



MANUAL DE USO

Dice World Challenge

El lanzamiento tiene tu forma: la fuerza, la dirección y el efecto salen de tu dedo.

Español



Bienvenido

Dice World Challenge es un juego de dados distinto a los demás. Aquí no se pulsa un botón para obtener un número al azar: los dados los lanzas tú, con un movimiento del dedo sobre la pantalla. Lo rápido que vas, hacia dónde vas y cómo curvas al final deciden cómo vuelan, rebotan y ruedan los dos dados sobre la mesa.

Dentro de la app hay cuatro formas de jugar: la **carrera** en la mesa larga, con puntuación y una clasificación mundial cada día; **solo dados**, para tirar de uno a diez dados cuando juegas a un juego de mesa; **Cinco dados**, el juego con su hoja de puntos; y el **parchís**. Los dos últimos se juegan también contra el teléfono o con amigos, pasándoos el teléfono o con teléfonos cercanos.

Este manual te acompaña paso a paso. Si tienes prisa, lee al menos el capítulo 3: explica cómo hacer un buen lanzamiento, que es lo más importante de todo el juego.

Cómo leer este manual

No hace falta ser experto. Cada capítulo explica una sola cosa, paso a paso, con imágenes de la pantalla tal como la verás en tu teléfono. Puedes leer el manual de principio a fin o ir directamente al capítulo que necesites.

Los signos de estas páginas

Ajustes

Una palabra escrita así es un botón o una opción que ves en la pantalla: tócala.



Consejo. Un truco para hacerlo más rápido o mejor.

1

Los números sobre las imágenes corresponden a las explicaciones de al lado.



Atención. Algo que conviene saber antes de seguir.

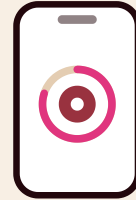
Los gestos en la pantalla

El teléfono se usa con los dedos. Estos son los gestos de los que habla el manual.



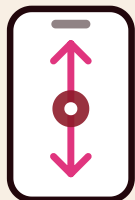
Tocar

Apoya un dedo en la pantalla y levántalo enseguida, como un golpecito suave.



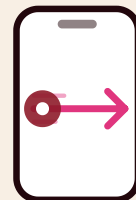
Mantener pulsado

Apoya el dedo y déjalo quieto un segundo, hasta que aparezca algo.



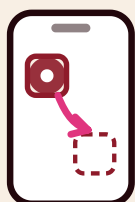
Desplazar

Apoya el dedo y deslízalo hacia arriba o hacia abajo para ver el resto de la página.



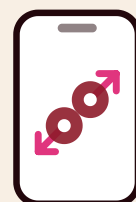
Deslizar

Un movimiento rápido del dedo hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo, como al pasar una página.



Arrastrar

Mantén el dedo sobre un elemento, muévelo adonde quieras y luego levanta el dedo.



Ampliar y reducir

Con dos dedos: sepáralos para ampliar, júntalos para reducir.

Las imágenes muestran la app en un iPhone. En el iPad la pantalla es más ancha, pero los botones y las opciones son los mismos.

Índice

1	Primeros pasos	6
	Descargar la app, abrirla y reconocer la mesa	
2	El menú, en breve	8
	Dónde están los juegos, la carrera y los ajustes	
3	El lanzamiento: cómo deslizar el dedo	10
	El gesto que lanza los dados, explicado con calma	
4	La película de la tirada y el resultado	15
	Planos, cámara lenta, repetición y el panel de puntos	
5	La puntuación y consejos para un buen lanzamiento	18
	Cómo se calculan los puntos y cómo sacar más	
6	La carrera mundial de cada día	19
	World Challenge: la clasificación con Game Center	
7	El certificado	21
	El diploma de tu tirada, y el del campeón	
8	Tu nombre, tus 10 mejores y los mensajes	23
	Tus cosas, que se quedan en el teléfono	
9	Solo dados	25
	De uno a diez dados, para los juegos de mesa	
10	Cinco dados	26
	Trece casillas, tres tiradas por turno y una hoja que rellenar	
11	Parchís	30
	Cuatro fichas por jugador, se sale con el 6 y se come	

12	Jugar con teléfonos cercanos	32
	Cada uno en su teléfono, en la misma habitación	
13	Dados, tapete, sonido y estela	34
	Tu mesa, con tus colores	
14	Accesibilidad	36
	Jugar también sin gestos precisos	
15	Versión gratuita, Premium y paquete	37
	Qué es gratis, qué se compra y cuánto cuesta	
16	Información, privacidad y asistencia	42
	Qué sabe la app de ti (casi nada) y cómo contactarnos	
?	Preguntas frecuentes	43
	Las respuestas a las dudas más comunes	

Primeros pasos

Descargar la app, abrirla y reconocer la mesa

En este capítulo instalas el juego y aprendes a reconocer la pantalla principal. Bastan dos minutos, y después estás listo para tu primer lanzamiento.

Descargar la app

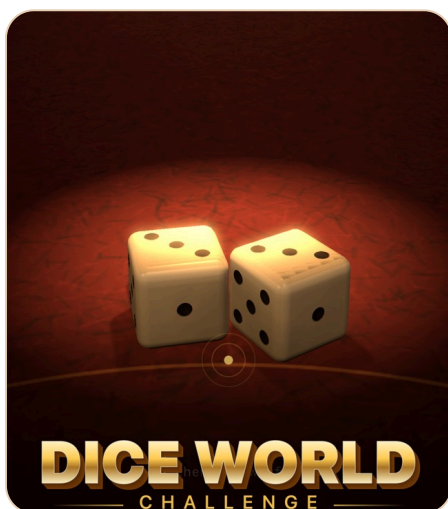
- 1 En tu iPhone abre el **App Store**, el icono azul con la letra A blanca.
- 2 Abajo toca **Buscar** (la lupa) y escribe **Dice World Challenge**.
- 3 Reconoces la app por el icono: dos dados color marfil sobre un tapete rojo oscuro, con las letras doradas DICE WORLD.
- 4 Toca **Obtener**. La app es gratuita. Si el teléfono lo pide, confirma con Face ID, con el botón lateral o con el código.
- 5 Cuando termine la descarga, toca **Abrir**, o busca el icono en la pantalla de inicio y tócalo.



CONVIENE SABER

La app funciona en iPhone y iPad. No hace falta crear una cuenta ni tener conexión a internet para jugar. Internet solo se necesita para la clasificación mundial y para las compras.

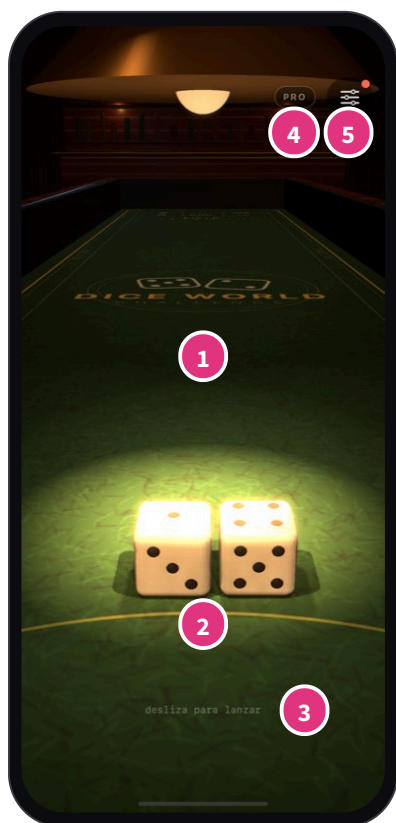
La primera vez que la abres



Nada más abrir la app aparece un momento una imagen con los dos dados y el texto **DICE WORLD CHALLENGE**. En ese segundo el teléfono construye la mesa en tres dimensiones: la sala, la madera, el tapete y los dados. Luego la imagen se desvanece y estás en la mesa.

El primer lanzamiento después de instalar la app puede ser un poco menos fluido que los siguientes: el teléfono todavía está preparando las imágenes. A partir del segundo lanzamiento, todo va suave.

La pantalla de la mesa



- 1 La **mesa larga** de la carrera, vista desde el lado de quien lanza. Los dos dados esperan abajo, delante de ti.
- 2 El **círculo dorado**: es el punto desde donde sale el dedo para lanzar.
- 3 El texto **desliza para lanzar** te recuerda qué hacer.
- 4 El sello **PRO**: gris si usas la versión gratuita, dorado si has comprado el Premium. Tócalo para ver qué ofrece.
- 5 El botón del **menú** (tres controles deslizantes): desde aquí eliges el juego, los colores, la carrera y todo lo demás.

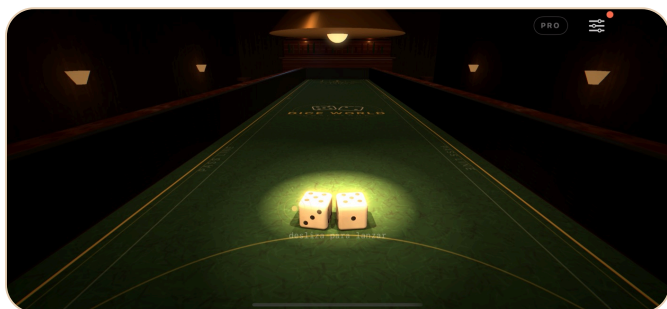
Todo lo demás en la pantalla es mesa: no hay más botones. Se juega con el dedo sobre el tapete y con el menú arriba a la derecha.

El idioma

La app habla el mismo idioma que tu teléfono, si es uno de los quince que conoce. Puedes cambiarlo cuando quieras, incluso con la partida empezada: abre el menú, desplázate hasta la sección **TÚ** y toca **Idioma**. El cambio es inmediato, no hace falta cerrar la app.

En vertical o en horizontal

Puedes sujetar el teléfono en vertical o girarlo de lado. En horizontal la mesa se ve más ancha y se lanza igual: el dedo sale de abajo y va hacia el fondo de la mesa.



La mesa con el teléfono girado de lado.

