

Hola a todos/as!

Aunque **ya hemos terminado esta unidad 03**, a petición de uno/a de vosotros/as os dejo por aquí **algunos juegos con dados** que podemos implementar utilizando nuestra clase Dado.

Más que el uso de clases propiamente dicho (de la clase Dado nos serviría el método lanzar()) que es la base principal del uso de un dado, pero el resto de métodos no sería tan útil la mayoría de las veces), **en estos ejercicios el trabajo está centrado en la utilización de estructuras de control** vistos en la Unidad 02 (condicionales, bucles, etc) para **implementar la lógica** de cada uno de los juegos.

También se presta en algunos casos al uso de contenidos que estaremos viendo en las próximas unidades (por ejemplo un array de Dados para un jugador) o el uso de clases propias (clase Jugador, con instancias jugador1, jugador2, etc.) si bien **se pueden resolver sin hacer uso de esas características**. Por cierto, cuando habla de **usar lápiz y papel para apuntar cosas**, nosotros podremos usar variables para guardar valores del juego.

Dicho esto, ahí os dejo **algunos juegos** por si alguien quiere practicar implementando alguno y comentarlo por aquí:

---

## 1. Ojos de serpiente

**Necesitas:** 2 dados de 6 caras y un jugador

**Cómo jugar:** El objetivo del juego es sacar en los dos dados el valor 1 a la vez (los ojos de serpiente). El juego finaliza cuando se consigue esta tirada y se debe indicar el número de intentos realizados.



---

## 2. Tres o más

**Necesitas:** 5 dados de 6 caras y al menos dos jugadores

**Cómo jugar:** El objetivo del juego es sacar tres dados iguales o más en una tirada. 3 dados iguales puntúan con 3 puntos 4 dados iguales con 6 puntos y 5 dados iguales con 12 puntos. Si nos salen dos dados iguales no puntuamos pero ganamos el derecho de volver a tirar.

**Quién gana:** Se establecen 10 rondas y se van anotando las puntuaciones. Quien más puntos tenga al final gana.

---

## 3. Chicago

**Necesitas:** dos dados de 6 caras y 3 jugadores mínimo

**Cómo jugar:** Vamos a jugar 11 rondas. En cada ronda hay una puntuación objetivo que comienza por 2 en la primera y va subiendo uno a uno hasta llegar al objetivo de 12 en la ronda número 11. Cada jugador debe tirar dos dados y el objetivo es lograr la puntuación de la ronda sumando los números de ambos dados. Si lo conseguimos anotamos si no nos quedamos a cero y pasamos el turno al siguiente jugador.

**Quién gana:** gana quien más puntos tenga al final de las 11 rondas.

---

## 4. Barco Capitán Tripulación

**Necesitas:** 5 dados de 6 caras al menos 2 jugadores

**Cómo jugar:** Debemos conseguir nuestro barco (6) Capitán (5) y Tripulación (4). Para lograrlo tenemos 3 tiradas. Comenzamos tirando los 5 dados. Si conseguimos un 6 en la primera tirada lo guardamos y continuaremos tirando los otros cuatro dados para intentar conseguir el 5 y el 4. Si en una sola tirada nos salen el 6 y el 5 podemos guardar los dos pero deben ir en orden por lo que si nos sale un 6 y un 4 solo podremos guardar el 6.

Si conseguimos el barco el capitán y la tripulación anotaremos el número que salga en el resto de dados en la última tirada. Esta es la carga y es nuestra puntuación.

Ejemplo: sacamos 6-4-3-3-2 y guardamos el barco (6). Ahora sacamos 5-4-1-1 y guardamos el capitán (5) y la tripulación (4). Podríamos anotar 1-1 como carga pero como nos queda una tirada podemos arriesgarnos a volver a tirar para sacar una puntuación más alta.

**Quién gana:** Gana quien tenga más puntuación al final de las rondas que estipulemos (10 por ejemplo)

---

## 5. El Cerdo

**Necesitas:** 1 dado de 6 caras y papel y bolígrafo para anotar las puntuaciones.

**Cómo jugar:** Puntúan todos los números menos el 1. Cada jugador hace una tirada si saca un 2, 3, 4, 5 o 6 anota la puntuación pero si saca un 1 pasa el turno y no puntúa.

Podemos complicarlo un poco más añadiendo la norma de que podremos repetir la tirada tantas veces como queramos (siempre que no hayamos sacado un 1 claro) pero si sacamos un 1 perderemos todas las puntuaciones acumuladas en el turno. Más riesgo más diversión.

**Quién gana:** quien tenga más puntuación después de las rondas que estipulemos por ejemplo 10.

---

## 6. Farkle

**Necesitas:** 6 dados de 6 caras lápiz y papel para anotar las puntuaciones y al menos dos jugadores.

**Cómo jugar:** cada jugador lanza los 6 dados. Una vez lanzados debe decidir qué dados se queda para puntuar y vuelve a tirar. Una vez tengamos 300 puntos podemos decidir plantarnos o seguir tirando. Los dados con los que hemos puntuado se guardan por lo que para las siguientes tiradas solo podemos puntuar con los que hemos vuelto a lanzar.

En cada turno el jugador debe lanzar los 6 dados una vez lanzados debemos decidir que dados nos quedamos para puntuar ( según la tabla indicada mas abajo ) y decidir si sigues tirando o te decides plantar con lo ya puntuado.

Si en alguna tirada no podemos puntuar es Farkle y perdemos todo lo acumulado en esa ronda pasando el turno al siguiente jugador.

Las puntuaciones son:

- 5: 50 puntos
- 1: 100 puntos
- 1-1-1: 100 puntos
- 2-2-2: 200 puntos
- 3-3-3: 300 puntos
- 4-4-4: 400 puntos
- 5-5-5: 500 puntos
- 6-6-6: 600 puntos
- 4 dados iguales: 1000 puntos
- 5 dados iguales: 2000 puntos
- 6 dados iguales: 3000 puntos
- Escalera del 1 al 6: 1500 puntos
- Tres parejas: 1500 puntos
- Cuatro iguales y una pareja: 1500 puntos
- Dos tríos: 2500 puntos

**Quién gana:** quien antes llegue a 10.000 puntos o quien más puntúe después de 10 rondas.

---

Si alguien se anima con alguno de los ejercicios, puede comentar su solución por aquí

Saludos  
Fran