



**Participantes:** 2 o más.

**Contenido:** 9 fichas y 4 dados con stickers para aplicarles.

**Objetivo:** obtener tres fichas y mantenerlas durante dos turnos.

**Cómo jugar:**

1) Acomodar las nueve fichas sobre la mesa de modo tal que sean visibles para todos los participantes. Sortear quién comienza el juego, arrojando los dados.

2) El primer jugador arroja los 4 dados. Si el resultado del tiro coincide con alguna de las fichas, puede elegir entre:

- Recoger la ficha, terminar su turno y pasarle los dados al jugador que está a su izquierda.

- O no recoger la ficha e intentar ganar otra distinta. Para eso debe "congelar" al menos uno de los dados antes de volver a tirar. Eso significa que en el segundo tiro usará 3 dados en lugar de 4.

Una vez que ha recogido una ficha o congelado todos sus dados sin ganar ninguna, el jugador termina su turno y le pasa los dados al compañero que está a su izquierda.

3) Como en cada tiro debe congelarse al menos un dado, la máxima cantidad de tiros por turno son 4. Está permitido congelar más de un dado por tiro.

4) Todas las fichas están en juego, inclusive las que tienen en su poder los otros jugadores. Por ese motivo, el participante que gana una ficha debe tenerla en frente de sí, pero a la vista de todos.

5) Algunas combinaciones de dados pueden servir para tomar más de una ficha. En ese caso el jugador debe elegir sólo una de ellas. Por ejemplo, la combinación 5-5-5-3 puede ser utilizada tanto para ganar la ficha "17 puntos o más" o bien "3 números impares iguales".

6) Para obtener las fichas siempre deben usarse los 4 dados. Por ejemplo: no es válido tomar la ficha de "7 puntos exactos" con la combinación 4 y 3 solamente.

7) El cero ("X" en los dados) es considerado como un número par en este juego.

8) Gana quien logra obtener primero tres fichas y mantenerlas durante los 2 turnos siguientes sin que ninguno de los otros jugadores se las "roben".