

ROLLING AMERICA™

THE STAR-SPANGLED DICE GAME

1+ PLAYERS ★ AGES 8+

RULES OF PLAY

CONTENTS

- 100 maps of the United States
- 7 dice – red, blue, green, yellow, orange, purple, wild
- 1 dice bag

OBJECT

Fill in your map with numbers rolled on the dice. The challenge is that neighboring states can't have numbers that differ by more than 1. Whoever fills the most states with numbers wins.

SET UP

- ★ Give each player a map.
- ★ Put all of the dice in the bag.

HOW TO PLAY

Whoever most recently visited another state starts the game and play continues to the left. On your turn, draw 2 dice from the bag (without looking) and roll them. Then announce the colors and numbers on the dice so that everyone hears.

All players simultaneously resolve both dice, in any order, as follows:



NON-WILD DICE

Choose one empty state in the region of the map that matches the die color and write down the die number in that state.



WILD DIE

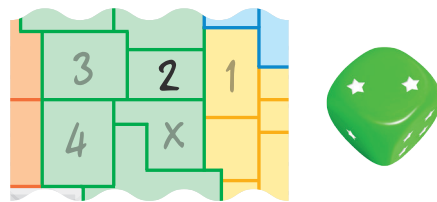
Choose one empty state in any region and write down the die number in that state.



NEIGHBORING STATE RULE

All states that border the state you are currently filling must either be blank, have an X, be guarded (see to the right), or have a number difference of no greater than 1 from the die result.

For example if you rolled a green 2, mark a 2 in a green state where all of the neighboring states are either blank, have an X, guarded, or a 1, 2 or a 3 in them.



Notes:

- ★ The color of any neighboring state is irrelevant.
- ★ Alaska and Hawaii are immune from the Neighboring State rule.

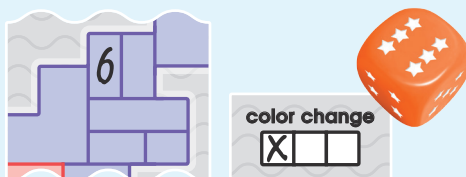
You MUST write a number in an available blank state if it doesn't break the Neighboring State rule.

★ If you cannot write a number without breaking the rule, then you must mark an X in any blank state in the region that matches the die color.

★ If the matching region is completely filled, you do nothing. (This also applies if the die is wild.)

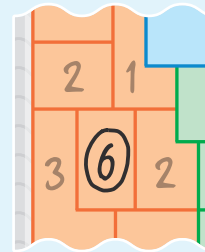
COLOR CHANGE

Three times during the game you may treat the die you are resolving as a wild. For example, an orange 6 could be a purple 6. When you do a color change, you must cross off one of the Color Change boxes on your map.



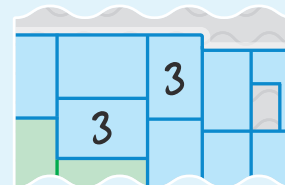
GUARD

Three times during the game you may guard a number that you write in a space. This means that you can ignore the "Neighboring State" rule for that number. Circle the number to indicate that it's guarded, and then cross off one of the Guard boxes on your map.



DUPE

Three times during the game you may write down an active die number twice in the matching color region. (A wild can be marked in two different regions.) For example, if you roll a blue 3, you can mark a 3 in two states in the blue region. (Note that the Neighboring State rules still applies.) When you do this, you must cross off one of the Dupe boxes on your map.



Notes:

- ★ You may apply a Color Change, Guard, and/or Dupe on the same die.
- ★ You may only use Color Change, Guard and/or Dupe on the active dice.

CONTINUING A ROUND

When all players have resolved both dice, count the number of dice that are currently out of the bag. If there are fewer than 6, pass the dice bag to the next player who draws 2 more at random and rolls them, and so on.

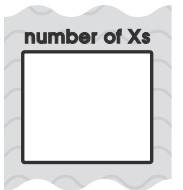
ENDING A ROUND

A round ends after 6 dice are out of the bag. When this happens, put them all back into the bag. All players cross off the next empty "round" box at the top of their map. Start a new round, which plays out just like the previous.



ENDING THE GAME

The game ends after 8 rounds. At this point, everyone marks an X in any remaining blank states on their maps. Then all players pass their maps to the player on their left, who checks to see if all of the rules have been followed. (Mark one X for every mistake.) Count up the Xs and write down the total in the "number of Xs" box.



