

Reglas Pa' fuera

Es un filler de dados, apuestas y alianzas momentáneas.

3 a 4 jugadores

15 min.

+8 años

Objetivo:

Debes conseguir quedarte con la mayor cantidad de dados cuando se acaben todas las fichas. Puede haber uno o más ganadores.

Componentes:

- **20 dados de seis caras.**
- **20 fichas de colores.**
- **4 vasos de papel.**
- **Un reglamento**

Antes de Iniciar el juego:

- Cada jugador recibe 1 vaso, 5 dados y 5 fichas.
- El pote donde viene el juego se colocará en el centro de la mesa. Aquí colocarán los dados que pierdan y fichas que apuesten los jugadores.
- Cada jugador lanzará un dado y quién obtenga el número más alto comenzará la partida. Si dos o más jugadores empatan en el primer lugar, ellos lanzarán un dado hasta que logren desempatar.
- Luego, todos los jugadores dejarán a un costado sus cinco fichas y colocarán dentro del vaso sus cinco dados.
- Al mismo tiempo, todos los jugadores agitarán sus vasos y los darán vuelta sobre la mesa cuidando que los cinco dados queden dentro del vaso invertido.
- Cada jugador mirará de manera secreta que cifra quedó en la parte superior de sus cinco dados, cuidando que nadie se entere de los números que le salieron y volverá a cubrirlos con el mismo vaso invertido.

Inicio del juego:

- El jugador inicial colocará una de sus fichas en el pote que está en el centro de la mesa, esto le dará el derecho a decir una cifra del 1 al 6 (que son las caras de los dados). Por ejemplo, podría decir: "Pa'fuera todos los 5". Todos los jugadores mirarán en secreto sus dados y aquellos que tengan el número 5 tendrán que dejar en el pote aquellos dados.

Desarrollo del Juego:

- Antes de dejar los dados en el pote, el resto de jugadores pueden intentar subir la apuesta para no deshacerse de sus propios dados. Para cancelar el número dicho y decir uno nuevo, uno o más jugadores, deben colocar una ficha adicional de lo último que se colocó en el pote. Por ejemplo, el jugador A colocó una ficha para decir: "Pa'fuera todos los 5"; como el jugador B tiene dos dados con el número 5, y este jugador no quiere perderlos, colocará en el pote dos fichas para decir: "Pa'fuera todos los 3", o incluso, puede aliarse con otro jugador y así cada uno pondrá una ficha sumando las dos necesarias para subir la apuesta, luego se colocarán de acuerdo para decir un número que les sirva a ambos jugadores, por ejemplo: "Pa' fuera todos los 3".
- Este cambio de apuesta puede seguir escalando hasta que los jugadores decidan no continuar o hasta que no tengan más fichas para seguir aumentando la puesta: si un jugador coloca 1 ficha, para cambiar la apuesta deben colocar dos fichas; si uno o varios jugadores colocan dos fichas, uno o varios jugadores tendrán que colocar tres fichas y así sucesivamente.
- Una vez que uno o varios jugadores coloquen sus fichas en el pote del centro de la mesa para decir una cifra no podrán retractarse y sacar las fichas del pote, por lo que estarán obligados a llegar a un acuerdo en que cifra decir en conjunto.
- Cuando la apuesta llegue a su fin, todos los jugadores deberán colocar en el pote del centro de la mesa todos los dados que tengan el último número que se pidió "Pa'fuera". Por ejemplo, si el jugador A dijo: "Pa'fuera todos los 3" y el jugador B junto al jugador C colocaron dos fichas para anular el número 3 y decir "Pa'fuera todos los 4" y luego, nadie quiere o puede anular esta cifra, todos los jugadores levantarán sus vasos y colocarán en el pote todos los dados que tengan el número 4.

- Si a un jugador en su turno de decir “Pa’ fuera” no le quedan fichas, tendrá que pasar el turno al siguiente jugador con fichas. Si durante el juego solo a un jugador le quedan fichas, este podrá lanzar los dados y decir un número por cada ficha que le quede hasta que ya no le queden.

Finalizando el juego:

- A medida que el juego avanza, se irán acabando las fichas, cuando quede tan solo una en el juego, el jugador que la posea tendrá que hacer una última apuesta a ciegas, esto quiere decir que ningún jugador que aún quede en la partida (incluyendo al jugador que tenga la última ficha) podrá ver sus dados y este deberá decir un número al azar. Cuando entregue la ficha al pote todos los jugadores deberán levantar sus vasos y resolver la jugada.
- El juego finaliza cuando se acaben la totalidad de fichas de todos los jugadores.
- Ganará el o los jugadores que tengan la mayor cantidad de dados.