



LOWDOWN

JUEGO DE DADOS



©2019 Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-HB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 120-028-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111 Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02550-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Arribau 200. 08036 Barcelona. cservicio.spain@mattel.com. Tel.: 902203010. http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

CONTENIDO

6 DADOS, 4 TABLEROS DE BORRADO FÁCIL, 4 MARCADORES TAPA LOS MARCADORES DESPUÉS DE USARLOS.

OBJETIVO

TENER LA MENOR PUNTUACIÓN AL FINALIZAR EL JUEGO.

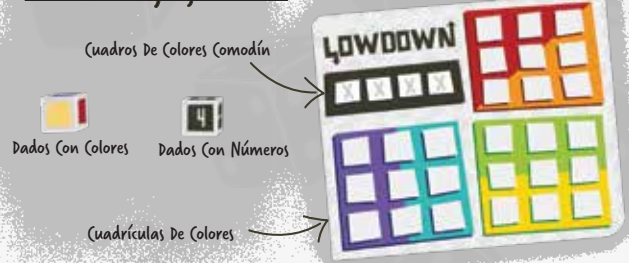
PREPARACIÓN

1. CADA JUGADOR DEBE ELEGIR UN TABLERO Y TOMAR UN MARCADOR
2. EL MENOR DE LOS JUGADORES EMPIEZA.

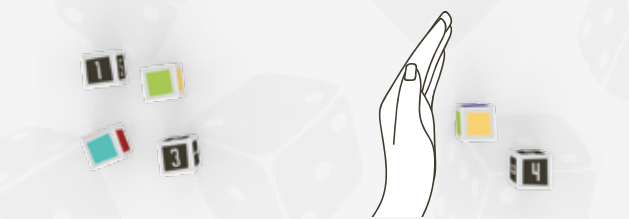
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO ¿QUÉ HACER EN TU TURNO?

1. LANZA LOS 4 DADOS (2 CON COLORES Y 2 CON NÚMEROS). AL MISMO TIEMPO, EL JUGADOR QUE ESTÉ A TU DERECHA DEBE LANZAR 2 DADOS (1 CON COLORES Y 1 CON NÚMEROS) Y MANTENER EL RESULTADO EN SECRETO.
2. ELIGE UN COLOR Y UN NÚMERO DE LOS DADOS QUE LANZASTE LOS DADOS SECRETO (A CONTINUACIÓN APARECEN MÁS DETALLES), LUEGO, ESCRIBE TU ELECCIÓN EN EL TABLERO.
3. LOS DEMÁS JUGADORES DEBEN ELEGIR UN NÚMERO Y UN COLOR DE LOS DADOS RESTANTES, PERO NO PUEDEN UTILIZAR LOS QUE ELEGISTE.
4. TACHA UNA FILA SI PUEDES (3 DE UN MISMO TIPO O SUMA 10).
5. CUANDO FINALICE TU TURNO, QUÉDATE CON LOS 2 DADOS QUE ELEGISTE Y PASA LOS 4 DADOS RESTANTES AL JUGADOR DE TU IZQUIERDA.

Contenido del juego de mesa



1. LANZA 4 DADOS Y EL JUGADOR A TU DERECHA DEBERÁ LANZAR

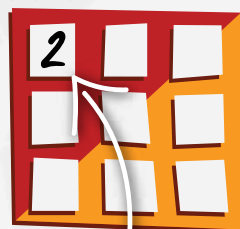


- DEBES LANZAR CUATRO DADOS: DOS CON NÚMEROS Y DOS CON COLORES.
- EL JUGADOR A TU DERECHA DEBE LANZAR DOS DADOS: UNO CON NÚMEROS Y UNO CON COLORES.
- EL JUGADOR A TU DERECHA DEBE MANTENER EN SECRETO EL RESULTADO.

