



# BANDEJA PARA DADOS CON FIELTRO VERDE

**Guía del juego**



**ADVERTENCIA:** Peligro de asfixia - piezas pequeñas.  
No apto para niños menores de 3 años.

**SSX26P132**

## Descripción general del set

### Componentes del juego:

- **Bandeja hexagonal para dados con revestimiento de fieltro:** se utiliza para contener el lanzamiento de los dados, reducir el ruido y proteger las superficies.
- **Cubilete para dados con revestimiento de fieltro:** se utiliza para agitar y ocultar los dados antes de lanzarlos.
- **6 dados personalizados**

## Lista de juegos que se pueden jugar con este set

### Juegos de dados clásicos y al estilo casino (página)

- Craps (2)
- Par o impar (4)
- Más de/menos de (3)
- Barco, capitán y tripulación (4)
- Tiro alto (3)

### Juegos de dados familiares e informales (página)

- Bunco® (5)
- Diez mil (7)
- Farkle™ (5)
- Going to Boston™ (8)
- El cerdo (6)

### Juegos de farol y estrategia (página)

- Tirada de farol (9)

### Juegos de fiesta (página)

- Carrera a 30 (8)

## Craps (versión simplificada para el hogar)

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Arrojar ciertos números para ganar según el punto del tirador.

### Preparación:

- Usar 2 dados.
- Un jugador es el tirador; los demás pueden apostar o simplemente jugar por los puntos.

### Cómo jugar:

1. El tirador lanza los dados.
2. Primer lanzamiento (tirada de salida):
  - Lanza 7 u 11: el tirador gana.
  - Lanza 2, 3 o 12: el tirador pierde.
  - Lanza 4, 5, 6, 8, 9 o 10: ese número se convierte en el punto.
3. El tirador sigue lanzando:
  - Vuelve a repetir el punto antes de lanzar un 7: el tirador gana.
  - Lanza un 7 antes del punto: el tirador pierde.
4. Pasa el cubilete para dados al siguiente jugador.

## Más, menos o 7

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Predecir correctamente si el lanzamiento estará por debajo de 7, por encima de 7 o será exactamente 7.

**Cómo jugar:**

1. Usar 2 dados.
2. Antes del lanzamiento, cada jugador elige:
  - Menos de 7
  - Más de 7
  - Exactamente 7
3. Lanzar los dados en la bandeja.
4. Determinar el resultado:
  - Menos de 7: Si el total es menor a 7, la banca paga 2 por 1 en esta apuesta. De lo contrario, el jugador pierde su apuesta. (Por ejemplo, si el jugador paga 1 ficha al pozo y gana, la banca tendría que pagarle 2 fichas al jugador)
  - Más de 7: Si el total es mayor a 7, la banca paga 2 por 1 en esta apuesta. De lo contrario, el jugador pierde su apuesta. (Por ejemplo, si el jugador paga 1 ficha al pozo y gana, la banca tendría que pagarle 2 fichas al jugador)
  - Exactamente 7: Si el tirador adivina 7, la banca paga 5 por 1. (Por ejemplo, si el jugador paga 1 ficha al pozo y gana, la banca tendría que pagarle 5 fichas al jugador)

## Tiro alto

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Terminar cada ronda con el total más alto.

**Cómo jugar:**

1. Cada jugador lanza 6.
2. Lanzar los dados en la bandeja con el cubilete.
3. Después del primer lanzamiento, los jugadores pueden elegir volver a lanzar cualquier dado.
4. Sumar todos los dados para el total final.
5. El total más alto gana la ronda.
6. Jugar varias rondas y anotar los puntos. El jugador con las rondas más altas (o el total acumulado más alto) gana el juego.

Un par de reglas opcionales completan un poco más el juego:

- Si hay un empate, los jugadores empatados vuelven a lanzar los dados.
- Límite de un lanzamiento por ronda.
- Antes de jugar, decidir si la puntuación será de la siguiente manera:
  - Por rondas ganadas
  - Por total de puntos en todas las rondas.

## Par o impar

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Predecir si el total del lanzamiento de dados será par o impar.

**Cómo jugar:**

1. Antes de cada lanzamiento, cada jugador elige par o impar.
2. Lanzar 3 dados.
3. Sumar los números en los dados.
4. Los jugadores que adivinaron correctamente anotan 1 punto.
5. Después de cada lanzamiento, los demás jugadores se turnan para lanzar los dados.
6. Jugar un número fijo de rondas. El jugador con más puntos al final gana.

