



CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Un juego de dados para 2 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

En **EN13DADOS** los jugadores colocan por turno los dados sobre el tablero con el objetivo de formar líneas y diagonales en las que la suma de la puntuación mostrada por los dados sea seis o múltiplo de seis. Aquel que logre alcanzar la mayor puntuación será el ganador.

COMPONENTES

Los componentes del juego son los siguientes:

- **Tablero de juego**
- **13 dados**
- **Papel y lápiz**

PREPARACIÓN

Se coloca el tablero sobre la mesa y los trece dados junto al tablero para que cualquiera de los dos jugadores pueda utilizarlos. Esos dados colocados junto al tablero se denominan **reserva**.

JUEGO

Comienza el jugador más joven.

En cada turno el jugador coge dos dados de la reserva y los lanza. A continuación elige uno de los dados y se lo entrega al jugador contrario, y el otro dado restante lo coloca sobre el tablero. Para ello debe respetar que el valor del dado colocado no coincida ortogonalmente con el valor de otro dado previamente colocado. Si no puede colocar el dado o si no quedan dados suficientes en la reserva se ha llegado al **FINAL DEL JUEGO**.

Si al colocar el dado el jugador lo hace sobre una casilla especial, ejecuta en ese mismo instante la acción correspondiente:

- **Casilla Naranja.** No se colocan más dados en ese turno.
- **Casilla Verde.** Se retira uno y solo uno de los dados colocados sobre el tablero (incluso el dado que se acaba de colocar).
- **Casilla Central.** La casilla central del tablero es doble, el jugador puede elegir el efecto que desee, Naranja o Verde

Las casillas grises no se consideran especiales y no tienen efecto.

A continuación el jugador suma los puntos obtenidos:

- Si en alguna de las líneas o diagonales completas del tablero los dados colocados suman 6 o múltiplo de 6, el jugador retira esos dados, los devuelve a la reserva y añade la puntuación de los dados a la suya. *Ejemplo: si los dados muestran 5, 1 y 6 en una diagonal completa el jugador se anota 12 puntos.*
Nota: hay líneas completas formadas por cinco dados.
Nota: puede ocurrir que simultáneamente varias líneas o diagonales completas sean puntuables. En ese caso cada línea o diagonal completa se puntúa por separado (es decir, puede ocurrir que algunos dados se puntúen dos veces).
- Si los dados no suman 6 o múltiplo de 6 en ninguna línea o diagonal completa, el jugador no obtiene puntos.

Ahora el jugador contrario puede colocar el dado que le ha entregado el jugador que tiene el turno. Al colocarlo sigue las reglas de casillas especiales y puntuación de forma similar a lo ya explicado.

Nota: si el jugador que tiene el turno ha utilizado el efecto de la Casilla Naranja el jugador contrario no podrá colocar su dado.

Nota: el efecto de la casilla naranja no tiene efecto real cuando lo utiliza el jugador que no tiene el turno.

Tras finalizar, el turno corresponde al siguiente jugador.

FINAL DEL JUEGO

Existen tres condiciones de fin:

- En el turno de un jugador **no es posible colocar un dado** sobre el tablero.
- En el turno de un jugador **queda solo un dado en la reserva** para jugar.
- Tras completar el turno de un jugador, **uno de ellos o ambos han alcanzado los 50 puntos.**

En todos los casos, el ganador es aquel que haya logrado más puntos.