

JUEGOS CLÁSICOS

100JUEGOS

INSTRUCCIONES

01. AJEDREZ

Cómo jugar al ajedrez

El juego de ajedrez es el más antiguo, fascinante y uno de los más populares de todos los juegos. No hay ningún elemento de azar, y los jugadores encuentran movimientos nuevos e interesantes con cada juego.

El ajedrez se juega con treinta y dos piezas. Cada jugador tiene dieciséis piezas de ajedrez negras o blancas como se muestra en los diagramas A y B. Cada jugador tiene un Rey, una Reina, dos Alfiles, dos Caballos, dos Torres y ocho Peones

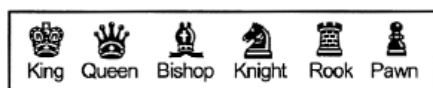


Diagrama A

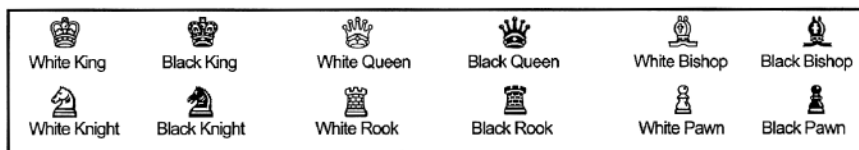


Diagrama B

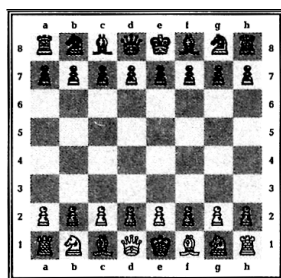


Diagrama C

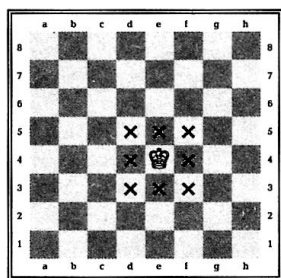


Diagrama D

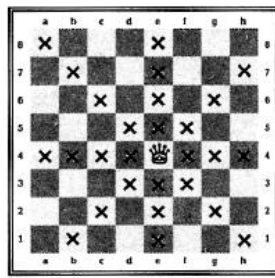


Diagrama E

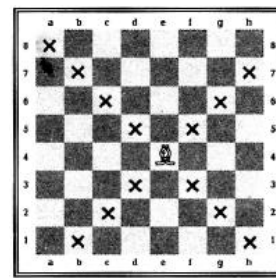


Diagrama F

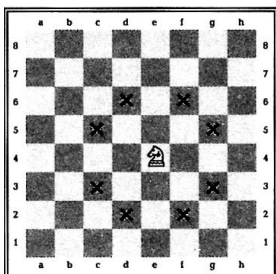


Diagrama G

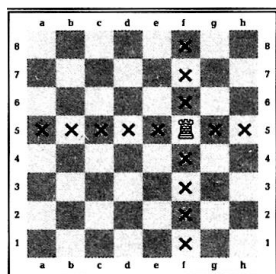


Diagrama H

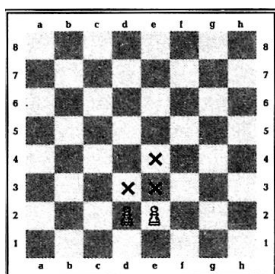


Diagrama I

El juego se juega en un tablero a cuadros, dividido en sesenta y cuatro casillas de dos colores. Coloque el tablero de ajedrez entre los dos jugadores, de modo que cada jugador tenga un cuadrado blanco en la esquina derecha del tablero.

Al comienzo de cada partida, las piezas de Ajedrez se colocan en la posición que se muestra en el diagrama C. El jugador con piezas blancas de ajedrez comienza primero.

El Rey

El Rey puede ser movido a cualquier casilla contigua a la casilla que ocupa. Si el Rey se mueve a una casilla con una pieza opuesta, el Rey captura esa pieza. En el diagrama D, los espacios marcados con X indican las casillas a las que puede moverse el Rey.

La Reina

La Reina se mueve y captura horizontal, vertical y diagonalmente en cualquier dirección, y a cualquier distancia sobre casillas desocupadas. Sin embargo, cuando la Reina captura una pieza contraria, se detiene en esa casilla. En el diagrama E, los espacios marcados con X indican las casillas a las que la Reina puede moverse.

El Alfil

El Alfil se mueve y captura en diagonal en cualquier dirección sobre casillas desocupadas. En el diagrama F, los espacios marcados con X indican las casillas a las que puede moverse el alfil.

El Caballo

El Caballo se mueve y captura en cualquier dirección, mediante una combinación de movimiento de verticalmente una casilla más horizontalmente dos casillas, u horizontalmente una casilla más verticalmente dos casillas. Este movimiento se parece a la letra "L". Se verá que el Knight se mueve a la esquina más alejada de un rectángulo compuesto de seis cuadrados. En el diagrama G, los espacios marcados con X indican las casillas a las que puede moverse el Caballo.

La Torre

La Torre se mueve y captura horizontal y verticalmente solamente, sobre casillas desocupadas. En el diagrama H, los espacios marcados con X indican las casillas a las que puede moverse la torre.

El Peón

El Peón solo avanza una casilla a la vez. Excepto en el primer movimiento, cuando el peón tiene el privilegio de mover dos casillas. El peón es la única pieza de ajedrez que no captura mientras se mueve. Capturas en cualquiera de los dos cuadrados diagonales contiguos al frente. Cada peón que se mueve a una casilla en la última fila del lado opuesto del tablero, puede cambiarse por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color sin tener en cuenta el número de piezas que ya están en el tablero.

Enroque

Cada jugador tiene el privilegio de enrocar una vez en el juego. El enroque consiste en mover el Rey dos casillas a su derecha o izquierda hacia la Torre y colocar la Torre en la casilla de la otro lado del Rey.

Un jugador puede "enrocar" sujeto a las siguientes restricciones:

1. El rey no debe estar en jaque.
2. No debe pasar por encima ni aterrizar en una casilla comandada por una pieza de ajedrez hostil.
3. Ni el rey ni la torre deben haber sido movidos previamente.
4. Ninguna pieza debe interponerse entre el Rey y la Torre.

Objetivo del juego

A. Comprobar

El Rey está en jaque cuando está amenazado de ser capturado por la pieza de un oponente. El jugador debe decir "jaque" cuando la pieza del jugador se mueve a una posición en la que amenaza al Rey del oponente. El jugador no puede renunciar al Rey que está en jaque y dejar que sea capturado. Una de las tres cosas debe hacer el jugador en jaque :

1. El rey debe salir del control.
2. La pieza hostil que pasa debe ser capturada.
3. Se debe colocar una pieza entre el rey y la pieza atacante.

Dado que lo abyecto del juego es la captura del Rey del oponente, el juego se pierde si no se puede hacer ninguna de las tres cosas anteriores. El "jaque" se convierte entonces en un jaque mate.

B. Jaque mate

Cuando el Rey es jaque y no puede salir del jaque, interponiendo una de sus propias piezas o peones, o capturar la pieza hostil, entonces está en jaque mate y el juego termina.

02. BACKGAMMON

Cómo jugar:

El diagrama A muestra la posición adecuada de las fichas para el inicio del juego. El tablero de juego se divide en cuatro partes, y cada jugador tiene una "mesa interior" y una "mesa exterior". Cada mesa se divide en seis "puntos" con colores alternativos, tres cada uno. Las tablas de inicio y exterior están separadas entre sí por una cresta en el centro de la tabla llamada barra.

Objetivo del juego: Lo abyecto del juego es mover todas tus fichas a tu propio tablero de casa y luego llevarlas. Las piezas oscuras y claras se mueven en direcciones opuestas.

El juego: Las leyes del backgammon dicen que cada jugador lanza un dado para determinar quién va primero. Si ambos jugadores lanzan el mismo número, deben lanzar nuevamente hasta que un jugador haya lanzado el número más alto. Los jugadores comienzan el juego tirando los dados por turnos. Un jugador puede mover sus fichas de acuerdo con los números que se muestran en los dados. Los números que se muestran en los dados se consideran movimientos individuales. Por lo tanto, si un jugador saca un 3 y un 4, puede mover una ficha cuatro espacios a un punto abierto, y otra ficha tres espacios a un punto abierto, o puede mover una ficha a un total de siete puntos, pero solo si el punto intermedio está abierto. Un jugador debe usar ambos números de cada tirada siempre que sea posible. Si se puede jugar cualquiera de los números pero no ambos, el jugador debe jugar el más grande. Si un jugador no puede moverse en todo momento, el jugador pierde su turno.

Dobles: Dobles significa tirar el mismo número en ambos dados. Cuando esto ocurre, el jugador puede mover el número que se muestra en los dados cuatro veces. El jugador puede mover la misma ficha en cuatro movimientos, o cualquier otra combinación de fichas que desee.

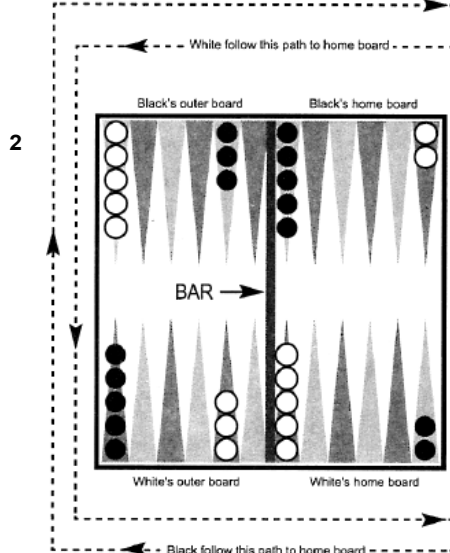
Punto bloqueado: Cuando un jugador tiene dos o más fichas en cualquier punto, la ficha del jugador contrario no puede aterrizar. Una vez que un jugador ha aterrizado dos fichas en cualquier punto, se dice que ha "hecho el punto". No hay límite para el número de fichas que un jugador puede tener en un punto.

Mancha: Es un punto en el que un jugador tiene una sola ficha. Cuando una ficha oponente cae en una mancha, il "golpea" la ficha de mancha. La ficha que fue "golpeada" se coloca en la barra (parte central del tablero).

Barra: Una vez que la ficha del jugador se ha colocado en la barra, debe tirar los dados e intentar "entrar" en su fichero. El jugador debe "entrar" en la mesa interior de su oponente ANTES de poder mover cualquiera de sus otras fichas. La entrada se logra moviendo las fichas a la mesa interior del oponente con los números en los dados. Si el jugador saca un 1, su ficha "entrará" en el punto más alejado de la mesa interior del oponente (es decir, punto 1 en la mesa interior de su oponente). Un 6 "entrará" en el punto 6 de la mesa interior de su oponente. Si el jugador no puede "entrar" porque ambos puntos están bloqueados, el jugador pierde su turno. Una BLANQUEADA o TABLERO CERRADO ocurre cuando la mesa interior de su oponente está completamente cerrada (cada punto está cubierto por al menos dos hombres), momento en el que el jugador continúa perdiendo turnos hasta que se abre un punto.

