

# Molino

Para 2 jugadores

El juego incluye: 1 tablero, 9 fichas blancas y 9 negras

Cada jugador recibe 9 piezas del mismo color. Seguidamente se coloca alternativamente una ficha de cada color en una intersección vacía del tablero de juego. A medida que se van colocando las fichas el jugador ya debe empezar a formar una fila de 3 piezas en una misma línea: un molino.

Una vez que se hayan colocado todas las fichas en el tablero, se desplazará alternativamente una ficha siguiendo la línea hasta la siguiente intersección vacía con la intención de formar de nuevo un molino. El jugador que sea capaz de formar un molino podrá retirar del tablero una ficha del oponente, siempre que ésta no forme parte de un molino ya formado. Un molino se puede abrir tantas veces como se desee y volver a cerrar en el siguiente movimiento. El jugador que cierre un molino podrá retirar de nuevo una ficha del oponente. En el caso de que un jugador se quede con 3 fichas se podrá

"saltar", es decir, podrá ocupar con una ficha cualquier intersección vacía siempre que sea su turno. Cuando a un jugador solo le queden 3 fichas en el tablero que formen un molino, deberá abrir su molino en el siguiente turno, incluso si se le quita una ficha y pierde el juego. El jugador que sea capaz de obstruir al oponente de manera que no pueda mover sus fichas o que deje al oponente únicamente con 2 fichas habrá ganado el juego.

## Molino con dados

Cada jugador necesita 9 fichas. También se necesitan tres dados para jugar. Antes de colocar las fichas se tiran una vez los tres dados. Los jugadores se turnan. El jugador que saque un 4, 5 y 6, o 2 x 3 y 1 x 6 o 2 x 2 y 1 x 5 o 2 x 1 y 1 x 4, podrá quitar al oponente una ficha del molino y reemplazar el espacio vacío con su propia ficha. Si de esta manera es capaz de cerrar su propio molino, podrá retirar una ficha más al oponente. Para las demás combinaciones de dados solo se podrá colocar una ficha más. Una vez que se hayan colocado todas las fichas se continuará jugando al Molino de manera normal.

## Molino con salto

Cada jugador juega con 3 fichas. Las 6 fichas se colocan como se muestra en la siguiente imagen. Los jugadores se van turnando para saltar con una de sus fichas a la intersección que deseen. El primero que forme un molino gana.

## Caza

Se reparten 3 fichas blancas a un jugador y 7 fichas negras al otro. Las 10 fichas se colocan como se muestra en la siguiente imagen. El jugador que tiene las 7 fichas negras debe intentar moverlas de manera que forme un molino. Los molinos que se forman al colocar de inicio las fichas no se tienen en cuenta. El jugador que tiene las 3 fichas blancas debe evitar que el oponente forme un molino pudiendo saltar a cualquier otra intersección. Si el jugador con las fichas negras es capaz de formar un molino en 15 movimientos o menos, será el ganador, de lo contrario lo será el jugador con las fichas blancas.

## Damas

Para 2 jugadores

El juego incluye: 1 tablero, 12 piezas blancas y negras

Los jugadores se deben sentar uno frente al otro. El tablero se coloca en el medio de manera que en la parte inferior derecha haya una casilla clara. Las 12 fichas de cada jugador (cada jugador con su propio color) se colocan delante de los jugadores en las casillas oscuras del tablero. Las dos filas de casillas del medio quedan vacías. Los turnos se alternan moviendo las fichas hacia adelante. Las fichas blancas empiezan. Ambos bandos pueden avanzar moviendo las fichas alrededor de una casilla oscura. Las fichas contrarias detrás de las cuales se encuentra una casilla vacía deben saltarse. La ficha sobre la que se ha saltado por encima se deberá retirar del tablero. Si entre dos fichas contrarias hay un espacio vacío éstas también deberán ser saltadas en un doble movimiento. Las dos fichas del contrario deberán retirarse del tablero.