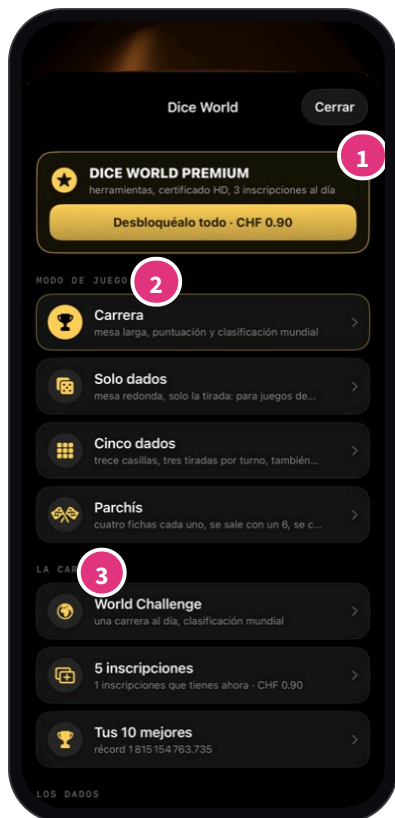
Si la pantalla no gira, comprueba que el bloqueo de rotación esté desactivado: desliza hacia abajo desde la esquina superior derecha y fíjate en el candado con la flecha redonda.

2

El menú, en breve

Dónde están los juegos, la carrera y los ajustes

El menú es el centro de mando del juego. Se abre con el botón de los tres controles deslizantes arriba a la derecha y se cierra con **Cerrar**, también arriba a la derecha. Cada opción es una gran pastilla: tócala una vez.

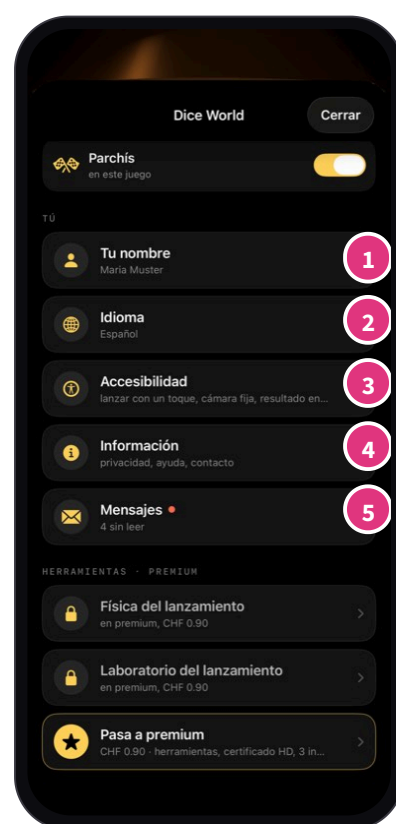


- 1 La **tarjeta del Premium**, con el borde dorado. Solo aparece si todavía no lo has comprado.
- 2 **MODO DE JUEGO:** **Carrera**, **Solo dados**, **Cinco dados** y **Parchís**. El que está activo tiene el círculo dorado.
- 3 **LA CARRERA:** la clasificación mundial, las inscripciones extra y tus diez mejores tiradas. Solo se ve cuando juegas a la carrera.

Desplazando el menú hacia abajo encuentras las demás secciones:

Sección	Para qué sirve
LOS DADOS	El color de los dados: todos iguales o cada uno distinto (capítulo 13).
EL TAPETE	Diez colores para el tapete de la mesa (capítulo 13).
EL SONIDO	El susurro del dedo y la vibración al lanzar (capítulo 13).
LA ESTELA DEL GESTO	La estela luminosa que sigue al dedo (capítulo 13).
TÚ	Tu nombre, el idioma, la accesibilidad, la información y los mensajes.
HERRAMIENTAS	Dos herramientas para curiosos, incluidas en el Premium (capítulo 15).

- 1 **Tu nombre** : el nombre que aparece en el certificado.
- 2 **Idioma** : quince idiomas, para cambiar cuando quieras.
- 3 **Accesibilidad** : para jugar sin gestos precisos (capítulo 14).
- 4 **Información** : versión, contacto, privacidad, restaurar compras.
- 5 **Mensajes** : las noticias del juego. Un punto naranja indica que hay nuevas.



CONVIENE SABER

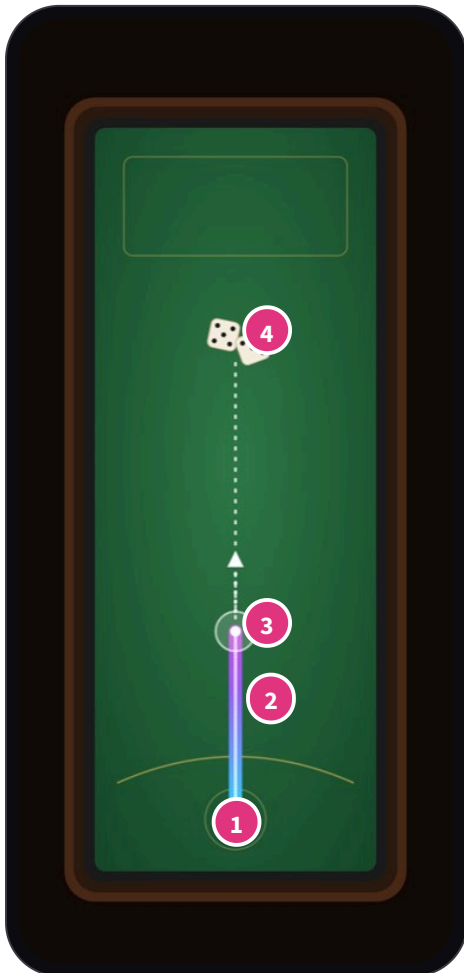
Cuando hay un mensaje nuevo, también el botón del menú sobre la mesa lleva un pequeño punto naranja. Así lo ves sin abrir nada.

El lanzamiento: cómo deslizar el dedo

El gesto que lanza los dados, explicado con calma

Este es el capítulo más importante. En Dice World los dados no los lanza el teléfono: los lanzas tú, con un movimiento del dedo llamado **swipe**, es decir, deslizar el dedo sobre el cristal y levantarlo en plena carrera. Es como lanzar los dados con la mano, solo que la mano es tu dedo.

El gesto en cuatro tiempos



La mesa vista desde arriba: el dedo sube desde el círculo dorado y los dados siguen su carrera.

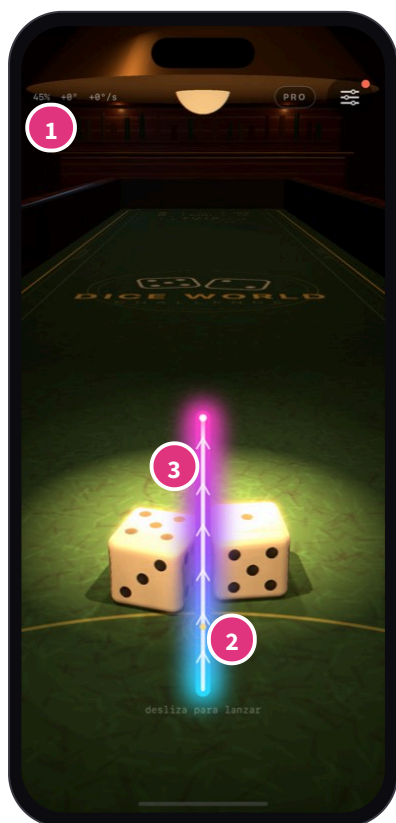
- 1 **Apoya** la yema del dedo en el círculo dorado, abajo en el centro.
- 2 **Desliza** el dedo hacia arriba, es decir, hacia el fondo de la mesa, **acelerando**: despacio al principio, más rápido al final.
- 3 **Levanta** el dedo del cristal mientras todavía vas rápido, sin pararte antes.
- 4 Los dados **salen** en la dirección de tu gesto, con la velocidad que tenías al levantar el dedo.



ATENCIÓN

El error más común es detener el dedo sobre el cristal y luego levantarlo. Así los dados salen despacio o no salen, porque en el momento de soltar el dedo estaba quieto. Piensa en un lanzamiento de verdad: la mano se abre mientras el brazo todavía se mueve.

Mientras lanzas: la estela y los tres números



- 1 Arriba a la izquierda, mientras el dedo se desliza, aparecen **tres números**: la **fuerza** en porcentaje, la **dirección** en grados (0° es recto) y el **efecto** (cuánto está girando la muñeca).
- 2 La **estela luminosa** sigue al dedo: empieza azul y se vuelve rosa. Cuanto más rápido vas, más ancha y brillante es.
- 3 Las **flechas blancas** dentro de la estela indican hacia dónde vas.

Los tres números son una ayuda para aprender. Después de unas cuantas tiradas sabrás tú solo qué gesto da un 30 %, cuál un 60 % y cuál se tuerce. Si la estela te distrae, puedes apagarla desde el menú (capítulo 13).



CONVIENE SABER

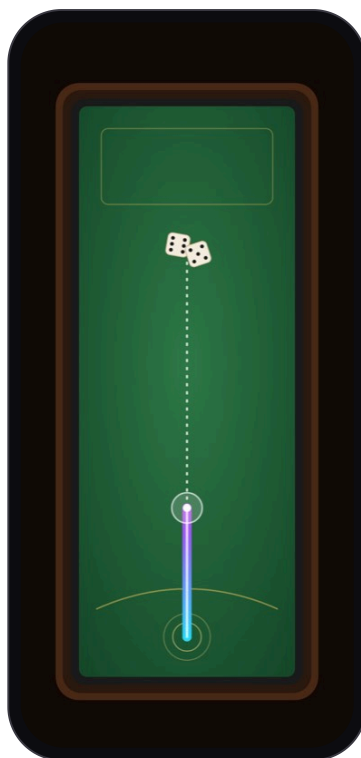
El resultado no está decidido de antemano: lo deciden la física, los choques y las bandas, igual que en una mesa de verdad. Dos gestos iguales no dan el mismo número, porque cada vez los dados salen de la mano en una posición distinta.

1. La fuerza: cuenta la velocidad, no la longitud

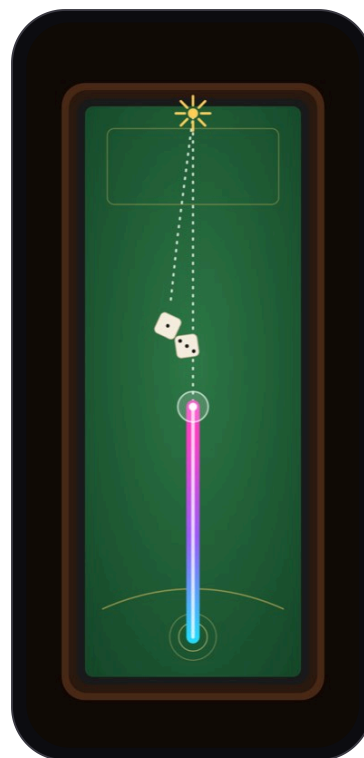
La fuerza es **la velocidad del dedo en el momento en que lo levantas**. Un deslizamiento largo pero lento da poca fuerza; uno corto pero rápido puede dar mucha. Al 100 % los dados vuelan hasta el fondo y chocan fuerte contra la banda.