2. ELIGE UN COLOR Y UN NÚMERO Y ANÓTALOS EN EL TABLERO

- ELIGE DOS DE LOS DADOS QUE LANZASTE (UN NÚMERO Y UN COLOR) Y ESCRÍBELOS EN EL TABLERO.
- SI NO TE GUSTA NINGUNA DE LAS OPCIONES DE LOS CUATRO DADOS QUE LANZASTE, PUEDES ELEGIR UTILIZAR LOS DOS DADOS QUE EL OTRO JUGADOR LANZÓ Y MANTIENE EN SECRETO. **ADVERTENCIA:** UNA VEZ QUE VEAS LOS DADOS OCULTOS, DEBES UTILIZARLOS.
- CUANDO LLENES LOS DATOS EN TU TABLERO, ESCRIBE EL NÚMERO SELECCIONADO EN LA CUADRÍCULA DEL COLOR QUE ELEGISTE. POR EJEMPLO, SI ELIGES EL NÚMERO 2 Y EL COLOR **ROJO**, ESCRIBE UN "2" EN UN CUADRO **ROJO** EN EL TABLERO, O EN UN CUADRO **ROJO/NARANJA**.

ADVERTENCIA: LAS CUADRÍCULAS CUENTAN CON ALGUNOS CUADROS QUE SON DE UN SOLO COLOR Y OTROS QUE SON DE DOS COLORES. POR EJEMPLO, EN LA CUADRÍCULA **ROJO/NARANJA**, EN UN CUADRO QUE SEA COMPLETAMENTE **ROJO**, SOLO PUEDES ESCRIBIR UN NÚMERO QUE SEA DE ESE COLOR. EN LOS CUADROS QUE TENGAN **ROJO Y NARANJA** PUEDES ESCRIBIR UN NÚMERO **ROJO** O UN NÚMERO **NARANJA**.



Rojo



Rojo/naranja

USO DE LOS CUADROS DE COLORES COMODÍN



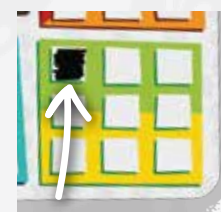
- PUEDES USAR UN COLOR COMODÍN CUATRO VECES EN UN JUEGO, EN LUGAR DE ELEGIR UNO DE LOS COLORES DE LOS DADOS. ESTO ES MUY ÚTIL SI TU CUADRÍCULA ESTÁ LLENA Y NO TIENES NINGUNA OPCIÓN, O SI QUIERES ELIMINAR UNA FILA, PERO LOS COLORES DE LOS DADOS NO TE SIRVEN.
 - ELIGE UNO DE LOS NÚMEROS EN LOS DADOS Y LUEGO ESCRÍBELO EN UN CUADRO SOBRE LA CUADRÍCULA DEL COLOR QUE ELIJAS.
 - COLOCA UNA "X" EN UNO DE LOS CUADROS DE COLOR COMODÍN PARA MOSTRAR CUÁNTAS VECES LO HAS USADO.
- EJEMPLO "USO DE UN COLOR COMODÍN":**
- SACAS 5, 1, **PÚRPURA** Y **ROJO**.
 - EN TU TABLERO YA NO QUEDAN CUADROS **PÚRPURA**, **PÚRPURA/AZUL**, **ROJO**, **ROJO/NARANJA** DISPONIBLES.
 - PUEDES ELEGIR UTILIZAR EL 5 O EL 1 CON UN COLOR COMODÍN.
 - O ELIGE "1" Y PONLO EN UN ESPACIO **VERDE/AMARILLO** DISPONIBLE.
 - LUEGO, ESCRIBE UNA "X" EN UN CUADRO DE COLOR COMODÍN DISPONIBLE.

ADVERTENCIA: SI USASTE UN NÚMERO Y UN COLOR COMODÍN, DEBES ELEGIR UNO DE LOS DADOS DE COLOR Y SACARLO DEL ÁREA DE JUEGO.

3. LOS DEMÁS JUGADORES DEBEN ELEGIR UN NÚMERO Y UN COLOR, PERO NO PUEDEN USAR LOS QUE TÚ ELEGISTE

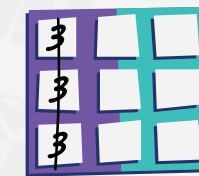
- UNA VEZ QUE HAYAS ELEGIDO UN COLOR Y UN NÚMERO, DEJA ESOS DADOS A UN LADO.
- LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN ELEGIR UN NÚMERO Y UN COLOR DE LOS CUATRO DADOS RESTANTES.
- PUEDEN ELEGIR CUALQUIER COMBINACIÓN QUE QUIERAN, INCLUSO SI EL OTRO JUGADOR ELIGE LA MISMA COMBINACIÓN.
- SI NO PUEDEN RELLENAR NINGUNO DE LOS CUADROS DEL TABLERO, PUEDEN OPTAR POR UTILIZAR UN COLOR COMODÍN.