El objetivo es alcanzar el borde opuesto del tablero (el del lado del oponente) con una o varias fichas. En cuanto una de las fichas llegue a la última fila del lado opuesto se convierte en una "dama". La ficha que se convierte en una dama deberá ser identificada (por ejemplo, colocando una ficha encima). A diferencia de las fichas normales, la dama puede moverse sobre varias casillas oscuras, incluso hacia atrás. Si la dama salta sobre una o más fichas contrarias y se puede detener en la casilla que se encuentra justo después de la última ficha, se deberán retirar del tablero todas las fichas que han sido saltadas por la dama. La dama también debe saltar, si se da el caso, sobre las fichas del oponente. Durante el juego resulta importante colocar trampas al oponente, por ejemplo, obligándolo a que salte sobre una ficha sencilla para luego poder quitarle la dama. El jugador que primero se quede sin fichas y damas sobre el tablero pierde. Se puede obtener una posición estratégica de dominio si se controla la diagonal compuesta por 8 casillas oscuras.

## Damas con esquinas

Los jugadores colocan el tablero girándolo de manera que cada jugador tenga en frente suya la esquina oscura. Cada jugador coloca 9 fichas delante suya en las casillas oscuras que se encuentran en la esquina más cercana. Es decir, que en cada esquina debería haber tres filas (casilla 1 x 1, casillas 1 x 3, casillas 1 x 5). El juego tiene como objetivo mover las propias fichas hasta la esquina del oponente y así ocupar las posiciones del otro jugador. Sin embargo, las fichas solo se pueden mover una casilla oscura hacia adelante o lateralmente. No se pueden mover hacia atrás. Se puede saltar sobre las fichas del oponente (sin soplarlas), siempre que la casilla que se encuentre justo detrás esté libre. No se puede saltar por encima de las propias fichas. El primero que ocupe las 9 casillas de la esquina contraria ha ganado.

## Guerra de damas (también: Damas invertidas)

Se trata de un juego de damas que consiste en perder todas las fichas lo antes posible. El primer jugador que se quede sin fichas sobre el tablero gana.

## Lobo y ovejas

Para 2 jugadores

Para este juego, solo se utilizan las casillas oscuras del tablero del juego de Damas. El objetivo del juego es rodear al lobo de tal manera que ya no pueda hacer ningún movimiento. Para el lobo se puede utilizar una ficha negra de damas y para las 4 ovejas fichas de damas blancas. Para empezar el juego se colocan las 4 ovejas en las cuatro casillas negras de la primera fila. El lobo se coloca en cualquier casilla oscura frente a las ovejas, a una o dos filas de separación con las ovejas. Las ovejas comienzan desplazándose (solo) hacia adelante. Sin embargo, el lobo puede ir hacia adelante y hacia atrás. Aquel que le toque mover solo podrá hacer un movimiento y sin saltar. Las ovejas intentarán rodear al lobo de tal manera que ya no pueda hacer ningún movimiento. Para ello, se aconseja que se muevan de la manera más cerrada posible. Ya que, si el lobo logra romper la línea de ovejas, habrá ganado. Principalmente porque las ovejas no pueden moverse hacia atrás.

## Damas francesas

A diferencia del juego de damas tradicional, aquí los jugadores solo pueden avanzar hacia adelante, aunque a la hora de soplar fichas pueden hacerlo saltando hacia delante y hacia atrás. Si el juego lo permite será obligatorio soplar fichas, si es posible, se deberán soplar incluso varias fichas seguidas. Se puede soplar siguiendo la dirección de la diagonal y también saltando en zigzag.

## Damas italianas

La variante "Damas italianas" es conocida desde el siglo XVI. Se colocan por jugador 12 fichas que únicamente pueden ser movidas hacia adelante. Debe tenerse en cuenta: las damas solo pueden ser sopladas por damas y no por simples fichas. Siempre que se pueda, se debe soplar el mayor número de fichas contrarias.