Duplicación: El backgammon se juega por una apuesta acordada por punto. Cada juego comienza en un punto. Durante el transcurso del juego, un jugador que siente que tiene una ventaja suficiente puede proponer duplicar las apuestas. Puede hacer esto solo al comienzo de su propio turno y antes de haber tirado los dados. El jugador al que se le ofrece el doble puede rechazarlo, en cuyo caso concede el juego y paga un punto. De lo contrario, debe aceptar el doble y seguir jugando por las nuevas apuestas más altas. Un jugador que acepta un doble se convierte en el dueño del cubo y solo él puede hacer el siguiente doble. Los dobles posteriores en el mismo juego se llaman redobles. Si un jugador rechaza un redoblado, debe pagar el número de puntos que estaban en juego antes del redoblado. De lo contrario, se convierte en el nuevo propietario del cubo y el juego continúa al doble de las apuestas anteriores. No hay límite para el número de redobles en un juego. La cantidad de duplicación se mantiene en el bastidor utilizando el dado de duplicación: la primera vez que se acepta un doble, se gira de modo que el número "2" quede hacia arriba y se coloca en la barra. La 2ª vez se acepta un doble, los dados de doblar se giran para que el "4" quede hacia arriba, y así sucesivamente.

Bearing Off: Una vez que un jugador ha movido todas las quince fichas a su mesa interior, puede sacar (eliminar) una ficha tirando un número que corresponda al punto en el que reside la ficha (1 está cerca! al borde y 6 es el más lejano). Si el jugador saca un 2, el jugador puede quitar una ficha del punto dos. Si no hay ficha en el punto indicado por la tirada, el jugador debe hacer un movimiento legal usando una ficha en un punto de mayor número. Si no hay fichas en puntos con números más altos, el jugador debe quitar una ficha del punto más alto en el que reside una de sus fichas. El primer jugador en sacar todas sus fichas gana el juego.



03. PARCHÍS

Para 2-4 jugadores.

El tablero de juego es un cuadrado con una cruz en el centro. Cada uno de los 4 brazos de la cruz se divide en tres columnas, y las columnas se dividen en 4-6 cuadrados. En el centro de la cruz está el cuadrado de meta, que se divide en cuatro triángulos de colores. Cada triángulo de color se combina con una columna central de color que aparece como una pintura de flecha hasta el final. El eje de cada flecha es la "columna de inicio" de un jugador. A la izquierda de cada columna de inicio, un cuadrado desde el borde del tablero hay un cuadrado inicial, también coloreado. Durante el juego, un peón se mueve desde su casilla inicial, en el sentido de las agujas del reloj alrededor del perímetro del tablero, y sube por la columna de inicio del jugador hasta la casilla final. En el espacio a la izquierda de cada brazo hay un círculo o cuadrado para sostener los peones de un jugador antes de que se les permita jugar. No hay casillas de descanso, pero la columna de inicio de color solo puede ser ingresada por los peones de su propio jugador.

Las áreas especiales del tablero están coloreadas con rojo, azul, verde y amarillo. Cada jugador usa peones del mismo color.

Para comenzar el juego: Al comienzo del juego, los cuatro peones del jugador se colocan en el área de inicio de su color. Los jugadores se turnan para lanzar un solo dado. Un jugador primero debe lanzar un seis para poder mover un peón desde el área de inicio a la casilla de inicio.

Para ganar: en el turno, el jugador mueve un peón hacia adelante de 1 a 6 casillas como lo indica el dado. Cuando un jugador lanza un 6, el jugador puede llevar un nuevo peón a la casilla de salida, o puede optar por mover un peón que ya está en juego. Cualquier lanzamiento de un 6 resulta en otro turno. Si un jugador no puede hacer un movimiento válido, debe pasar el dado al siguiente jugador. Si el peón de un jugador cae en una casilla que contiene el peón de un oponente, el peón del oponente es capturado y regresa al área de mirada. Un peón no puede aterrizar en una casilla que ya contiene un peón del mismo color. Una vez que un peón ha completado un circuito del tablero, se mueve hacia arriba en la columna de inicio de su propio color. El jugador debe lanzar el número exacto para avanzar a la casilla de meta. El ganador es el primer jugador en poner sus cuatro peones en la casilla de meta.

04. NUEVE MOLINOS

Para 2 jugadores.

Cómo jugar: Un jugador toma las negras y el otro jugador las blancas. Comienza con negras.

El juego se juega en fases: En la primera fase, los jugadores se turnan para colocar cada una de sus 9 piezas alrededor del tablero. Después de colocar todas las piezas, los jugadores se turnan para mover sus piezas a lo largo de las líneas del tablero, a un lugar sin otra pieza ya allí. Los jugadores deben moverse 1 espacio a la vez.

Lo abyecto del juego es formar molinos, que son líneas de 3 piezas seguidas. ¡Cada vez que formes un mil!, tienes la oportunidad de *quitarle* una de las piezas a tu oponente. Además, cualquier pieza que forme parte de un molino está protegida y no puede ser removida, a menos que no haya otras opciones.

Tu objetivo: reducir a tu oponente a solo 2 piezas, de modo que ya no pueda formar un molino. Alternativamente, si durante la fase de movimiento del juego, los jugadores ya no pueden moverse, pierden inmediatamente.

Flying: Nueve molinos también se puede jugar con la genial Flying Rule. Durante la fase de movimiento, un jugador que se reduce a 3 piezas puede mover cualquier pieza a cualquier espacio abierto en el tablero. Esto le da a un jugador a punto de perder una ventaja. Por lo tanto, se debe tener cuidado al reducir a un jugador a sus últimas 3 piezas.

05. JUEGO DE LA OCA

Los jugadores se turnan para tirar 2 dados y mover su peón por el tablero. La junta incluye:

- El puente (espacio 6), avanza al jugador al espacio 12.
- Una posada al borde de la carretera (espacio 19), el viajero debe dormir durante un turno.
- El Pozo (espacio 31), el visitante pierde 2 turnos.
- El Laberinto (espacio 42), el viajero pierde el rumbo y regresa al espacio 30.
- La Prisión (espacio 52), el prisionero permanece hasta que llega otro, y él intercambia dos lugares. Un medio adicional de escape es sacar un 9 e ir a uno de los campos con dados.
- Espacio 58, la Parca envía al jugador de regreso a comenzar.

Reglas adicionales: Un lanzamiento afortunado de 9 al comienzo del juego avanza a un jugador al espacio 26 (si sacas un 6+3), o al espacio 53 (si sacas un 5+4). Aterrizar en cualquiera de los gansos duplica el movimiento de un jugador. Se necesita un conteo exacto de uno o ambos dados para llegar al ganso central, y si el número lanzado es demasiado grande, el jugador tiene que tomar los números sobrantes al revés. Aterrizar en el espacio de otro jugador envía a ese jugador a donde el recién llegado comenzó el turno. Podrías moverte hacia atrás o hacia adelante; ¡Adelante!

06. JUEGO DE CARRERAS

Para 2-4 jugadores.

Para comenzar, los jugadores colocan sus peones en la línea de salida.

Cada jugador debe lanzar un seis en los dados antes de poder mover su peón de la línea de salida, y luego realizar otro lanzamiento. Una vez que un jugador ha lanzado un seis, mueve su peón a lo largo de la pista.

Si llega a un número con instrucciones, procede como se le indica.

El ganador es el primer jugador en llegar a la línea de meta, pero debe aterrizar exactamente en la línea de meta antes de poder reclamar ser el ganador. Debes tirar el número exacto necesario para aterrizar en la línea de meta.

07. DAMAS CHINAS

Configuración: Las damas chinas pueden ser jugadas por dos, tres, cuatro o seis jugadores. Para el juego de seis jugadores, se utilizan todos los peones y triángulos. Si hay cuatro jugadores, el juego comienza en dos pares de triángulos opuestos. También se debe jugar un juego de dos jugadores desde triángulos opuestos. En un juego de tres jugadores, los peones comenzarán en tres triángulos igualmente distantes entre sí. Cada jugador elige un color, y 10 peones de ese color se colocan en el triángulo del color apropiado.

Objetivo: Ser el primero en mover todos los diez peones por el tablero y hacia el triángulo opuesto.

Cómo jugar: Decide quién será titular. Los jugadores se turnan para mover un solo peón de su propio color. En un turno, un peón puede moverse a un círculo adyacente, o puede hacer uno o más saltos sobre otros peones. Cuando se realiza un movimiento de salto, cada salto debe ser sobre un peón adyacente y en un círculo vacío directamente más allá de él. Cada salto puede ser sobre cualquier peón de color, incluido el del jugador y puede proceder en cualquiera de las seis direcciones. Después de cada salto, el jugador puede terminar o, si es posible y deseado, continuar saltando sobre otro peón. Ocasionalmente, un jugador podrá mover un peón desde el triángulo inicial a través del tablero hasta el triángulo opuesto en un turno. Los peones nunca se eliminan del tablero. Está permitido mover un peón a cualquier agujero del tablero, incluidos los agujeros en triángulos que pertenecen a otros jugadores, incluso triángulos que no están en uso actualmente. Sin embargo, una vez que un peón ha alcanzado el triángulo opuesto. No se puede mover fuera del triángulo, solo dentro del triángulo.

Cómo ganar: El primer jugador en ocupar todos los 10 círculos en el triángulo de destino es el ganador.

Si a un jugador se le impide mover un peón a un círculo en su triángulo de destino debido a la presencia de un peón opuesto en ese círculo, el jugador tiene derecho a intercambiar el peón opuesto con este propio peón.

08. SERPIENTES Y ESCALERAS

Número de jugadores: 2, 3 o 4

Objetivo: Ser el primer jugador en llegar a la casilla "100".

Cómo jugar: Cada jugador toma un contador de color diferente y lanza el dado. El jugador cuya puntuación sea la más alta comenzará primero. Otros jugadores siguen en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador lanza el dado y mueve su contador de acuerdo con el número que se muestra en el dado. Cada vez que un jugador lanza un 6, tiene derecho a tirar el dado nuevamente. Si el contador de un jugador termina su movimiento al pie de una escalera, debe moverse inmediatamente a la casilla en la parte superior de esa escalera. Si el contador de un jugador termina su movimiento en la boca de una serpiente, el contador debe moverse inmediatamente a la cola de esa serpiente. No tiene efecto si el contador cae en cualquier otra casilla. Si el contador cae en una casilla ocupada por el contador del oponente, ese contador se retira del tablero y el jugador al que pertenece debe comenzar el juego nuevamente. Se requiere un lanzamiento exacto para llegar al cuadrado 100.

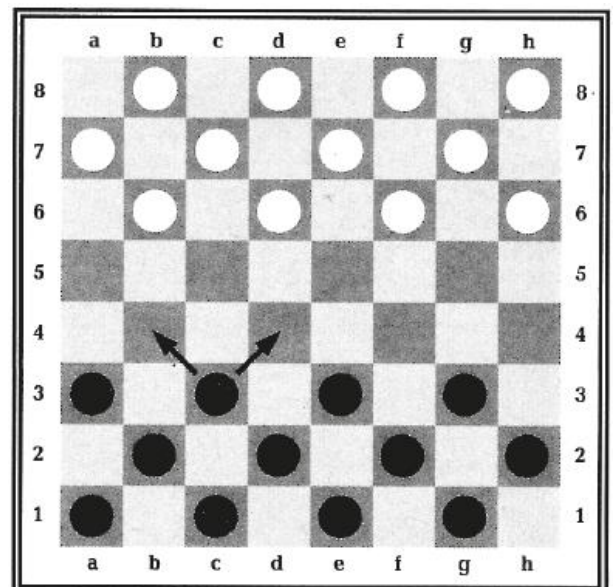
09. DAMAS

Número de jugadores: 2

Objeto: Capturar todas las fichas de tu oponente saltando sobre ellas a un espacio vacío, o bloquear las fichas de tu oponente para que no se pueda hacer un movimiento.

