

Un juego de

216

Micaela Koncurat y Pablo Koncurat

REGLAS



Alea Jacta Est

“los dados han sido lanzados”

Tres dados, 216 resultados posibles... ¿lograrás alcanzar tu objetivo?
216 recupera la esencia de los juegos clásicos de dados y la combina con un giro moderno. Deberás cumplir los desafíos que proponen las Cartas de Objetivo, mientras gestionas decisiones estratégicas que hacen que cada partida sea única, dinámica y emocionante.

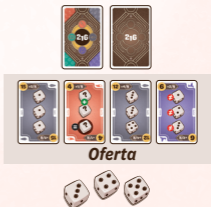
COMPONENTES

- 70 Cartas de Objetivo (🎯).
- 30 Cartas de Ayuda (🛠️).
- 3 Dados.
- 1 Reglamento.



PREPARACIÓN

1. Mezcla el mazo de Cartas de Objetivo (🎯) y coloca 4 cartas boca arriba en el centro de la mesa. Esta será la **Oferta**.
2. Mezcla el mazo de Cartas de Ayuda (🛠️) y colócalo boca abajo cerca de la **Oferta**.
3. Ubica los dados al alcance de todos los jugadores.
4. Se designa un jugador inicial al azar.
5. Busca un papel y lápiz para anotar los puntos.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, puedes **tirar hasta 2 veces los dados**.

Primera Tirada

Lanza los 3 dados. Analiza los resultados frente a las 4 cartas de la **Oferta**:

¡Juego Servido!

Si tus dados coinciden exactamente con una *Carta de Objetivo* (🎯) que está en **Oferta** en la primera tirada **SIN usar Cartas de Ayuda** (🛡️), tienes un Juego servido:

1. Ganas el *Puntaje General* (🟡) de esa carta.
2. Eliges tu *Bonificación por juego servido* (📦):
 - Sumar puntos extra.
 - O tomar una *Carta de Ayuda* (🛡️) del mazo.
3. Descarta la *Carta de Objetivo* (🎯) cumplido y repón la **Oferta** inmediatamente.

Lograr un objetivo utilizando Cartas de Ayuda

Si no logras un *Juego Servido* o si obtenido, prefieres ignorarlo, puedes usar *Cartas de Ayuda* (🛡️). Es posible jugar tantas *Cartas de Ayuda* de tu mano como quieras para modificar los dados y cumplir un objetivo.

Si tus dados coinciden exactamente con una *Carta de Objetivo* (🎯) que está en **Oferta** en la primera tirada usando *Cartas de Ayuda* (🛡️):

1. Ganas SOLO el *Puntaje General* (🟡) de esa carta.
2. Descarta la o las *Cartas de Ayuda* (🛡️) utilizadas.
3. Descarta la *Carta de Objetivo* (🎯) cumplido y repón la **Oferta** inmediatamente.

Nota: Si logras cumplir con una *Carta de Objetivo* (🎯), ya sea con juego servido o utilizando *Cartas de Ayuda* (🛡️), pero prefieres intentar otro objetivo de la **Oferta**, puedes ignorarlo y proceder a la Segunda Tirada.

Segunda Tirada (Relanzamiento)

Si no lograste (o no quisiste) cumplir un objetivo en la primera tirada, debes relanzar.

- Elige 1, 2 o los 3 dados y vuelve a tirarlos.
- Después del segundo lanzamiento, puedes usar *Cartas de Ayuda* (🎲). Si, después de la segunda tirada, tus dados coinciden exactamente con una *Carta de Objetivo* (🎲) que esté en la **Oferta**, puedes optar entre:
 - Sumar SOLO el *Puntaje General* (🟡) de esa carta.
 - Descarta la o las *Cartas de Ayuda* (🎲) utilizadas.
 - Descarta la *Carta de Objetivo* (🎲) cumplido y repón la **Oferta** inmediatamente.
 - Renunciar al *Puntaje General* (🟡) y tomar una *Carta de Ayuda* (🎲) del mazo.
 - No sumas puntos en ese turno.
 - La *Carta de Objetivo* (🎲) correspondiente permanece en la **Oferta**.

Nota: En el supuesto de que cualquier tirada cumpla con más de una *Carta de Objetivo* (🎲) de la **Oferta**, solo podrás tomar una a tu elección.

Fallo y Compensación

Si después de la segunda tirada, no logras cumplir ningún objetivo de la **Oferta**:

1. Tu turno termina sin sumar puntos.
2. **Compensación:** Tomas una *Carta de Ayuda* (🎲) del mazo.

Nota: Si el mazo de *Cartas de Objetivo* (🎲) o *Cartas de Ayuda* (🎲) se agota, baraja los descartes para formar uno nuevo.

Fin del Turno

Anota los puntos obtenidos, lleva una suma actualizada de los mismos (para saber la cantidad de puntaje que tienen los jugadores) y pasa los dados al siguiente jugador.

Fin del Juego

La partida termina cuando un jugador alcanza o supera los **100 puntos**.

- Se debe completar la ronda actual para que todos los jugadores hayan tenido la misma cantidad de turnos.
- El jugador con más puntos al finalizar la ronda gana la partida.
- En caso de que dos o más jugadores alcancen el mismo puntaje (100 o más), se deberá seguir jugando hasta que alguno de los jugadores obtenga mayor puntaje al finalizar una ronda y sea el ganador de la partida.

