguiente:

LANZAR LOS DADOS: Lanza 3 veces los dados para obtener los valores deseados. Tras el primer y segundo lanzamiento, puedes apartar los dados cuyo valor quieres utilizar y hacer el último lanzamiento con el resto de los dados. Coloca las fichas en el tablero de acuerdo con los valores de los dados tras los tres lanzamientos, siguiendo las siguientes reglas:

- 1 Las fichas solo se pueden colocar en las casillas vacías.
- 2 Encima de la columna aparece dibujado un dado con 1, 2, 3, 4, 5 ó 6 puntos. Para poder colocar fichas en una columna, debes conseguir con uno o más dados la puntuación que se indica encima de la misma. Las cifras en las casillas indican cuántos dados con esa puntuación necesitas para poder colocar una ficha en la casilla.

Imagina que después de tres lanzamientos, consigues la siguiente puntuación: 1-2-33-555-6. Ahora puedes colocar fichas y podrías decidir colocar una en la casilla 2 de la columna 3 (aprovechando los dos treses que has lanzado) y otra



en la casilla 3 de la columna 5

(aprovechando los tres cincos que has lanzado).

Con este lanzamiento también puedes colocar fichas en las primeras casillas de las columnas 1 y 2, pero es casi seguro que esas fichas serán capturadas (ver más abajo). Por lo tanto, no es lo más sensato.

3 Puedes utilizar los dados con el mismo valor para colocar una o más fichas.

En el ejemplo anterior has lanzado tres dados con el valor 5. Ahora tienes las siguientes posibilidades en la columna 5: una ficha en la casilla 3, o bien una ficha en la casilla 1 y una ficha en la casilla 2.

4 No puedes colocar más de 4 fichas por turno.

5 No hace falta que utilices todos los dados, pero debes colocar al menos 1 ficha por turno.

6 Si un jugador no es capaz de colocar ninguna ficha en una casilla vacía, debe apartar 3 fichas de sus reservas.

7 Los dados utilizados para colocar una ficha no se pueden utilizar otra vez en el mismo turno.

CAPTURAR FICHAS: Cada vez que colocas una ficha

- capturas todas las fichas de los adversarios que se encuentran en la misma columna, pero en una cifra más baja. Es decir, las retiras del tablero y las colocas delante tuyo. Estas fichas ya no se utilizan en el juego.
- consigues puntos si tienes tres o más fichas en una fila (horizontal, vertical o diagonal). Una fila de tres fichas equivale a un punto, una fila de cuatro fichas equivale a dos puntos, una fila de cinco fichas equivale a tres puntos y una fila de seis fichas equivale a cuatro puntos.

FINAL DEL JUEGO: El juego termina cuando a un jugador ya no le queda ninguna ficha. No obstante, se deberá terminar la ronda, lo que significa que todos los jugadores, a contar desde el jugador que empezó el juego, deben haber jugado en esta última ronda.

EL GANADOR: Los jugadores cuentan las fichas capturadas y anotan el número correspondiente de puntos debajo de la línea detrás del símbolo de la cárcel.

El número de fichas capturadas equivale a un número determinado de puntos,



según la siguiente tabla:

1 ficha capturada = 1 pt, 2 = 2 pt, 3 = 4 pt, 4 = 6 pt, 5 = 9 pt, 6 = 12 pt, 7 = 16 pt,
8 = 20 pt, 9 = 25 pt, 10 = 30 pt, 11 = 36 pt, 12 = 42 pt.

Por cada jugador (columna) se suman los puntos de encima y debajo de la raya.
El jugador que acumule el mayor número de puntos es el ganador.