## ¿Quién tiene el 6...?

Para 2-4 jugadores

El juego incluye: 1 tablero, 16 peones, 1 dado

Este emocionante e interesante juego de mesa para niños y adultos es muy fácil de jugar. El tablero de juego se coloca en el centro. Cada jugador coge 4 peones de un mismo color y ocupa las 4 esquinas correspondientes. Seguidamente se tira el dado por turnos hasta que alguien saca un 6. El jugador que saque el 6 empieza. El objetivo consiste ahora en llevar sus 4 peones lo más rápido posible "al puerto" dando una vuelta al tablero. Los turnos para tirar el dado se alternan y se sigue en sentido horario. Cada jugador mueve el peón que quiera del mismo color tantas casillas como indique el dado. Si un jugador cae con su propio peón en una casilla ya ocupada por otro jugador, éste deberá quitar su peón de la casilla y colocarla en su respectiva esquina para iniciar de nuevo el largo camino hasta el puerto. En caso de que dicha casilla esté ocupada por un peón del mismo jugador, el desplazamiento no se podrá efectuar teniendo que desplazarse con otro peón. En este caso los peones propios y contrarios podrán saltarse.

Para que el juego sea aún más interesante se pueden acordar también las siguientes reglas:

- que se permita volver a tirar el dado después de haber sacado un 6,
- que para entrar al "puerto" se deba sacar exactamente el número requerido,
- que los diferentes peones no puedan entrar en el juego hasta que no se haya sacado antes un número en concreto (por ejemplo, 1, 3 o 6).

El primer jugador que consiga llevar al "puerto" sus cuatro peones será el ganador.

## Escaleras

El popular juego de dados para niños a partir de 5 años.

El juego incluye: 1 tablero, 1 dado, 4 peones

Preparación del juego: cada jugador recibe un peón de un color diferentes que se coloca delante de la casilla inicial. (También pueden jugar más de 4 jugadores, para ello se deberán coger más peones de otros colores).

Desarrollo del juego: El jugador más joven empieza, seguido en sentido horario por los demás jugadores. Cada jugador avanza con el peón tantas casillas como haya indicado el dado. En una misma casilla se pueden concentrar tantas figuras como se quiera, las figuras no se "comen" entre sí. En caso de que un peón aterrice en una casilla especial éste deberá subir o bajar.

Como aclaración:

Hacia arriba: de casilla 1 a casilla 21, de casilla 6 a casilla 15, de casilla 11 a casilla 28, de casilla 19 a casilla 52, de casilla 31 a casilla 52, de casilla 46 a casilla 63, de casilla 57 a casilla 73 y de casilla 67 a casilla 80.

Hacia abajo: de casilla 13 a casilla 8, de casilla 35 a casilla 16, de casilla 50 a casilla 44, de casilla 55 a casilla 38, de casilla 75 a casilla 70 y de casilla 78 a casilla 59.

El primero en llegar a la casilla de llegada es el ganador.

## Juegos con 1 dado

### El Uno

Cada jugador lanza el dado hasta que saca un 1, pudiendo tirar un máximo de diez veces. El jugador que haya necesitado el menor número de lanzamientos gana.

### Número de casa mayor

Cada jugador tiene 3 tiradas. En la primera tirada el jugador todavía puede decidirse por todas las posibilidades: anotar el número que ha salido en primer lugar (centenas), en segundo lugar (decenas) o en tercer lugar (unidades). Después de la tercera tirada se obtiene un número de tres dígitos (número de casa). El jugador con el número de casa más alto gana la partida.

### Jule

Para jugar con cuantos jugadores se quiera. Se tiran los dados por turnos. El juego tiene como objetivo sacar lo antes posible todos los números del 1 al 6 en orden numérico ascendente y hacer lo mismo en orden descendente, es decir, del 6 al 1. Si un jugador saca, por ejemplo, un 1, lo anota e intenta sacar seguidamente un 2; en caso de que no lo consiga deberá pasar el turno al siguiente jugador. Aquel que sea capaz de anotar todos los números del 1 al 6 prosigue con el juego en la numeración decreciente. El jugador que sea capaz de completar el orden número decreciente gana.

### Quince 15

Se juega por turnos. Cada jugador lanza el dado hasta que alcance una puntuación de 15 o se detenga justo por debajo de dicha cantidad. El jugador que supere los 15 sale del juego. El primer jugador capaz de alcanzar los 15 puntos gana. Si nadie es capaz de llegar a los 15 puntos, será ganador aquel que más se aproxime a dicha cifra.

