

# **GENERALA**

## **REGLAMENTACIÓN**

### **DE LOS ELEMENTOS DE JUEGO**

Art. 1: Se utilizarán cinco (5) dados, un cubilete, una planilla por mesa de juego.

### **COMIENZO**

Art. 2: Cada jugador arrojará un dado para determinar el orden del juego.  
El que obtenga el número más alto comenzará a jugar; continuará el jugador que se encuentre a su derecha.

### **DEL JUEGO:**

Art. 3: Las CATEGORIAS en el juego serán once (11):  
Números del uno (1) al seis (6) y los denominados Juegos Mayores (Escalera, Foul, Poker, Generala, Doble Generala).

### **JUEGOS MAYORES:**

Art. 4: ESCALERA: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logre una progresión de números.

Ejemplo 1: 1 - 2 - 3 - 4 - 5

Ejemplo 2: 1 - 3 - 4 - 5 - 6

Ejemplo 3: 3 - 4 - 5 - 6 - 1

Ejemplo 4: 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Puntaje correspondiente: veinte (20) puntos. Servido: veinticinco (25)

Art. 5: FOUL: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logran tres (3) dados de un mismo número y un par (2) de otro número.

Puntaje correspondiente: treinta (30) puntos. Servido: treinta y cinco (35).

Art. 6: POKER: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logran cuatro (4) dados del mismo número.

Puntaje correspondiente: cuarenta (40) puntos. Servido: cuarenta y cinco (45).

Art. 7: GENERALA: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro, los cinco (5) dados sean de un mismo número.

Puntaje correspondiente cincuenta (50) puntos. Servida: cincuenta y cinco (55). La generala será servida cuando en el primer tiro, el jugador sacara los cinco dados del mismo número; **ganará el partido** anotándose el máximo puntaje en los casilleros que no estuvieran cerrados (5 puntos al 1, 10 puntos al 2, 15 puntos al 3, 20 puntos al 4, 25 puntos al 5 y 30 puntos al 6) y los puntajes servidos en los juegos mayores (escalera 25 puntos, foul 35 puntos, poker 45 puntos, generala 55 puntos, doble generala cien (100) puntos).

Art. 8: DOBLE GENERALA: Es una segunda Generala lograda en el partido por el mismo participante.

Valor cien (100) puntos, sólo podrá anotarse en caso de tener anotada otra Generala.

Art. 9: JUEGO SERVIDO: se considerará juego servido, cuando el jugador en su primer tiro, sacara un juego mayor. Si elige seguir tirando, apartará los dados que desee conservar y hará su segundo tiro con los restantes, perdiendo el derecho de anotarse los puntos del Juego Mayor Servido.

NOTA: El jugador que en el primer tiro de una jugada lograra hacer Generala Servida, será ganador absoluto y habrá terminado el partido, salvo que la casilla correspondiente a la categoría Generala, estuviera cerrada, en cuyo caso no será válido.

### **DE LOS JUGADORES:**

Art. 10: Serán tres (3) por mesa.

Art. 11: El jugador comenzará tirando los cinco (5) dados:

Apartará los que le resulten más convenientes, y tirará los restantes por segunda vez, repitiendo la operación de separar los dados y luego tirará el resto por tercera y última vez.

Realizados los tres tiros, el participante elegirá una categoría y anotará el puntaje determinado para la misma, siempre que la casilla correspondiente esté abierta.

Art. 12: El jugador completará su vuelta y anotará su puntaje.

Art. 13: Si el jugador lograra un "Juego Mayor" (Escalera, Foul, Poker o Generala) dentro de sus tres (3) tiros, se anotará el puntaje en la casilla correspondiente, o podrá optar por anotar en la categoría de los números con los cuales hizo el juego (Ver Juegos Mayores).

Art. 14: El jugador que no logre realizar un juego conveniente en algunas de sus categorías abiertas, elegirá la que más le convenga y la suprimirá. Se procederá tachando la casilla correspondiente a esa categoría, cerrando la misma.

Art. 15: Si un jugador decide no apartar y conservar los cinco (5) dados luego del primer tiro, sólo le quedarán dos (2) intentos..

Art. 16: Si el jugador tira los dados y algunos de ellos se cae de la mesa o toca algún objeto extraño (brazo de algún jugador, lapicera, etc.) o quedan apilados, se considerará nulo y se tirarán nuevamente.

Art. 17: Cada jugador deberá decidir por sí mismo el juego que crea más conveniente. Los demás jugadores no podrán intervenir en la decisión.

Art. 18: Cuando se han completado las once (11) vueltas del juego, se sumarán los puntos.

## **DEL PUNTAJE**

### **NÚMEROS:**

Art. 19: Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de números, se multiplicará el total de dados por dicho número.

Ejemplo: si un jugador, tirara tres (3) dados con el número 6, se multiplicará, 3 por 6: 18, este resultado se anotará en la casilla correspondiente al número 6

Art. 20: Para anotar el puntaje correspondiente a un Juego Mayor, ver Juegos Mayores.

### **SITUACIONES ESPECIALES:**

Art. 21: En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.