

1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar se debe fijar el límite de las apuestas

2. DESARROLLO

REGLAMENTO DE GENERALA

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: generalmente de 20 a 45 minutos, según el número de participantes

Número de jugadores: es ilimitado, pero el óptimo es de 3 a 5

Número de dados: cinco

Elementos: un cubilete y una planilla con los nombres de los jugadores en la parte superior las diez categorías anotadas en columna a la izquierda.

2. OBJETIVO

Lograr el máximo de puntaje.

3. COMIENZO

Cada jugador tira los cinco dados para determinar el orden del juego. Sale primero el que saca la suma más baja, el que obtiene la suma inmediatamente superior se sienta a su izquierda y así sucesivamente. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

4. DESARROLLO

Cada jugador puede hacer hasta tres tiros por turno.

Hay diez vueltas por juego, excepto cuando un jugador hace generala servida.

El participante debe hacer una categoría por vuelta. Por lo cual, al final del juego cada jugador tendrá puntaje en cada una de las diez categorías.

El jugador comienza tirando los cinco dados. Si obtiene en los cinco el mismo número habrá hecho generala servida y automáticamente gana el juego. Aun cuando se trate de un número en el cual ya haya hecho puntaje, se computará como generala servida.

Si en su primer tiro el jugador hace un "juego mayor", apartará el o los dados que desee conservar y hará su segundo tiro con los restantes. Si así lo quiere, puede arrojar nuevamente los cinco dados, pues no está obligado todavía a elegir una categoría.

Del mismo modo, en su segundo tiro apartará los dados que le resulten más convenientes y tirará con los restantes por tercera y última vez. Luego que un dado ha sido apartado no se lo puede volver a usar.

Si el jugador hace un "juego mayor" dentro de sus tres tiros, siempre que la categoría elegida esté abierta, se anotará el puntaje en la casilla correspondiente. (Como se explica en puntaje, el jugador que hace un juego mayor en el primer tiro de su turno saca mayor puntaje que quien necesita dos o tres para lograrlo.)

Si no hace un "juego mayor" en sus tres tiros, debe elegir una categoría de números (1 a 6) y anotar el puntaje en la casilla

correspondiente

1:1 as (1) sirve de comodín: se lo puede usar como 2 o como 6 para completar una escalera, pero no en cambio como 3, 4 o 5, ni en ningún otro caso.

Después que el jugador haya completado su vuelta y anotado su puntaje, pasa los dados al participante de su izquierda y el juego continua.

Puntaje: Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de número, se multiplica el total de dados donde éste aparece por dicho número. Por ejemplo: tres 6 valen 18 puntos para el seis; dos 4 valen 8 puntos para el cuatro

LOS VALORES DE LOS JUEGOS MAYORES

Generala: se forma cuando después del segundo o tercer tiro se logran los cinco dados con un mismo número y vale 60 puntos. Cuando esto se logra de un solo tiro, se llama generala servida y el jugador automáticamente gana el juego. (Las, probabilidades en contra de hacer generala servida, son de 1.295 a 1.)

Pocker: (cuatro de un mismo número). Si es servido vale 45 puntos, en caso contrario 40

Full: (tres de un mismo número y un par). Si es servido vale 35 puntos, de lo contrario 30.

Escalera: (1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6). Si es servida se le otorgan 25 puntos y si no lo es, 20

Cuando se hace generala, pocker o full, los valores que indican los dados no se tienen en cuenta para el puntaje. Por ejemplo, sea la generala de 1 o de 6, vale 60 puntos

Nótese sin embargo, que si un jugador ha hecho generala y luego saca cinco de un mismo número puede anotarse punta, a en dicho número si todavía no lo ha hecho. Por ejemplo, si un jugador ya ha hecho generala y saca cinco 6, se anotará 30 puntos al seis.

Cuando se han completado las diez vueltas del juego, se suman los puntajes. Si se juega por dinero, el participante con mayor puntaje se lleva el pozo. (Se puede pagar un tanto por punto según el margen de puntos del ganador sobre sus oponentes.)

5. ESTRATEGIA

Los jugadores no necesitan elegir una categoría hasta el último tiro de su turno. Sin embargo, el participante no debe perder de vista las categorías que ha de completar y seleccionará los dados a separar después del primer tiro, en función de los juegos que le faltan

Recuerde que una vez que el jugador ha obtenido puntaje en una categoría, no puede volver a anotar puntos en ésta. Así, en la décima y última vuelta debe tratar de hacer el juego que le falta aun si en el intento saca cero.