Para jugar: Cada jugador recibe 12 fichas de un color y las coloca en las primeras tres filas de cuadrados negros. Asegúrate de que el cuadrado en la esquina izquierda más cercana a ti sea negro. Los movimientos se limitan a las casillas negras. Los movimientos solo pueden ser hacia adelante en diagonal a un cuadrado vacío (no hacia atrás), ver Diagrama A. Para capturar la ficha de tu oponente, la casilla opuesta a esa ficha debe estar vacía. Salta sobre la ficha de tu oponente en el espacio vacío, luego saca su ficha del tablero. No puedes saltar tu propia ficha. Cuando una de tus fichas llega al lado del tablero de tu oponente, se convierte en un "Rey" y se "corona" al tener otra ficha del mismo color colocada encima. Una vez que eres rey, puedes moverte en diagonal hacia adelante o hacia atrás. Los reyes pueden ser saltados y capturados por damas regulares.

Para ganar: Debes capturar todas las fichas de tu oponente o bloquearlas para que no puedan moverse.



10. SOLITARIO

Para empezar: Coloca un peón en cada espacio excepto en el punto central. Un movimiento se realiza saltando a un espacio vacío, ya sea de lado a lado, o hacia arriba y hacia abajo (no en diagonal). Retire el peón que ha saltado del tablero.

El objetivo es terminar con un peón restante en el lugar central. Una variante es comenzar con cualquier espacio vacío e intentar terminar con un peón en el mismo espacio que estaba vacío al principio.

11. DADO-1000

Requerido: Papel, lápiz y 5 dados

Jugadores: Grupos reducidos

Para comenzar: Haga que cada jugador lance uno de los dados y la tirada más alta vaya primero, continuando en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tirará todos los cinco dados. La puntuación de los dados es: un Uno equivale a 100 puntos, un Cinco equivale a 50 puntos, y tres dados con el mismo número equivaldrán al número de un dado multiplicado por 100. Entonces, si sacas tres doses, tendrías doscientos puntos en total. Si te detienes en ese punto, te quedas con el total de ese turno. Si vuelves a tirar, tu tirada debe sumar a la puntuación o perderás la puntuación de ese turno. Si un jugador tira todos los cinco dados y recibe una tirada sin puntuación, el jugador pierde todos los puntos acumulados para el juego. El primer jugador en anotar 1000 es el ganador.

12. TU PRÓJIMO

Un juego de dados muy antiguo y rápido para dos a seis jugadores, que se juega mejor con seis. Tres dados y al menos diez fichas por jugador es todo lo que se necesita.

Cómo jugar: A cada jugador se le asigna un número del 1 al 6, que representa los números de un dado. Si solo juegan cinco, se ignora el 6. Si solo están jugando cuatro, tanto el 5 como el 6 se ignoran. Con tres jugadores, a cada uno se le dan dos números y con dos jugadores, a cada uno se le dan tres números. Cada jugador por turno tira los tres dados. Si el número de algún jugador sale en un lanzamiento, debe poner una ficha en el bote. Por ejemplo, si el primer jugador saca 5, 5, 3, entonces el jugador al que se le asignó el número 5 pone dos contadores y el jugador al que se le asignó el 3 un contador. El primer jugador en poner todas sus fichas, gana y se lleva el bote. Se juega un número determinado de rondas y cada jugador se turna para ser el primer lanzador.

13. PELIGRO

Se juega con dos dados y estacas.

Cómo jugar: El primer jugador, conocido como lanzador, comienza el juego colocando su apuesta en el centro del área de juego. Los otros jugadores que desean apostar colocan sus apuestas en el centro y el lanzador acepta las apuestas tocando. Una vez realizadas las apuestas, el lanzador lanza los dados para establecer un punto principal. Esto debe ser un total de 5, 6, 7, 8 o 9 y si no logra sacar uno de estos totales, continúa lanzando hasta que lo haga. Una vez establecido el punto principal, el lanzador vuelve a lanzar los dados para establecer un punto de probabilidad que debe ser un total de 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10. Si en el punto de oportunidad saca un out, pierde. Una salida es un total de 2 o 3, conocido como cangrejo, o un total de 12 con un número de punto principal de 5, 6, 8 o 9. El lanzador gana, si al lanzar por el punto de oportunidad, tira un nick. Un nick es un total de 11 cuando el punto principal es 7, un total de 12 con un punto principal de 6 u 8, o un lanzamiento del punto principal en sí. Si se establece un punto de oportunidad, el jugador continúa tirando hasta que vuelve a lanzar el punto de oportunidad y gana o hasta que vuelve a lanzar el punto principal y pierde. Si el lanzador gana, entonces toma todas las apuestas en el centro. Si pierde, cada uno de los otros jugadores recupera su apuesta con una cantidad igual de la del lanzador.

14. BARBUDI

Cómo jugar: Cada jugador lanza un dado. El más alto se convierte en el tirador y el jugador a su derecha se convierte en el fader. El juego gira en sentido contrario a las agujas del reloj en este juego. El fader pone una apuesta. El tirador cubre parte o la totalidad de la apuesta, y otros jugadores, a su vez, pueden cubrir lo que queda o hacer apuestas paralelas entre sí. El tirador o fader puede decidir no apostar en absoluto, en cuyo caso los dados se pasan a los siguientes jugadores. El tirador y el fader tiran los dados alternativamente, el tirador tira primero. Cualquiera de los dos jugadores gana la apuesta si lanza un 3-3, 5-5, 6-6 o 5-6. Pierden si lanzan 1-1, 2-2, 4-4 o 1-2. Ali otras combinaciones no tienen sentido. Mientras el tirador gane, pierda con un 1-2 o el fader gane con un 5-6, los roles del jugador permanecen sin cambios para la siguiente ronda. De lo contrario, el fader se convierte en el tirador y el siguiente jugador en el nuevo fader.

Variaciones: Algunos jugadores juegan lo que se conoce como un juego de dos disparos. En esta versión, el fader puede estipular una decisión de dos disparos cuando pone su apuesta. Los lanzamientos de 6-5 y 1-2 ganan y pierden solo la mitad de la apuesta. En este caso, el tirador o fader puede decidir terminar la ronda allí. Si el fader gana, entonces se convierte en el nuevo tirador. Si ambos jugadores acuerdan un segundo lanzamiento, entonces el tirador vuelve a lanzar primero si ganó, o el fader lanza primero si ganó. La segunda mitad de la apuesta se decide como antes. Si cualquiera de los jugadores gana ambas decisiones, toma las apuestas. De lo contrario, ambos jugadores retiran el suyo. Una vez que se ha jugado una ronda de decisión de dos disparos, ambos jugadores pierden sus roles, independientemente de quién ganó, y los jugadores a la derecha del fader se convierten en el nuevo tirador y fader respectivamente.

15. ASES

Cómo jugar: El orden de juego está determinado por cada jugador lanzando cinco dados, con la mano de póquer o dados indios de mayor rango lanzando primero, y la siguiente más alta en segundo lugar y así sucesivamente. Cada jugador por turno lanza sus dados. Los 1 lanzados se colocan en el centro de la mesa y se eliminan del juego. Cualquier 2 lanzado se pasa al jugador de la izquierda, y cualquier 5 se pasa al jugador de la derecha. Los jugadores continúan sus turnos, lanzando los dados restantes, hasta que no logran lanzar un 1, 2 o 5, o hasta que pierden todos sus dados. El juego continúa alrededor de la mesa hasta que el último dado en juego sale como un 1 y el jugador que lo lanzó gana el juego.

Variaciones: Otra versión jugada simplemente invierte el resultado. El último jugador en lanzar un 1 es el perdedor.

16. CHO-HAN BAKUCHI

Cómo jugar: Un crupier agitará los dos dados, tradicionalmente en una taza o tazón de bambú, y luego volteará la taza de dados al suelo. Luego, los jugadores colocan sus apuestas sobre si el total será "Cho" (par) o "Han" (impar). Luego, el crupier revela los dados y los ganadores recogen su dinero. El crupier a veces actuará como la casa, recogiendo las apuestas perdedoras. Pero por lo general, los jugadores apostarán entre sí (lo que requiere un número igual de apuestas pares e impares) y la casa cobra un porcentaje de las apuestas ganadoras.

17. PERSIGUIENDO A LAS OVEJAS

Se requieren cinco dados.

Cómo jugar: Los jugadores primero ponen una apuesta acordada. Cada jugador por turno lanza los dados hasta que tiran un trío. Las combinaciones de dados se clasifican de la siguiente manera.

6, 6, 6, 6 (Conocido como tai min yéung o "oveja grande")

5, 5, 5, 5 (Cualquier quinteto se conoce como min yéung kung o "carneros")

4, 4, 4, 4 (Cualquier quinteto se conoce como min yéung kung o "carneros")

3, 3, 3, 3 (Cualquier quinteto se conoce como min yéung kung o "carneros")

2, 2, 2, 2 (Cualquier quinteto de un tipo se conoce como min yéung kung o "carneros")

1, 1, 1, 1 (Cualquier quinteto se conoce como min yéung kung o "carneros")

#, #, #, n1, n2 (Clasificar como trío y el total de los dos dados restantes).

Cualquier póker gana todas las apuestas sin más juego. Cuando un jugador tira cualquier trío, el jugador siguiente tira y gana la apuesta del jugador anterior si su mano tiene una clasificación más alta, y pierde su apuesta si es más baja.

18. EL CIELO Y NUEVE

Cómo jugar: Cada jugador se turna para sostener el banco. El banquero establece un límite para las apuestas de los jugadores y los otros jugadores colocan sus apuestas frente a sí mismos. Una vez que el banquero ha cubierto las apuestas, comienza el juego. El banquero tira dos dados. Las 21 manos posibles se dividen en dos categorías, Civil o Militar, y se clasifican como se indica en la tabla.

El banquero gana automáticamente todas las apuestas si tira el cielo o los nueves.

El banquero pierde automáticamente todas las apuestas si lanza el mazo rojo seis o el final tres. Si el banquero lanza cualquier otra combinación, cada jugador por turno liquida la apuesta lanzando los dados. El lanzamiento de un jugador no cuenta a menos que sea del mismo palo que el de la banca, y debe continuar lanzando los dados hasta que lo sea. Los jugadores ganan sus bels si lanzan una combinación de mayor rango y pierden si lanzan una de menor rango. En caso de empate, ni el jugador ni el banquero ganan y sus apuestas se retiran. El banquero mantiene su posición hasta que se completa una ronda en la que ha perdido una apuesta. El jugador a su izquierda se convierte en el nuevo banquero.

