

CUBILETE

CÓMO JUGAR:

La forma clásica de jugar, es estilo poker. En este, cada figura vale lo mismo que el juego de cartas y se juega de la misma forma.

Dentro del cubilete se colocan los 5 dados que tienen en su caras el 9, 10, J, Q, K y As (en orden de menor a mayor valor).

Se comienza con un sólo dado para jugar el derecho de la mano. Se agita el dado dentro del cubilete, se voltea el vaso sobre la mesa y se destapa para ver el valor del dado. Después, hacen lo mismo los otros jugadores y gana el que en su dado haya sacado un valor mayor.

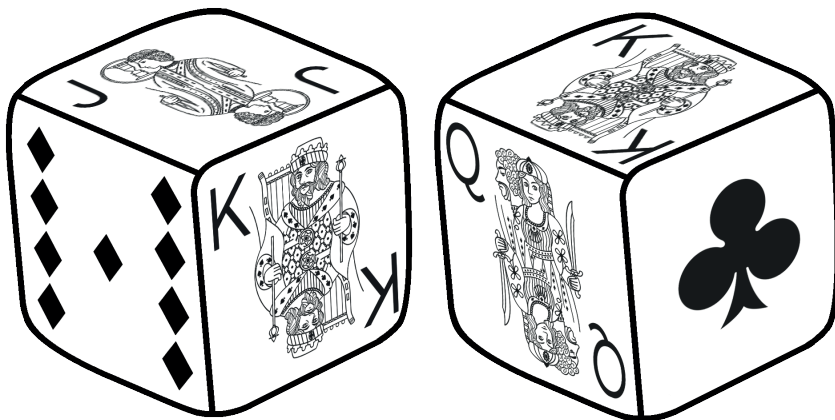
El jugador que gane la mano coloca los 5 dados en el vaso, agita y lo voltea sobre la mesa. Si se llegara a encimar un dado sobre otro, se debe repetir el tiro.

El jugador puede escoger si deja la mano en una sola tirada para que los demás intenten superar el juego en su primera tirada o perderían, pero también puede dejar los dados que guste, recoger los demás y volver a agitar para tirar solamente estos y con ellos completar la jugada hecha en los dados que quedaron en la mesa. También puede recoger todos los dados y volver a tirar, pero en todos los casos se contará el número de tiradas que serán las mismas de que dispongan los otros para intentar superar el juego. Las tiradas deberán siempre ser mayores ya que si se igualan, pierden. El número máximo de tiradas, es de tres a menos que se estipulen más desde el principio.

La corrida no se considera un juego bueno y se conoce como pachuca, donde no se ha logrado hacer ni un solo par.

COMBINACIONES (de mayor a menor puntaje):

- * Quintilla: Los 5 dados son iguales. Si llega a haber dos o más quintillas, gana el número o letra de mayor valor.
- * Poker: 4 de los 5 dados son iguales. Si se da más de un caso, gana el que tenga letras o números de mayor valor.
- * Full: 3 de los 5 dados son iguales entre sí y los otros 2 también son iguales entre sí. Si hay más de un full, gana el de mayor valor con los 3 dados o con la pareja de mayor valor.
- * Tercia: 3 de los dados son iguales. En caso de haber más de una tercia, gana el de mayor valor; si fueran iguales, se toma en cuenta el valor de los otros 2 dados.
- * Dos pares: Cuando 4 de los dados se emparejan 2 a 2. Gana el de mayor valor en uno o en ambos pares. De ser necesario, también se toma en cuenta el valor del quinto dado.
- * Un par: Como su nombre lo dice, sólo se cuenta con un par y gana el que tenga mayor valor con el par o la suma de los otros 3 dados,



Importado, diseñado y distribuido en México
exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**
RFC: KEL910709M10
Cerrada de Ximilpa No. 2,
Col. Deportivo Pensil
Alcaldía Miguel Hidalgo,
Ciudad de México, México. C.P. 11470
Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583
Visítanos en: www.kelvinsa.mx

Kelvinsa Air Kelvinsa Mx Kelvinsa_Mx

