

Taquillazos

Jorge Alonso*

Vigo, 12/2006 — v1.0.1
publicado inicialmente en *NoSoloRol***

Índice

1. Objetivo	1
2. Componentes	1
3. Desarrollo	1
4. Victoria	2
5. Variantes	2

tan los presupuestos y estilos de las campañas de publicidad de que disponen.

3. Desarrollo

Se juega por turnos. Cada jugador lanza sus tres dados. El primer jugador se encarga de emparejar sus dados con los dados del segundo jugador.

Por ejemplo, el primer jugador obtiene 3, 5 y 5, y el segundo 1, 4 y 6. El primer jugador empareja su 3 con el 4, su 5 con el 1 y su otro 5 con el 6:

3		4
5		1
5		6

1. Objetivo

Juego de cartas y dados para dos jugadores, en que cada uno se encarga de las campañas de publicidad de películas cinematográficas, buscando lograr el mayor número de éxitos de taquilla.

Fue probado con la ayuda de Yolanda Almuiña y Marcos Castro.

En el siguiente turno, será el segundo jugador el que hará el emparejado. Y así sucesivamente, alternándose ambos. Cada emparejamiento representa diferentes películas que compiten entre sí por atraer a un mismo sector del público.

Cada uno pone tras cada dado propio una carta de su mano, boca abajo. Cuando estén las seis cartas en la mesa, se les va dando la vuelta, para mostrar su valor.

Se suma el valor de cada carta (su número) con el de su dado correspondiente, excepto las figuras, que tienen un comportamiento especial:

Sota: Se lanza otro dado, y ese resultado es su valor. Representa una campaña innovadora (o experimental), de la que se desconoce cómo podrá reaccionar el público.

Caballo: Vale lo mismo que el dado (es decir, multiplica el valor del dado por dos). Representa el *boca a boca*.

Rey: Vale cero, y hace que la carta contraria, sea cual sea, valga cero (equivale a que vale numéricamente lo mismo que la carta contraria). Representa una

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

campana o bien difamatoria de la película contraria, o bien una simple copia.

Esta suma se compara con la suma emparejada enemiga. La suma mayor vence a la menor, ¡*taquillazo!*, y su dueño se lleva un punto. En caso de empate, ninguno se lleva el punto.

Continuando con el ejemplo anterior:

<i>Carta</i>	<i>Dado</i>	<i>Dado</i>	<i>Carta</i>
7	3	4	6
Rey	5	1	7
Sota	5	6	Caballo

El primer emparejado produce un empate (10 contra 10). En el segundo, el rey anula el 7 contrario, y el primer jugador se lleva un punto. En el último, para la sota se lanza un dado y se obtiene un 2, así que el segundo jugador se lleva un punto (7 contra 12).

Cada jugador anota sus puntos, se descartan las cartas jugadas, y cada uno recibe las tres cartas siguientes de su mazo.

4. Victoria

El último turno del juego será aquél en que los jugadores agoten sus mazos. Al acabar éste, el jugador con la mayor puntuación gana. Si son iguales, simplemente empatan.

5. Variantes

- La tirada de dados se hace dos a dos, para que las parejas se formen automáticamente.
- Se tiran y emparejan los dados antes de ver las cartas de que se dispone (ya sean las cinco iniciales o las nuevas tres por cada turno).
- Tras tirar los dados, el jugador que no los empareja da un título a cada película, y el que empareja también tiene que darles título, pero acorde con el de su antagonista. Para la elección de los títulos pueden añadirse restricciones, *por ejemplo: Sólo títulos de películas reales, o todos inventados; de tres géneros distintos predeterminados (como de acción, de terror y romántica); sólo títulos de libros¹, etc.* Si no se le da un título apropiado, se recibe un -2 de penalización.

¹Entonces, en vez de *taquillazos*, este juego se llamaría *best sellers*.

- Gana el jugador con la menor puntuación.