

THE
ROLLER
BEARS
DICE GAME

2-4
PLAYERS



AGES 8
AND UP

POLAR DERBY

RULES OF PLAY

Contents

25 wooden polar bears
(5 each of 5 different colors)
2 custom dice
1 game board

OBJECT

Score the most points by rolling the dice to collect high scoring polar bears.

SET UP

Unfold the gameboard and place it in the center of the playing area. Stand all of the polar bears on their skates in a random order on the board.

HOW TO PLAY

The last person to eat vanilla ice cream starts the game and play continues to the left. Start your turn by rolling both dice. There are four possible outcomes:

1. Split Colors – Take polar bears from the middle.

If the dice show two different colors, you may take one matching polar bear for each color (total of two) from the middle and pull them towards you. Alternatively, you may take only one of the two possible polar bears, but you must take at least one. If neither color polar bear is available from the middle, you lose your turn, as described under “Roll Again”.



Example: If you roll one green die and one blue die, you may take one green and one blue polar bear from the middle.

2. Double Colors – Take polar bears from opponents.

If the dice show two identical colors, you may take two polar bears of the corresponding color from your opponents. You may either take two polar bears from one opponent or one

polar bear from two opponents. You may choose to take only one of the two possible polar bears, but you must take at least one. If no opponent has a matching color polar bear, you lose your turn, as described under “Roll Again”.



Example: If you roll two white dice, you may take two white polar bears from any opponent, or one white polar bear from one opponent and a second white polar bear from another.

3. Free Skate – Take your choice.

If either die lands on Free Skate you may count it as any color that you wish.



Example: If you roll a pink die and a Free Skate, you may either take one pink polar bear and one polar bear of any color from the middle, or you may count the Free Skate as another pink and take two pink polar bears from opponents.

4. Double Free Skate – Take another turn.

If both dice land on Free Skate, you may immediately take all of the bears that you have pulled towards you into your possession (they are now safe) and take another turn. See “End Your Turn” for more details.



Remember: If at any time you are unable take at least one polar bear after a roll, you lose your turn, as described under “Roll Again”.

Now decide whether to **roll again** or **end your turn**:

Roll Again

Roll both dice again and proceed as above. However, you may not take polar bears of a color of which you have already pulled towards you. As long as you are able to take at least one polar bear in a roll, you may decide whether to roll again or whether to end your turn, and so on. Since you are not allowed to choose colors that you have already pulled towards you, it gets increasingly harder to take new polar bears. If you are unable to take at least one polar bear after your roll, you lose your turn and must return all the polar bears you pulled during the current turn to the middle.

Example: On your first roll you rolled and pulled one of each matching colored polar bear toward you from the middle.



You decide to roll again and rolled



Since you already have an orange polar bear from your first roll, you may only pull a pink polar bear from the middle.

You decide to roll a third time and got



Since you already have both of those colored polar bears in front of you, you cannot not take any polar bears from the middle, which means that you must return all of the polar bears you pulled towards you and lose your turn.

End Your Turn

When you decide to end your turn, take all the polar bears you pulled towards you into your possession. These polar bears are now safe: you cannot lose them on future turns, but they may still be taken by other players if they roll doubles.

Important Note: When you have polar bears in your possession, keep any new polar bears you pull towards you in future turns separate. You might lose your turn and have to return the new polar bears to the middle. Only add new polar bears to your possession after you have successfully ended your turn.

Winning the Game

The game ends when there are no more polar bears left in the middle of the playing area.

At this point, all players add up the values of the numbers on their polar bears. The player with the highest total wins. Ties are broken in favor of the player with the most polar bears. For a longer game, play as many games as there are players. After each game, record the totals for each player. At the end, the player with the highest overall total wins.

Variations

Younger Players: When playing with younger children, simply count each polar bear as 1 at the end of the game.

No-risk Version: If you pull a polar bear towards you, immediately take it into your possession (it is now safe) and then continue your turn.

A Word from Gamewright

Polar bears are the world's largest land predator, standing up to 10 feet tall and weighing around 1,000 pounds. Now imagine a pack of them sliding towards you on roller skates... better get out of the way fast! Speaking of fast, Polar Derby is a quick game of quick decision-making. Should you keep rolling or should you quit while you're ahead. It's also a game where fortunes change quickly! One moment you're on a roll, next moment you're skating on thin ice!

Game by Reiner Knizia
Illustration by Mike Lester



GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street | Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2009 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.

EL JUEGO DE
OSOS, DADOS
Y PATINES

2-4
JUGADORES

8 AÑOS Y
MAYORES

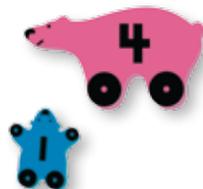


POLAR DERBY™

REGLAS DEL JUEGO

Contenido

25 osos polares de madera
(5 osos en cada uno de 5 colores)
2 dados especiales
1 tablero



Objetivo

Anote la mayor cantidad de puntos al tirar los dados y acumula los osos polares de puntaje más alto.



Organizando el Juego

Pare todos los osos sobre sus patines en la mitad del área de juego.

Como jugar

La última persona en comer helado de vainilla será el primero en jugar. La jugada continuara hacia la izquierda. Empiece tirando ambos dados. Hay cuatro resultados posibles:

1. Colores diferentes – Tome osos polares del medio.

Si los dados muestran dos colores diferentes, usted puede tomar un oso de cada uno de los colores (total de dos) y acérquelos. La otra opción es tomar solo uno de los osos polares, pero debe tomar por lo menos uno. Si no hay osos de los colores que necesita, usted pierde su turno como explicado bajo "Tire de Nuevo."



