



PLYT: Nuevas opciones de juego

PLYT - Jokers

Un juego estratégico y divertido en el que hay que usar cartas PLYT para ganar.

- Antes de comenzar el juego mezcle las cartas, reparta cinco a cada jugador y coloque el mazo restante en el medio del tablero. Los jugadores pueden mirar sus cartas, pero deben mantenerlas ocultas.
- Juegue PLYT como lo haría normalmente, pero ignore las casillas de Puntos de Control PLYT (hasta que haya usado las cinco cartas PLYT). Cada jugador DEBE usar todas las cartas que le corresponden, pero la decisión de cuándo usarlas dependerá de ellos. Las cartas solo se pueden usar después de una respuesta correcta al tirar los dados.
- Las cartas usadas deben colocarse debajo del mazo central. Una vez que un jugador haya usado las cinco cartas que le han sido repartidas, y si llega a un Punto de Control PLYT, podrá tomar una carta y actuar de acuerdo a ella (como en el PLYT tradicional).
- Gana el juego el primer jugador en llegar a las casillas ganadoras y que haya usado todas sus cartas PLYT. No olvide que no se puede usar una carta para moverse hasta una casilla ganadora

PLYT de Eliminación

- El PLYT de Eliminación es un juego más rápido y estratégico que el PLYT convencional. Sigue el mismo concepto que PLYT pero al finalizar cada ronda el jugador en última posición quedará eliminado.
- Una ronda completa consiste en dos turnos por cada jugador en el sentido de las agujas del reloj. Cuando se complete cada ronda, el jugador en último lugar en el tablero queda eliminado. Si hay un empate por el último lugar, nadie queda eliminado.
- Se jugará hasta que quede solo un jugador. Éste será el ganador.
- No es tan fácil como parece. ¿Cuántos dados debes lanzar y responder para permanecer en el juego? ¿Necesitas la bonificación? ¿Cómo usarás las cartas para ir superando las rondas?
- Si no quieres usar el tablero, igual podrás jugar al PLYT de Eliminación simplemente manteniendo una suma total de las puntuaciones (Dado Master más bonificación) (No podrás disfrutar del giro añadido de las cartas).

PLYT de Mini Knockout

- El PLYT de Mini Knockout es un juego rápido y móvil que solo necesita los dados, la bandeja y el medidor de tiempo. Una partida puede durar de 5 a 10 minutos.
- Cada jugador debe tirar solo el dado Master durante su turno (comenzando por el más joven y luego en el sentido de las agujas del reloj) para determinar su puntuación Master.

- Luego, en el mismo orden y siguiendo el concepto del PLYT convencional, los jugadores deciden cuántos dados lanzar y responder, para poder avanzar a la siguiente ronda (con una bonificación de 4 por lanzamiento adicional del Standard)
- Después que cada jugador haya jugado un turno, el jugador con la puntuación más baja (Dado Master más bonificación) debe abandonar el juego. Si respondes incorrectamente o se te acaba el tiempo, no obtendrás ningún punto. Si hay un empate en la puntuación más baja, nadie abandonará el juego.
- El juego debe seguir hasta que solo quede un jugador. Éste será el ganador.
- La pregunta que te harás cuando veas la puntuación Master de todos los jugadores es ¿cuántos dados debes lanzar para permanecer en el juego?

PLYT por equipo (y una buena manera para que las escuelas involucren a los padres y estudiantes en un torneo PLYT)

Este es un juego más estratégico que el PLYT convencional y es ideal para 3 equipos (de 2 jugadores cada uno) pero puede ser jugado fácilmente por dos equipos.

- En PLYT por equipos, cada equipo tiene dos fichas para jugar. Los turnos se juegan de manera normal en sentido de las agujas del reloj (Equipo A jugador 1, luego Equipo B jugador 1, Equipo C jugador 1 y luego de vuelta al Equipo A jugador 2, etc.)
- En tu turno, tu compañero de equipo escoge (sin consultar) el número de dados que lanzarás de acuerdo a tu Standard. ¿Confía en que irás a por la bonificación o te exigirá demasiado? Tu compañero no podrá ayudarte con la respuesta.
- Si contestas correctamente antes que el tiempo se acabe podrás mover cualquiera de las piezas de tu equipo. El juego se gana cuando ambas piezas lleguen al cuadro de ganador en la cima.
- La clave del juego es pensar cuál de las piezas es, estratégicamente, la mejor para mover. ¿Irás rápido con una sola pieza o tratarás de mover las dos para que lleguen juntas a la montaña PLYT?
- Cómo escoger los equipos depende de ti. Puedes sacar los nombres aleatoriamente de un sombrero o tener equipos de padres y niños o equipos de niños contra padres (uno de los favoritos, por lo general). Y si estás jugando a un torneo en la escuela, tal vez quieras reducir el tiempo de juego empezando desde la mitad del tablero.






Desafío uno a uno – Juego rápido (Genial como recaudador de fondos en la escuela)

Un juego divertido y altamente competitivo que sólo toma 5 minutos para jugar y puede ser un poco ruidoso.

- Para jugar es necesario más de una bandeja y un juego de dados.
- Los jugadores empiezan desde el la casilla 90 (puedes empezar desde cualquier casilla, dependiendo de cuánto quieras que dure el juego).
- Un jugador da la señal para lanzar “3-2-1 ya” y los jugadores lanzan sus dados (de acuerdo a su Standard individual) en su respectiva bandeja simultáneamente. El primer jugador en gritar la respuesta, detiene la ronda. Si la respuesta es correcta, el jugador avanza por delante de la puntuación Master (+ bonificación), pero si es incorrecta el jugador retrocede por detrás de la puntuación Master (+ bonificación).
- Depende de ti si usas las tarjetas o no. El primer escalador en alcanzar la Cima es el Ganador

Personalice tus cartas PLYT

Aquí hay algunas ideas (con algunas de las opciones, es posible que desee guardar la tarjeta para uso posterior).

	<p>Gran posición estratégica más adelante</p> <ul style="list-style-type: none">- avanza en función de la Puntuación Master- dos turnos cronometrados en tu próximo turno- avanza por una tirada extra de los dado “Master”
	<p>Peligro en el camino más adelante</p> <ul style="list-style-type: none">- retrocede en función de la Puntuación Master- tira un dado extra en tu próximo turno- distracción en tu próximo turno – Ejemplo: aplaudir, cantar, golpe en la cabeza, beber, etc, mientras trabajas en la respuesta
	<p>Sigue la brújula hacia el norte</p> <ul style="list-style-type: none">- asciende un Nivel- cambiar de posición con el líder- Juega un “Joker” (Comodín): Incluso si no aciertas la respuesta, puedes moverte por el Master Score
	<p>Desprendimiento de rocas bloqueando el camino</p> <ul style="list-style-type: none">- desciende un Nivel- Pierde un turno- intercambiar posiciones con el último escalador
	<p>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</p>