

Seis dados

Jorge Alonso*

Vigo, 01/2005 — v1.0.1

Índice

1. Introducción	1
2. Sistema de juego	1
2.1. Categorías	1
2.2. Puntuación	2
2.2.1. Dos jugadores	2
2.2.2. Tres jugadores	2
2.3. Hoja de juego	2

1. Introducción

Seis dados es una variante del *Yahtzee*, para 2 ó 3 jugadores, con un sistema de puntuación más sencillo. Fue probado con la ayuda de Yolanda Almuiña.

2. Sistema de juego

Por turnos, cada jugador tira seis dados. Si no le gusta el resultado, tiene derecho a dos repeticiones. Para más repeticiones, ha de gastar comodines.

Una repetición consiste en escoger los dados que se quieran de los que se han tirado, y volver a tirarlos simultáneamente.

El resultado final ha de asignarlo a una categoría de las disponibles, y que se encuentre vacía. El juego termina cuando todas están completas.

2.1. Categorías

A continuación, se listan todas las categorías del juego. Están agrupadas en apartados, siendo los cuatro primeros los básicos, y los dos últimos opcionales. Antes de empezar, debe decidirse qué categorías se emplearán.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

Números: Comprende las categorías **unos, doses, treses, cuatros, cincos** y **seises**. En la primera, se anota el número de unos que se obtienen en los dados; en la segunda, el número de doses; y así sucesivamente. El valor anotado variará entre 0 y 6. *Ejemplo: la tirada (1,1,1,4,6,6) se podría anotar en unos con el valor 3, en cuatros con 1, en seises con 2, y en las demás como 0.*

Grupos: Consta de **pareja, trío, cuarteto, quinteto** y **sexteto**. Una pareja son dos dados que muestran el mismo valor; un trío, tres dados que muestran el mismo valor; etc. Se anota el valor del dado obtenido; variará entre 0 y 6. Nótese que teniendo cuatro dados con el mismo valor, podrá asignarse a *cuarteto*, a *trío* o a *pareja*; ídem con los restantes. *La tirada (1,2,5,5,5,6) puede anotarse en trío o en pareja como 5.*

Escaleras: Una *escalera* es una secuencia de dados cuyos valores son correlativos. Se anota el valor del dado mayor de la escalera. Si la tirada asignada no posee escalera, se anota 0.

Escalera de 3: Hay cuatro escaleras posibles, que son (1,2,3,x,x,x), (x,2,3,4,x,x), (x,x,3,4,5,x) y (x,x,x,4,5,6). Los valores a anotar son 3, 4, 5 y 6, respectivamente.

Escalera de 4: Hay tres escaleras posibles.

Escalera de 5: Hay dos escaleras posibles.

Escalera de 6: Sólo hay una escalera posible, (1,2,3,4,5,6).

Totales, que comprende las siguientes categorías:

Suma máxima: Se anota el valor de la suma de todos los dados. Variará entre 6 y 36.

Suma mínima: Aquí también se anota el valor de la suma de todos los dados, pero lo que interesa es que esta suma sea la menor posible

(es decir, cuanto menos sume, más es el valor obtenido en esta categoría).

Comodines: Cada jugador dispone de seis comodines. Al terminar todas las tiradas, su valor es el número de comodines que quedaron sin gastar. Variará entre 0 y 6.

Agrupaciones (apartado opcional): En estas categorías, que comprenden varios subgrupos de resultados, se anota el resultado de todos ellos. Para comparar entre dos tiradas en esta categoría, se compara primero la del grupo de mayor valor; si son iguales, se procede a comparar la siguiente. El nombre de cada categoría indica los subgrupos de mayor a menor valor.

Pareja doble: Se anota el valor de ambas parejas. *La tirada (1,2,2,3,4,4) contiene una pareja de 2 y otra de 4, con lo que se anota como (4,2). La tirada (1,3,3,4,4,6) se anota como (4,3), y es de mayor valor que la anterior.*

Pareja triple: Se anota el valor de las parejas. *La tirada (2,2,4,4,5,5) se anota como (5,4,2), y es de mayor valor que otra anotada como (5,3,2).*

Trío y pareja: Se anota primero el valor del trío, y después el de la pareja.

Trío doble: Se anota el valor de ambos tríos.

Cuarteto y pareja: Se anota primero el valor del cuarteto, y después el de la pareja.

Extravagancias (apartado opcional): Se aplica lo dicho en el conjunto anterior.

Escalera de 3 y pareja: Se anota primero el valor de la escalera, y después el de la pareja.

Escalera de 4 y pareja: Ídem.

Trío y escalera de 3: Se anota primero el valor del trío, y después el de la escalera.

Sietes: Se agrupan los dados de dos en dos, y se anota el número de sumas que dan 7. Varía de 0 a 3. *La tirada (1,3,3,4,5,6) contiene dos pares, (1,6) y (3,4), que suman 7, con lo que se anota 2.*

2.2. Puntuación

El que consiga el mayor número de puntos en un apartado, obtiene un punto extra en él. En caso de empate, nadie lo lleva.

Puede optarse por terminar la partida en cuanto un jugador alcance un determinado número de puntos.

2.2.1. Dos jugadores

En esta versión, el que obtenga el mayor valor en cada categoría lleva un punto. Se suman todos, incluyendo los puntos extras por apartados, ganando el que obtenga la mayor puntuación.

Opcionalmente, puede jugarse a que gane el que obtenga la *menor* puntuación.

2.2.2. Tres jugadores

En cada categoría, pueden darse uno de los dos siguientes casos:

Tres valores distintos: Gana el jugador cuyo valor sea el intermedio. *En el caso (2,5,6) gana el 5.*

Doble empate: Si dos jugadores empatan, es el tercero el que se lleva el punto. *En el caso (3,3,4) gana el 4, y en (2,3,3) gana el 2.*

Triple empate: Nadie gana el punto de la categoría.

Gana el que obtenga el mayor número de puntos de victoria.

2.3. Hoja de juego

La hoja donde se tomará nota de la marcha de la partida, será como la siguiente (los apartados opcionales están colocados los últimos):

6 Dados			
Jugadores			
Números			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
Grupos			
pareja			
trío			
cuarteto			
quinteto			
sexteto			
Escaleras			
de 3			
de 4			
de 5			
de 6			
Totales			
suma máxima			
suma mínima			
comodines	♡♡	♡♡	♡♡
	♡♡	♡♡	♡♡
	♡♡	♡♡	♡♡
Puntos			
Agrupaciones			
par. doble			
par. triple			
trío y par.			
trío doble			
cuart. y par.			
Extravagancias			
esc. de 3 y par.			
esc. de 4 y par.			
trío y esc. de 3			
sietes			