Demasiado suave: los dados se paran a mitad de la mesa.



Justo: recorren mucho camino y se paran antes del fondo.



Demasiado fuerte: chocan con la banda del fondo y vuelven.

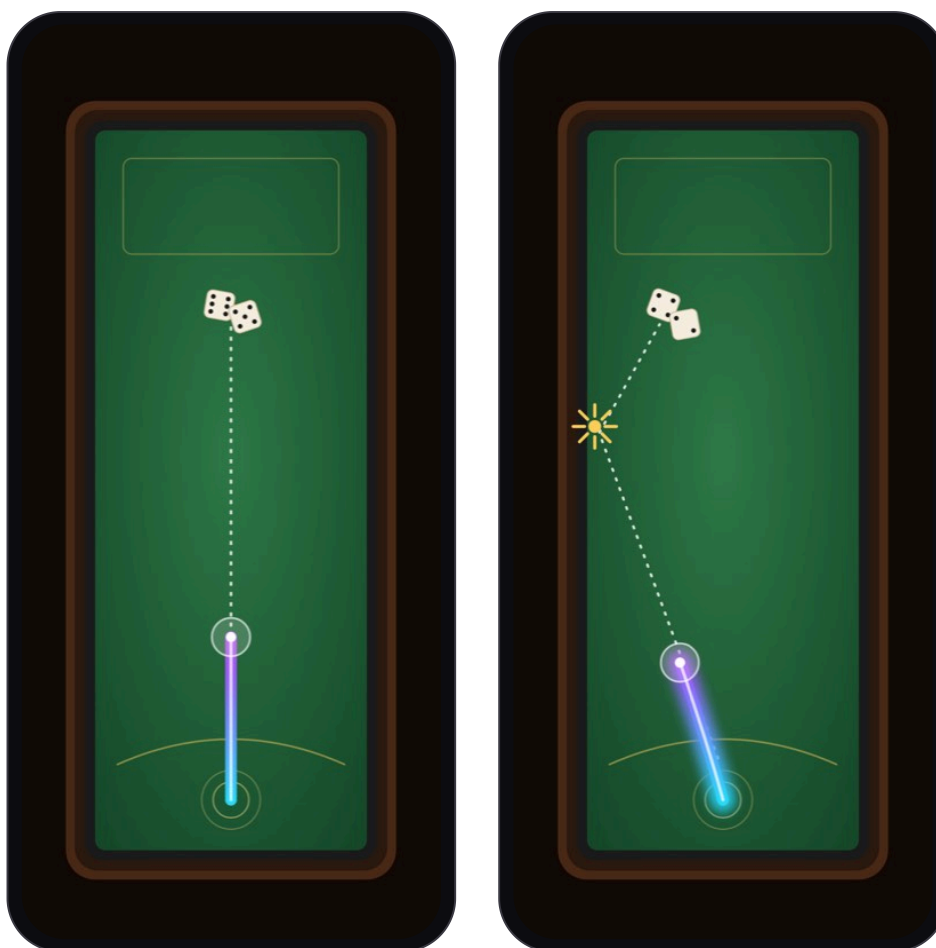


CONSEJO

Para empezar, intenta quedarte entre el **35 % y el 50 %** de fuerza. Es la zona en la que los dados corren mucho sobre el tapete sin estrellarse contra el fondo. Después ve subiendo poco a poco.

2. La dirección: lanza recto

La dirección es la línea que va del punto donde apoyaste el dedo al punto donde ibas más rápido. Si el gesto se inclina a la izquierda o a la derecha, los dados van hacia la banda lateral, rebotan y pierden puntos. El número de grados te ayuda: cerca de 0° quiere decir recto.



Recto (unos 0°): los dados se quedan en el centro de la mesa.

Torcido (por ejemplo -20°): los dados tocan la banda lateral.

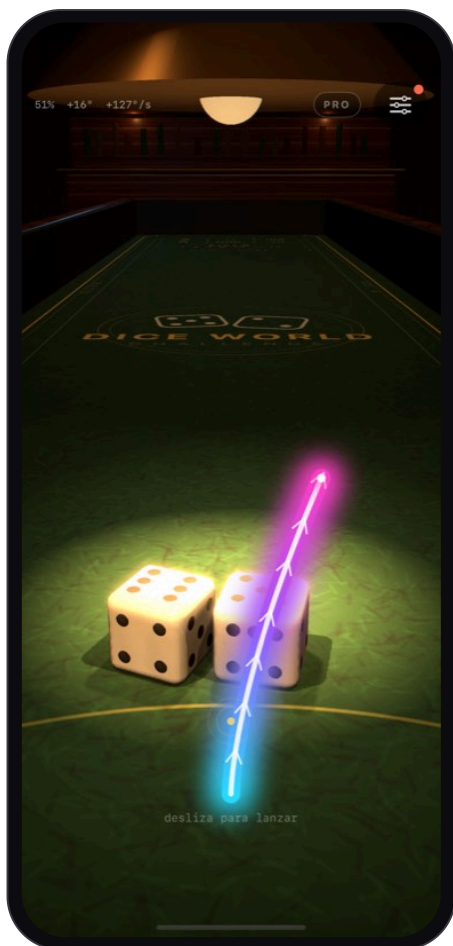


CONSEJO

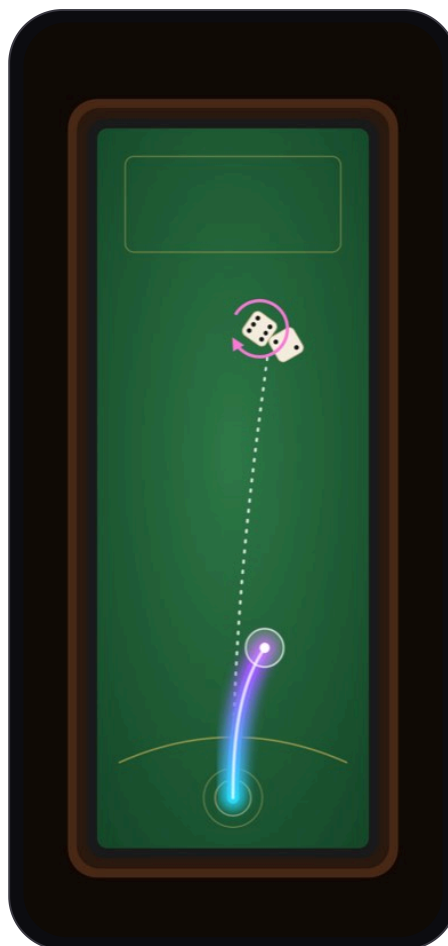
Sujeta el teléfono bien recto delante de ti y lleva el dedo hacia el centro del borde superior de la pantalla. Con el pulgar el gesto tiende a curvarse hacia fuera: si usas el pulgar, corrige apuntando un poco hacia dentro.

3. El efecto: la curva de la muñeca al final

El efecto es el giro que das a los dados. Nace de la **curva del gesto**, sobre todo en el último tramo antes de levantar el dedo, como cuando giras la muñeca al lanzar. Una curva hacia la derecha hace girar los dados en el sentido de las agujas del reloj; una curva hacia la izquierda, en sentido contrario. Un poco de efecto hace girar los dados sobre sí mismos y da puntos; demasiado los hace escaparse de lado.



Un deslizamiento que curva a la derecha al final: el efecto sube.



Los dados salen girando sobre sí mismos.

Cuando el lanzamiento no sale

Qué pasa	Por qué	Qué hacer
El dedo se mueve pero los dados no salen	El gesto fue demasiado corto (menos de 1,5 cm aproximadamente) o demasiado lento	Haz un movimiento más largo y decidido, levantando el dedo en plena carrera
Los dados salen despacio	El dedo se paró antes de levantarse	No frenes al final: suelta mientras aceleras
Los dados siempre van de lado	El gesto se inclina hacia un lado	Mira los grados arriba a la izquierda e intenta quedarte cerca de 0°
Los dados siempre chocan al fondo	Demasiada fuerza	Frena un poco el gesto y quédate por debajo del 55 %
No puedo volver a lanzar	El resultado de la tirada anterior sigue en pantalla	Toca OTRA VEZ abajo: los dados vuelven delante de ti

4

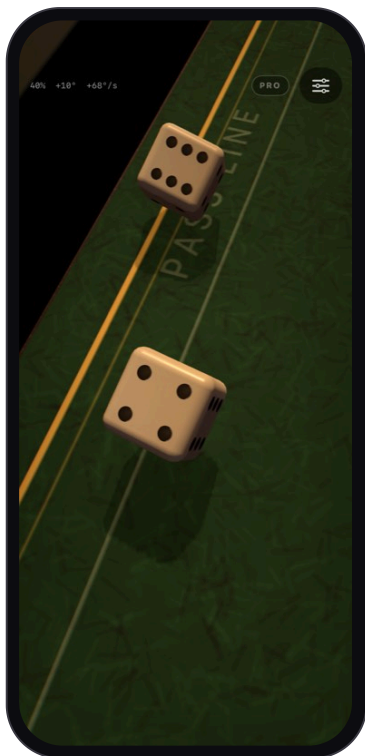
La película de la tirada y el resultado

Planos, cámara lenta, repetición y el panel de puntos

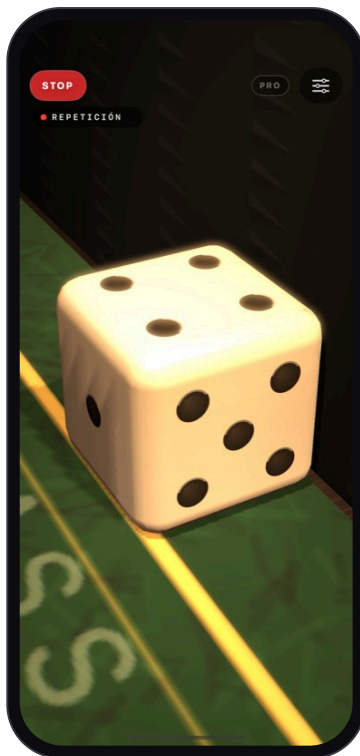
En la carrera cada tirada se convierte en una pequeña escena de película de cinco a ocho segundos. Varias cámaras siguen los dados, cambian de punto de vista con un fundido y al final te enseñan de cerca cómo se han parado. No tienes que hacer nada: mira y disfruta de la tirada.