**Regla opcional:**

- Si varios jugadores eligen la misma opción, todos pueden anotar si aciertan.

## Barco, capitán y tripulación

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Lanzar un barco (6), un capitán (5) y una tripulación (4) en ese orden, luego anotar los puntos.

**Preparación:**

- Usar 5 dados.

**Cómo jugar:**

1. Cada jugador tiene hasta 3 lanzamientos por turno.
2. Un jugador primero debe lanzar un 6 para obtener un barco.
3. Después de obtener el barco, el jugador debe lanzar un 5 para obtener al capitán.
4. Después de obtener al capitán, el jugador debe lanzar un 4 para obtener a la tripulación.
5. Una vez que se separan los dados con 6, 5 y 4, se agregan los valores de los 2 dados restantes para la puntuación del jugador.
6. La puntuación más alta gana la ronda o el juego.

**Una aclaración importante:**

- Si un jugador no obtiene el 6, luego el 5 y luego el 4 dentro de los 3 lanzamientos, su puntuación para esa ronda es cero.

**Ejemplo:**

- Primer lanzamiento: 6, 2, 2, 5, 1 → reserva el 6
- Segundo lanzamiento: lanza los 4 dados restantes y obtiene 5, 4, 3, 1 → reserva el 5 y el 4
- Los dados restantes son 3 y 1, por lo que la puntuación es 4

## Bunco®

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Anotar puntos lanzando el número objetivo para cada ronda.

### Preparación:

- Usar 3 dados.
- Jugar 6 rondas en total.
- Cada ronda tiene un número objetivo:
  - Ronda 1 = unos
  - Ronda 2 = doses
  - Ronda 3 = treses
  - Ronda 4 = cuatros
  - Ronda 5 = cincos
  - Ronda 6 = seises

### Cómo jugar:

1. En tu turno, lanza los 3 dados.
2. Cada dado que muestre el número objetivo de la ronda obtiene 1 punto.
3. Si los 3 dados muestran el número objetivo, obtienes un Bunco que vale 21 puntos.
4. Si obtienes al menos 1 punto, sigues lanzando.
5. Si anotas 0 puntos, tu turno termina y el juego pasa al siguiente jugador.
6. Continuar hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de jugar en la ronda, o usar una puntuación objetivo de la ronda como 21.
7. Pasar al siguiente número de ronda y repetir.
8. Después de la ronda 6, gana el jugador con la puntuación total más alta.

### Regla opcional:

- Tres dados iguales que no sumen el número objetivo obtienen 5 puntos y se sigue lanzando.

## Farkle™

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Anotar puntos lanzando combinaciones específicas de dados y asegurando los puntos antes de quedarse en cero.

### Preparación:

- Usar 6 dados.

### Cómo jugar:

1. En tu turno, lanza los 6 dados.
2. Después de cada lanzamiento, reserva los dados que sumen puntos.

3. Luego, puedes elegir lo siguiente:
  - Guardar tus puntos y finalizar tu turno.
  - Volver a lanzar los dados restantes que no sumaron puntos para intentar ganar más puntos.
4. Si lanzas y no aparece ninguna combinación de puntuación, te quedas en cero y pierdes todos los puntos ganados durante ese turno.
5. El juego continúa hasta que un jugador alcanza la puntuación ganadora acordada por el grupo.

#### **Combinaciones de puntuación:**

- Un solo 1 = 100 puntos
- Un solo 5 = 50 puntos
- Tres 1 = 1000 puntos
- Tres 2 = 200 puntos
- Tres 3 = 300 puntos
- Tres 4 = 400 puntos
- Tres 5 = 500 puntos
- Tres 6 = 600 puntos
- Cuatro iguales = 1000 puntos
- Cinco iguales = 2000 puntos
- Seis iguales = 3000 puntos
- Escalera (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 1500 puntos

#### **Nota opcional:**

Se recomienda agregar una puntuación ganadora, como 5000 o 10 000 puntos, según cuánto tiempo desees que dure el juego.

## **El cerdo**

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Ser el primer jugador en alcanzar 100 puntos.

#### **Cómo jugar:**

1. En tu turno, lanza un dado tantas veces como quieras.
2. Cada lanzamiento se agrega al total de tus turnos.
3. Si lanzas un 1, tu turno termina de inmediato y obtienes 0 puntos para ese turno.
4. Antes de volver a lanzar, puedes elegir plantarte y sumar el total de tu turno a tu puntuación general.
5. Luego, es el turno del siguiente jugador.
6. El primer jugador en alcanzar 100 puntos en total gana.

