

Stefan Nikolic

SPLITTER

¡Cuando dos mitades hacen un todo!



Jugadores: 1 a 12 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 15 min. aprox.

IDEA DEL JUEGO

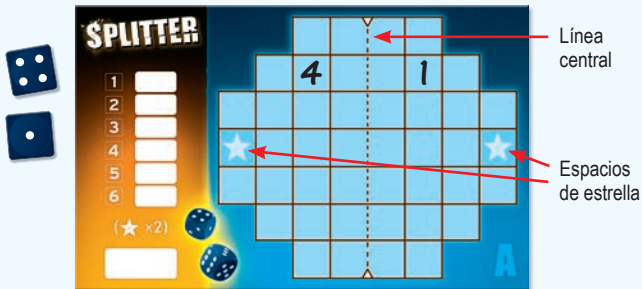
En cada ronda, todos los jugadores anotan los mismos números (1–6) en sus hojas de puntuación, pero (normalmente) en diferentes posiciones. Después de 22 rondas, cada jugador habrá llenado completamente su hoja de puntuación. Si, al final del juego, hay **exactamente dos 2** directamente adyacentes entre sí, obtienes 2 puntos. Si hay **exactamente tres 3** directamente adyacentes, obtienes 3 puntos. Por **exactamente cuatro 4 adyacentes**, obtienes 4 puntos, y así sucesivamente. Los dos espacios de estrella duplican los puntos que consigues allí.

CÓMO JUGAR

Cada jugador recibe una hoja de puntuación idéntica y un lápiz. Para tu primera partida, te recomendamos que utilices la **libreta de juego A**. Puedes encontrar las reglas para la libreta de juego B y la variante en solitario al final de este reglamento.

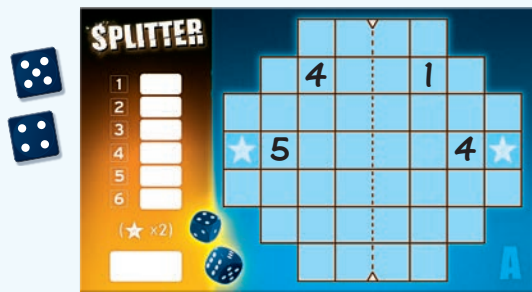
El jugador o jugadora más joven es quien juega primero. Tira **ambos dados** una vez. A continuación, todos los jugadores (incluido el que tiró los dados) deben anotarse ambos números en sus hojas. Cada jugador puede elegir libremente dónde escribir esos números, pero hay **una sola regla** que deben seguir:

- Ambos números deben ser **simétricos a la línea central**: deben anotarse en la misma fila, a la misma distancia del centro. Puedes elegir qué número deseas anotar a la izquierda y cuál a la derecha.



Javier saca un 4 y un 1. Todos los jugadores deben anotar estos números en sus hojas, en una fila de su elección. Sara escribe sus dos números en la segunda fila desde arriba, en posiciones simétricas respecto a la línea central.

Una vez que todos los jugadores han terminado, comienza la siguiente ronda y el siguiente jugador en sentido horario tira los dados como se ha descrito arriba: tira **ambos dados** una vez, después de lo cual todos los jugadores deben escribir ambos números en una posición de su elección, simétrica respecto a la línea central.



María saca un 5 y un 4. Todos los jugadores deben anotar estos números en sus hojas, en una fila de su elección. Sara escribe sus dos números en la fila central, en posiciones simétricas respecto a la línea central.

La partida continúa así hasta que se hayan jugado 22 rondas.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina después de 22 rondas. La hoja de puntuación de cada jugador debería estar ahora completamente llena. Los puntos se calculan de la siguiente manera:

- Por **cada 1 que esté solo**, es decir, que no hay otros 1 adyacentes ortogonalmente a él (en diagonal está permitido), obtienes **1 punto**.
- Si **exactamente dos 2** están adyacentes ortogonalmente, obtienes **2 puntos**.
- Si **exactamente tres 3** están adyacentes ortogonalmente, obtienes **3 puntos**.
- Si **exactamente cuatro 4** están adyacentes ortogonalmente, obtienes **4 puntos**.
- Si **exactamente cinco 5** están adyacentes ortogonalmente, obtienes **5 puntos**.
- Si **exactamente seis 6** están adyacentes ortogonalmente, obtienes **6 puntos**.

Nota: Los números que están **diagonalmente** uno al lado del otro no se consideran adyacentes. Puedes crear varios grupos del mismo número por separado. Por ejemplo, si logras crear tres grupos separados que contengan exactamente tres 3, obtendrás 3 puntos por cada grupo.

Muy importante: ambos espacios de estrella **duplican** el valor de un grupo válido.

The image shows a game board for 'Splitter'. On the left, a dice tray contains two dice showing 5 and 4. Below it, a score of 29 is displayed with a star icon and '(x2)'. The game board is a grid of numbers with a vertical dashed line down the center. Numbers are grouped with lines and dice icons. A blue letter 'A' is in the bottom right corner.

		4	4	1	6		
	4	4	6	6	1	4	
1	6	6	6	5	4	4	4
5	5	5	2	1	6	4	2
4	5	5	2	1	3	3	3
	1	2	5	3	2	1	
	5	3	3	2			

Sara tiene cinco 1 solos, lo que significa que obtiene 5 puntos. Los dos grupos separados de 2 obtienen 4 puntos. Los dos grupos separados de 3 obtienen 6 puntos. Los cuatro 4 de la parte superior izquierda le dan 4 puntos. Los cinco 5 de la izquierda se duplican debido al espacio de estrella. Los 6 no dan ningún punto, porque el grupo contiene solo 5 de ellos. La puntuación final de Sara es de 29 puntos.

El jugador con la puntuación final más alta es el ganador. Si hay empate, esos jugadores comparten la victoria.

LIBRETA DE JUEGO B

El área de juego en la libreta de juego B también contiene 44 espacios, 2 de los cuales son espacios de estrella. Se aplican las mismas reglas que en el juego normal: no hay cambios. Sin embargo, los tres espacios de corazón son nuevos, lo que significa que se agregan las siguientes reglas:

- Los números se escriben en los **tres espacios de corazón** según las reglas normales. Si al final del juego lograste escribir **el mismo número** en los tres espacios de corazón, obtienes **5 puntos de bonificación**.

Nota: No importa si estos números forman parte de un grupo válido o no.

Ejemplo: Manuel logró anotar un 2 en cada uno de los 3 espacios de corazón. Obtiene 5 puntos.

JUEGO EN SOLITARIO

Splitter también funciona muy bien como juego en solitario. Con un poco de práctica, un juego en solitario solo durará unos 5 minutos. Se aplican las mismas reglas que en el juego normal: no hay cambios. Puedes utilizar la siguiente tabla para determinar qué tal has puntuado. La tabla se aplica a ambas libretas de juego. La libreta de juego B te permite conseguir 5 puntos de bonificación. Sin embargo, sus filas son más cortas, lo que aumenta la dificultad.

En teoría, es posible sumar 56 puntos en la libreta de juego **A** y 61 puntos en la **B**.

27 puntos o menos: has perdido

28-30 puntos: bienvenido al club

31-33 puntos: correcto

34-36 puntos: bastante bien

37-38 puntos: estupendo

39-40 puntos: genial

41-42 puntos: primera categoría

43-44 puntos: clase mundial

45-46 puntos: asombroso

47-48 puntos: espectacular

49-50 puntos: increíble

51 puntos o más: alucinante

