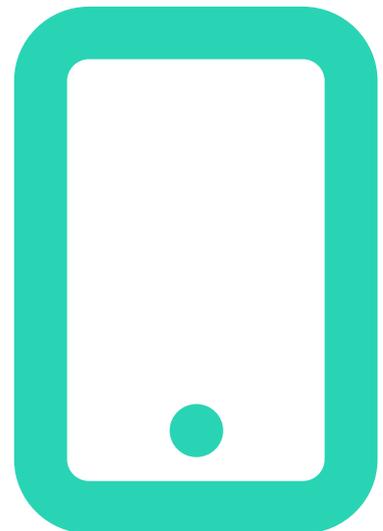


10.000

Reglamento de juego



10.000

Reglamento de juego

El 10.000 es un divertido juego de 6 dados para cualquier edad. El objetivo es conseguir 10.000 puntos lanzando combinaciones ganadoras con los 6 dados.

Qué necesitamos para jugar

Para jugar, lo único que necesitás son:



Papel y lápiz



6 Dados



2 o más jugadores

Cuando sea tu turno, lanzá los dados y elegí cualquier combinación ganadora que te haga acumular puntos, tal como tríos, escaleras, o incluso unos o cincos. Mantené un registro de la puntuación de cada persona a medida que continúen lanzando los dados para determinar quién ganará el juego.



10.000

Reglamento de juego

Decidí quién comienza mediante el lanzamiento de un dado, si así lo deseas. Dale uno a cada persona y que lo lance. Quien saque el número más alto arrancará, y luego el juego continuará en dirección hacia la izquierda. Si existe un empate, se lanzarán los dados nuevamente.

¿Cómo sumar puntos?

El puntaje se obtiene mediante diferentes combinaciones. Los números que suman puntos cuando aparecen uno o dos veces en el mismo lanzamiento son el 1 y el 5, aunque todos los demás suman también si los obtenés de a tres o más:

- Lanzar un 5 te hace obtener 50 puntos.
- Lanzar un 1 te hace obtener 100 puntos
- Un trío vale 100 veces el número de los dados, con la excepción de tres 1, lo cual vale 1.000 puntos.
- Por cada número que lances superior a un trío, obtendrás el doble de la cantidad.
- Seis dados iguales: Victoria instantánea
- Combinaciones: Los dados se pueden combinar de muchas formas siempre y cuando se puedan acumular puntos progresivamente:
 - Por ejemplo, si lanzaste los seis dados y obtuviste 2, 1, 4, 1, 6, 5, tu puntuación sería de 250 porque has lanzando dos 1 y un 5.



= 250

- Tres 2 valen 200, tres 3 valen 300, y así sucesivamente. La combinación de tres 1 es la única que no sigue esta regla y vale la máxima puntuación de 1.000.



= 200



= 300



= 1.000

- Si lanzás tres 2 ganas 200, cuatro 2 serían 400, cinco 2 son 800. El trío se debe conseguir en un solo lanzamiento.



= 200



= 400

- Escalera con los dados del 1 al 6: 1.500 puntos.



= 1.500

- Tres pares simultáneos: 1.500 puntos.



= 1.500

- Cuatro iguales y un par durante un lanzamiento: 1.500 puntos.



= 1.500

Acciones por turno

1. Lanzá los seis dados cuando sea tu turno.
2. Reconocé los dados que te dan puntaje.
3. Apartá los dados que quieras conservar y lanzá los demás para seguir sumando.
4. Revisá si tenés dados de puntuación y separá al menos uno. Los dados de puntuación incluyen elementos tales como un 1 o un 5, así como un trío o cualquier otra combinación ganadora de puntos.

Si obtuviste uno o varios dados que te hayan hecho obtener puntos, apartá los que quieras computar. Es necesario apartar al menos uno para seguir lanzando, aunque se pueden separar

tantos como gustes para conseguir puntos.

5. No podrás lanzar cualquier dado que haya sido colocado a un lado en ese turno hasta haber apartado los seis. Cuando no queden dados por lanzar se tomarán nuevamente los seis.

Cómo anotar

Para realizar la primera anotación hay que obtener al menos 750 puntos. Esto se lo llama “entrar al juego”. Si no lográs obtener ese puntaje en el primer turno, entonces tendrás que esperar al siguiente turno para conseguirlo. Esto se necesita solamente en la primera anotación.



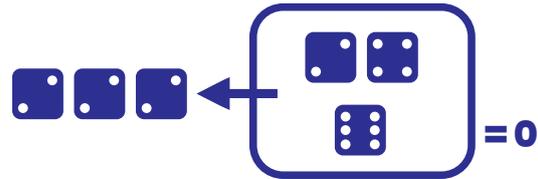
Ya en los siguientes turnos al haber “entrado al juego”, podés decidir anotar en cualquier momento y finalizar tu turno sin ningún mínimo requerido.

Si en un lanzamiento no obtenés ningún dado de puntuación, perdés la oportunidad de anotar y finaliza tu turno.