## El juego del piojo

Preparación y desarrollo del juego: En el centro de la mesa se coloca para todos los jugadores una plantilla parecida al siguiente piojo, que se puede dibujar con exactamente 13 trazos: Cada jugador elige un número entre 1 y 6 y lo anota en un papel. Seguidamente se lanza el dado por turnos teniendo cada jugador una tirada. Si alguien saca el número que ha anotado deberá dibujar sobre su papel el primer trazo de los 13 trazos de los que se compone el piojo, empezando primera con el tronco, luego la cabeza, los ojos, las antenas, las piernas y finalmente la cola. El primer jugador que complete su piojo gana la partida.

## Juegos con 2 dados

### Estrella

Se tiran los dados por turnos. Sólo se cuentan los unos. El jugador que después de 5 o 10 turnos haya sacado el mayor número de unos gana.

### Pareja y siete

Se juega por turnos. Primero se intenta sacar en el menor número posible de tiradas una pareja, es decir, el mismo número en ambos dados. Una vez que se ha conseguido una pareja se debe intentar sacar un siete, es decir, que la suma de ambos dados sea igual a 7. El primer jugador que lo consiga, siguiendo el orden correcto, gana.

## Nueves

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 2 dados de puntos, objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)

Objetivo del juego: Cada jugador deberá tratar de conseguir objetos de recuento en la primera fase del juego para luego deshacerse de ellos lo antes posible en la segunda parte del juego.

Preparación y desarrollo del juego: Primero se colocan 9 objetos de recuento en el centro de la mesa. Cada jugador cuenta con una tirada de dos dados por cada turno. Si el jugador alcanza con esta tirada más de 9 puntos, deberá coger tantos objetos de recuento como puntos sobrepase de los 9, es decir, si ambos dados suman 10 puntos deberá coger 1 objetos de recuento, con 11 puntos coge 2 objetos de recuento y con 12 puntos, 3 objetos de recuento. Si un jugador consigue en una tirada 9 puntos o menos, no necesitará coger ningún objeto de recuento, seguidamente pasa los dados al siguiente jugador. El juego continúa hasta que se hayan repartido todas los objetos de recuento.

Ahora llega la segunda fase de juego: Todos los jugadores que no hayan recibido ningún objeto de recuento son eliminados. La tirada de los dados continúa en el mismo sentido que en la primera fase, con una diferencia: los puntos que se consigan ahora por encima de los 9 irán descontando objetos de recuento, es decir, que se irán devolviendo los objetos de recuento nuevamente.

El primero que devuelva todos los objetos de recuento gana.

## Once arriba

El juego incluye: objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)

Cada jugador deposita 5 objetos de recuento en la caja. El jugador que saque 11 puntos se queda con los objetos de recuento que se han depositado en la caja. Quien saque un 12 duplica el depósito de la caja. Todos los que se quedan por debajo de 11 deben depositar el valor obtenido de restar dicho número a 11 (por ejemplo, si alguien saca 5 puntos deberá depositar seis objetos de recuento).

## Juegos con 3 dados

### Serie

Se juega por turnos. Cada jugador puede tirar tres veces. Sólo se contabilizan las series, es decir, una secuencia numérica normal: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. Gana el jugador que alcanza el mayor número de puntos. Antes de empezar a jugar se puede acordar que un jugador pueda dejar uno o dos dados después del primer o segundo lanzamiento y luego continuar jugando solo con dos o un dado.

## Emperador Nerón

Para 2 jugadores

Se lanza por turnos, el primero que saque un 6 empieza. Se aparta el dado con el que se ha sacado un seis y luego se intenta obtener con los demás dados el número de puntos más alto. Si, por ejemplo, sale un 5 y un 2, se puede dejar el 5 de lado e intentar mejorar el 2. O se intenta mejorar ambos dados con la última tirada. El jugador que consiga el mayor número de puntos gana.