Lo que ves, por orden

- 1 **La salida:** por un momento la vista se queda detrás de los dados, a lo largo de tu estela.
- 2 **Las tomas en carrera:** desde atrás, de lado, a ras del tapete a cámara lenta, desde arriba. Cada cambio pasa por un breve fundido a negro.
- 3 **La repetición:** el golpe más fuerte de la tirada se vuelve a ver a cámara lenta desde otro ángulo. Arriba a la izquierda aparece la palabra **REPETICIÓN** con un punto rojo.
- 4 **Los primeros planos:** primero un dado, luego el otro, mientras se posan y enseñan su cara.
- 5 **El resultado:** la cámara se acerca a los dos dados quietos y poco después aparece el panel de puntos.



Los dados en vuelo sobre el tapete.



La repetición: el golpe más fuerte, visto despacio.



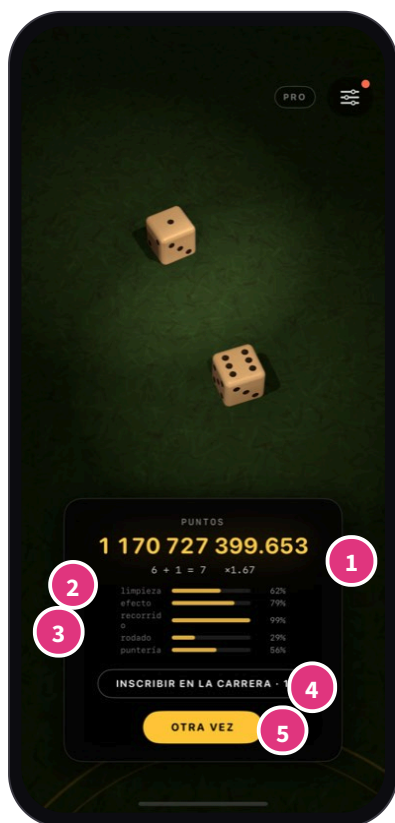
STOP, arriba a la izquierda: salta al final.

¿Tienes prisa? El botón STOP

Tres segundos después del lanzamiento aparece arriba a la izquierda la cápsula roja **STOP**. Tócala y el juego salta directamente al resultado, sin repetición ni primeros planos.

El resultado es el mismo: STOP solo acorta la película, no cambia los dados ni la puntuación. El botón solo existe en la carrera; en los demás juegos una tirada dura de todos modos pocos segundos.

El panel del resultado



Con el resultado en pantalla puedes mirar los dados de cerca: separa dos dedos sobre la mesa para ampliar y arrastra con un dedo para moverte.

- 1 **PUNTOS:** tu puntuación, un número largo con tres decimales (el capítulo 5 explica por qué).
- 2 Las **caras de los dados**, su suma y el **multiplicador** (de $\times 1.00$ a $\times 2.00$) que premia cómo has lanzado.
- 3 Las **cinco barras:** limpieza, efecto, recorrido, rodado, puntería. Dicen qué ha ido bien y qué no.
- 4 **INSCRIBIR EN LA CARRERA**: manda esta tirada a la clasificación mundial de hoy (capítulo 6). El número tras el punto dice cuántas inscripciones te quedan.
- 5 **OTRA VEZ**: los dados vuelven delante de ti para el siguiente lanzamiento.

La puntuación y consejos para un buen lanzamiento

Cómo se calculan los puntos y cómo sacar más

En la carrera no gana solo quien saca el número más alto. También cuenta **cómo** has lanzado: una tirada limpia, que corre recta y hace girar bien los dados, vale más que una que choca por todas partes, aunque salga el mismo número.

La fórmula, en palabras sencillas

Puntos = suma de los dos dados × multiplicador. La suma va de 2 a 12. El multiplicador va de ×1.00 (una tirada desordenada) a ×2.00 (una tirada perfecta, que en la práctica nunca se alcanza del todo). El número que ves se amplía después y se escribe con diez cifras y tres decimales: así, aunque haya millones de jugadores, dos tiradas casi nunca empatan.

Barra	Qué mide	Peso	Cómo subirla
limpieza	Cuántas veces los dados tocan las bandas y chocan entre sí	el más importante	Lanza recto y no demasiado fuerte: cada banda resta puntos
efecto	Cuánto han girado los dados sobre sí mismos	alto	Una ligera curva del dedo al final del gesto
recorrido	Cuánto camino han recorrido sobre el tapete	medio	Fuerza suficiente para llegar lejos
rodado	Si los dados han rodado en vez de deslizarse	medio	Un lanzamiento suelto y decidido, no demasiado lento
puntería	Si los dos dados han acabado cerca	pequeño	Un gesto limpio, sin tirones

El lanzamiento de campeón, resumido

- **Recto:** los grados arriba a la izquierda cerca de 0°.
- **Fuerza media:** entre el 35 % y el 50 %, para que los dados corran mucho pero no choquen con el fondo.
- **Un toque de curva** en el último tramo, para hacer girar los dados.
- **Suelta en plena carrera:** el dedo nunca se para antes de dejar el cristal.
- **Siempre el mismo gesto:** encuentra un movimiento que funcione y repítelo, corrigiendo una cosa cada vez.

La carrera mundial de cada día

World Challenge: la clasificación con Game Center

Cada día hay una única carrera para todo el mundo. Quien consigue la tirada más alta del día se convierte en **Campeón del mundo del día**: uno solo al día. La clasificación pasa por **Game Center**, el servicio gratuito de Apple para juegos.

Entrar en la carrera

- 1 Abre el menú (arriba a la derecha) y comprueba que en **MODO DE JUEGO** esté activo **Carrera**.
- 2 En la sección **LA CARRERA** toca **World Challenge**.
- 3 Toca el botón dorado **Participa: activa Game Center**.
- 4 Si en el teléfono todavía no has iniciado sesión en Game Center, aparece la ventana de Apple: entra con tu cuenta de Apple. Si ya lo has hecho, solo aparece un breve saludo arriba.
- 5 Listo: la línea **Game Center** dice «conectado como» y tu nombre de Game Center.



Sin Game Center el juego funciona igual: puedes lanzar, ver los puntos y guardar tus diez mejores. Simplemente tus tiradas no entran en la clasificación.

- 1 **QUIEN GANA EL DÍA**: el recuadro dorado recuerda el premio, el título de campeón del mundo del día.
- 2 El **día de la carrera**, la **hora de cierre** y el **tiempo que falta**.
- 3 Tu **mejor tirada de hoy**, tu **posición** en la clasificación, y cuántas **inscripciones** y **tiradas de práctica** te quedan.
- 4 **Clasificación mundial** abre la clasificación de Game Center; **Enviar el lanzamiento de hoy** manda tu mejor tirada del día.

Mandar una tirada a la clasificación

La clasificación no recibe todas las tiradas: eliges tú. Cuando el panel del resultado muestra una puntuación que te gusta, toca **INSCRIBIR EN LA CARRERA**. Debajo aparece **inscrito** y la tirada ya ha salido. Una tirada solo cuenta si es mejor que la que ya has mandado hoy.

	Inscripciones en la carrera
Versión gratuita	1 al día
Con el Premium	3 al día
Paquete «5 inscripciones»	5 más, que no caducan a medianoche

Cuando se acaban las inscripciones del día, en lugar del botón aparece **SIN INSCRIPCIONES**: tócalo si quieres el paquete de cinco. Las inscripciones del día vuelven a estar disponibles a medianoche.

Cuándo cierra la carrera

La carrera es una sola para todo el mundo y cierra en el mismo instante para todos: a **medianoche, hora suiza**. En el panel de la carrera la app te indica la hora de cierre en tu huso horario y en hora suiza, por ejemplo «23:00 · 00:00 CH» si vives en Inglaterra, junto con la cuenta atrás.

Hasta medianoche el primer puesto todavía puede cambiar: alguien al otro lado del mundo puede hacerlo mejor. Por eso el título de campeón se asigna **solo cuando la carrera ha cerrado**. Al día siguiente, si Game Center confirma que eras el primero, en el panel de la carrera aparece el botón dorado

Campeón del mundo de ayer: tu certificado.

Las notificaciones

La primera vez que mandas una tirada a la carrera, el teléfono te pregunta si la app puede enviarte notificaciones. Si respondes **Permitir**, recibes un aviso poco después del cierre («La competición de hoy ha terminado») y, si has ganado, el aviso «¡Eres campeón del mundo!». Las notificaciones nacen en tu teléfono: no enviamos nada desde fuera.

Salir de la carrera

En el panel World Challenge, con la carrera activa, está **Dejar de participar**. Tras confirmar, tus tiradas ya no entran en la clasificación; las que ya mandaste se quedan. Puedes volver cuando quieras con

Participa: activa Game Center.

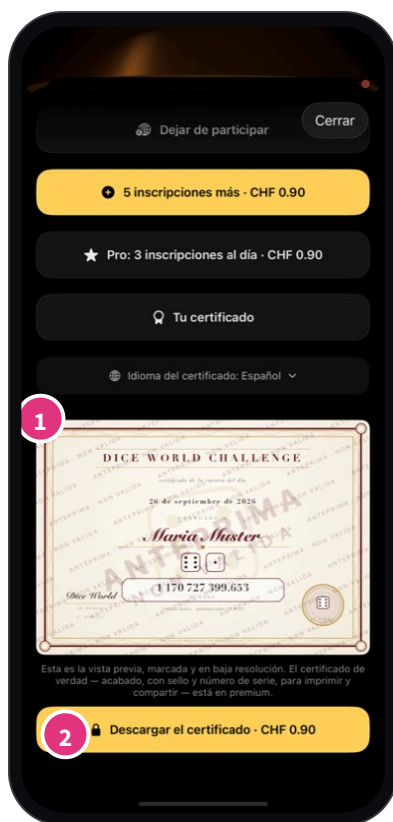
El certificado

El diploma de tu tirada, y el del campeón

Cada día que lanzas puedes ver el certificado de tu mejor tirada: una hoja dibujada como un diploma, con el marco, los dos dados, la puntuación y tu nombre. El ganador del día recibe el certificado especial de **Campeón del mundo del día**, con las ramas de laurel.

