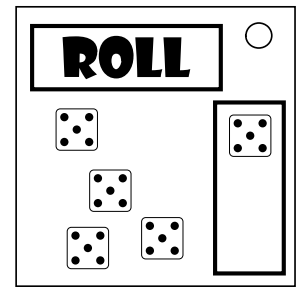


En caso de Generala

Cuándo ha sido la desactivación de bombas un juego de azar?

Hay cinco dados de colores morado, amarillo, azul, blanco y negro. Comience tirando los dados. Entonces escoja con qué dados quedarse y cuáles tirar de nuevo. Debe sólo quedarse con dados del mismo valor. Repita este proceso hasta que consiga una Generala.*



En cada fase, los dados con los que debe quedarse vienen dados por las siguientes normas:

Si acaba de tirar 5 dados:

Siga la primera regla aplicable:

- **Escalera grande:*** Quédese con el dado con el mayor valor igual a un dígito del número de serie; si no hay, quédese con el morado.
- **Escalera pequeña:*** Quédese con el aislado*
- **Trío o full*** Quédese con el dado blanco si hay ≥ 2 indicadores encendidos; de otra forma, el negro si hay ≥ 2 apagados; en otro caso, el valor más alto que no esté en el trío.
- **Póquer o doble pareja:** Quédese con cualquier dado que concuerde con el número de baterías; de otra manera, que concuerde con el número de contenedores de batería; en otro caso, el dado amarillo.
- **Pareja:** Quédese con el dado alistado en la primera fila aplicable de la siguiente tabla:

Si hay un...	Color del dado
Puerto paralelo	Morado
Puerto PS/2	Azul
Puerto RCA	Blanco
Puerto RJ	Negro
En otro caso	Amarillo

- **En otro caso:** Lance todos los dados de nuevo
- En todos los casos de arriba, los dados del mismo valor que un dado que deba ser mantenido, debe ser mantenido también.

* **Generala:** Todos los dados muestran el mismo valor.

Escalera grande: Cinco valores consecutivos.

Escalera pequeña: Cuatro valores consecutivos. El **aislado** es el quinto dado.

Trío: Tres dados del mismo valor, pero no cuatro.

Full: Trío y pareja.

Póquer: Cuatro dados del mismo valor.

Si acaba de tirar 4 dados:

- **Escalera (pequeña o grande):*** Debe volver a tirar el dado con el cual se quedó anteriormente y quedarse con uno o unos de diferente valor.
- **En otro caso:**
 - Quedarse con 1 dado está permitido sólo si no es negro.
 - Quedarse con 2 dados está permitido sólo si ninguno es azul.
 - Quedarse con 3 dados está permitido sólo si los valores de los otros dos no están en el número de serie.
 - Quedarse con 4 dados está permitido sólo si el quinto tiene un valor mayor.
 - Quedarse con un número de dados igual al número de placas de puerto no está permitido a menos que sea 2 o menos.

Si acaba de tirar 3 dados:

- **Full:*** Tire de nuevo la pareja si hay algún puerto duplicado; de otra manera, vuelva a tirar el trío.
- **De otra manera:**
 - Quedarse con 1 o 2 dados está permitido.
 - Quedarse con 3 dados sólo está permitido si el morado o el blanco fueron mantenidos en la fase anterior.
 - Quedarse con 4 dados está permitido sólo si el quinto dado tiene un valor menor.
 - Quedarse con cualquier número de dados está permitido si el valor de los dados mantenidos está en el numero de serie.

Si acaba de tirar 2 dados:

- Quedarse con 1, 2 o 3 dados está permitido.
- Quedarse con 4 dados está permitido sólo si el amarillo o el azul fue mantenido en la fase anterior, o si el quinto dado es 1 número más grande o más pequeño que el valor de los dados mantenidos.

Si 1 solo dado queda por tirar:

Continúe tirando hasta que consiga una Generala.