Civil		Militar	
6-6	Cielo	5-4	Nueves
1-1	Tierra	6-3	" / "
4-4	Hombre	5-3	Ochos
3-1	Armonía	6-2	" / "
5-5	Flores de ciruela	4-3	Sietes
3-3	Árboles largos	5-2	" / "
2-2	Banco	4-2	Seis
6-5	Cabeza de tigre	3-2	Cincos
6-4	Pelirroja Diez	4-1	" / "
6-1	Siete Piernas Largas	2-1	Tres finales
5-1	Mazo Rojo Seis		

19. DIEZ

Cómo jugar: Cada jugador se turna para ser el banquero. Lugar de los jugadores apuestas sobre el resultado de los dados. Uno de los jugadores (generalmente el jugador a la izquierda del banquero) lanza tres dados. Si suman menos de 10, los jugadores pierden sus apuestas. Si el total es 10 o más, el banquero pierde y paga una cantidad igual en las apuestas de los jugadores. El banquero está en desventaja y los jugadores intentan evitar ocupar la posición.

Variaciones: Algunos jugadores prefieren hacer que las probabilidades sean más justas para el banquero haciendo un total de exactamente 10, un número ganador para el banco.

20. UBILETE

Se requieren cinco dados.

Cómo jugar: El orden de juego está determinado por cada jugador lanzando un solo dado con el más alto tirando primero, y luego con el juego posterior pasando a la izquierda. Cada jugador toma un turno para tirar los dados. En cada turno, los jugadores tienen hasta tres tiradas, reservando los dados que quieran para su mano final. Lo abyecto es tirar una mano de cinco iguales. Todas las demás manos no tienen sentido. Los ases son comodines y se pueden igualar con cualquier otro valor. Se juegan varias rondas y el ganador de un juego es el primero en anotar un total de 10 puntos (patas). Solo el ganador de una ronda obtiene puntos y debe tener cinco iguales. Si ningún jugador ha anotado con cinco Reyes (Carabinas), entonces el último jugador en lanzar los dados tira primero en la siguiente ronda. Un jugador que lanza cinco reyes (con o sin ases), gana la ronda o el juego directamente y tira primero en la siguiente ronda o juego.

Las manos de cinco iguales se clasifican y nombran a continuación:

Cinco Ases (Carabina de Ases). Obtiene 10 puntos.

Cinco Reyes sin Ases Salvajes (Carabina de Reyes Naturales). Obtiene 5 puntos.

Cinco Reyes incluyendo Ases salvajes (Carabina de Kings No Naturales). Obtiene 2 puntos.

Cinco reinas (Cabangas), incluidos ases salvajes. Anota 1 punto.

Cinco jotas (Javas) incluyendo ases salvajes. Anota 1 punto.

Cinco dieces (Gallegos) incluyendo ases salvajes. Anota 1 punto.

Cinco nueves (negros) incluyendo ases salvajes. Anota 1 punto.

Dice	Value
1	= Ace
2	= King
3	= Queen
4	= Jack
5	= 10
6	= 9

21. YATE

Se requieren cinco dados.

Cómo jugar: Cada jugador por turno intenta anotar la cantidad más alta posible para cada una de las doce categorías en la hoja de puntuación. En cada turno, un jugador tiene hasta tres lanzamientos tirando los dados, dejando de lado los que desee usar para una categoría y lanzando el resto. No tienen que usar todos los tres lanzamientos y pueden detenerse después del primero o segundo. Los jugadores deben completar una puntuación para una categoría después de cada turno. Una vez que se usa, no pueden cambiarlo. Las categorías se pueden completar en cualquier orden. Después de que cada jugador haya tenido doce turnos y se hayan llenado todas las categorías de la hoja de puntuación, se suman las puntuaciones y el jugador con el total más alto gana el juego.

1. Unos: Anota un punto por cada 1 lanzado. Máximo de 5 puntos.

2. Doses: Anota dos puntos por cada 2 lanzados. Máximo de 10 puntos.

3. Triples: Anota tres puntos por cada 3 lanzados. Máximo de 15 puntos.

4. Cuatros: Anota cuatro puntos por cada 4 lanzados. Máximo de 20 puntos.

5. Cincos: Anota cinco puntos por cada 5 lanzados. Máximo de 25 puntos.

6. Seises: Anota seis puntos por cada 6 lanzados. Máximo de 30 puntos.

7. Little: Recto 1, 2, 3, 4, 5. Obtiene 30 puntos.

8. Grande: Recta 2, 3, 4, 5, 6. Obtiene 30 puntos.

9. Full House: Trío y un par. Puntúa el valor total de todos los dados.

10. Póker: Puntúa el valor total de los cuatro dados. es decir, 6, 6, 6, 6, 2 anota 24 puntos.

11. Oportunidad: No se requiere patrón. Puntúa el valor total de los cinco dados.

12. Yate: Cinco de su tipo obtiene 50 puntos.

Yartee/Yacht Score Sheet (Yacht scores in Bold)

Upper Section		1	2	3	4	5
Total all 1s						
Total all 2s						
Total all 3s						
Total all 4s						
Total all 5s						
Total all 6s						
Total						
0 / 63+ scores 35 bonus						
Total						
Lower Section		1	2	3	4	5
3-of-a-kind	Total all dice					
4-of-a-kind	Total all dice					
Full House	Total dice / 25					
Low Straight	30					
High Straight	30 / 40					
5-of-a-kind	50					
Chance	Total all dice					
Lower Section Total						
Upper Section Total						
Grand Total						

Ejemplo: Un jugador tira todos los cinco dados que dan como resultado los números 6, 6, 6, 3, 3. Podía anotar para un lleno total sin más lanzamientos. Pero si la categoría de casa llena ya se usa, dejaría de lado los tres 6 y lanzaría los dos dados restantes para tratar de obtener una buena puntuación para la categoría de seises. Los dados restantes se lanzan nuevamente y aparecen como 4 y 6. El 6 se mantiene haciendo un póquer y el dado restante se tira como último lanzamiento. También es un 6 haciendo un yate (cinco de su tipo) y obtiene 50 puntos, lo que termina un turno muy afortunado. Es común que un jugador ingrese cero para una categoría y los jugadores a menudo usan los 1 para esto porque es de baja puntuación.

22. YATZY

Se requieren cinco dados.

Se juega como se describe anteriormente, pero la hoja de puntuación está dividida en secciones de lwo. 1 a 6 como la primera sección, y las categorías restantes como la segunda. Al final de un juego, obtienes una bonificación de 35 si la sección del 1 al 6 totaliza 63 o más. Además, la definición de una gran escalera es cualquier serie de cinco valores de dados consecutivos y una pequeña escalera, cualquier serie de cuatro valores de dados consecutivos. Los jugadores anotan 40 para una gran escalera, no 30.

23. GENERAL

Se requieren cinco dados.

Il se juega como se describe anteriormente para Yacht pero con las siguientes diferencias: Solo hay una anotación directa en General y puede ser 1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6. Anota 25 puntos si se hace con un solo lanzamiento y solo 20 puntos si se hace en el segundo o tercero. Para esta categoría, los ases (1) son comodines y pueden representar un 2 o un 6 si se necesita uno o ambos para hacer una escalera. El full obtiene 35 puntos si se hace con un lanzamiento y 30 puntos si se hace en el segundo o tercero. El póquer anota 45 puntos si se hace con un lanzamiento y 40 puntos si se hace en el segundo o tercero. La categoría de yates se conoce como general. Si se hace con un solo lanzamiento, el juego se gana sin más juego y se conoce como un gran general. Si se realiza en el segundo o tercer lanzamiento, el jugador anota 60 puntos y se le conoce como un pequeño general. Cuando se juega por apuestas, el ganador recibe la diferencia entre su puntuación y la de cada uno de los otros jugadores en una suma preestablecida por cada punto.

24. CHICAGO

Chicago, también llamado Rotation, es un juego para cualquier número de jugadores. Se utilizan dos dados. El juego se basa en las 11 combinaciones posibles de los dados lwo - 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12 - y por lo tanto consta de 11 rondas.

Objetivo: Puntuar cada una de estas combinaciones en turn_ El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

Cómo jugar: Cada jugador tira los dados una vez en cada ronda. Durante la primera ronda, los jugadores intentarán hacer un total de 2, durante la segunda, un total de 3, y así sucesivamente hasta 12. Cada vez que un jugador tiene éxito, esa cantidad de puntos se agrega a su puntuación. Por ejemplo, si está disparando para 5 y lanza un total de 5, gana cinco puntos. Si no logra hacer el número deseado, no anota nada en ese lanzamiento.

25. BÉISBOL

Equipo: 1) Uno, dos o tres dados, según el tipo de juego que se esté jugando; 2) Los juegos de un dado y dos dados requieren al menos tres fichas para que cada jugador represente a sus hombres; 3) Una hoja de papel con un diagrama simple de un diamante de béisbol dibujado en él; 4) Otra hoja de papel para registrar partituras.

Objetivo: El objetivo es anotar el mayor número total de carreras en las nueve entradas por jugador que constituyen el juego. Si los dos jugadores tienen puntajes iguales después de las nueve entradas habituales, se juega un juego de entradas extra. (Tenga en cuenta que en el béisbol, el turno al bate de cada jugador se llama media entrada).

Cómo jugar: El banquero cubre cada apuesta que hacen los otros jugadores, hasta un límite acordado. Cada jugador por turno tiene cinco lanzamientos, poniendo el dado más alto a un lado después de cada tirada y lanzando con el resto. Después del último lanzamiento, con el último dado, se suman los cinco dados guardados. Si el total es 25 o más, entonces el jugador gana y recupera su apuesta con una cantidad igual de la del banquero. Si el total es 24 o menos, el banquero cobra la apuesta del jugador.

Variaciones: Un juego más social, a veces llamado dados altos, se puede jugar sin un banquero. Cada jugador lanza los dados y debe reservar uno (o más si lo desea) después de cada tirada, y lanzar el resto nuevamente. El ganador es el jugador con el total más alto una vez que todos han tenido un turno, quien luego toma las apuestas.

Como juego de dados para dos jugadores, el béisbol se puede jugar de varias maneras diferentes. De los tres que se describen a continuación, el más popular es probablemente el juego de dos dados.

26. BALONCESTO

Equipo: El baloncesto se puede jugar con solo dos dados, o con hasta 10. Muchos jugadores usan ocho dados, ya que entonces hay suficientes para garantizar un juego rápido y puntajes realistas.

Cómo jugar: Un juego consta de cuatro cuartos. En cada cuarto, cada jugador se turna para tirar los ocho dados una vez, siendo su puntuación total para ese trimestre. Si el juego se juega con solo dos dados, cada jugador tira los dados cuatro limas para determinar su puntuación para ese cuarto. El jugador con la puntuación más alta para los cuatro cuartos gana el juego. Si el juego, o la serie de juegos acordados, termina en empate, esto se resuelve jugando cuartos adicionales, hasta que se establezca el ganador absoluto.

27. BÉISBOL DE UN SOLO DADO

Los jugadores lanzan el dado para decidir quién debe batear primero (es decir, disparar el dado primero). Cada jugador por turno lanza media entrada. Una media entrada termina cuando un jugador ha lanzado tres outs (ver más abajo).