Ver el certificado

- 1 Haz al menos una tirada en la carrera, para que haya una mejor tirada de hoy.
- 2 Abre el menú y toca **World Challenge**.
- 3 Desplázate hacia abajo y toca **Tu certificado**. La hoja aparece debajo.
- 4 Si quieres el certificado en otro idioma, por ejemplo para regalarlo, toca **Idioma del certificado** y elige.



- 1 El certificado. En la versión gratuita es una **vista previa**, cruzada en diagonal por un texto que dice que no es válido.
- 2 **Descargar el certificado** lleva al Premium, que da el certificado de verdad.

El certificado de verdad

Con el Premium el certificado sale **acabado y en alta definición**, con el sello y el número de serie. Debajo aparecen **Descargar** (para guardarlo o mandarlo a alguien) y **Imprimir** (en una impresora conectada al teléfono).



ATENCIÓN

El certificado de **campeón del mundo** solo se descarga y se imprime cuando Game Center ha confirmado el título, es decir, al día siguiente de la carrera ganada. Nadie puede fabricárselo: así el título conserva su valor.



CONVIENE SABER

La vista previa está protegida: si haces una captura de pantalla, en lugar del certificado queda un rectángulo blanco. El nombre de la hoja es el que escribiste en **Tu nombre** (capítulo 8).

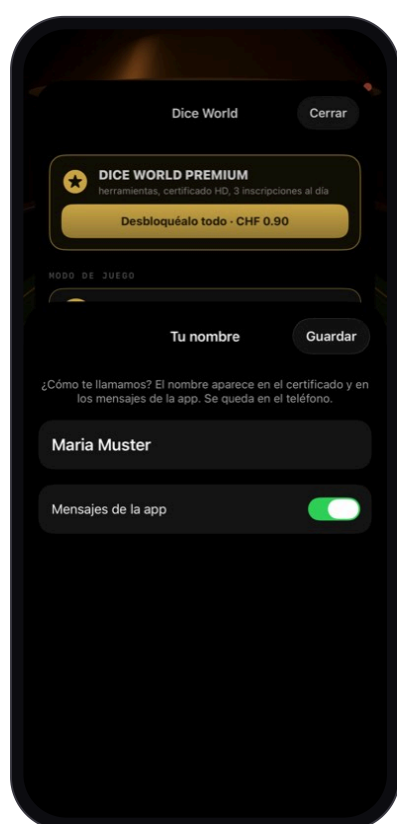
8

Tu nombre, tus 10 mejores y los mensajes

Tus cosas, que se quedan en el teléfono

En la sección **TÚ** del menú y en la sección **LA CARRERA** hay tres páginas personales. Todo lo que contienen se queda en tu teléfono.

Tu nombre

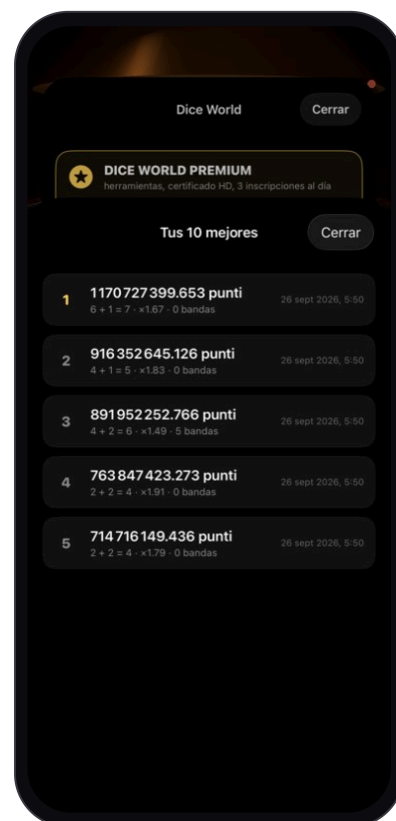


Toca **Tu nombre**, escribe tu nombre tal como quieres que aparezca en el certificado y en los mensajes, y luego **Guardar**. Debajo está el interruptor **Mensajes de la app**: si lo apagas, la app deja de escribirte mensajes sobre récords.

Si entras en Game Center con el nombre todavía vacío, la app usa tu nombre de Game Center.

Tus 10 mejores

En el menú, sección **LA CARRERA**, toca **Tus 10 mejores**. Encuentras tus diez tiradas más altas de siempre: la puntuación, las caras de los dados, el multiplicador, cuántas bandas han tocado y el día. Es tu diario personal, incluso sin carrera.



Los mensajes



Toca **Mensajes** en la sección **TÚ**. Aquí llegan las pequeñas noticias del juego: un récord batido, una tirada que entra entre tus diez mejores, la entrada en la carrera, las compras. El punto naranja desaparece cuando los has leído.

Solo dados

De uno a diez dados, para los juegos de mesa

¿Estás jugando a un juego de mesa y los dados han desaparecido? **Solo dados** los sustituye. La mesa es redonda, la cámara se queda quieta y una tirada dura como mucho cuatro segundos: sale el número y ya está, sin puntuación ni carrera.

- 1 Abre el menú y toca **Solo dados**.
- 2 En el recuadro que se abre debajo, **Cuántos dados**, toca el número que necesitas, de 1 a 10.
- 3 Cierra el menú con **Cerrar**: los dados están delante de ti en la mesa redonda.
- 4 Lanza con el mismo deslizamiento que en la carrera: de abajo hacia arriba. En la mesa redonda hace falta menos fuerza que en la carrera: un deslizamiento tranquilo ya lleva los dados al otro lado.



Se elige cuántos dados tirar.

La mesa redonda, lista.

Las caras y la suma, en grande

En la versión gratuita tienes **diez tiradas al día**, contadas junto con las de la carrera. Con el Premium no hay límite. A medianoche la cuenta vuelve a empezar.

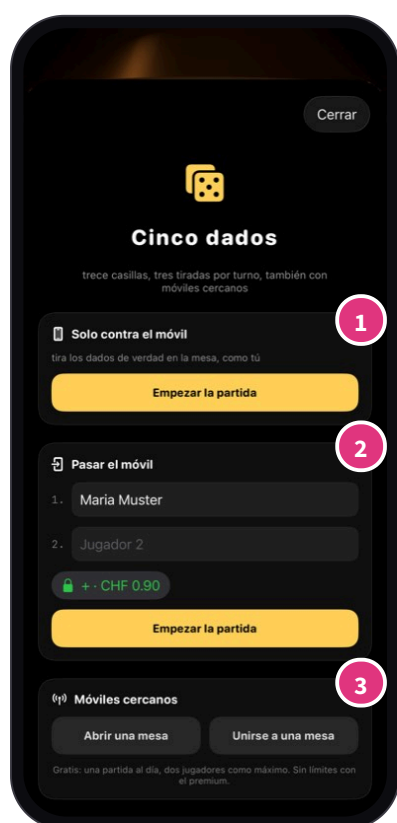
10

Cinco dados

Trece casillas, tres tiradas por turno y una hoja que rellenar

Es el juego clásico con cinco dados y una hoja de puntos: en cada turno tiras hasta tres veces, te quedas con los dados que te sirven y al final anotas el resultado en una de las trece casillas. Gana quien tiene el total más alto al final. En el menú lo encuentras en la sección **MODO DE JUEGO**, debajo de **Solo dados**: es la pastilla **Cinco dados**, con la cuadrícula de cuadraditos.

Empezar una partida



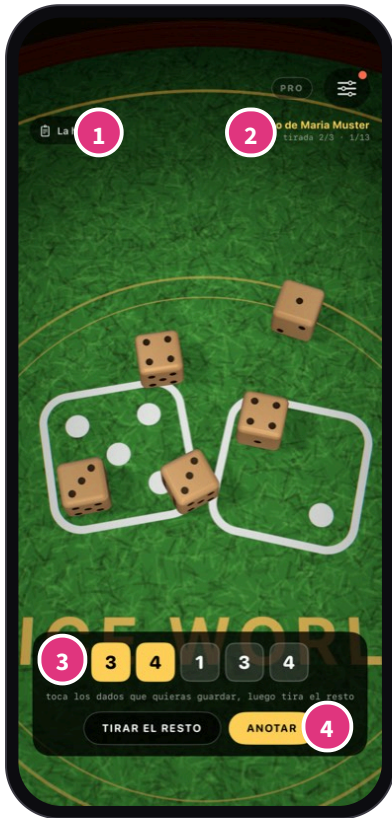
- 1 **Solo contra el móvil**: el teléfono juega contra ti y tira dados de verdad sobre la mesa, como tú.
- 2 **Pasar el móvil**: escribes los nombres de los jugadores y os pasáis el teléfono en cada turno. Con + añades un jugador.
- 3 **Móviles cercanos**: cada uno juega en su teléfono (capítulo 12).

Elige una forma de jugar y toca **Empezar la partida**. La hoja se cierra y estás en la mesa redonda con cinco dados.

Un turno, paso a paso

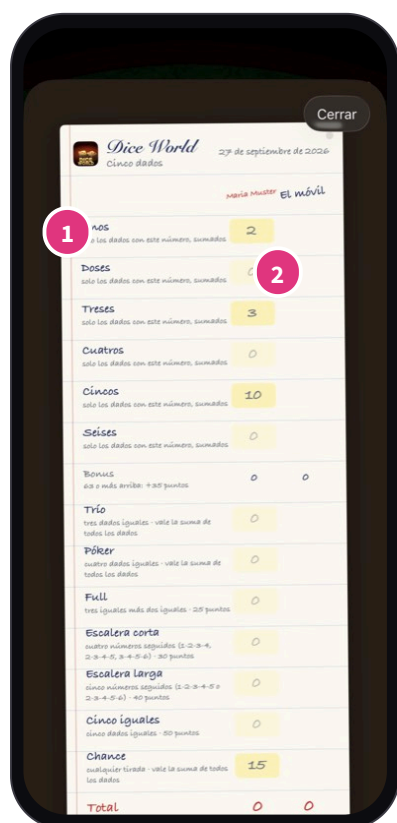
- 1 Arriba a la derecha lees a quién le toca, la tirada (1/3, 2/3, 3/3) y la ronda de la partida (por ejemplo 4/13).
- 2 Lanza los cinco dados deslizando el dedo.