## Árbol de Navidad

Cada jugador necesita 12 cerillas/palitos. Cada vez que se saque un 1 se coloca un palito para ir montando su árbol de Navidad (ver ilustración) y se vuelve a tirar de nuevo. Si no vuelve a salir un 1 se pasa al siguiente turno. Para completar el árbol de Navidad se necesita sacar un 1 doce veces. En caso de que en la última tirada se saquen más unos de los que se requieran, se deberá retirar un palito por cada uno que se haya sobrepasado. Por ejemplo: Falta colocar el último palito y el jugador saca un trío de unos (3 puntos). De esta manera, el jugador deberá colocar un palito y quitar otros dos. Para completar el árbol necesitaría sacar ahora dos veces un 1. El jugador que complete primero su árbol gana.

## Parejas y tríos (Pasch)

Cada jugador tiene 3 tiradas. Se puntúa según el número de las parejas y los tríos. Es decir, en el caso de las parejas, 5 - 5 equivale a 5 puntos y 3 - 3 cuenta como 3 puntos. En el caso de los tríos se puntúa multiplicando el número que se repite por 4, es decir, 6 - 6 - 6 equivale a 24 puntos.

## Matemáticas

Se tira por turnos y en cada turno el jugador puede tirar hasta cuatro veces. Después de cada tirada se suman los puntos que han salido y la suma se anota en orden de tirada como a, b, c, d.

Ejemplo para realizar el cálculo :

Formal  $a + b \times c$ : d = puntuación.

Ejemplo de tirada:

1. Tirada (a) = 7 puntos
2. Tirada (b) = 5 puntos
3. Tirada (c) = 9 puntos

4. (d) = 4 puntos  
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (puntuación)  
 El jugador con la puntuación más alta es el ganador de la ronda.

## Trébol

El juego incluye: objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)  
 Se trata de un juego para 3 personas. Primero se colocan 11 objetos de recuento en el centro de la mesa. Se juega por turnos. El jugador que saque menos de 11 puntos puede sacar 2 objetos de recuento de la mesa. El jugador que saque más de 11 puntos deberá ver cómo los demás jugadores cogen un objeto de recuento cada uno. Si se consiguen exactamente 11 puntos no se deberá retirar ningún objeto de recuento. El último objeto de recuento (el 11°) que queda en la mesa sirve como objeto de desempate. El jugador que tire la puntuación más alta se queda con este último objeto de recuento. De esta manera, también se determina el ganador si hasta el momento ha habido 2 jugadores que han reunido muchos objetos de recuento. Pierde el jugador que reúne la menor cantidad de objetos de recuento.

## Las dos Carlotas

Se juega por turnos. Las puntuaciones que van sacando los jugadores se van sumando. El jugador al que le toque sumar 66 puntos o más pierde.

## Ramba Zamba

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 3 dados de puntos, lápiz, papel

Objetivo del juego: se trata de anotar los tres puntos de los tres lanzamientos seguidos en la casilla de anotación de manera que de el número más alto posible.

Preparación y desarrollo del juego: Antes de empezar el juego se traza una lista de participantes de la siguiente manera:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

El primer jugador de la lista comienza a tirar los dados, tirando un dado tras otro sobre la mesa. Después del lanzamiento de cada dado debe decidir en qué casilla anotar los puntos sacados. En la columna "C" (centenas), en la columna "D" (decenas) o en la columna "U" (unidades). De esta manera, después del tercer y último lanzamiento aparece un número de tres dígitos, que debería ser lo más alto posible. El número más alto alcanzable es 666, el más bajo 111. Obviamente que si en el primer lanzamiento se saca un seis, este se anotaría en la casilla de las centenas. Si al principio se saca un número bajo, lo más probable es que se anote en las decenas o unidades, con la esperanza de mejorar en el siguiente lanzamiento. Y así se pasa al siguiente turno. Después de un número de rondas previamente acordado, cada jugador suma todos los números anotados. Aquel que alcance la suma total más elevada será ganador del "Ramba Zamba".

## Juegos con 4 dados

### Parejas

Para este juego se dibujan con un lápiz en color gris 2 de los 4 dados. Los dados blancos son los positivos, los grises los negativos, es decir: Los puntos de los dos dados blancos suman y los puntos de los dados grises restan. Cada jugador tiene 5 tiradas. Los resultados que sean negativos también deben anotarse. El jugador que obtenga la puntuación final más elevada gana.