The player with the fewest number of Xs wins the game. In case of a tie, whoever used fewer combined color changes, guards, and dupes wins.

SOLO PLAY

If you play by yourself, simply aim for as a high score as you can.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

Whether or not you are familiar with the layout of the United States, you will see America in a whole new light after playing this dice game. Inventor Hisashi Hayashi crafted a unique system that deftly combines visual strategy and planning with a dash of dice-rolling luck. You'll need to think through each number placement carefully as you fill in your map. You'll also need to wisely utilize the three special powers (color change, guard, dupe) if you want to get a perfect score. Speaking of which, we've played dozens of times and have yet to get a score below 5 Xs. See if you can outdo us and send us your perfect map!

NEED MORE MAPS? FIND THEM AT GAMEWRIGHT.COM

Game by Hisashi Hayashi
Design by Lauren Sullivan



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com / www.gamewright.com
©2015 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US!



facebook.com/gamewright
twitter.com/gamewright
youtube.com/gamewright

ROLLING AMERICA

EL JUEGO DE DADOS DECORADO DE ESTRELLAS

1+ JUGADORES • 8+ AÑOS

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

100 mapas de los Estados Unidos

7 dados – rojo, azul, verde, amarillo, naranja, lila, comodín

1 bolsa de dados

OBJETIVO

Llena tu mapa con los números lanzados en los dados. El desafío es que los estados vecinos no pueden tener números que difieran en más de 1. Quien logre llenar más estados con números ganará.

PREPARACIÓN

★ Entrega un mapa a cada jugador.

★ Coloca todos los dados en la bolsa.

CÓMO JUGAR

Quien haya visitado más recientemente otro estado comienza la partida, y el juego continúa hacia la izquierda. En tu turno, saca 2 dados de la bolsa (sin mirar) y lánzalos. Luego anuncia los números y colores de los dados para que todos lo oigan.

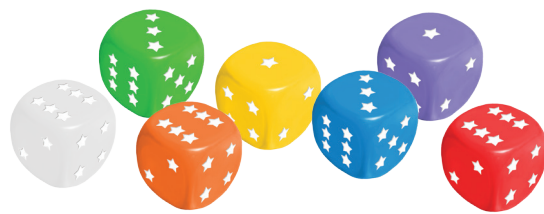
Todos los jugadores resuelven simultáneamente ambos dados, en cualquier orden, mientras ninguna de las reglas a continuación se rompa:

DADOS NORMALES

Escoge un estado vacío en la región del mapa que coincide con el color del dado y anota el número en el dado en dicho estado.

DADO COMODÍN

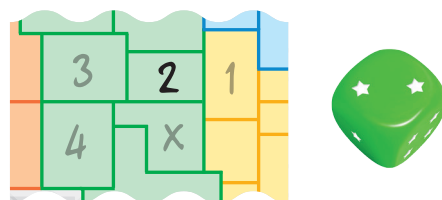
Escoge un estado vacío en cualquier región y anota el valor del dado en dicho estado.



REGLA DE ESTADOS VECINOS

Todos los estados que bordean el estado que estás llenando actualmente deben estar en blanco, tener una X, estar resguardado (ver más abajo), o tener un número cuya diferencia no sea mayor a 1 con respecto al resultado del dado.

Ejemplo: Si lanzaste un 2, puedes anotar un 2 en un estado cuyos vecinos estén en blanco, tengan una X, estén resguardados o tengan un 1, 2 o 3 en ellos.



Notas:

- ★ El color de los estados vecinos es irrelevante
- ★ Alaska y Hawaii son inmunes a la regla de Estados Vecinos

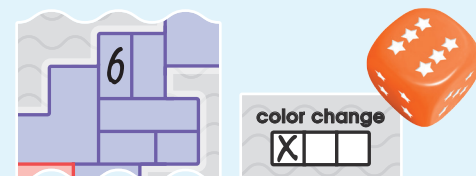
DEBES anotar el número en un estado del color del dado si es que hay un estado disponible que no rompa la Regla de Estados Vecinos.

★ Si no hay estados elegibles, entonces debes marcar una X en un estado vacío a elección en esa región.