Ejemplo: Si saca un dado verde y otro azul, puede tomar un oso polar verde y otro azul del grupo del medio.

2. Colores Dobles – Tome osos polares de sus oponentes.

Si los dados muestran dos colores idénticos, usted le puede quitar dos osos polares del color correspondiente de sus oponentes. Puede tomar



los dos osos polares de un mismo jugador o tomar uno de dos jugadores diferentes. Usted puede escoger tomar solo un oso polar de los que le corresponden, pero debe tomar por lo menos uno. Si ninguno de los otros jugadores tiene osos polares de los colores necesarios usted perderá su turno como explicado bajo "Tire de Nuevo."



Ejemplo: Si saca dos dados blancos, puede tomar dos osos polares blancos de cualquier oponentes, o solo un oso polar de un jugador y otro oso polar blanco de otro jugador.

3. Patine Gratis – Usted decide.

Si cualquiera de los dados cae en Patine Gratis el dado se puede usar como el color que usted desee.



Ejemplo: Si saca un dado de Patine Gratis, y otro rosado, usted puede tomar un oso polar rosado, y otro oso polar del color que desee. Usted puede usar el dado de Patine Gratis como rosado y tomar dos osos polares rosados.

4. Patine Gratis Doble – Tome otro turno.

Si ambos dados salen en Patine Gratis, usted inmediatamente puede tomar todos los osos que ha estado acercando a si mismo (ahora están a salvo). Luego tome otro turno. Vea "Terminando su Turno" para más detalles.



Recuerde: Si en cualquier momento no puede tomar por lo menos un oso polar del color que haya sacado en los dados, usted pierde su turno, como explicado bajo Tire de Nuevo.

Ahora decida si tira los **dados de nuevo** o si **termina su turno**.

Tire de Nuevo

Tire los dados de nuevo y continúe como explicado anteriormente. Sin embargo no podrá tomar osos polares de los colores que ya haya acercado a si mismo. Mientras que pueda tomar por lo menos un oso con cada tirada de los dados usted puede decidir si tirar los dados de nuevo, o si quiere terminar su turno. Como no se permite tomar osos del mismo color como los que ya ha acercado a si mismo, tomar osos se le dificultará con cada tirada de los dados. Si no puede tomar por lo menos un oso después de tirar los dados usted pierde su turno y tendrá que devolver al medio todos los osos que haya tomado durante esta última jugada.

Ejemplo: A la primera jugada saca   y acerca hacia si mismo un oso de cada color.

Usted decide tirar los dados de nuevo y saca  . Como ya tiene un oso polar verde de su primera jugada, solo podrá tomar un oso rosado.

Usted decidió tirar los dados otra vez y sacó  .

Como ya tiene osos de ambos colores enfrente suyo, no podrá tomar osos del medio, lo que quiere decir que debe regresar todos los osos que había acercado a si mismo y a perdido su turno.

Terminando su Turno

Cuando decida terminar su turno, tome todos los osos que ha acercado a si mismo. Estos ahora son suyos. Los osos ahora están a salvo: no los podrá perder en otra ronda del juego, pero todavía puede perderlos si otro jugador saca dobles.

Nota Importante: Cuando tiene osos que ya son suyos, manténgalos separados de los osos que esta acercando a si mismo durante otras jugadas. Usted puede perder su turno y deberán regresar los osos nuevos al medio. Sume los osos nuevos a los que ya son suyos solo después de que haya completado su turno exitosamente.

Ganando el Juego

El juego termina cuando ya no haya más osos polares en el medio del área de juego. Cuando lleguen a este punto cada jugador sumara el valor de sus osos polares. El jugador con el puntaje más alto, ganara. Cualquier empate se romperá a favor del jugador con más osos polares. Para un juego más largo, juegue tantas veces como haya jugadores, con cada jugador empezando el juego una vez. Después de cada juego, anote el puntaje de cada jugador. Al final el jugador con el puntaje acumulado más alto ganara.

Variaciones

Jugadores Pequeños: Cuando este jugando con jugadores pequeños simplemente cuente cada oso como 1 punto al final del juego.

Versión sin riesgo: Si acerca a si mismo por lo menos un oso polar de cada color, inmediatamente hágalos suyos. Ahora estarán a salvo, luego continúe su turno.

Una Nota de Gamewright

Los osos polares son los predadores de tierra más grandes del mundo, midiendo hasta 10 pies de altura, y pesando alrededor de 1.000 libras. Ahora imagine una manada de ellos patinando hasta usted sobre patines en línea... ¡mejor apártese pronto! Hablando de cosas rápidas, Carrera Polar es un juego de tomar decisiones rápidas. ¿Debe seguir tirando los dados o debe renunciar mientras todavía esta ganando? También es un juego en el cual su fortuna puede cambiar rápidamente. ¡Un minuto esta rodando con éxito, y al siguiente esta patinando sobre hielo!

Juego de Reiner Knizia
Ilustraciones de Mike Lester



GAMERIGHT®
Juegos para los infinitamente imaginativos
70 Bridge Street | Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-924-6101
Correo electrónico: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2009 Gamewright, a trademark of Ceaco
Todos los derechos reservados.