- 3 Debajo aparecen los cinco números que han salido. **Toca los dados que quieres guardar**: se vuelven dorados. Tócalos otra vez para cambiar de idea.
- 4 Toca **TIRAR EL RESTO**: los dados guardados se apartan a la izquierda y en la mano quedan los demás. Lánzalos deslizando el dedo.
- 5 Después de la tercera tirada, o antes si estás contento, toca **ANOTAR** y elige la casilla en la hoja.



- 1 **La hoja**: abre la hoja de puntos en cualquier momento.
- 2 A quién le toca, qué tirada y qué ronda.
- 3 Los cinco dados que han salido: los dorados te los quedas.
- 4 **TIRAR EL RESTO** y **ANOTAR**.

La hoja de puntos



- 1 El nombre de cada casilla, con la regla en breve escrita a lápiz debajo.
- 2 La columna de quien está jugando: los números a lápiz sobre fondo amarillo son **lo que valdría** cada casilla con los dados de ahora. Toca el que elijas para anotarlo.

La hoja se mueve como una hoja de verdad: arrástrala con un dedo, separa dos dedos para ampliarla, gíralos para rotarla. El botón **Tamaño original** arriba a la izquierda la vuelve a colocar.

Casilla	Qué hace falta	Puntos
Unos ... Seises	Los dados con ese número	su suma
Bonus	63 puntos o más en las seis casillas de arriba	+35
Trío	Tres dados iguales	la suma de todos los dados
Póker	Cuatro dados iguales	la suma de todos los dados
Full	Tres iguales más dos iguales	25
Escalera corta	Cuatro números seguidos	30
Escalera larga	Cinco números seguidos	40
Cinco iguales	Los cinco dados iguales (la casilla debajo de la escalera larga)	50
Chance	Cualquier tirada	la suma de todos los dados



CONVIENE SABER

Cada casilla se usa una sola vez. Si ninguna casilla te da puntos, tienes que elegir una igualmente y anotar cero. Si vuelves a sacar cinco iguales cuando esa casilla ya tiene 50 puntos, recibes 100 puntos más.

El final de la partida

Tras trece rondas la hoja está llena. Sobre la mesa aparece **Partida terminada** con el nombre del ganador y su total. Toca **La hoja** para ver otra vez todos los puntos, o **Salir de la partida**. Para dejar una partida a medias, abre el menú y elige otra forma de jugar.



CONVIENE SABER

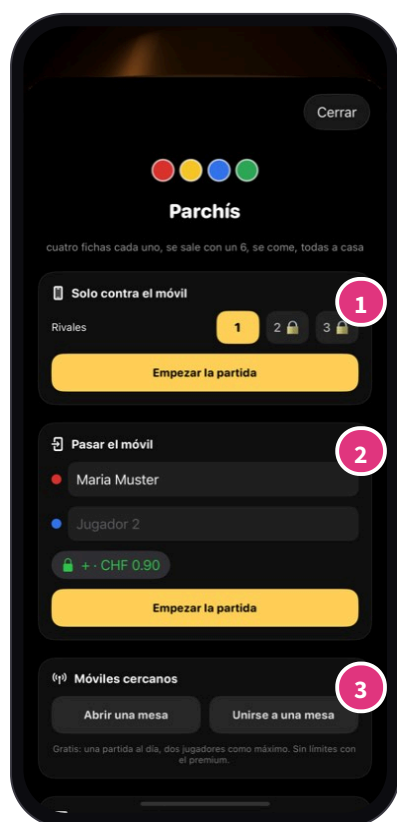
Versión gratuita: **una partida al día**, con como mucho **dos jugadores**. Con el Premium las partidas son ilimitadas y pueden jugar hasta seis.

Parchís

Cuatro fichas por jugador, se sale con el 6 y se come

El juego de recorrido que todos conocen, con el tablero en cruz dibujado en la app y un dado de verdad que rueda sobre la mesa. Juegan de dos a cuatro, contra el teléfono o con amigos.

Empezar



Abre el menú y toca **Parchís**. Más abajo en la misma página está el recuadro **Las reglas en breve**.

- 1 **Solo contra el móvil**: elige cuántos **Rivales** (1, 2 o 3 teléfonos que juegan solos) y luego **Empezar la partida**.
- 2 **Pasar el móvil**: escribe los nombres y os pasáis el teléfono.
- 3 **Móviles cercanos**: cada uno en su teléfono (capítulo 12).

Las reglas en breve

- Se sale de casa con un **6**. Mientras no tengas fichas en el recorrido tienes **tres tiradas** para conseguirlo.
- Con el **6** se vuelve a tirar.
- Quien llega a una casilla ocupada **manda la otra ficha a su casa**.
- En los **bancos dorados** estás a salvo: ahí nadie te puede mandar a casa.
- Dada la vuelta, las fichas entran en las casillas de llegada de su color: hace falta el **número exacto**.
- Gana quien lleva primero **las cuatro** fichas a la llegada.

El tablero y el dado



- 1 Las **etiquetas de los jugadores**: el color, cuántas fichas han llegado (por ejemplo 1/4) y el nombre de quien tiene el turno. La **x** de al lado sirve para salir de la partida.
- 2 El **tablero**: las casas en las esquinas, el recorrido, las cuatro casillas de llegada de cada color y los **bancos dorados**.
- 3 La **línea del turno**: el dado que ha salido, qué pasa ahora y el botón **TIRAR**.
- 4 La **mesa** con el dado: puedes tocar **TIRAR** o lanzar el dado deslizando el dedo.

Cómo se mueve una ficha

- 1 Cuando te toca, toca **TIRAR** o lanza el dado deslizando el dedo.
- 2 Las fichas que pueden moverse tienen un **anillo dorado que late**. La casilla a la que llegarían está marcada con un anillo discontinuo.
- 3 Toca la ficha (o la casilla discontinua): la ficha avanza casilla a casilla.
- 4 Si solo hay un movimiento posible, la ficha sale sola. Si no hay ninguno, pasa el turno.

La línea del turno te dice siempre qué pasa: «hace falta un 6 para salir · intento 2/3», «has sacado un 6: tira otra vez», «ningún movimiento posible: pasa el turno». Al final de la partida aparecen el ganador y el botón

NUEVA PARTIDA.



CONSEJO

Con el teléfono de lado, el tablero queda a la izquierda y la mesa con el dado a la derecha: todo se ve más grande.



CONVIENE SABER

También aquí la versión gratuita permite **una partida al día** con **dos jugadores** (rojo contra azul). Con el Premium las partidas son ilimitadas y pueden jugar hasta cuatro.

Jugar con teléfonos cercanos

Cada uno en su teléfono, en la misma habitación

Cinco dados y el parchís se pueden jugar con dos o más teléfonos en la misma habitación, **sin internet**: los teléfonos se hablan directamente, como cuando mandas una foto con AirDrop. Cada uno lanza en su teléfono y ve en su propia mesa también las tiradas de los demás.

Antes de empezar

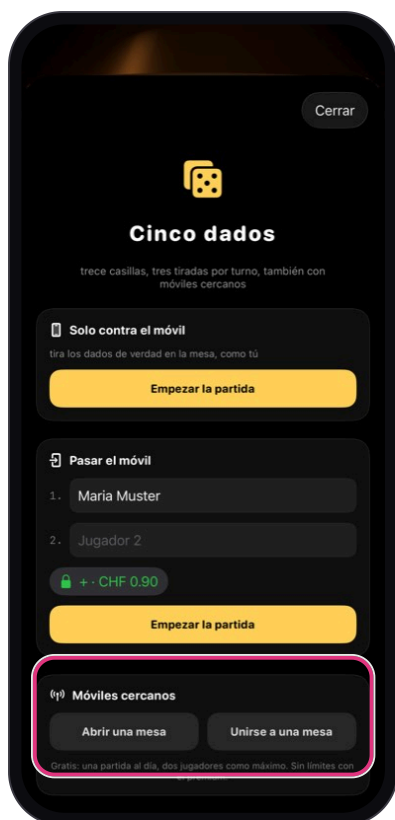
- Todos los teléfonos necesitan **Dice World Challenge**, actualizado a la última versión.
- Activad el **Wi-Fi** y el **Bluetooth** (no hace falta estar conectados a una red).
- Tened los teléfonos cerca, encendidos y con la app abierta.

Quien abre la mesa

- 1 Abre el juego desde el menú y, en el recuadro **Móviles cercanos**, toca **Abrir una mesa**.
- 2 La primera vez el teléfono pide permiso para **buscar dispositivos en la red local**: toca **Permitir**.
- 3 Bajo **A la vista** aparecen los teléfonos de los amigos que están buscando. Toca **Invitar** al lado de cada uno.
- 4 Cuando todos estén **En la mesa**, toca **Empezar la partida**.

Quien se une

- 1 Abre el mismo juego y toca **Unirse a una mesa**. Permite la red local si el teléfono lo pide.
- 2 Espera: aparece «esperando al anfitrión...». Cuando el anfitrión te invite, acepta.
- 3 Cuando el anfitrión empiece la partida, tu teléfono irá solo a la mesa.



El recuadro **Móviles cercanos** está al final de la página de inicio del juego. Si una invitación se queda a medias o algo se atasca, toca **Cancelar y empezar de nuevo** : los dos teléfonos vuelven a los dos botones del principio.

Si se cae la conexión

Si un teléfono se aleja o se bloquea, aparece el recuadro rojo **Conexión perdida: reintentando....** La app vuelve a intentarlo sola y los movimientos hechos no se pierden: volved a acercar los teléfonos y abrid de nuevo la app. Si no se recupera, toca **Salir de la partida** .

Si la partida parece parada desde hace un rato, aparece **La partida parece parada** con el botón **Poner al día** : tócalo y los teléfonos se vuelven a poner de acuerdo.



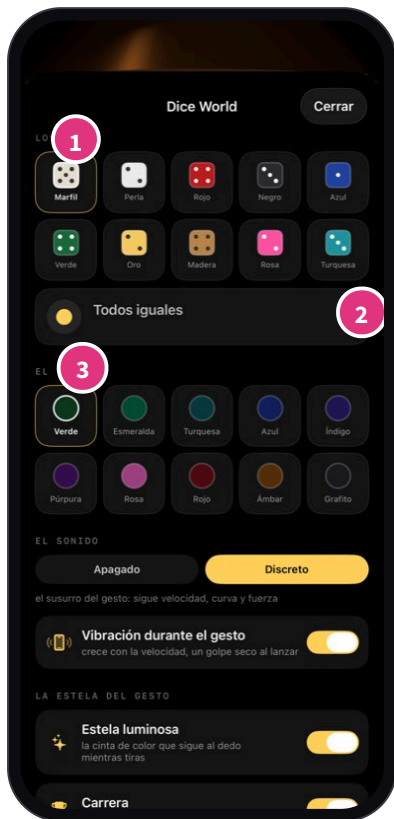
CONVIENE SABER

Durante una partida con teléfonos cercanos la pantalla no se apaga sola, para que la conexión siga viva mientras esperas tu turno. En la versión gratuita la mesa admite como mucho **dos jugadores**: para invitar a más hace falta el Premium.