### Belcebú

En este caso 3 dados blancos juegan contra 1 gris, el "Belcebú". Es decir, a la suma positiva de los 3 dados blancos se le restan los puntos del dado gris. Se juegan un total de 5 rondas.

## Juegos con 5 dados

### 10 000

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 5 dados de puntos, papel y lápiz para anotar las puntuaciones.

Objetivo del juego: conseguir lo antes posible 10 000 puntos, obviamente combinando las puntuaciones de los dados.

Preparación y desarrollo del juego: se juega por turnos con cinco dados. El jugador que consiga llegar primero a 10 000 punto gana.

Para ello se tienen en cuenta los siguientes valores de puntuación:

El "1" = 100 puntos

El "5" = 50 puntos

Tres veces "1" = 1 000 puntos

Tres veces "2" = 200 puntos

Tres veces "3" = 300 puntos

Tres veces "4" = 400 puntos

Tres veces "5" = 500 puntos

Tres veces "6" = 600 puntos

Escalera grande = 2 000 puntos (Los cinco dados muestran una secuencia de números, por ejemplo, 1- 2 - 3 - 4 - 5 o 2 - 3 - 4 - 5 - 6).

Cada jugador tiene por turno un máximo de tres tiradas. Después de cada tirada el jugador debe decidir qué dados deja sobre la mesa y con qué dados sigue tirando. Los dados que deje sobre la mesa ya no se podrán utilizar en la segunda o tercera tirada. Después del tercer lanzamiento se cuentan los puntos (por ejemplo,  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , los dados con los que no se pueda obtener ninguna combinación de puntos no se tienen en cuenta; esta ronda da un total de 500 puntos). El primer jugador en alcanzar o superar los 10 000 es el ganador del juego.

## Chicago

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 5 dados de puntos, papelitos, lápiz.

Objetivo del juego: en Chicago, el jugador que primero consiga 1 000 puntos gana. Preparación y desarrollo del juego: primero se crea una lista con todos los jugadores en donde se anotan los puntos. En Chicago, el número uno tiene un valor de 100 puntos, mientras que el seis vale 60 puntos. Todos los demás puntos del dado se cuentan de manera normal. Cada jugador tiene por turno un máximo de tres tiradas. Al lanzar los dados se pueden tirar los 5 dados tres veces seguidas, pero también se puede optar por "dejar" los dados que a uno más le convengan y continuar con los dados restantes. Aunque, hay que tener en cuenta que los dados que se dejen sobre la mesa no pueden volver a ser utilizados. Si el jugador cree que después de dos tiradas o incluso una ya tiene suficientes puntos, puede "plantarse". Los siguientes jugadores también tendrán únicamente un tiro o dos, las mismas tiradas que el primer jugador. La siguiente ronda se empieza por el jugador que tiene el siguiente turno, que será el que determine el número de lanzamientos para esta ronda. A cada jugador se le abona la puntuación obtenida, es decir, se añade al resultado de la ronda anterior. Sin embargo, todavía hay que tener en cuenta la siguiente regla: Si en la primera tirada se sacan dos seises, se puede convertir un seis en un uno.

## Banquero

Cada jugador tiene 5 tiradas. Los dados son lanzados de uno en uno. Al tirar los dados se puede sumar una vez, restar una vez, multiplicar una vez y dividir una vez, lo que resulta determinante es el orden en el que se aplican las operaciones de cálculo.

Por ejemplo: Si después de los primeros 2 lanzamientos se obtiene un 2 y un 5, entonces lo más probable es que se aplique la operación de sumar para obtener un 7. Si en la tercera tirada sale un 1, es recomendable dividir. De manera que el número 7 se mantiene. Si en la cuarta tirada se obtiene un 6, se multiplicaría y se obtendría un 42. En el último lanzamiento sólo quedaría la opción de restar. Suponiendo que se saca un 3 se obtendría una puntuación final de 39 puntos. El jugador con mayor puntuación final gana. Puesto que no todas las divisiones dan números naturales se deberá acordar antes de iniciar el juego si se redondean o no.

