

GENERALA

PREVIA

Los jugadores se acomodan en ronda.

Se busca lápiz y papel, se arma la planilla de juego (explicada abajo) y se designa un encargado de anotar los puntos.

Cada jugador tira los cinco dados para determinar el orden del juego. El que saque la suma más alta empieza y sigue el orden en la dirección de las agujas del reloj.

OBJETIVO DEL JUEGO

Lograr el máximo de puntaje.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador tiene hasta 3 tiros por turno. Hay diez rondas por juego, excepto cuando un jugador hace generala servida.

NOTA: se considera juego servido, cuando el jugador en su primer tiro, saca un juego mayor. Si elige seguir tirando, apartará los dados que desee conservar y hará su segundo tiro con los restantes, perdiendo el derecho de anotarse los puntos del Juego Mayor Servido. El jugador que en el primer tiro de una jugada logre hacer Generala Servida, es ganador absoluto y se da por terminado el partido, salvo que la casilla de la categoría Generala, esté cerrada, en cuyo caso no es válido.

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.

1. El jugador que comienza, tira los cinco 5 dados. Aparta los que le convengan, y tira los restantes de nuevo, repitiendo la operación de separar los dados y luego tira el resto por tercera y última vez. Luego de que un dado haya sido apartado no se lo puede volver a usar.

2. Realizados los tres tiros, el participante elige una categoría y anota el puntaje determinado para la misma. 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.

NOTA 1: Una vez que el jugador obtuvo puntaje en una categoría, ésta se dice que está cerrada y no puede volver a anotar puntos en ella.

NOTA 2: El jugador que no logra realizar un juego conveniente en algunas de sus categorías abiertas, elige la que más le conviene y la suprime. Se procede tachando la casilla correspondiente a esa categoría, cerrando la misma. Así, en la décima y última vuelta debe tratar de hacer el juego que le falta aún si en el intento saca cero.

3. Después que el jugador completa su vuelta y anota su puntaje, pasa los dados al participante de su izquierda y el juego continúa.

4. Cuando se completan las diez vueltas del juego, se suman los puntajes y el jugador que haya obtenido mayor puntaje, gana.

PUNTAJE

NÚMEROS: 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.

JUEGOS MAYORES:

GENERALA: se forma cuando después del segundo o tercer tiro se logran los cinco dados con un mismo número, Vale 60 puntos.

PÓKER: (cuatro de un mismo número). Servido 45 puntos, sino 40

FULL: (tres del mismo número y un par). Servido 35 puntos, sino 30.

ESCALERA: (1-2-3-4-5 ó 2-3-4-5-6). Servida vale 25 puntos, sino 20.

Cuando se hace generala, póker o full, los valores que indican los dados no se tienen en cuenta para el puntaje.

Si un jugador ya hizo generala y saca cinco de un mismo número puede anotarse puntaje en dicho número si todavía no lo hizo.

Ej.: Un jugador hizo generala y saca cinco 6, anota 30 puntos al seis.

TABLA DE PUNTAJE

	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR N	PUNTAJE MAX
GENERALA				60
POKER				45
FULL				35
ESCALERA				25
6				30
5				25
4				20
3				15
2				10
1				5