

hasta obtener el "AS" número 13. El que lo logre será el ganador. El que en su turno saca todos "ASES", cualquiera sea el número de dados en juego en ese momento, continúa tirando con la cantidad de dados que le corresponda de acuerdo a los "ASES" acumulados.

EL 10 - 10

Una sola tirada con tres dados. Aquellos que hacen 10 ó menos de 10 siguen jugando, los que hacen más de 10 son eliminados, el último jugador gana la partida.

EL 1 - 2

Cada jugador arroja 10 veces tres dados. Los puntos sumados de los dados deben corresponder con los del tercero, por ejemplo: si saca **4, 2 y 6** será **4+2=6** o si saca **1,4 y 5** será **1+4=5** y se anota el valor del resultado (tercer dado) cada vez que se produce esta situación. El que obtiene el mayor puntaje será el ganador.

EL 1000

La partida se juega con 3 dados y en 3 vueltas. Luego de haber arrojado los dados cada jugador anota sus puntos en el orden que le conviene para hacer un número de 3 cifras. Por ej.: en una tirada se obtiene: **3, 5 y 6** puede anotarse **356 - 365 - 536 - 563 - 635 ó 653**, a elección del jugador. Al final de las 3 vueltas el jugador que haya sumado 1000 puntos o el resultado más cerca de 1000 gana el partido.

LA CRUZ

Se juega con 1 solo dado, intervienen cualquier número de jugadores y todos deben cumplir las mismas tiradas, por lo que deben tener llenas todas las casillas al terminar el juego.

El primero en salir tira el dado todas las veces que quiera sumando lo que obtenga sucesivamente mientras no salga el "AS". En caso de salir todos esos puntos quedan anulados y marca su casillas con una "cruz" pasando el dado al siguiente jugador que procederá de igual forma.

Si el "AS" no sale el jugador puede plantarse cuando lo considere oportuno y el total obtenido lo anota en su casilla. Cuando le toque el turno nuevamente sumará los nuevos puntos a los ya obtenidos, siempre en la misma forma. Si le sale el "AS" no anota y se adjudica una "cruz" en su casilla. Se juega a 100 puntos.

Aquel que los haya alcanzado y tenga los dados en su poder puede seguir tirando para sumar más y hacer más difícil el triunfo a sus rivales, pero corre el riesgo de perder la anotación.

LA OLLA

Interviene cualquier número de jugadores, teniendo adelante dos porotos. Cada uno a su turno tira una vez con dos dados. Si saca un "AS", pone un poroto en la "OLLA". Si saca dos "ASES" pone los dos. Si saca un **6** pasa un poroto al jugador de la izquierda junto con los dados y el cubilete. Si saca dos **6**, pasa los dos porotos. Sacando un "AS" y un **6**, va uno a la OLLA" y otro al jugador de su izquierda. Si saca un "AS" y un **6** y tiene un sólo poroto debe colocarlo en la "OLLA". Cada jugador, siguiendo por la izquierda, tira a su vez.

Los jugadores sin ningún poroto frente a ellos no tiran a menos que un poroto les sea pasado por un jugador de la derecha que haya sacado 6. Así se continúa hasta que todos los porotos menos uno pasen a la "OLLA".

Cuando se llega a esta situación el jugador que posea el único poroto en juego, tira entonces hasta tres veces con los dos dados. Si en alguna de ellas saca un **6** pasa el poroto al próximo jugador, que tirará tres veces también. Se continúa así hasta que uno de los jugadores tenga la suerte de tirar los tres tiros sin sacar **6**, en cuyo caso gana el juego.



Reglas del juego

GENERALA REAL & OTROS DE DADOS

2 ó más jugadores

La generala Real es una versión nueva de la Generala tradicional, enriquecida en algunas variantes que la convierten en un excelente juego familiar.

EL JUEGO

Consiste en hacer la mayor cantidad de números, **1, 2, 3, 4, 5 y 6** colocados en el anotador en orden progresivo, teniendo en cuenta que si la suma de todos ellos da 65 ó más se le agregan como premio 30 puntos.

Además están los juegos denominados mayores que son: Escalera menor, Escalera mayor, Full, Poker, Generala y Generala Real.

Se juega con 5 dados. Para decidir quien comienza el juego cada jugador arroja los 5 dados, el que obtenga el mayor puntaje será el primero, lo seguirá el de su derecha y así sucesivamente.

DESARROLLO DEL JUEGO

El primer jugador arroja los 5 dados y según el resultado elige números repetidos u otra variante que le permita armar un juego. Los dados que no le sirven los coloca en el cubilete y vuelve a tirar repitiendo la acción anterior tratando de obtener más números iguales ó armar un juego. Se puede tirar 3 veces, luego se anotan los puntos obtenidos en la casilla correspondiente del anotador.

JUEGOS MAYORES

Escalera Menor : se forma con **1 - 2 - 3 - 4 - 5**

Escalera Mayor : se forma con **2 - 3 - 4 - 5 - 6**

Full : se forma con 3 dados del mismo número y 2 iguales de otro.

Poker : se forma con 4 dados de igual número.

Generala : se forma con 5 dados de igual número.

Generala Real : se forma con 5 dados con el número 1.

Del Poker: Cuando todavía no se ha logrado hacer el Poker y en el segundo o tercer tiro se obtiene Generala, y ésta ya se anotó o borró, no se puede anotar Poker aunque haya 5 dados iguales; si es el segundo tiro se debe tomar un dado y arrojárselo nuevamente. Si se repite el número de la Generala no se puede anotar Poker, pero si es distinto sí.