ADVERTENCIA: SI EN ALGÚN MOMENTO, UN JUGADOR NO PUEDE USAR NINGÚN CUADRO (Y YA UTILIZÓ TODOS LOS CUADROS DE COLORES COMODÍN), DEBE PINTAR UN CUADRO A SU ELECCIÓN QUE CONTARÁ COMO "+6".

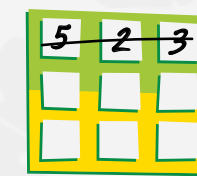


4. TACHA UNA FILA DE 3 SI PUEDES

- PUEDES ELIMINAR FILAS ENTERAS DE NÚMEROS SI LLENAS LOS CUADROS DE MANERA ESTRATÉGICA.
- PUEDES TACHAR UNA FILA (3 CUADROS) CUANDO (A) HAY TRES NÚMEROS IGUALES O (B) LOS TRES NÚMEROS SUMAN UN TOTAL DE 10.

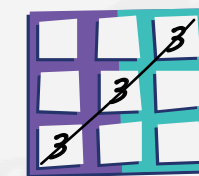


"tres números iguales"

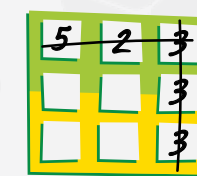


"suman 10"

- PUEDES TACHAR DE MANERA VERTICAL, HORIZONTAL Y EN DIAGONAL, PERO LAS LÍNEAS **NO SE PUEDEN CRUZAR**.



Correcto



Incorrecto

ADVERTENCIA: EN DIAGONAL ES LA FORMA MENOS EFECTIVA DE TACHAR UNA FILA, YA QUE TE IMPEDIRÁ TACHAR OTRAS FILAS EN LA MISMA CUADRÍCULA, PERO, A VECES, ES LA ÚNICA OPCIÓN.

5. PASA LOS 4 DADOS AL JUGADOR DE TU IZQUIERDA, LANZA LOS 2 QUE TE QUEDASTE Y OCULTA EL RESULTADO.

- CUANDO TU TURNO FINALICE, PASA LOS CUATRO DADOS (DOS CON COLORES Y DOS CON NÚMEROS) AL JUGADOR QUE ESTÁ A TU IZQUIERDA, Y TOMA LOS DOS DADOS DEL JUGADOR DE TU DERECHA (UNO CON COLORES Y UNO CON NÚMEROS).
- VUELVAN AL PRIMER PASO Y COMIENCEN EL SIGUIENTE TURNO, AHORA EL OTRO JUGADOR DEBERÁ LANZAR LOS CUATRO DADOS Y TÚ LOS DOS QUE TOMASTE, OCULTANDO EL RESULTADO.

GANAR

EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR HAYA LLENADO 2 DE LAS 3 CUADRÍCULAS DE SU TABLERO. CUANDO ESTO OCURRA, LOS DEMÁS JUGADORES DEBERÁN TERMINAR SU PARTE DEL TURNO. A CONTINUACIÓN, TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN REALIZAR UN RECuento DE LOS VALORES QUE NO ESTÁN TACHADOS EN SUS TABLEROS. RECUERDA, TODOS LOS CUADROS QUE ESTÉN PINTADOS VALEN 6 PUNTOS. EL JUGADOR CON LA PUNTUACIÓN MÁS BAJA GANA.

¿QUIEREN JUGAR DE NUEVO?

SOLO DEBEN LIMPIAR LOS TABLEROS CON UN PAPEL SECO.

Este producto puede manchar o pegarse en algunas superficies. Protege el área de juego antes de usar el producto.

? service.mattel.com GKD68-0970_2LC