Dados, tapete, sonido y estela

Tu mesa, con tus colores

Puedes vestir la mesa a tu gusto. Los colores no cambian nada en el juego ni en la puntuación: son solo para alegrar la vista.



- 1 **LOS DADOS:** diez estilos, del marfil al oro y a la madera. Toca el que quieras.
- 2 **Todos iguales** / **Cada uno distinto**: con dados distintos, primero tocas arriba el dado que quieres vestir y luego su color.
- 3 **EL TAPETE:** diez colores, del verde clásico al rojo, al azul y al grafito.

El cambio se ve enseguida: la pantalla pasa un momento a negro y la mesa vuelve con los colores nuevos. La app recuerda tu elección aunque la cierres.

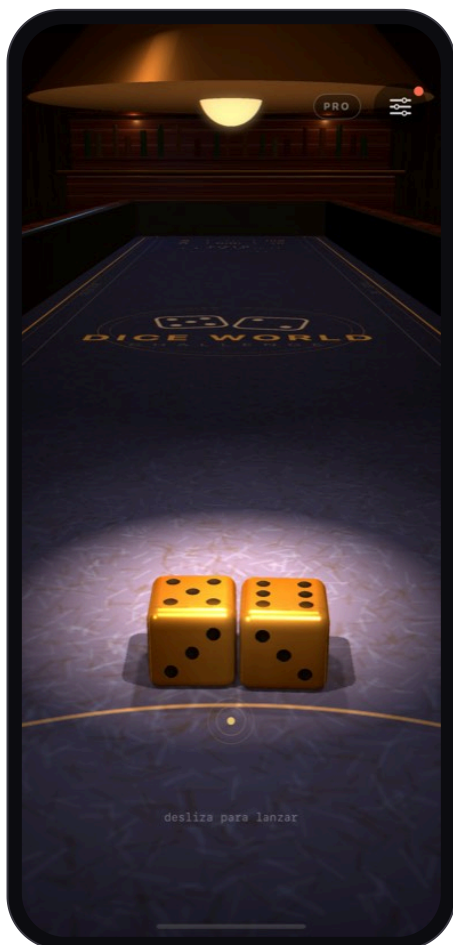
El sonido y la vibración

En la sección **EL SONIDO** eliges si durante el deslizamiento quieres oír un leve susurro que sigue la velocidad del dedo: **Discreto** lo activa, **Apagado** lo apaga. El interruptor **Vibración durante el gesto** hace vibrar el teléfono mientras el dedo corre, con un pequeño golpe al lanzar.

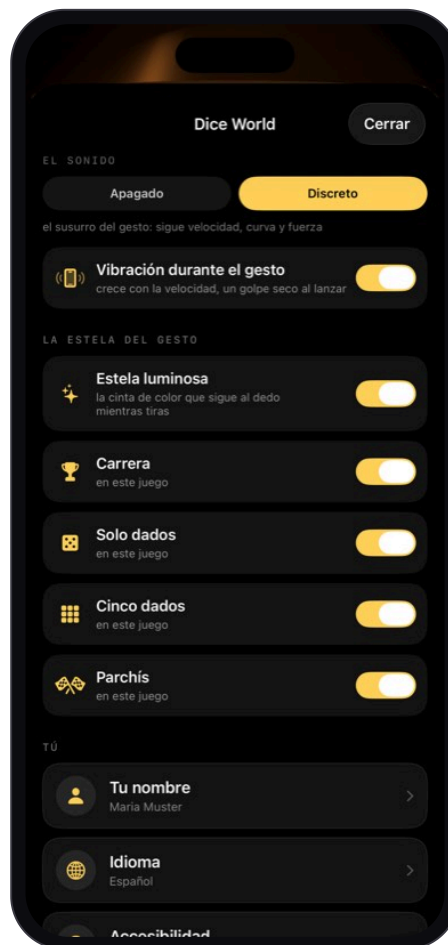
El susurro respeta el modo silencio del teléfono. Si estás escuchando música con otra app, la música sigue sonando.

La estela luminosa

En la sección **LA ESTELA DEL GESTO** el interruptor **Estela luminosa** enciende o apaga la estela de colores que sigue al dedo. Cuando está encendida, debajo puedes elegirla juego por juego: por ejemplo sí en la carrera y no en el parchís.



Tapete azul y dados dorados.



Las secciones EL SONIDO y LA ESTELA DEL GESTO.

14

Accesibilidad

Jugar también sin gestos precisos

El juego lo puede usar también quien no consigue hacer un deslizamiento preciso, quien prefiere no seguir los planos en movimiento o quien no ve bien los dados. Abre el menú, sección **TÚ**, y toca **Accesibilidad**.



- 1 **Lanzar con un toque** : en lugar del deslizamiento aparece un gran botón **LANZAR**. Funciona también con Control por botón, Control por voz y AssistiveTouch.
- 2 **Cámara fija** : sin cambios de plano ni repetición, una sola vista desde arriba. Se activa sola si en el teléfono está activado Reducir movimiento.
- 3 **Resultado en voz alta** : los dados y la suma leídos en voz alta en el idioma del juego. Con VoiceOver activado, los lee VoiceOver.



Con **Lanzar con un toque** activado, la mesa muestra abajo el botón **LANZAR**. El lanzamiento tiene una fuerza y una dirección normales, elegidas por el juego, como cuando tira el teléfono.

Las funciones de accesibilidad del teléfono se activan en **Ajustes > Accesibilidad**. Con Control por voz puedes decir di «toca Lanzar», «toca Stop», «toca Otra vez».

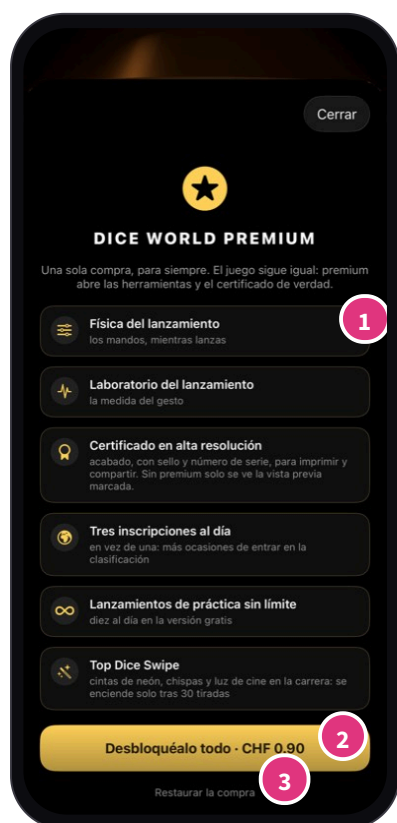
Versión gratuita, Premium y paquete

Qué es gratis, qué se compra y cuánto cuesta

Dice World Challenge se descarga gratis y se juega gratis, sin publicidad. Hay dos compras opcionales: el **Premium**, que se paga una sola vez, y el paquete **5 inscripciones**, que se puede comprar varias veces.

	Gratis	Premium
Tiradas en la carrera y en Solo dados	10 al día	sin límite
Inscripciones en la clasificación	1 al día	3 al día
Cinco dados, parchís	1 partida al día por juego, 2 jugadores	partidas ilimitadas, hasta 6 jugadores (Cinco dados) y 4 (parchís)
Certificado	vista previa marcada	acabado, para descargar e imprimir
Herramientas: física y laboratorio del lanzamiento	no	sí
Top Dice Swipe (cintas de neón y luz de cine en la carrera)	no	sí, tras 30 tiradas

Comprar el Premium



- 1 Qué incluye el Premium, punto por punto.
- 2 **Desbloquéalo todo** con el precio: toca para comprar.
- 3 **Restaurar la compra** : si ya lo has comprado, por ejemplo en otro teléfono o antes de reinstalar la app.

- 1 Toca el sello **PRO** arriba en la mesa, o la tarjeta dorada al principio del menú.
- 2 Toca **Desbloquéalo todo** . El precio está escrito en el botón: en Suiza **CHF 0.90**, en los demás países el equivalente en tu moneda.
- 3 Confirma con Face ID, con el botón lateral o con la contraseña de tu cuenta de Apple.
- 4 El sello PRO se vuelve dorado. Hecho, para siempre.

El paquete «5 inscripciones»

Se abre desde el menú (sección **LA CARRERA**, **5 inscripciones**), desde el panel de la carrera o desde el panel del resultado cuando se acaban las inscripciones. En grande ves cuántas inscripciones tienes ahora. Toca **Consigue 5 inscripciones**: también cuesta **CHF 0.90** y te da cinco tiradas más para mandar a la clasificación. No caducan a medianoche: se quedan hasta que las uses.