Valor de los lanzamientos: Al comienzo del juego, o cuando todas las bases están vacías, un lanzamiento de 1, 2 o 3 permite al jugador poner un hombre (contraataque) en cualquiera de las tres bases que haya lanzado. Un jugador puede tener solo un hombre en una base a la vez. Si lanza 1, 2 o 3 de nuevo, esto le permite al jugador mover a su hombre alrededor del diamante por el número de bases lanzadas, y colocar a otro hombre en la base que lleva el número lanzado. Por ejemplo, si el jugador tiene un hombre en 1 y lanza un 2, el hombre avanza a la base 3 (1 + 2) y se ingresa un hombre de vista en la base 2. Cada vez que un hombre llega al plato, se anota una carrera. Un solo lanzamiento puede dar una puntuación de más de una carrera, si resulta en que más de un hombre llegue a la base. (La regla contra más de un hombre en una base no se aplica al plato). Por ejemplo, si un jugador con hombres en las bases 2 y 3 lanza un 2, ambos hombres avanzan a la base y se anotan dos carreras. Al mismo tiempo, se ingresa un nuevo hombre en la base 2. Un lanzamiento de 4 cuenta como un jonrón y avanza a todos los hombres en las bases a la base de home. El marcador es, por lo tanto, el jonrón más una carrera por cada hombre traído a casa.

Salidas

Los lanzamientos de 5 o 6 son outs.

Un lanzamiento de 5 es como si hubiera habido un hit y un saque de banda, por lo que los hombres en las bases también pueden estar fuera, de la siguiente manera:

- a) Si el jugador tiene solo un hombre en las bases, está fuera
- b) Si tiene hombres en todas las bases, el hombre en base 1 está fuera
- c) Si tiene hombres en las bases 1 y 2, el hombre en base 2 está fuera
- d) Si tiene hombres en las bases 1 y 3, el hombre en base 1 está fuera
- e) Si tiene hombres en las bases 2 y 3, ambos están a salvo

Los hombres en las bases, que no están fuera, permanecen donde están. Un tiro de 6 también es un out, pero es como si el bateador estuviera fuera sin golpear la pelota; los hombres en base están a salvo y permanecen donde están. Tenga en cuenta que tres outs terminan media entrada. Luego, el otro jugador lanza su media entrada para completar la entrada.

28. BÉISBOL DE DOS DADOS

El béisbol de dos dados es similar al juego de un dado, pero los puntajes de los dados cuentan de la siguiente manera: Cualquier 12 o 2 es un jonrón. Cualquier 4 o 10 es un uno, cualquier 11 un dos, cualquier 3 un tres. Con estos, todos los hombres que ya están en las bases avanzan el número apropiado de bases, y un nuevo hombre se inscribe en la base apropiada. Cualquier 6 o 9 es un out, y los hombres en las bases no se mueven. Cualquier 8 es un out, excepto el doble 4 (4 + 4), que es un paseo. En una caminata, un hombre nuevo ingresa a la primera base, y otros hombres avanzan solo si son forzados por él. Cualquiera de los 5 es un out, pero los basistas avanzan una base cada uno (sacrificio). Cualquier 7 es un out y, si hay algún base, uno de ellos también está fuera. Cuando hay más de un base, es la base más cercana; los demás no se mueven.

29. BÉISBOL DE TRES DADOS

Three-Dice Baseball es la versión más simple, y quizás menos satisfactoria, de los dados de béisbol. Cada jugador lanza los dados por turnos, anotando una carrera por cada 1 que se lanza. Cuando un jugador no lanza un 1, la media entrada del jugador termina y su oponente toma el control. El juego consta de las nueve entradas habituales, con entradas adicionales para decidir cualquier empate. Como juego de dados, el béisbol generalmente lo juegan dos jugadores, pero pueden participar más, cada jugador representa a un equipo. Al igual que en el juego real, el ganador es el equipo (es decir, el jugador), que obtiene la puntuación más alta en el juego o serie de juegos.

30. ESCARABAJO

Este es un juego animado para dos o más jugadores: más de seis tienden a ralentizar el juego.

Equipo: 1) Un dado, ya sea uno ordinario o un dado especial de escarabajo, marcado B (cuerpo), H (cabeza), L (patas), E (ojos), F (antenas) y T (cola);

2) Un dibujo simple de un escarabajo como guía, que muestra sus diversas partes y (cuando se usa un dado ordinario) sus números correspondientes; 3) Un lápiz y una hoja de papel para cada jugador.

Objetivo: Cada jugador, lanzando el dado, intenta completar su dibujo del escarabajo. El primero en hacerlo obtiene 13 puntos y es el ganador. Los 13 puntos representan uno para cada parte del escarabajo (cuerpo, cabeza, cola, dos antenas, dos ojos y seis patas).

Cómo jugar: Cada jugador lanza el dado una sola vez en cada ronda. Cada jugador debe comenzar lanzando una B (o un 1); esto les permite dibujar el cuerpo. Cuando esto se ha extraído, pueden lanzarse hacia otras partes del escarabajo que se pueden unir al cuerpo. Se debe lanzar una H o un 2 para unir la cabeza con el cuerpo antes de que se puedan agregar las antenas (para 5) y los ojos (E o 4). Cada ojo o palpador requiere su propio lanzamiento. Un lanzamiento de L o 3 permite al jugador agregar tres piernas a un lado del cuerpo. Es necesario un lanzamiento adicional de L o 3 para las otras tres patas. A veces se acuerda que un jugador puede continuar lanzando en su turno mientras lance partes del cuerpo que pueda usar.

Juego continuo: Cuando se juega una serie de juegos, cada jugador cuenta un punto por cada parte del escarabajo que ha podido robar, y los puntajes acumulados se transfieren de una ronda a otra. El ganador es el jugador con la puntuación más alta al final de la serie, o el primero en alcanzar una puntuación total previamente acordada.

31. DADOS DE BUCK

Este es un juego para cualquier número de jugadores, usando tres dados.

Preliminares: El orden de juego se establece mediante una ronda en la que cada jugador lanza un solo dado. El mayor puntuador se convierte en el primer tirador. El puntuador más bajo lanza un dado para determinar un número de puntos para el primer juego.

Objetivo: Los jugadores tienen como objetivo ganar un dólar o un juego (exactamente 15 puntos). Al lograr esta puntuación, el jugador se retira del juego, que continúa hasta que queda un jugador: el láser.

Cómo jugar: Cada jugador por turno toma los tres dados, y cada uno sigue lanzando durante el tiempo que lance el número de punto en uno o más de los dados. Tan pronto como el jugador realiza un lanzamiento que no contiene el número de punto, pasa los dados al jugador a su izquierda. Cada jugador lleva la cuenta, en voz alta, del número de limas que ha lanzado el número de punto. Cada ocasión cuenta un punto. Si, cuando se acerca a los 15 puntos, un jugador hace un lanzamiento que lleva su puntuación más allá de 15, el lanzamiento cuenta netamente y debe tirar de nuevo.

Valores especiales: Algunos lanzamientos califican valores especiales. Los números de tres puntos en un lanzamiento (big buck o general) cuentan 15 puntos. Un jugador que realiza este lanzamiento se retira inmediatamente del juego, independientemente de cualquier puntuación que haya hecho anteriormente. Tres de un tipo que son números de puntos netos cuentan como un poco de dinero y anotan cinco puntos.

Variación: Algunos jugadores siguen la regla de que, cuando un jugador ha anotado 13 puntos, tira solo con dados lwo; y cuando se alcanza 14, tira con un solo dado.

Continuación del juego: El inicio del juego rota a un jugador a la izquierda después de cada juego. El derecho a determinar el número de puntos también se relaciona de esta manera, de modo que siempre está con el jugador a la derecha del titular.

32. CAER MUERTO

Este es un juego emocionante para cualquier número de jugadores.

Equipo: 1) Cinco dados; 2) Una hoja de papel en la que registrar los puntajes de los jugadores.

Objetivo: Los jugadores aspiran a obtener la puntuación total más alta.

Cómo jugar: Cada jugador por turno tira cinco dados varias limas. La puntuación del jugador para cada lanzamiento es el total de los números en ese lanzamiento. Sin embargo, cualquier lanzamiento que contenga un 2 o un 5 no anota nada. Cualquier dado que muestre esos números debe eliminarse de los lanzamientos sucesivos de ese jugador. Por ejemplo, si un jugador tiraba 2, 4, 6, 3, 4 en su primer lanzamiento, el dado que mostraba 2 contaría cero, y en su segundo lanzamiento lanzaría solo cuatro dados. Eventualmente puede reducirse a un solo dado. Cuando esto muestra un 2 o un 5, se dice que ha caído muerto y está fuera del juego. Es posible, por supuesto, que se produzca una muerte repentina desde el primer lanzamiento, por ejemplo, 5, 5, 5, 2, 2; ¡es igualmente posible sobrevivir rentablemente durante una larga cal con un solo dado! El juego también se puede jugar con cada jugador teniendo varios lanzamientos, exactamente como arriba, pero lanzando solo un dado en un turno y pasándolo al jugador de la izquierda después de cada lanzamiento. Esto hace que el juego sea más emocionante, pero, después del lanzamiento de cada jugador, se debe tomar nota cuidadosa de su puntaje hasta el momento y cuántos dados (si los hay) le quedan.

33. CERDO

El orden de juego se determina mediante una ronda preliminar. Cada jugador lanza el dado una vez, y el jugador con la puntuación más baja se convierte en el primer tirador. El siguiente jugador con menor puntuación dispara en segundo lugar, y así sucesivamente. El orden de juego es importante porque el primer y el último tirador tienen ventajas naturales (ver más abajo).

Cómo jugar: El juego comienza con el primer tirador. Al igual que los otros jugadores, el jugador puede tirar el dado tantas limas como desee. El jugador suma su puntuación, tirada por tirada, hasta que elige terminar su turno. El jugador pasa el dado al siguiente jugador, memorizando su puntuación hasta el momento. Pero si lanza un 1, pierde toda la puntuación que ha hecho en ese turno y el dado pasa al siguiente jugador. El juego pasa de jugador a jugador, hasta que alguien alcanza el total acordado. Con un poco de suerte, el primer tirador es el jugador con más probabilidades de ganar. Pero su ventaja se puede contrarrestar permitiendo que otros jugadores continúen hasta que hayan tenido el mismo número de turnos. El jugador con la puntuación más alta es el ganador. El último tirador todavía tiene la ventaja de conocer las puntuaciones realizadas por todos sus oponentes. Siempre que no saque un 1, puede seguir lanzando hasta que haya superado todos esos puntajes.

La forma más justa de jugar el juego es organizarlo como una serie, y cada jugador se convierte en el primer tirador.

34. BARCO, CAPITÁN, OFICIAL Y TRIPULACIÓN

Este juego puede ser jugado por cualquier número de personas. Se utilizan cinco dados.

Objetivo: Los jugadores intentan lanzar 6 (el barco), 5 (el capitán) y 4 (el oficial) en ese orden, y dentro de tres lanzamientos.