★ Si no hay estados vacíos en la región del color del dado, no haces nada. (Esto también aplica si el dado es un comodín).

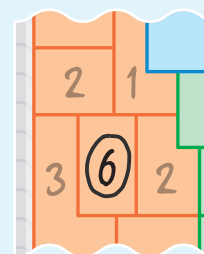
CAMBIO DE COLOR

Tres veces durante la partida podrás tratar el dado que estás resolviendo como un comodín. Por ejemplo, un 4 verde podrá ser un 4 amarillo. Cuando realices un cambio de color, deberás tachar una de las casillas de Cambio de Color de tu hoja.



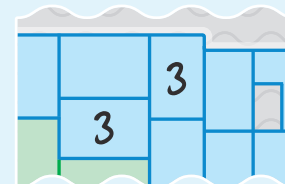
RESGUARDAR

Tres veces durante la partida podrás resguardar un número que hayas colocado en un espacio. Esto significa que puedes ignorar la "Regla de Estados Vecinos" para dicho número. Encierra el número en un círculo para indicar que está resguardado, y luego tacha una de las casillas de Resguardo de tu hoja.



ENGAÑO

Tres veces durante la partida podrás anotar el número del dado activo dos veces en la región del color correspondiente. (Un comodín puede ser anotado en dos regiones diferentes). Por ejemplo, si lanzas un 3 azul, podrás anotar un 3 en dos estados de la región azul. (Notar que la Regla de Estados Vecinos sigue aplicando). Cuando lo hagas, tacha una de las casillas de Engaño de tu hoja.



Notas:

- ★ Puedes aplicar Cambio de Color, Resguardar y/o Engaño al mismo dado.
- ★ Sólo puedes usar Cambio de Color, Resguardar y/o Engaño a dados activos.

CONTINUAR UNA RONDA

Cuando todos los jugadores han resuelto ambos dados, cuenta cuantos dados hay actualmente fuera de la bolsa. Si son menos de 6, entrega la bolsa al siguiente jugador que sacará 2 dados al azar y los lanzará, y así sucesivamente.

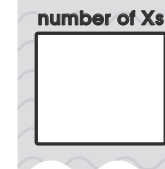
FIN DE UNA RONDA

Una ronda acaba cuando haya 6 dados fuera de la bolsa. Cuando ello ocurra, coloca todos los dados de vuelta en la bolsa. Todos los jugadores tachan la primera casilla vacía de "ronda" en la cabeza de su hoja. Se comienza la nueva ronda que se juega de la misma manera que las anteriores.



FIN DEL JUEGO

El juego termina al cabo de 8 rondas. En este punto, todos marcan una X en todos los estados vacíos de su mapa. Luego todos los jugadores entregan su hoja al jugador de la izquierda, quien verificará que todas las reglas se hayan cumplido. (Marcará una X por cada error). Contabiliza las X y escribe el total en la casilla de "X".



El jugador con menos X ganará el juego. En caso de empate, quien haya utilizado menos Cambios de Color, Resguardar y Engaños ganará.

JUEGO SOLITARIO

Puedes jugar este juego en solitario, simplemente intentando obtener el mayor puntaje que puedas.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Estés familiarizado o no con la disposición de los Estados Unidos, podrás ver a América con unas nuevas luces luego de jugar este juego. El Inventor Hisashi Hayashi diseñó un sistema único que combina hábilmente la estrategia visual y la planeación con un dejo de suerte en los dados. Deberás pensar cuidadosamente cada vez que anotes un número para llenar el mapa. También deberás utilizar sabiamente los tres poderes especiales (Cambio de Color, Resguardar y Engaño) si quieres obtener un puntaje perfecto. Hablando de ello, nosotros hemos jugado docenas de veces y no hemos podido obtener menos de 5 X. ¡Ve si puedes superarnos y envíanos un Tweeter con tu mapa completo!

¿NECESITAS MÁS MAPAS?
ENCUÉNTRALOS EN GAMERIGHT.COM

Un Juego de Hisashi Hayashi • Diseño de Lauren Sullivan



Juegos para el Infinitamente Imaginativo
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gameright.com / www.gameright.com
©2015 Gameright, una división de Ceaco Inc.
Todos los Derechos Reservados.

¡SIGUENOS!



facebook.com/gameright
twitter.com/gameright
youtube.com/gameright