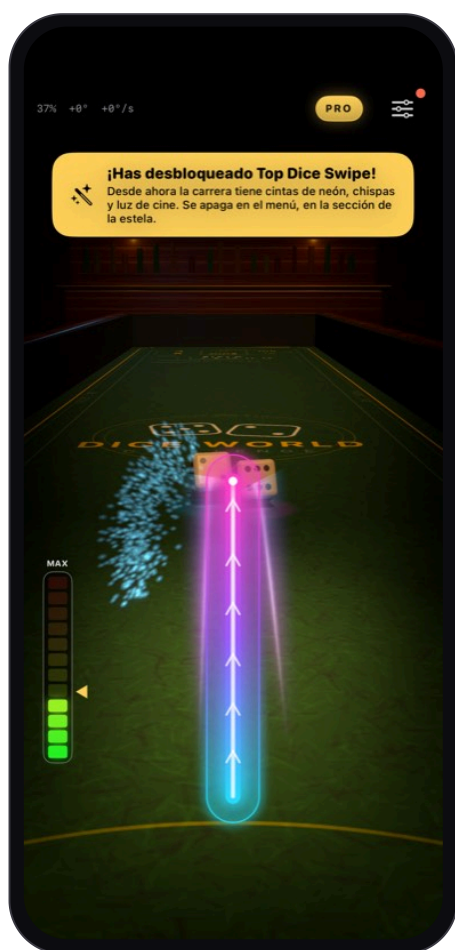
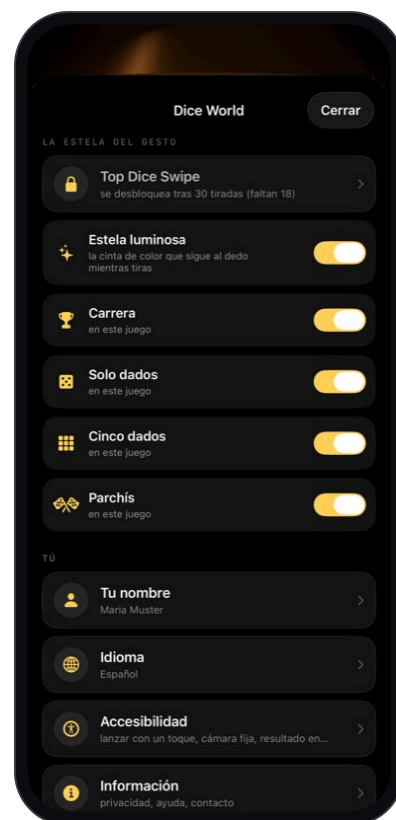
Las herramientas del Premium

En la sección **HERRAMIENTAS** del menú hay dos herramientas para curiosos. **Física del lanzamiento** abre unos controles que cambian cómo se comportan los dados (por ejemplo la gravedad y los rebotes) mientras juegas. **Laboratorio del lanzamiento** muestra sobre una pantalla negra la medida de tu deslizamiento: velocidad, curva y fuerza, punto por punto. No hacen falta para jugar: están ahí para quien quiera mirar dentro del juego. Sus textos son técnicos y en italiano.

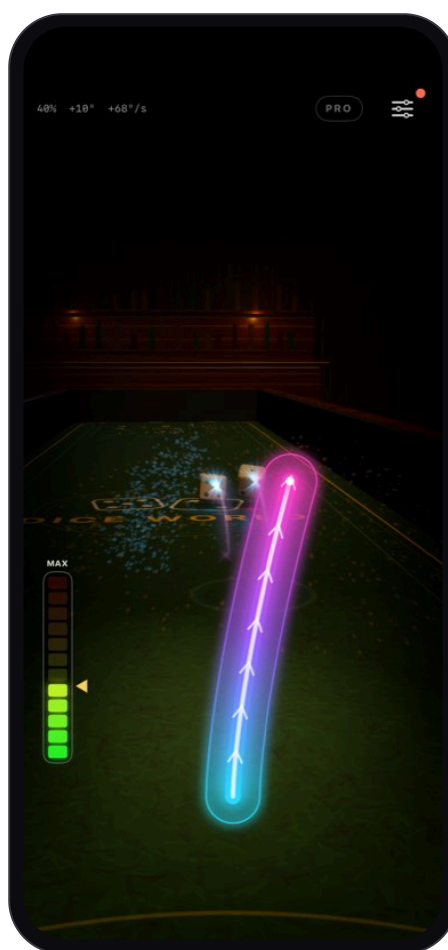
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe es un traje especial para la carrera, incluido en Premium: detrás de los dados corren cintas de neón, en cada choque saltan chispas, la imagen toma una luz de cine y al final la cara ganadora se enciende en oro. La puntuación y la física no cambian: es solo para la vista.

Se desbloquea solo cuando has hecho **30 tiradas** con la app, en cualquier juego (también cuentan las hechas antes de comprar Premium). Hasta entonces, en el menú, sección **LA ESTELA DEL GESTO**, la opción Top Dice Swipe tiene un candado e indica cuántas tiradas faltan. Sin Premium dice «en premium».



En la tirada 30 aparece el aviso, una sola vez.



Una tirada en la carrera con Top Dice: cinta de neón, barra de fuerza, chispas.

Desde ese momento Top Dice está encendido. Si prefieres la carrera de siempre, apágalo con el interruptor **Top Dice Swipe** en la sección **LA ESTELA DEL GESTO** del menú; lo vuelves a encender cuando quieras.



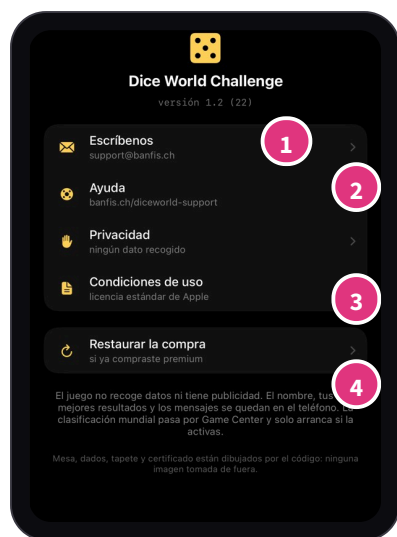
CONVIENE SABER

Las compras pasan por el App Store de Apple: la app nunca ve los datos de tu tarjeta. El Premium queda ligado a tu cuenta de Apple: en un teléfono nuevo basta con **Restaurar la compra**. El paquete, en cambio, vale en el teléfono donde lo compraste.

Información, privacidad y asistencia

Qué sabe la app de ti (casi nada) y cómo contactarnos

En el menú, sección **TÚ**, toca **Información**. Encuentras el número de versión de la app, los contactos y las reglas de privacidad.



- 1 La **versión** de la app: útil si nos escribes.
- 2 **Escribenos** abre un correo para nosotros; **Ayuda** abre la página de ayuda del sitio web.
- 3 **Privacidad y Condiciones de uso**.
- 4 **Restaurar la compra**.

La privacidad en palabras sencillas

- La app **no recoge datos** y **no tiene publicidad**.
- Tu nombre, tus diez mejores tiradas y los mensajes se quedan **en tu teléfono**.
- La clasificación mundial pasa por **Game Center** de Apple y solo se activa **si la enciendes tú**. En la clasificación se ven tu nombre de Game Center y tu puntuación.
- Las notificaciones se crean en el propio teléfono: nadie te manda mensajes desde fuera.
- El juego con teléfonos cercanos va directamente de teléfono a teléfono, sin internet y sin servidores.

Actualizar la app

De vez en cuando publicamos una versión nueva con mejoras. Normalmente el teléfono la instala solo. Para comprobarlo: abre el **App Store**, toca tu foto arriba a la derecha y desplázate hasta las actualizaciones: si está Dice World, toca **Actualizar**.



PREGUNTAS FRECUENTES

Preguntas frecuentes

Las respuestas a las dudas más comunes

? **¿El resultado lo decide el teléfono al azar?**

No. Ningún número está decidido de antemano: los dados vuelan, chocan y ruedan según la física, a partir de tu gesto. El número es la cara que queda arriba cuando el dado se para.

? **¿Por qué dos lanzamientos iguales dan resultados distintos?**

Porque cada vez los dados salen de la mano girados de otra manera, como en la realidad. Tu gesto decide el camino; la suerte, el resto.

? **He deslizado el dedo pero los dados no han salido.**

El gesto fue demasiado corto o demasiado lento. Sal del círculo dorado, haz un movimiento de unos centímetros hacia arriba y levanta el dedo mientras todavía vas rápido. Comprueba también que el resultado de la tirada anterior no siga en pantalla: en ese caso toca OTRA VEZ.

? **No puedo lanzar más: dice que las tiradas de práctica se han acabado.**

En la versión gratuita tienes diez tiradas al día, entre la carrera y Solo dados. Vuelven a medianoche. Con el Premium no hay límite.

? **¿Hace falta internet para jugar?**

No. Internet solo hace falta para mandar tiradas a la clasificación, para verla y para las compras. Los teléfonos cercanos se conectan incluso sin internet.

? **La carrera cierra a medianoche, ¿pero de dónde?**

A medianoche en Suiza, para todo el mundo en el mismo instante. La app te muestra también la hora en tu propio huso horario.

? **Era el primero, pero el certificado de campeón no aparece.**

El título se asigna solo cuando la carrera ha cerrado, al día siguiente, cuando Game Center confirma la clasificación definitiva. Abre el panel World Challenge al día siguiente: si has ganado, encontrarás el botón dorado del campeón de ayer.

? **No veo la hora de cierre de la carrera, o no recibo notificaciones.**

Comprueba que tienes la última versión de la app del App Store. Para las notificaciones, mira en Ajustes > Dice World > Notificaciones que estén permitidas.

? **El botón para participar da un error.**

Hace falta una cuenta de Game Center. Abre los Ajustes del teléfono, toca Game Center e inicia sesión con tu cuenta de Apple; luego vuelve a intentarlo. También hace falta conexión a internet.

? He cambiado de teléfono: ¿he perdido el Premium?

No. En el teléfono nuevo abre Información y toca Restaurar la compra, con la misma cuenta de Apple. Tus diez mejores y los mensajes, en cambio, se quedaron en el teléfono antiguo.

? ¿Puedo quitar la estela o el susurro?

Sí: en el menú, sección EL SONIDO, elige Apagado; en la sección LA ESTELA DEL GESTO apaga Estela luminosa.

? La película de la tirada es demasiado larga.

Toca STOP arriba a la izquierda: pasas enseguida al resultado. Si prefieres siempre una vista fija desde arriba, activa Cámara fija en Accesibilidad.

? El teléfono se calienta mientras juego.

La mesa es tridimensional, con luces y sombras de verdad, y eso hace trabajar al teléfono. Es normal que se entibie. Si te molesta, haz una pausa o baja el brillo de la pantalla.

| Si algo no funciona

- 1** Cierra la app del todo: desliza desde el borde inferior hacia arriba y detente en la mitad de la pantalla; luego empuja hacia arriba la tarjeta de Dice World. Vuelve a abrirla desde el icono.
- 2** Comprueba que tienes la última versión del App Store.
- 3** Reinicia el teléfono.
- 4** Si el problema sigue, escríbenos a **support@banfis.ch**: cuéntanos qué estabas haciendo y añade, si puedes, una captura de pantalla. El número de versión está en **Información**.

¿Necesitas ayuda?

Si algo no está claro o no funciona como se describe, escríbenos: te responde una persona, en tu idioma.



ESCRÍBENOS

support@banfis.ch

WEB DE LA APP

lb26.ch/diceworld-support

Enfoca el código con la cámara del teléfono para abrir la página de la app.



Dice World Challenge

Manual de uso · Edición septiembre 2026