Orden de juego: El orden de juego se establece mediante una ronda preliminar, en la que cada jugador lanza un solo dado. El mayor puntuador se convierte en el primer tirador. Luego, el juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

Cómo jugar: Cada jugador pone una apuesta acordada en el bote. A cada jugador por turno se le permite realizar más de tres lanzamientos de dados. Si el jugador hace un 6 y un 5 en su primer lanzamiento, puede dejar esos dados a un lado. En su segundo lanzamiento, tira los otros tres dados, con la esperanza de hacer un 4. Sin embargo, si lo hace, un 6 y un 4 en su primer lanzamiento, solo el 6 se puede dejar de lado, y los cuatro dados restantes deben lanzarse nuevamente para un 5 y un 4.

Si el jugador hace 6, 5 y 4 en sus tres lanzamientos, los dados lwo restantes (la tripulación) se suman como su puntuación. Pero, si hace 6, 5 y 4 en su primer o segundo lanzamiento, puede, si lo desea, desear, usar los lanzamientos restantes para tratar de mejorar el total de los dados de la tripulación. El bote va al jugador con la puntuación más alta de la ronda. Una mentira anula todos los puntajes y se debe jugar una ronda adicional. ¡Estrella! de juego relaciona uno a la izquierda después de cada juego.

35. TREINTA Y SEIS

Este es un juego para cualquier número de jugadores, usando solo un dado.

El orden de juego se determina mediante una ronda preliminar, en la que cada jugador lanza un solo dado. El que anota más bajo se convierte en el primer tirador, el siguiente segundo tirador más bajo, y así sucesivamente. Cada jugador pone una apuesta acordada en el bote.

Objetivo: Los jugadores aspiran a anotar un total de 36 puntos. Sin embargo, cualquier jugador que anote más de 36 es eliminado del juego. El ganador es el jugador con la puntuación más cercana a 36 puntos, y se lleva el bote.

Cómo jugar: Cada jugador por turno tira los dados una vez, totalizando su puntuación ronda por ronda. A medida que un jugador se acerca a los 36, puede optar por pararse en su puntuación, especialmente si es 33 o más.

36. PAR

El par se puede jugar con cualquier número de jugadores, pero es mejor jugarlo con seis o siete.

Equipo: 1) Cinco dados; 2) Fichas (o contadores), que representan la unidad de apuesta.

Objetivo: Cada jugador intenta lograr una puntuación total de 24 o más lanzando los dados.

El orden de juego se establece mediante una ronda preliminar, en la que el jugador con mayor puntuación se convierte en el primer tirador. El segundo mayor anotador lanza a continuación, y así sucesivamente.

Cómo jugar: El primer tirador tira los cinco dados. Puede plantarse en ese lanzamiento, si hace 24 o más, o lanzar cuatro de los dados nuevamente, si lo desea. El jugador puede seguir tirando, para intentar mejorar su total (o puede plantarse), pero, cada lima que lance, debe dejar un dado más sobre la mesa. Si el jugador hace 24, ni juega ni pierde. Si no logra hacer 24, paga a cada uno de los demás jugadores la diferencia entre su puntaje y 24. Si hace más de 24, la diferencia entre su puntuación y 24 se convierte en su punto. Por ejemplo, si el jugador ha lanzado 26, tiene un punto de 2. Luego, el jugador vuelve a lanzar los cinco dados (pero solo una vez), y por cada 2 que aparecen, recoge fichas de lwo de cada uno de los otros jugadores. (Si 6 era su punto, recogería seis fichas por cada 6 que apareciera).

37. CENTENARIO

Para 2-8 jugadores.

Equipo: 1) Tres dados; 2) Una hoja de papel larga, marcada con una fila de casillas numeradas del 1 al 12; 3) Un contador distintivo u otro abyecto para cada jugador.

Objetivo: Cada jugador intenta ser el primero en mover su contador, de acuerdo con los lanzamientos de los dados, del 1 al 12 y viceversa.

Cómo jugar: El juego comienza después de que una ronda preliminar haya determinado el primer tirador (lanzador), generalmente el jugador que obtiene la puntuación más alta. Cada jugador por turno lanza los tres dados una vez. El lanzamiento de un jugador debe contener un 1 antes de que pueda poner su contador en la casilla así numerada. Después del lanzamiento del primer jugador, los dados se pasan al siguiente jugador, y así sucesivamente.

Una vez que un jugador ha lanzado un 1, debe intentar con 2. Puede hacer 2 lanzando un 2 o un lwo 1. El jugador continúa moviendo su país de esta manera de una caja a otra. Algunos lanzamientos pueden permitirle moverse a través de más de una caja en un solo lanzamiento. Por ejemplo, un lanzamiento de 1, 2, 3 no solo llevaría al jugador a través de las primeras tres casillas, sino también a través de la cuarta ($1 + 3 = 4$), a la quinta ($2 + 3 = 5$) y finalmente a la sexta ($1 + 2 + 3 = 6$).

Los lanzamientos de otros jugadores deben ser observados constantemente. Si un jugador lanza un número que necesita, pero lo pasa por alto y lo usa en la red, ese número puede ser reclamado por cualquier otro jugador. Sin embargo, el otro jugador debe hacer esto tan pronto como se pasen los dados y debe poder usarlo de inmediato.

38. EVEREST

Este juego es como Centennial, pero tiene un diseño y un sistema de puntuación diferentes.

Equipo: Cada jugador tiene una hoja de papel que muestra las columnas de lwo, cada una dividida en 12 casillas. En una columna, las casillas están numeradas del 1 al 12 en orden ascendente. En el otro, están numerados del 1 al 12 en orden descendente.

Objetivo: Cada jugador intenta ser el primero en anotar los 24 números. Los números no tienen que calificarse consecutivamente como en Centennial, sino como se desee, y en cualquiera de las columnas.

Puntuación: Cada dado en un lanzamiento solo se puede contar una vez.

Cómo jugar: El juego comienza después de que una ronda preliminar haya determinado el primer tirador (lanzador), generalmente el jugador que obtiene la puntuación más alta. Cada jugador por turno lanza los tres dados una vez. El lanzamiento del jugador debe contener un 1 antes de que pueda poner su contador en la casilla así numerada. Después del lanzamiento del primer jugador, los dados se pasan al siguiente jugador, y así sucesivamente.

Una vez que un jugador ha lanzado un 1, debe intentar con 2. Puede hacer 2 lanzando un 2 o lwo 1s. El jugador continúa moviendo su contador de esta manera de una caja a otra. Algunos lanzamientos pueden permitirle moverse a través de más de una caja en un solo lanzamiento. Por ejemplo, un lanzamiento de 1, 2, 3 no solo lo llevaría a través de las primeras tres casillas, sino también a través de la cuarta ($1 + 3 = 4$), a la quinta ($2 + 3 = 5$) y finalmente a la sexta ($1 + 2 + 3 = 6$). Los lanzamientos de otros jugadores deben ser observados constantemente. Si un jugador lanza un número que necesita, pero lo pasa por alto y no lo usa, ese número puede ser reclamado por cualquier otro jugador. Sin embargo, el otro jugador debe hacer esto tan pronto como se pasen los dados y debe poder usarlo de inmediato.

39. YENDO A BOSTON

Equipo: Tres dados.

Cómo jugar: Cada jugador por turno tira los tres dados juntos. Después de la primera tirada, el jugador deja el dado que muestra el número más alto en la mesa y luego vuelve a tirar los otros dos. De estos, el dado con el número más alto también se deja sobre la mesa y el dado restante se vuelve a lanzar. Esto completa el lanzamiento del jugador, y el total de los tres dados es su puntuación. Cuando todos los jugadores han lanzado, el jugador con la puntuación más alta gana la ronda. Los empates se resuelven rodando más. Un juego generalmente consta de un número acordado de rondas; El jugador que gana más juegos es el ganador. Alternativamente, cada jugador puede contribuir con contadores a un grupo que se gana al final de cada juego.

40. MULTIPLICACIÓN

Este juego se juega como Going to Boston, pero con una diferencia importante. Cuando cada jugador ha completado su turno, la puntuación es la suma de los valores puntuales de los dos primeros dados lanzados, multiplicada por la del tercero. Por ejemplo, si el primer lanzamiento de un jugador es 5, su segundo lanzamiento 4 y su último lanzamiento 6, su puntuación será 54: $(5 + 4) \times 6$.

41. DADOS INDIOS

Indian Dice es muy similar a Poker Dice. Se juega con cinco dados ordinarios, con 6 clasificados como los más altos y los 1 (ases) comodines. Pueden participar jugadores de cualquier número. **Objetivo:** Los jugadores aspiran a hacer la mano de póquer más alta. Las manos se clasifican como en los dados de póquer, excepto que las escaleras no cuentan. **Cómo jugar:** El juego comienza después de una ronda preliminar para decidir el orden de juego. El mayor anotador se convierte en el primer tirador, el segundo mayor anotador se sienta a su izquierda, y así sucesivamente. El jugador que tira primero puede tener hasta tres lanzamientos para establecer su mano. Puede pararse en su primer lanzamiento o recoger todos o cualquiera de los dados para un segundo lanzamiento. Luego puede pararse en ese lanzamiento o recoger los dados nuevamente para un tercer y último lanzamiento. Ningún jugador posterior en la ronda, o pierna, puede hacer más lanzamientos que el primer jugador. Un juego generalmente consta de dos etapas, con los ganadores de cada etapa jugando, si hay apuestas involucradas, o los jugadores con la puntuación más baja jugando, si no se han realizado apuestas. Si solo hay jugadores de lwo, el vencedor es el que gana de tres etapas.

42. GAMBERRO

Hooligan se juega con cinco dados y una taza arrojadiza. Pueden participar jugadores de cualquier número. Hooligan es un juego de puntos; El ganador es el jugador que obtiene la puntuación total más alta. **Preliminares:** Además de una ronda preliminar para determinar el orden de juego, se debe preparar una hoja de puntuación. Esta hoja debe tener una columna dividida en siete secciones marcadas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y H (Hooligan), contra las cuales se puede registrar la puntuación de cada jugador. El juego consta de siete rondas, cada jugador lanzando por turno. Un turno (marco) consta de tres lanzamientos. Después de su primer lanzamiento, cada jugador declara cuál de los números de la hoja de puntuación (incluido H) está disparando (es decir, el número de punto). Debe disparar a H en su lanzamiento final, si no lo ha hecho previamente. Hooligan es una escalera, ya sea 1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6, y cuenta 20 puntos. Si lo desea, un jugador no necesita declarar un número de punto después de su primer lanzamiento. En este caso, recoge los cinco dados, tira de nuevo y luego declara su número de punto; pero este cuenta como su segundo lanzamiento; Entonces, solo le queda un lanzamiento en este marco. El jugador deja a un lado todos los dados que llevan ese número y luego lanza una segunda lima con los dados restantes. Una vez más, se dejan a un lado los dados que lleven el número de punto. Luego, el jugador realiza su tercer y último lanzamiento con los dados restantes. A veces, los juegos de Hooligan son operados por un banquero. Los jugadores juegan contra la banca y deben pagar para ingresar al juego. Las probabilidades y reglas de tales juegos varían de un lugar a otro.