GANADOR

Una vez que todos los jugadores hayan completado las casillas del anotador el ganador será quien haya obtenido el mayor puntaje de la suma de todas las casillas.

En caso de jugar 2 ó 3 jugadores, el ganador será uno sólo, si son más de 3, los jugadores pueden acordar un premio al segundo (esto se debe disponer antes de empezar la partida)

EMPATE

En caso de empate, será ganador el que obtenga el mejor puntaje en la próxima partida (al margen de los demás jugadores).

GENERALA CLASICA

Las reglas son iguales a las de la Generala Real y las anotaciones son de acuerdo al anotador de Generala (ver dibujo)

JUGADORES									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Escalera									
Full									
Poker									
Generala									
D. Generala									
TOTAL									

Los juegos mayores son:

Escalera: 1-2-3-4 y 5 ; 2-3-4-5 y 6 ó 3-4-5-6 y 1, el 1 se puede colocar después del 6.

Full: 3 dados del mismo número y 2 iguales de otro.

Poker: 4 dados iguales (ver: "Del Poker" en Generala Real)

Generala: 5 dados iguales.

Doble Generala: igual a la anterior (es optativa).

VALORES: Escalera: 20, Full: 30, Poker: 40, Generala y Doble Generala: 50.

JUEGO SERVIDO: cuando al arrojar los 5 dados de una sola vez se obtiene un **Juego Mayor** estos tienen un premio de 5 puntos más. excepto la Generala, En este caso se gana el partido aunque ya estuviera anotada la Generala.

OPCIONES DEL JUEGO DE GENERALA

Del Revés: las caras opuestas de los dados suman 7 (1-6, 2-5 y 3-4), por lo tanto si se busca un 4 se canta: "Del Revés", antes de tirar o levantar el cubilete que cubre el dado. Si sale el 3 gana por ser contrario al 4. Se puede cantar "Del Revés" para uno, dos ó tres dados.

Pedir Número: cuando para completar un **Juego Mayor** se necesita un número, se puede reemplazar por un "número pedido" antes de tirar. Si se obtiene el "número pedido" este cubre el lugar del número correspondiente. El pedido se hace solamente a un dado.

Por Orden: la planilla se anota por orden ascendente, primero el 1 luego el 2 y así sucesivamente hasta la Generala.

Los juegos de Generala permiten cualquier tipo de variante, analice el anotador e invente la suya.

OTROS JUEGOS

LAS 500

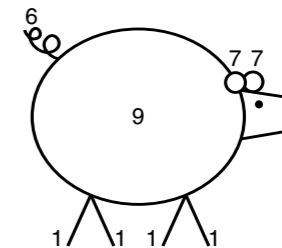
Se juega con 5 dados, intervienen cualquier cantidad de jugadores. El 1 vale 100 puntos, el 6 vale 60 puntos los demás según su número: 2, 3, 4 y 5 puntos. respectivamente. Se sortea quien juega primero igual que en la Generala.

DESARROLLO DEL JUEGO

En el primer tiro se arrojan los 5 dados y se apartan únicamente todos los 1 que salgan, por que son los de más valor. Cada vez que se arrojan los dados es obligación apartar por lo menos uno. En el segundo tiro se arrojan los dados restantes apartando uno por lo menos, si no hubiera un 1 se puede apartar si hay: un 6 ó: un 5, un 4, un 3, y en último término un 2.

Cinco son los tiros máximos que pueden hacerse y el mínimo depende de la suerte en sacar repetido el 1 y el 6, salvo cuando en una sucesión se sacan cinco 1. En este caso se sigue tirando otra sucesión sumando puntos y así sucesivamente, hasta la tirada en que debe apartar un dado de menor valor. El que tire cinco 1 en una sola tirada, gana el partido. Todos deben tener la misma cantidad de tiradas y será ganador el que sume más puntos.

EL CHANCHO



Varios jugadores, 2 dados, 1 hoja de papel y 1 lápiz por jugador.

OBJETIVO DIBUJAR EL CHANCHO

Para dibujar:

El cuerpo	hay que obtener	9 (5 y 4 ó 6 y 3)
La trompa	" "	8 (4 y 4 ó 5 y 3)
Cada oreja	" "	7 (4 y 3 ó 5 y 2)
Cada pata	" "	1 (el otro dado no cuenta)
La cola	" "	6 (el otro dado no cuenta)

DESARROLLO DEL JUEGO

Se tiran los dados el que obtenga el puntaje más alto comienza. Para comenzar a dibujar, se debe obtener 9 que es el cuerpo, si no se logra se pasan los dados al vecino de su izquierda, el jugador que obtiene el 9 dibuja el cuerpo y sigue tirando para dibujar la trompa (8), la oreja, etc. Si no le salen los puntos sigue pasando los dados. El primer jugador que dibuja el chancho completo siguiendo el orden hasta la cola gana la partida.

AS Y 13

El ganador será el jugador que logre el "AS" número 13. Se emplean 5 dados y pueden jugar cualquier cantidad de jugadores. Se sortea quien comienza el juego. El primer jugador arroja los dados, si no aparece ningún "AS" pasa el juego al jugador de su derecha, pero si en el primer tiro salen uno o más "ASES", los apartará y seguirá tirando con los demás dados, tratando de obtener más "ASES". Si no lo logra deberá pasar el juego al jugador siguiente. Este hará lo mismo sumando sus "ASES" a los ya acumulados y así sucesivamente hasta que algún jugador obtenga el "AS" número 13. Cuando se llega al "AS" número 9, a continuación se deben usar solamente cuatro dados, cuando se llega al número 10 se usan solamente tres dados, al "AS" 11 dos dados, al "AS" 12 un dado y así se continúa