



Normas de

PLYT está diseñado para que disputen las partidas entre 2 y 6 jugadores de más de 4 años. Es un juego fácil de jugar y hay muchos consejos, opciones y vídeos en www.plyt.co.uk para ayudarte a sacar del juego el máximo partido.

Equipo: tablero de Montaña PLYT, 5 dados rojos de 12 caras, 1 dado "Master" negro de 12 caras, 1 medidor de tiempo de 30 segundos, 32 cartas PLYT, 6 fichas de escalador, 1 cubilete para los dados

Puede ser de utilidad tener una calculadora a mano y verificar que se han ofrecido las respuestas correctas.

Misión: Ser el primer escalador en alcanzar la cima de la Montaña PLYT. Dar la respuesta correcta es una cosa, pero ¿estás preparado para correr un riesgo? ¿Quién te ayudará? ¿Quién te hará retroceder?

Se necesita: Cerebro, valor y determinación

Escalando la montaña: Por turnos, los jugadores escalan la Montaña PLYT combinando los dados y diciendo en voz alta la respuesta antes de que se acabe el tiempo.

Eligiendo tu Standard: El Standard de un escalador es el número de dados que puede hacer rodar y combinar de una forma cómoda, de modo que es un desafío pero sin llegar a ser demasiado difícil. Tu Standard debería ajustarse a tu capacidad con las matemáticas, y puesto que PLYT es para todas las edades y capacidades, en una partida cada escalador puede tener un Standard diferente. Aquí van unos cuantos ejemplos:






- El jugador 1 hace rodar únicamente el dado Master, **reconoce el número y cuenta los pasos de multiplicar**
- El jugador 2 sitúa un dado rojo en el 6 y hace rodar el Dado Master (para **practicar 6 tablas de multiplicar**)
- El jugador 3 hace rodar y **suma** 2 dados
- El jugador 4 hace rodar y **multiplica** 2 dados
- El jugador 5 hace rodar y **multiplica** 4 dados

Cómo moverse: Responde correctamente para avanzar el número mostrado en el dado Master (dado negro). Pero si te equivocas o se te acaba el tiempo, te quedas donde estás y el turno pasa a otro jugador.






Hacer rodar más dados que los correspondientes a tu Standard te concede una **bonificación** de 4 espacios extra por cada dado adicional - si logras acertar. Es un riesgo, pero los jugadores que se esfuerzan más es más probable que mejoren con mayor rapidez, de modo que la bonificación es una excelente manera de aumentar la confianza e incentivar a los escaladores a ascender a un Standard más alto - y si quieres ofrecer un incentivo aún mayor a cualquier jugador, lo único que hay que hacer es aumentar la bonificación.

Iniciar la escalada: Cada jugador elige el color de su escalador y hace rodar el dado Master (dado negro). El que saque el número más alto empieza primero (desde la Montaña al lado de la casilla 1) y los turnos se mueven en la dirección de las agujas del reloj.

Toma tu turno: Cuando sea tu turno, decide si haces rodar tu número de dados Standard o más, si deseas lograr una bonificación. Cuando lo hayas decidido, haz rodar los dados (uno de los cuales debe ser el dado negro Master) en la bandeja PLYT y di en voz alta tu respuesta antes de que los 30 segundos del medidor de tiempo se agoten. Por ejemplo:

- El jugador 2 hace rodar el dado Master (con 1 dado rojo en un 6)   los multiplica y anuncia correctamente 54. Avanza 9 pasos (dado Master).
- El jugador 3 hace rodar 3 dados (uno más que su Standard)    los suma y anuncia correctamente 20. Avanza 7 (dado Master) + 4 (bonificación) = 11 pasos

Puntos de Control PLYT: Si caes en uno de los Puntos de Control PLYT, gira la carta que haya encima del montón de cartas PLYT (barajadas antes de cada partida) y sigue las instrucciones.

	Gran posición estratégica más adelante – avanza en función de la Puntuación Master
	Peligro en el camino más adelante – retrocede en función de la Puntuación Master
	Sigue la brújula hacia el norte – asciende un Nivel
	Desprendimiento de rocas bloqueando el camino - desciende un Nivel
	Mueve tu propio escalador a menos que aparezca este símbolo con cualquiera de las acciones mencionadas arriba – el símbolo significa que tienes que escoger a cualquiera de los escaladores rivales para que se mueva en tu lugar

Un escalador de la Montaña PLYT debe estar siempre preparado para que las cartas PLYT aporten giros inesperados, lo cual significa que el resultado nunca está asegurado hasta la última vez que rueden los dados. Unas cuantas normas acerca de las cartas PLYT:

- Si la carta hace referencia a la puntuación Master, se trata únicamente del número que muestra el dado Master (dado negro) – NO incluye ninguna bonificación
- “Ascender un nivel” o “Descender un nivel” significa moverse a una casilla, en el siguiente nivel superior o inferior de la ruta de la montaña, que toque con la casilla actual (p.ej. de la 71 a la 95 o la 96)
- Una carta no puede sacar a un escalador del tablero
- Una carta no puede usarse para entrar en la casilla de Ganador en la cima
- Si no puedes usar una carta que has girado, entonces simplemente coge otra
- Si como resultado de la carta, tú u otro escalador caéis en un Punto de Control PLYT, entonces girad otra carta y seguid de nuevo las instrucciones.

Ganando la partida: El primer escalador en alcanzar la Cima es el Ganador.

PLYT es más efectivo cuando es competitivo y desafiante para todos. No solo se trata de vencer a tus rivales, sino de que también suponga un desafío para ti, de modo que ejercita tu mente, esfuérzate por no jugar sobre seguro y siente una gran sensación de éxito cuando lo hagas bien – y no olvides ofrecer un poquito de ayuda cuando sea necesaria.



ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas.

No adecuado para niños menos de 3 años.