43. VEINTIUNO

Esta es una versión de dados simple del juego de cartas (conocido como Blackjack en los EE. UU., Pontoon en el Reino Unido y Vingt-et-un en Francia) que se juega con un solo dado. **Cómo jugar:** El objetivo es anotar 21, o lo más cerca posible de él, lanzando el dado tantas veces como se desee y sumando los números lanzados. Un jugador que suma más de 21 es eliminado y está fuera del juego. El jugador cuyo total esté más cerca de 21, después de que cada jugador haya tenido un turno, gana el juego. En el caso de un total igualmente alto, se realiza un desempate. **Variación:** A veces se usan dos dados para acelerar el juego, uno de ellos se descarta una vez que un jugador totaliza 14 o más. También se juega una versión en la que el total objetivo es 36, no 21. Al apostar, cada jugador pone una unidad en el bote al comienzo del juego. Cualquier jugador que se pase pone una unidad adicional en el bote. El ganador se lleva el bote o, en el caso de un total igualmente alto, se puede hacer un play-off o los jugadores se dividen el bote en partes iguales entre ellos.

44. CINCUENTA

Este juego, para lwo o más jugadores, es uno de los juegos de dados más sencillos. Requiere dados lwo, y el ganador es el primer jugador en anotar 50 puntos. **Cómo jugar:** Cada jugador por turno tira los dados de lwo, pero solo puntúa cuando se lanzan números idénticos (lwo 1, lwo 2, etc.). Todos estos dobles, excepto dos 6 y dos 3, anotan 5 puntos. Un doble 6 anota 25 puntos; y un doble 3 borra la puntuación del jugador, y tiene que empezar de nuevo.

45. DADOS DE PÓQUER

Poker Dice es similar al popular juego llamado Yatzy. Es un juego de dados puro, lo que significa que no hay otras piezas, ni siquiera un tablero de juego, solo cinco dados y una tabla para escribir la puntuación. Posición inicial y objeto de juego. Los jugadores tiran cinco dados en cada turno e intentan obtener la mejor combinación para obtener el máximo de puntos en diferentes filas. Las reglas de puntuación se explicarán al La siguiente sección y el juego comienza con una tabla de puntuación vacía. El jugador que obtenga la mayor cantidad de puntos totales, gana el juego. **Cómo conseguir puntos:** Los dados se lanzan al comienzo de cada turno. El jugador que va a hacer el movimiento decide qué fila podría ser la mejor para usar la combinación de dados. Hay 13 filas en la tabla y sus descripciones muestran los cálculos de puntuación correspondientes:

- Unos: una suma de todos los 1
- Doses: una suma de todos los 2
- Tres: una suma de los 3
- Cuattros: una suma de los 4
- Cincos - una suma de los 5
- 3 de un tipo (3 o más dados con el mismo número): una suma de todos los dados
- 4 de un tipo (4 o más dados con el mismo número): una suma de todos los dados
- Full House (3 dados con el mismo número + 2 dados con el mismo número, y esos dos números deben ser diferentes) – 25
- Escalera pequeña (una escalera de 4 o más dados) – 30
- Escalera grande (una escalera de todos los dados) – 40
- 5 de un tipo (todos los dados con el mismo número) – 50
- Azar (cualquier combinación de dados): una suma de todos los dados

#	Descripción	Puntos	
		-	-
1	Unos		
2	Dos		
3	Tres		
4	Cuattros		
5	Cincos		
6	Seises		
7	3 de un tipo		
8	4 de un tipo		
9	Casa llena		
10	Escalera pequeña		
11	Recta grande		
12	5 de un tipo		
13	Oportunidad		
Puntuación total		0	0

Los puntajes en esta mesa son válidos solo si la combinación de dados (utilizada en la fila correspondiente) cumple con las condiciones de la fila, de lo contrario, el jugador obtiene 0 puntos. Por ejemplo, si el jugador saca 1-3-2-4-4, puede obtener 1 punto en la 1ª fila (una suma de 1) u 8 puntos en la 4ª fila (una suma de 4) o 30 puntos en la 10ª fila (una escalera pequeña), etc.

Otras reglas importantes: Dado que las reglas básicas harían que el juego se basara demasiado en la suerte, hay varios puntos adicionales para hacerlo más interesante y estratégico. Si un jugador no está satisfecho con la tirada de dados, puede seleccionar uno o más dados y hacer otra tirada con ellos. Esta acción se puede realizar dos veces en el turno actual, luego el jugador debe usar la combinación resultante sin más cambios. Por supuesto, las tiradas adicionales no son obligatorias si el jugador está satisfecho con la primera tirada, puede usarla de inmediato. El uso de los dados es obligatorio en todos los turnos. Significa que incluso si la tirada no hace ningún punto en ninguna fila disponible, el jugador debe usarla, incluso si le da 0 puntos. También significa que cada juego tiene exactamente 13 movimientos.

46. C-LO

Dificultad: Fácil

Paso 1: Reúnete con al menos un amigo. Pueden jugar más de dos jugadores, pero debe haber al menos dos. Decida cuánto apostarán los dos en la ronda. Una vez que se decida esa cantidad, coloque el dinero, o el "bote", en una pila.

Paso 2: Tira los dados (tres dados) si eres el primer jugador. Cada jugador tendrá un turno para tirar. Si tú (o quien esté tirando) sacas un 1, 2, 3 en los dados, entonces pierdes automáticamente. Si sacas un 4, 5, 6 en los dados, ganas inmediatamente. La única forma de sobrevivir si el rodillo saca un 4, 5, 6 es sacar también un 4, 5, 6, lo que requerirá una ronda de "shoot-out" entre los jugadores que sacaron el 4, 5, 6.

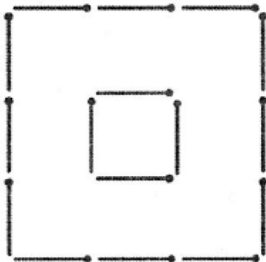
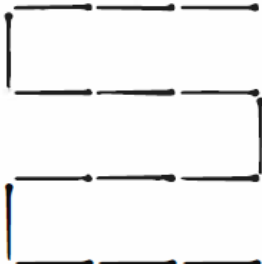
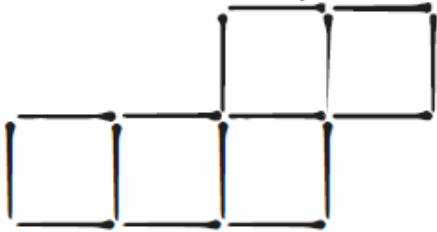
Paso 3: Continúe rodando hasta que se lance una combinación reconocida. Las dos combinaciones mencionadas en el Paso 2 son solo dos de las combinaciones posibles. Otra combinación posible es sacar tres del mismo número (trips). Tres del mismo número no vencerán a un 4, 5, 6, pero supera a todas las demás tiradas. La única forma de vencer una tirada de tres del mismo número es sacar un 4, 5, 6 o tirar triples de un número más alto. Por ejemplo, una tirada de 4, 4, 4 vencerá a una tirada de 2, 2, 2.

Paso 4: Las únicas otras tiradas reconocidas además de las mencionadas en los pasos 2 y 3 son dobles. Por ejemplo, una tirada de 3, 3, 5 es una combinación reconocida. Siempre que coincidan dos de los dados, entonces es una tirada legal. Si dos de los dados no coinciden, y ninguna de las tiradas mencionadas en los Pasos 2 y 3 se lanza, entonces el jugador debe continuar tirando hasta que lance una combinación reconocida.

Paso 5: Recuerda tu puntuación. Para obtener su puntuación, tomará el número único de su tirada mencionado en el Paso 4. Entonces, si sacas un 3, 3, 5, entonces tu puntaje es 5. Si sacas un 6, 6, 5, entonces tu puntuación sigue siendo 5. Los números dobles no tienen ningún efecto en su puntuación. Una tirada en la que el número único es un 6 es difícil de superar. Para vencer una tirada en la que el número único es un 6, se deben lanzar tres (tres del mismo número) o 4, 5, 6. Si se empareja el 6, entonces las dos personas con los seises pasan otra ronda (suponiendo que nadie los venza). Si dos jugadores obtienen las tiradas más altas, pueden apostar dinero extra antes de pasar a otra ronda, si lo desean.

Paso 6: Recuerde la estructura de puntuación. 1, 2, 3 pierde. 4, 5, 6 deben coincidir; de lo contrario, supera a todas las demás tiradas. Los viajes son la siguiente tirada más alta. 6, 6, 6 es el viaje más alto y supera a todos los viajes por debajo de él. El siguiente nivel de puntuación es sacar dobles con un sencillo. El dado único es tu puntuación. Recuerde, sin embargo, que incluso los de tropiezo (1, 1, 1) aún superan a un 6 alto (3, 3, 6 o cualquier combinación de seis altos). Quien tenga la tirada más alta al final de la ronda se lleva todo el bote.

JUEGOS DE MATCHSTICK

47. Voltear el burro Mueve 1 cerilla para girar el burro. 	48. 10 cuadrados a 2 Mueve 3 cerillas para hacer 2 casillas. 	49. Peces nadadores Dale la vuelta al pez moviendo solo 3 cerillas (sin superponerlas). 
50. 2 cuadrados a 3 Mueve 4 cerillas para hacer 3 casillas. 	51. Serpiente a cuadrados Mueve 4 cerillas cambiando la serpiente a 2 casillas. 	52. Quitar un cuadrado (A) Mueve 2 cerillas a nuevas posiciones para obtener solo 4 casillas (sin cabos sueltos ni superpuestos). 

53. Quitar un cuadrado (B)

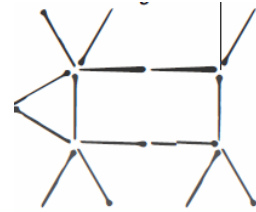
Mueve 3 cerillas a nuevas posiciones para obtener solo 4 casillas (sin superposición ni extremos perdidos).

**54. De 3 a 6**

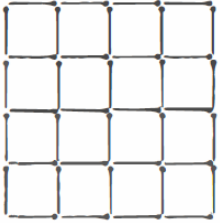
Haz que estos 3 fósforos se conviertan en 6 (sin romperlos en pedazos).

**55. Vaca**

Esta vaca tiene las siguientes partes: cabeza, cuerpo, cuernos, patas y cola. Mira hacia la izquierda. Mueve dos cerillas para que mire hacia la derecha.

**56. 16 cuadrados a ninguno**

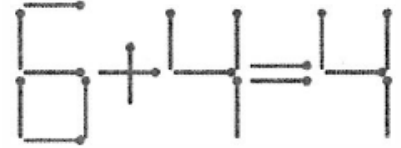
Retire 9 cerillas para que no quede ningún cuadrado (de ningún tamaño).

**57. Rueda a 3 triángulos**

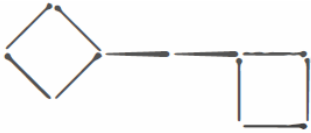
Mueve 4 cerillas para formar 3 triángulos equiláteros

**58. $6 + 4 = 4$**

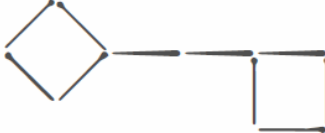
¿Alguien puede resolver este rompecabezas, moviéndose solo ¿1 cerilla?

