

Este popular [juego de dados](#) fue inventado en el 1954. El objetivo del juego es obtener la mayor puntuación lanzando cinco dados. Cada jugador lanzará los dados en tres ocasiones para tratar de obtener una de trece combinaciones posibles.

## Combinaciones y puntuación

Las combinaciones se dividen en dos secciones: Superior e Inferior.

En la **Sección Superior** anotarás puntuaciones de combinaciones de un solo número de puntos en el dado. Debes intentar conseguir la mayor cantidad de dados iguales para que obtengas una mayor puntuación. La puntuación que anotarás será la suma de los puntos del que estés buscando. Por ejemplo, si obtienes tres dados de cinco, vas a multiplicar tres por cinco que es igual a quince y esa es tu puntuación. Si la suma de tus puntos en esta sección es mayor de 63, obtendrás una bonificación de 35 puntos.

En la **Sección Inferior** las combinaciones posibles son más variadas e incluyen:

- **3 de una clase:** Debes obtener tres dados iguales. Sumas la puntuación de todos los dados.
- **4 de una clase:** Debes obtener cuatro dados iguales. Sumas la puntuación de todos los dados.
- **Casa llena (full):** Debes obtener tres dados de una clase y dos de otra. Por ejemplo, tres de 1 y dos de 5. Esta jugada vale 25 puntos.
- **Escalera pequeña (small straight):** Debes obtener cuatro dados consecutivos. Por ejemplo: 1, 2, 3 y 4 o 3, 4, 5 y 6. Esta jugada vale 30 puntos.
- **Escalera grande (large straight):** Debes obtener cinco dados consecutivos. Por ejemplo: 1, 2, 3, 4 y 5 o 2, 3, 4, 5 y 6. Esta jugada vale 40 puntos.
- **Yahtzee:** Debes obtener cinco dados iguales de la misma clase. Esta jugada vale 50 puntos.
- **Azar (chance):** Aquí puedes anotar cualquier jugada que obtengas. La puntuación será la suma de todos los dados. Es una jugada que te permite no perder el tiro cuando no tienes ninguna otra opción de puntuación disponible.
- **Bonos Yahtzee:** Si en un mismo juego obtienes más de un Yahtzee, y habías marcado 50 en la casilla de Yahtzee, obtendrás una bonificación de 100 puntos. Debes colocar una marca por cada Yahtzee adicional y tomar una ficha bono. Si habías marcado cero en el Yahtzee no obtienes la bonificación pero puedes usar la regla del comodín (ver más adelante).

## Inicio y desarrollo del juego

Cada jugador toma una tarjeta de puntos. Todos lanzan los cinco dados por turnos.

El que obtenga la mayor puntuación comienza el juego. Luego le seguirá el jugador de la izquierda.

Cuando te toque tu turno, podrás lanzar los cinco dados hasta tres veces. Los dados se tiran colocándolos en el vaso, agitándolos y luego lanzándolos suavemente sobre la mesa. En el primer lanzamiento puedes decidir anotar la puntuación o apartar aquellos dados que desees guardar para tu jugada. En el segundo lanzarás aquellos dados que no desees apartar. En este momento puedes anotar tu puntuación o apartar los dados que desees, que pueden ser diferentes a los que escogiste por primera vez. Si lo desees puedes lanzar los dados por tercera vez. Luego del tercer tiro debes decidir que puntuación anotarás en alguna de las casillas. Si no tienes jugadas disponibles debes anotar un cero.

## Final del juego y ganador

El juego finaliza cuando todos los jugadores han llenado con alguna puntuación, que puede ser cero, las trece casillas. En este momento se procede a sumar los puntos. Si obtienes más de 63 puntos en la Sección Superior añades 35 puntos de bono. Debes recordar sumar todos los puntos bonos por Yahtzee adicional en la Sección Inferior. El jugador que obtenga la mayor puntuación al sumar los puntos de la Sección Superior y la Inferior ganará el juego.

## Reglas adicionales

- **Regla del comodín:** Esta regla aplica cuando obtienes cinco de una clase y había anotado un cero en la casilla de Yahtzee. Puede anotar la suma de los cinco dados en la casilla de la Sección Superior correspondiente, si está llena puedes anotar la puntuación correspondiente en cualquiera de las casillas de las Sección Inferior. Si están todas llenas deberás anotar un cero en una de las casillas de la Sección Superior.

# Yatzy

Tabla de puntuaciones

Sección superior	Puntuación	1	2	3	4	5	6
Unos 							
Doses 							
Treses 							
Cuattros 							
Cincos 							
Seises 							
Subtotal							
Extra (si subtota ≥ 63)	35						
Total superior							

Sección inferior	Puntuación						
3 iguales	suma total						
4 iguales	suma total						
Full	25						
Escalera corta	30						
Escalera larga	40						
Yatzy	50						
Azar	suma total						
Subtotal							
Extra (cada nuevo Yatzy)	50						
Total inferior							

Total general							
---------------	--	--	--	--	--	--	--

# Yatzy

Tabla de puntuaciones

Sección superior	Puntuación	1	2	3	4	5	6
Unos 							
Doses 							
Treses 							
Cuattros 							
Cincos 							
Seises 							
Subtotal							
Extra (si subtota ≥ 63)	35						
Total superior							

Sección inferior	Puntuación						
3 iguales	suma total						
4 iguales	suma total						
Full	25						
Escalera corta	30						
Escalera larga	40						
Yatzy	50						
Azar	suma total						
Subtotal							
Extra (cada nuevo Yatzy)	50						
Total inferior							

Total general							
---------------	--	--	--	--	--	--	--