Se finaliza el turno si no tenés ningún dado de puntuación. En el caso de que hayas lanzado números simples o dobles de dos, tres, cuatro o seis, no habrás obtenido ningún punto para esa ronda.

Esto aplica incluso aunque hayas colocado dados de puntuación a un lado anteriormente, y ahora te encuentres lanzando 5 dados o menos. Una vez que lances dados que no sumen puntos, el total de tu puntuación para esa ronda regresará a cero y será el turno del siguiente jugador o jugadora.

Por ejemplo, si colocaras a un lado 3 pares durante tu primer lanzamiento, y luego lanzas una combinación de 2, 4, y 6, el lanzamiento más reciente valdrá cero puntos, por lo que los puntos que hayas obtenido en ese turno ya no contarán.



En cada turno tenés que seguir lanzando los dados hasta que estés conforme con tu puntuación, o bien lances sin obtener ninguna puntuación. Continúa tirando los dados restantes y colocando a un lado al menos uno para que te haga obtener puntos en cada turno. Cada turno termina cuando se decide conservar la puntuación, o cuando se lanzan dados que no valgan ningún punto.

Por ejemplo, si primero obtuviste tres 6, tenés que colocar a un lado los seises que valen 600 puntos. Digamos que lanzaste los tres dados restantes y obtuviste 1, 5, y 4. Esto lleva el total a 750 puntos. Podrías mantener esta puntuación o lanzar el dado restante para ver si podés obtener incluso más puntos (aunque esto sería muy arriesgado).

En cambio, si colocaras a un lado cuatro dados que te hayan hecho obtener puntos y decidieras lanzar los dos restantes de nuevo, pero obtenés un 4 y un 6, la puntuación total para ese turno será 0 porque ninguno de estos segundos números hace obtener puntos, y el turno terminará.

A su vez, si colocás a un lado los 6 dados para obtener puntuación, podés lanzar de nuevo todos los dados y seguir aumentando tu puntuación.

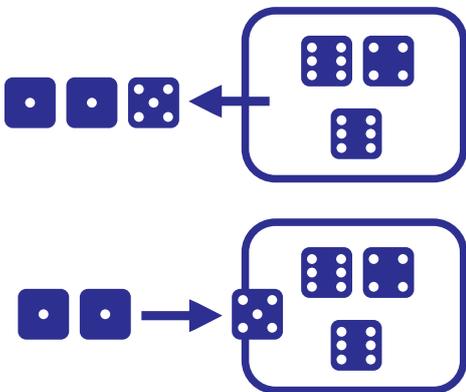
Al terminar tu turno, calculá tu puntuación, anotala y pasale los dados a la siguiente persona.

Desarrollar estrategias para ganar

Podés elegir cuáles dados de puntuación conservar y los otros colocarlos de nuevo en el juego. En el caso de tener varios dados de puntuación, no hay obligación de apartarlos todos.

A muchos jugadores les gusta tener tantos dados en el juego como sea posible para tener más oportunidades de obtener mayores cantidades de puntos. De modo que alcanzará con que vayas apartando de a uno por tirada.

Por ejemplo, si lanzas dos 1 y un 5, podés decidir volver a poner el 5 en el juego para aumentar tus probabilidades de lanzar un trío o cuatro iguales en el siguiente lanzamiento.



Aceptá una buena puntuación y evitá arriesgarte. A veces, es inteligente detenerte mientras estás sumando. Si lanzás dados de puntuación y estás conforme con el puntaje obtenido, evaluá si es conveniente dejar de lanzar los dados sobrantes y conformarte con la puntuación lograda para evitar el riesgo de perder todos los puntos. Es clave tener presente que no es

necesario seguir lanzando incluso aunque contemos con dados adicionales.

Lanzar el último dado, el sexto, es un poco arriesgado ya que tenés sólo un 36% de probabilidad de éxito, así que te conviene hacerlo únicamente si te sentís con suerte o no te molestaría perder los puntos.

Ganá el juego obteniendo un mínimo de 10.000 puntos antes que tus rivales. Cuando alguien alcanza los 10.000 puntos, las demás personas participantes reciben un turno más. Si nadie más alcanza ese puntaje, ganará la persona que lo obtuvo primero. Si alguien más obtiene un mínimo de 10.000 puntos durante su turno final, entonces ganará la persona que tenga más puntos acumulados.

Hay quienes juegan bajo la regla de que se necesitan exactamente 10.000 puntos para ganar, pero esto no es obligatorio.

Variaciones de reglas

- Si no nos gustan las partidas largas o no tenemos tanto tiempo para jugar, podemos acortar el juego a 5.000 puntos por partida.
- Algunas personas juegan con la variación de que lanzar seis dados iguales significa ganar inmediatamente el juego (similar a como sucede en La Generala).

Referencias

<https://confidencemeetsparenting.com/10000dicegame/>

<http://www.dice-play.com/Games/TenThousand.htm>