**59. Tecla (A)**

Mueve 4 cerillas para que 3 casillas

**60. Tecla (B)**

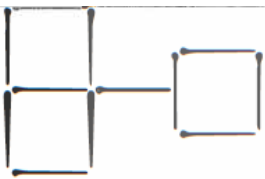
Mueve 3 cerillas para que 2 rectángulos

**61. Tecla (C)**

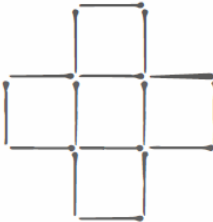
Mueve 2 cerillas para que 2 rectángulos

**62. 3 cuadrados a 5**

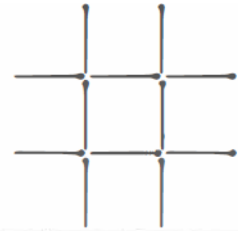
Mueve 6 cerillas para que 5 casillas se formen.

**63. Cruz a 6 cuadrados**

Mueve 3 cerillas para hacer 6 cuadrados de tamaño idéntico.

**64. Haz 3 cuadrados**

Mueve 3 cerillas para obtener 3 cuadrados perfectos.

**65. Hielo en el vaso**

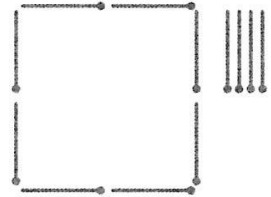
Mueve 2 cerillas y vuelve a formar el vaso en la misma forma para que el hielo quede fuera de él.

**66. Toque**

Coloque 6 cerillas de tal manera que cada cerilla esté en contacto con las otras 5 cerillas.

**67. Dividir por 2**

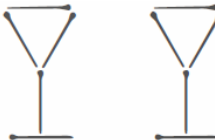
Usa los cuatro fósforos para dividir el cuadrado grande en 2 partes de la misma forma. Usa los fósforos sin romperlos ni superponerlos.

**68. 4 triángulos**

Usa 6 cerillas para hacer 4 triángulos equiláteros (sin cerillas rotas).

**69. El rompecabezas de las copas de vino**

Mueve 5 cerillas para equilibrar la balanza

**70. 2 triángulos a 4**

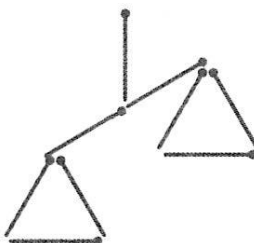
Mueve 1 cerilla para hacer 4 triángulos.

**71. 3 triángulos a 4**

Mueve 3 cerillas para hacer 4 triángulos equiláteros (sin superposición).

**72. Balanza**

Mueve 5 cerillas para equilibrar la balanza.

**73. Árbol de Navidad**

Mueve 3 cerillas para obtener 4 triángulos equiláteros.



74. El murciélago

Mueve solo 3 cerillas para que el bate vuele en otra dirección.



75. Hexágono y 8 triángulos

Agrega 3 cerillas para formar 8 triángulos y un hexágono. No es necesario que todos los fósforos estén planos en la superficie. No todos los triángulos tienen que ser del mismo tamaño.



76. 1 grande a 4 pequeños

Vuelva a colocar 5 cerillas para obtener 4 triángulos del mismo tamaño.



77. El erizo

Haz que el erizo corra en otra dirección moviendo 2 cerillas.



78. Pentágono y 5 triángulos

Agrega 3 cerillas para formar un pentágono y 5 triángulos. No es necesario que todos los fósforos estén planos en la superficie. Los 5 triángulos no tienen que ser exactamente del mismo tamaño.



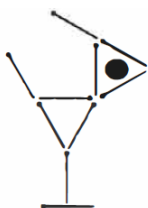
79. Tiempo desconcertante

Mueve 2 cerillas para obtener la mitad exacta del tiempo más allá de las cuatro.



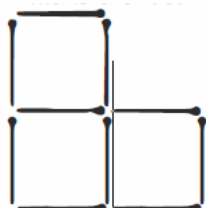
80. El pájaro

Mueve 2 cerillas y un botón para que el pájaro mire en otra dirección.



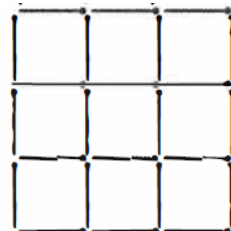
81. Cubo (A)

Retire 1 y mueva 4 cerillas para hacer un cubo.



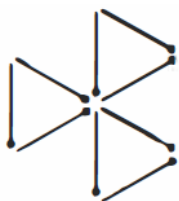
82. 9 casillas reducidas a 5

Retire 4 cerillas para dejar solo 5 cuadrados, todos del mismo tamaño.



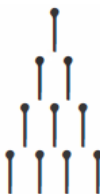
83. Cubo (B)

Mueve 3 cerillas para hacer un cubo.



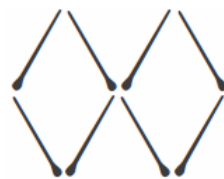
84. Torre al revés

Mueve 4 cerillas para poner la torre patas arriba. La forma y la estructura de la torre no deben cambiar.



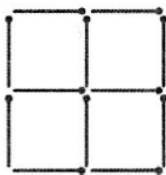
85. Combinar rombos

Combina 2 rombos en uno moviendo 4 cerillas.



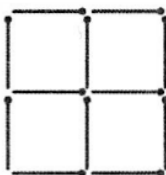
86. 4 a 3 cuadrados

Reubica 3 cerillas en nuevas ubicaciones y termina con 3 cuadrados del mismo tamaño.



87. Cuadrado 2x2

Mueve 4 cerillas para formar 8 casillas. Todos los cuadrados tienen que ser del mismo tamaño y no tienen que ser planos en la superficie.



88. 3 triángulos equiláteros

Mueve 4 cerillas para formar 3 triángulos equiláteros.



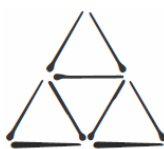
89. 6 a 3 triángulos

Retire 3 fósforos y deje 3 triángulos.



90. 4 a 2

Retire 2 cerillas para formar 2 triángulos equiláteros.



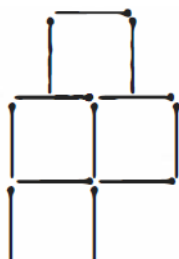
91. Haz 4 triángulos

Mueve 4 cerillas para formar 4 triángulos iguales.



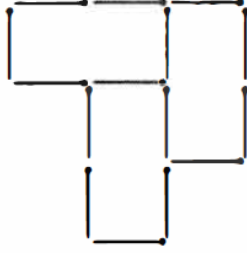
92. El cuadrado en cuadrados

Mueve 2 cerillas creando 4 cuadrados del mismo tamaño.



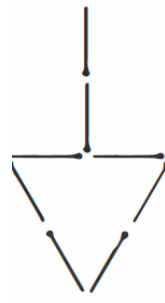
93. 3 rectángulos a 6 cuadrados

Mueve 3 cerillas para convertir los 3 rectángulos en 6 cuadrados. No todos los cuadrados tienen que ser iguales en tamaño.



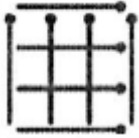
94. Separar una flecha en 2

Consigue dos peonzas moviendo 4 cerillas.



95. 3 cuadrados

Retire 2 palitos de fósforo para formar 3 cuadrados de diferentes tamaños.

**96. Rosa cuadrada**

Agrega 4 cerillas para crear 4 triángulos y 2 cuadrados. Los cuadrados no tienen que ser iguales en tamaño, pero los triángulos deben serlo. No es necesario que todos los fósforos estén planos en la superficie.

**97. 2 + 8**

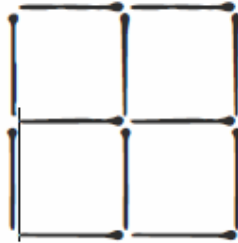
Agrega 4 cerillas para formar 2 cuadrados y 8 triángulos.

**98. Una silla**

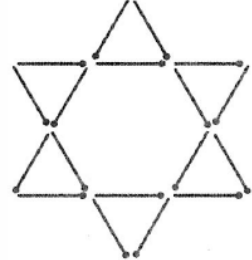
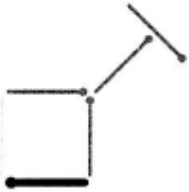
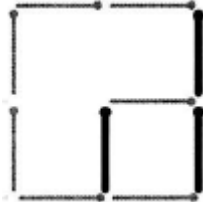
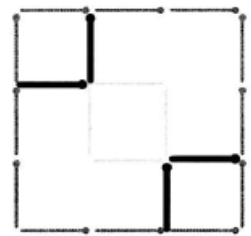
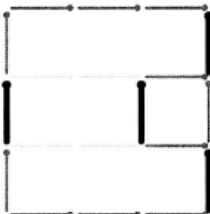
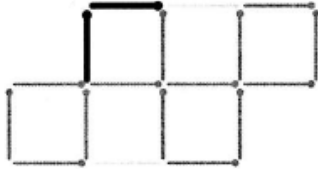
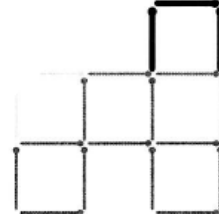
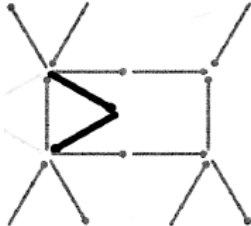
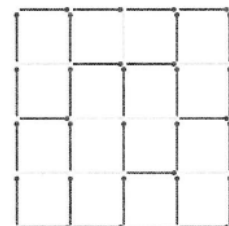
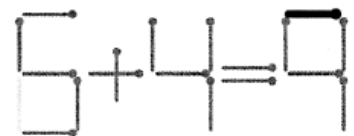
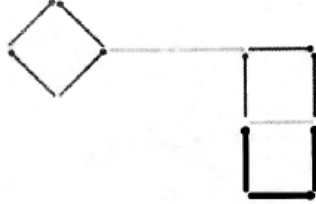
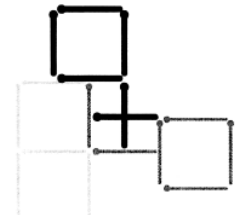
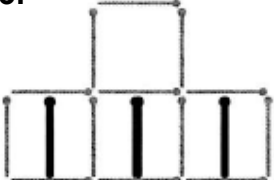
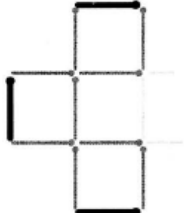
Mueve 3 cerillas para ponerte de pie caída de la silla.

**99. 7 cuadrados**

Mueve 2 cerillas para crear 7 casillas. Los cuadrados no tienen que ser iguales en tamaño (sin cabos sueltos ni superpuestos).

**100. Triángulos estrella**

Mueve 2 cerillas para formar 6 triángulos. Los triángulos no tienen que ser iguales en tamaño y no superponerse.

**Soluciones:****47.****48.****49.****50.****51.****52.****53.****54.****55.****56.****57.****58.****59.****60.****61.****62.****63.****64.****65.****66.**



MG3344

Édité par le Groupe CMP
157, avenida Charles Floquet - Bât 4C/4D
93150 Le Blanc-Mesnil - FRANCIA
www.cmp-paris.com - Hecho en China

Créations originales protégées par droit d'auteur.
Tous droits réservés - Todos los derechos reservados.
Conserver l'emballage pour les informations y figurant.
Conserve el empaque, ya que contiene información útil.