Variante Larga: Entre los jugadores deben acordar un puntaje objetivo mayor (ej. 150 o 200 puntos) antes de empezar.

CARTAS DE OBJETIVO

Estas cartas muestran una combinación de dados que debes conseguir. Tienen dos valores de puntuación:

Puntaje General (●):

Se obtienen al cumplir el objetivo (1ª Tirada: Servido o utilizando *Cartas de Ayuda*, en la 2ª Tirada: con o sin *Cartas de Ayuda*).



Puntos extra

Carta de Ayuda

Bonificación por Juego Servido (▶):

Se obtienen solo si cumples el objetivo en la 1ª tirada y sin usar ninguna *Carta de Ayuda*.

Existen 4 tipos diferenciados por su color y símbolo:



Cartas Grises: Muestran una combinación de números exactos que debes conseguir.



Cartas Naranjas: Muestran una combinación de números a sumar.



Cartas Verdes: Muestran una combinación en donde 2 o 3 dados deben ser iguales.



Cartas Violetas: Muestran una combinación de números que **NO** deben estar presentes en la tirada.

Los números xxx/216 que están en los laterales de las cartas son una orientación estadística de la probabilidad de obtener dicho juego en una tirada.

Simbología de los dados en las cartas:



Dado con número:
Debes obtener ese número exacto.



Dado con “?”:
Representa cualquier resultado.



Opuesto: El valor del dado, es el opuesto del mismo.
Ejemplo: de 1 es 6, de 3 es 4 y de 2 es 5 y viceversa.



Igual



Distinto



Suma



Mayor o Igual



Menor o Igual

Referencia de Cartas de Objetivo



Par y Opuesto: Debes obtener un par cualquiera y el tercer dado debe ser el opuesto de dicho par.

Ejemplo: 2-2-5 o 1-1-6.



Escala: Debes obtener tres dados cuyos números sean consecutivos.

Ejemplo: 1-2-3 o 4-5-6.

Son válidas las siguientes escaleras: 5-6-1 y 6-1-2.

CARTAS DE AYUDA

Estas cartas modifican los resultados de los dados otorgando ventajas especiales.

- Se consiguen como bonificación o compensación.
- Su uso es opcional y se pueden usar a partir del turno siguiente al que se obtuvieron.
- No hay límite de cartas en la mano.
- Son de un solo uso (se descartan tras utilizarlas).
- Si usas una *Carta de Ayuda* (🎲) para cumplir una *Carta de Objetivo* (🎯), el juego nunca se considerará *Servido*.

Efecto	Descripción	Nota - Detalle
	Suma o resta 1 al valor de un dado	Ej. De 4 pasa a 5 o de 6 pasa a 1 (sumando). De 1 pasa a 6 (restando).
	Suma o resta 2 al valor de un dado	Ej. de 3 pasa a 5 o de 5 pasa a 1 (sumando). De 4 pasa a 2 o de 1 pasa a 5 (restando).
<p>Aclaración: Si a un dado cuyo resultado es 1 se le resta 1 su resultado pasa a ser 6, y si a un dado cuyo resultado es 6 se le suma 1, el resultado del dado pasa a 1. De igual manera actúan las cartas de +2 y -2, pudiendo ir a modo de ejemplo de 5 a 1 utilizando +2, o de 1 a 5 utilizando el -2.</p>		
	Cambia el resultado de un dado por su cara opuesta	1-6, 2-5 y 3-4 y viceversa.
	Vuelve a tirar 1 dado específico	NO cuenta como "Segunda Tirada" (relanzamiento). Se puede usar antes o después de tu relanzamiento normal.
	Vuelve a tirar los 3 dados	NO cuenta como "Segunda Tirada" (relanzamiento). Se puede usar antes o después de tu relanzamiento normal.
	Transforma el resultado de un dado cualquiera en un 1, 2, 3, 4, 5 o 6 según corresponda.	

MODO SOLITARIO: “EL DESAFÍO DE LA IA”

En esta variante te enfrentas a la IA (Imprevisibilidad Aleatoria). Los turnos se alternan de la siguiente manera:

- Juegas tu turno normalmente.
- Turno de la IA:
 1. Toma de la **Oferta** la **Carta de Objetivo** (🎴) que otorgue menos **Puntaje General** (🟡). Si hay empate en el valor más bajo, tú eliges la **Carta de Objetivo** (🎴). Dicho objetivo se considerará “cumplido” por la IA, por lo que deberás adicionar el **Puntaje General** (🟡) a su marcador y retirar la carta de la **Oferta**.
 2. Repón la carta de la **Oferta** según las reglas normales, finalizando el turno de la IA.
- Final del juego: El juego termina cuando un jugador alcanza los 100 puntos. Si alcanzas los 100 puntos antes que la IA, ganas la partida. En caso de empate, resuelve el final como en una partida multijugador.

Dedicado a Ivo, padre y abuelo, con quien compartimos memorables tardes lúdicas con dados y quien nos inspiró para crear este juego.

🔧 Diseñadores:
Micaela Koncurat
y **Pablo Koncurat**

✍️ Diseño gráfico e ilustraciones:
María Luz Cantisani Rovasio



Editado por:
Coloridojuegos (2026)
Coloridojuegos es una marca registrada.
Todos los derechos reservados.
www.coloridojuegos.com.ar