## Diez mil

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Ser el primer jugador en alcanzar 10 000 puntos.

**Preparación:**

- Usar 6 dados.
- Anotar la puntuación en un papel.

**Cómo jugar:**

1. En tu turno, lanza los 6 dados.
2. Después de cada lanzamiento, reserva al menos un dado de puntuación o una combinación de puntuación.
3. Luego, puedes elegir lo siguiente:
  - Guardar tus puntos y finalizar tu turno.
  - Volver a lanzar los dados restantes para intentar anotar más puntos.
4. Si lanzas y no obtienes ningún dado o combinación de puntuación, te quedas en cero y pierdes todos los puntos ganados durante ese turno.
5. Si los 6 dados suman puntos durante tu turno, obtienes Dados calientes y puedes lanzar los 6 dados nuevamente para seguir aumentando tu puntuación.
6. El juego continúa hasta que un jugador alcanza los 10 000 puntos.

**Puntuación:**

- Un solo 1 = 100 puntos
- Un solo 5 = 50 puntos
- Tres 1 = 1000 puntos
- Tres iguales (del 2 al 6) = valor nominal  $\times$  100
  - Ejemplo: tres 4 = 400 puntos
- Escalera (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 1500 puntos
- Tres pares = 1000 puntos
  - Algunos grupos califican esto como 1500, así que verifica las reglas de la casa

**Turno de ejemplo:**

- Tu lanzas: 1, 5, 5, 2, 3, 6
- Podrías reservar el 1 y ambos 5 por 200 puntos
- A continuación, puedes guardar los 200 puntos o lanzar los 3 dados restantes

**Nota:** Diez mil es similar a Farkle™, pero por lo general tiene una puntuación ganadora más alta y puede usar reglas de la casa ligeramente diferentes.

## Carrera a 30

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Ser el primero en alcanzar exactamente 30 puntos.

**Cómo jugar:**

1. En tu turno, lanza los 3 dados.
2. Suma tu total a tu puntuación.
3. Si tu total excede 30, tu puntuación se restablece en 20.
4. El primer jugador en alcanzar exactamente 30 gana.

## Going to Boston™

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Anotar el total más alto después de tres lanzamientos.

**Cómo jugar:**

1. Lanzar 3 dados y conservar el dado más alto.
2. Lanzar los 2 dados restantes y conservar el dado más alto.
3. Lanzar el último dado.
4. Sumar los puntos de los 3 dados.
5. Se juega por turnos.
6. El jugador con la puntuación total más alta al final de la ronda gana.

**Ejemplo:**

- Primer lanzamiento: 2, 5, 6 → reserva el 6
- Segundo lanzamiento: 1, 4 → reserva el 4
- Lanzamiento final: 3
- Puntuación total = 13

## Tirada de farol

**Jugadores:** 2+

**Objetivo:** Ser el último jugador en pie.

**Cómo jugar:**

1. En tu turno, lanza 2 dados en secreto usando el cubilete.
2. Mira tus dados sin mostrárselos a los demás jugadores.
3. Anuncia un valor al siguiente jugador (puedes decir la verdad o una mentira).
4. El siguiente jugador tiene dos opciones:
  - Aceptar: Tomar el cubilete, lanzar y anunciar un valor más alto.
  - Desafiado: Levantar el cubilete para ver si el jugador anterior dijo la verdad.
5. Si el jugador desafiado mintió, recibirá una penalización.
6. Si el jugador desafiado dijo la verdad, el contrincante recibirá una penalización.
7. Un jugador es eliminado después de 3 penalizaciones.
8. El último jugador en pie gana.

## Ganadores del juego

[illegible]

## Ganadores del juego

[illegible]



**Diseñado y desarrollado en EE. UU.**  
**Hecho en China.**

Snap-on y Wrench "S" son marcas registradas de Snap-on Incorporated y se utilizan bajo licencia. Todas las demás marcas son marcas registradas de sus respectivos titulares. 2026 Snap-on Incorporated. Impreso en China.  
Snap-on, 2801 80th St., Kenosha, WI 53143  
[www.snapon.com](http://www.snapon.com)



**Escanea para obtener  
información adicional**



**SSX26P132**