

¡Prepárate para la carrera más rápida de tu vida!

En QUICK BYÖDÖ no hay tiempo para pensar mucho: aquí se trata de calcular a la velocidad de un F1.

Solo los más rápidos podrán construir operaciones antes de que sus rivales les dejen atrás.

Así que ponte el casco, ajusta el cinturón y prepárate para volar en la pista de las matemáticas.



¿Quién puede competir?

Este circuito está diseñado para 2 a 4 jugadores, pero te recomendamos correr con 2.

2-4

¡Más velocidad, menos tráfico en la pista! **JUGADORES**

Configuración del coche (digo, del juego)

1. VERSIÓN FÁCIL

Quitamos las fichas de X e Y y jugamos solo con las fichas numeradas y el dado D20 (PLATO).



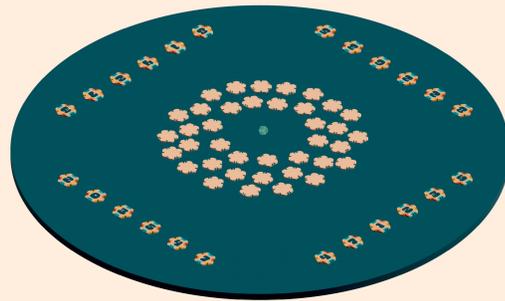
2. VERSIÓN DIFÍCIL

Incluye las fichas de X e Y, además del D20, D10, y el D00. (PLATO, MITRI Y DIMITRI)



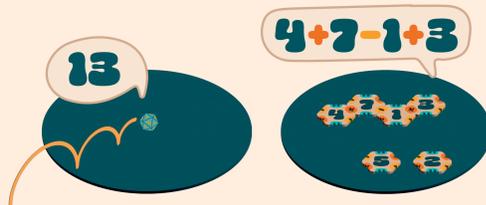
¡ARRANCAMOS!

1 Coloca todas las fichas boca abajo en el centro. Cada jugador elige 6 fichas al azar y las coloca boca arriba en una fila delante de ellos, con el número mirando hacia ti. No importa si tus rivales las ven: aquí no hay secretos, solo velocidad.



2 Se lanza el dado D20, y el número que salga es el objetivo a alcanzar. Tienes que construir una operación usando al menos 3 fichas.

Por ejemplo: RESULTADO DEL DADO = 13.
Podrías hacer: $5+5+3$, $3+6+5-1$, $8+8-5+2+0...$



3 ¡El primer piloto en construir una operación válida y bien colocada debe agarrar el dado y gritar ¡BYÖDÖ! a pleno pulmón!

4 Las operaciones deben estar claramente conectadas y si puedes, ¡utiliza el signo igual!

Por ejemplo: Si tienes estas fichas: 4, 2, 3, 1, 3, 6, y sale 6, podrías hacer $3 + 3 = 6$.



5 ¿Tienes suerte y puedes hacer más de una operación con el mismo número? ¡Genial!

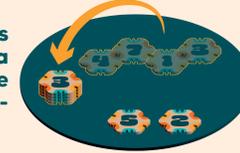
Por ejemplo: Si sale un 9 y tienes fichas como 4, 5, 9, 6, 3, 9, podrías hacer $4 + 5 = 9$ y $6 + 3 = 9$.



Comprobación en boxes

Si has sido el primer jugador en coger el dado y gritar ¡BYÖDÖ!:

- Los demás jugadores comprobarán si tu operación es correcta.
- Si lo es, construyes una torre con las fichas usadas y tomas nuevas hasta volver a tener 6. ¡El semáforo verde se enciende de nuevo y empieza la siguiente ronda!
- **Penalización:** Si la operación es incorrecta (ouch), devuelves de tu torre tantas fichas como hayas usado mal.

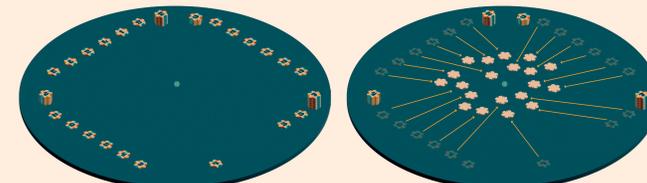


Por ejemplo: Si el dado marcaba 4 y tú hiciste $7 + 1 - 3$ (que da 5, no 4), tendrás que quitar 3 fichas de tu torre.

Reabastecimiento de fichas

Cuando no puedas volver a tener 6 fichas, ¡es hora de reorganizar la pista! Todos los jugadores colocan sus fichas boca abajo, las mezclan, y se reparten en partes iguales.

Si tocan 4 o menos fichas por jugador, ¡bien! En ese momento puedes empezar a hacer operaciones con solo 2 fichas, hasta entonces, mínimo 3.



Un jugador tiene que reponer 3 fichas para reanudar la ronda pero no quedan fichas en el centro

Todos los jugadores colocan sus fichas visibles boca abajo en el centro, y se las reparten en partes iguales

Final de la carrera

Cuando un jugador ya no puede obtener la misma cantidad de fichas que los demás, la carrera termina y gana el que tenga la torre más alta.

¡El podio espera al más rápido!

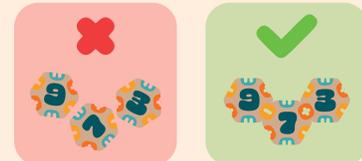
WINNER!



Cambios de fichas

- Entre ronda y ronda, puedes cambiar fichas que no te sirvan. Pero atención, solo una vez por ronda.
- Si decides cambiar 3 fichas, las que saques serán con las que corras en la siguiente vuelta. ¡Nada de cambiar de nuevo hasta la próxima ronda!
- Si tienes 2 o más ceros, debes cambiarlos todos menos uno. ¡Tener más de un cero te limita mucho!
- Si tienes el mismo número repetido 3 veces (por ejemplo: 4, 5, 4, 6, 4, 8), puedes cambiar uno de ellos.

¡Ojo! Estos cambios deben hacerse siempre antes de lanzar el dado.

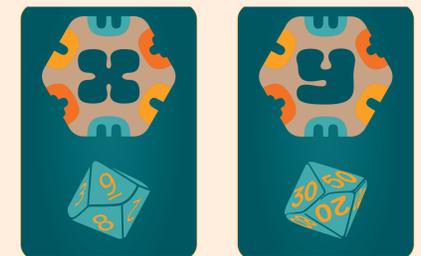


Versión difícil: Turbo activado

En la versión difícil, antes de lanzar el dado D20, lanzas el D10 y el D00. Estos marcarán los valores de X e Y para esa ronda.

• El D10 indica el valor de X y el D00 el valor de Y. Eso sí, el D00 solo indica las decenas.

Por ejemplo, si sale D10: 5 y D00: 70, entonces en esa ronda, X vale 5 e Y vale 7. ¡El turbo está activado y cada ronda los valores cambian!



Normas clave para ganar

- **Operaciones claras:** Las fichas deben estar bien colocadas y conectadas. ¡Nada de chapuzas en la pista!
- **Velocidad y precisión:** Si no puedes construir una operación en esta ronda, paciencia, espera a la siguiente. ¡En esta carrera la paciencia también cuenta!

🏁 ¡Y eso es todo! 🏁

Ahora que conoces las reglas de Quick BYÖDÖ, es hora de quemar goma. La pista está lista, las fichas están boca abajo... ¡Solo queda que seas el más rápido en construir tus operaciones y llevarte el trofeo a casa!

3, 2, 1... ¡BYÖDÖ!