## Vabanque

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 5 dados de puntos, lápiz y papelitos, cada jugador recibe la misma cantidad de objetos de recuento (por ejemplo, palitos, palitos, fichas de juego, etc.)

Objetivo del juego: se intentan combinar los resultados de los cinco dados tirados sucesivamente de manera que aplicándoles las cuatro operaciones de cálculo básicas se consiga el número más alto.

Preparación y desarrollo del juego: Cada jugador lanza primero un dado, aquel que obtenga el número más alto empieza el juego encargándose de la "banca". Cada jugador da sus 20 objetos de recuento al "banquero". Este jugador, el "banquero", empieza tirando los dados por turnos para cada jugador lanzándolos uno tras otro sobre la mesa. El jugador para el que está lanzando el "banquero" debe intentar obtener la mayor puntuación posible utilizando las cuatro operaciones de cálculo básicas. Sin embargo, solo podrá sumar, restar, multiplicar y dividir una vez, independientemente del orden.

Aquí un ejemplo de una partida: El "banquero" saca con el primer dado un 4 y con el segundo un 2. Después del segundo lanzamiento se debe decidir qué tipo de operación de cálculo se aplica, en este caso, supongamos que multiplicamos los dos números y obtenemos un 8 ( $4 \times 2$ ). En el tercer lanzamiento el "banquero" saca un 6,

después de una breve consideración el jugador decide sumar dicha cantidad:  $8 + 6 = 14$ . (De manera que para el cuarto lanzamiento solo quedan las operaciones de "restar" y "dividir"). En la cuarta tirada se saca un 4, que se resta al resultado actual:  $14 - 4 = 10$ . Este resultado debe dividirse finalmente por el valor del quinto lanzamiento, en este caso un 2, dando como resultado 5. El "banquero" anota el número 5 para el jugador en cuestión en una lista de jugadores creada con anterioridad, seguidamente continua con el mismo procedimiento con el siguiente jugador. El jugador que después de una ronda obtenga la puntuación más alta se queda con todo el patrimonio de la banca. Siendo ganador de esta ronda. Cada nueva ronda comienza con un nuevo "banquero".

## Yatzy

El juego se juega con 5 dados. Cada jugador tiene hasta 3 tiradas. Después de la primera y segunda tirada se pueden dejar los dados cuyos valores se consideren más propicios. En el tercer lanzamiento se pueden volver a coger los dados que se han dejado anteriormente. El juego se juega "según la elección de cada jugador", es decir, los valores obtenidos se anotan en una casilla libre del bloque de anotaciones teniendo en cuenta las condiciones o se juega "de arriba hacia abajo" en el orden prescrito. Las condiciones que no se cumplan no recibirán ninguna puntuación.

### Condiciones:

Unos = se anotan los dados con el número "1".

Doses = se anotan los dados con el número "2".

Tres, cuatro, cinco seises, = igual que arriba. Luego se determina el subtotal.

Bonificación = 25 puntos si el subtotal es de al menos 63 puntos.

Después se determina la suma total de la 1ª parte.

1 pareja = solo se anotan los puntos de dos dados con la misma puntuación. 2 parejas = solo se anotan los puntos de dos dados, que no tengan la misma puntuación.

Tres iguales = solo se anotan los puntos de tres dados con la misma puntuación.

Cuatro iguales = solo se anotan los puntos de cuatro dados con la misma puntuación.

Full house = se anotan todos los puntos si se saca "1 pareja" y "Tres iguales".

Escalera pequeña = 15 puntos si se tiró 1-2-3-4-5.

Escalera grande = 20 puntos si se tiró 2-3-4-5-6.

5 x iguales = independientemente del número de dados lanzados, en este caso se contabilizan 50 puntos si los 5 dados muestran el mismo valor.

Chance = aquí se puede anotar el valor total de una tirada cualquiera.

(Esta opción suele utilizarse para aquellas combinaciones de dados que por lo general no reciben ninguna puntuación

o

en caso de sacar números altos.)

Suma final = Determinar el subtotal de la segunda parte y sumarlo al subtotal de la primera parte. El jugador con la puntuación más alta es el ganador.