JRD

MESAS DE BILLAR

Diseño, precision y espacio
en maderas nobles



CUBILETE

Descripción

Se trata de un juego de dados al que se juega con cinco dados de póker y un cubilete. Pueden participar tantas personas como lo deseen, dispuestas en torno a una mesa, sobre la que se desarrollará el juego.

Objetivo

Es un juego que se juega a varias manos. En cada una de ellas no resulta un ganador, sino un perdedor, que es quien suma un punto.

Previamente se determina a cuántos puntos se va a jugar la partida y conforme los participantes alcancen esa cifra van siendo eliminados. Vence el jugador que lo haga en el duelo final entre dos finalistas. Para ir realizando esas sucesivas eliminaciones se jugarán tantas manos como sea necesario. Se explica de aquí en adelante cómo se juega una de esas manos, como unidad de juego de las que está formada una partida.

En el mentiroso se juega con las combinaciones de dados propias del póker, comparándose continuamente unas combinaciones con otras.

JERARQUÍA DE COMBINACIONES:

Previamente a describir el desarrollo mismo de la partida hay que explicar por un lado el orden jerárquico existente entre los valores de los dados, y por otro la jerarquía de las diferentes posibles combinaciones de dados o bazas.

El orden de los valores de cada dado, de mayor a menor, es el que sigue: As, K, Q, J, roja (ocho), negra (siete).

El orden de jerarquía entre combinaciones de dados en orden de mayor a menor es la que sigue:

Quintilla. Es aquella combinación de dados en la que los cinco son iguales. Entre dos jugadas con quintilla vence el que lo sea del número o letras de más valor.

Poker. Es aquella combinación en la que cuatro de los cinco dados son iguales. Entre dos jugadas con póker vence el que lo sea del número o letras de más valor. En caso de igualdad entre dos bazas con póker, porque lo son del mismo valor, se estará al valor del quinto dado.

Full. Es aquella combinación en la que tres de los dados son iguales entre sí y a su vez lo son también entre sí los otros dos. De entre dos jugadas con full vence la que lo sea con un trío de dados de más valor, y si persiste la igualdad será superior el que tenga los dados de la pareja de valor superior.

Tercia. En esta combinación tres de los dados son del mismo valor. Entre dos tríos, vence el que lo sea con dados de un valor superior. En caso de identidad entre dos tríos se estará al valor de los otros dados, venciendo el que tenga el siguiente dado de valor superior.

Dos Pares. Se trata de una combinación en la que cuatro de los cinco dados están emparejados dos a dos. En caso de comparar dos bazas con dobles parejas vence la que tenga la pareja con dados de un valor superior. En caso de persistir el empate vence el que tenga su segunda pareja de valor superior. Si todavía persiste el empate se estará al valor del quinto dado.

Un Par. Consiste en tener emparejados tan solo dos dados. Al comparar dos bazas con parejas resulta vencedora la que tenga su pareja formada por dados de valor superior. En caso de empate se estará al valor de los otros tres dados, venciendo el que tenga el más alto.

Dinámica del Juego:

Para iniciar la partida se echa a suertes quién es el primer jugador que arrojará los dados. El primer jugador arroja los dados sobre la mesa.

Lanzamiento de dados.

Existen dos formas de lanzar los dados:

- Al centro de la mesa, para que los vean todos los demás jugadores
- Dentro del cubilete, de forma que sólo él pueda ver la combinación de dados.

El jugador podrá optar por tirar los dados que desee dentro del cubilete y los que desee fuera, en tantas veces como quiera pero no pudiendo tirar cada uno de los dados más de una vez.

Podría decirse que es regla de oro en este juego que cada jugador no puede tirar nunca más de una vez cada dado, a la par que siempre podrá, si lo desea, tirar una vez cada uno de ellos (salvo el primer jugador que estará obligado a tirar una vez todos los dados, quedándole la opción tan sólo de hacerlo dentro o fuera).

Pasar el Cubilete

Una vez que el jugador conoce la combinación de todos sus dados (cosa que los demás no, ya que algunos de ellos permanecen ocultos bajo el cubilete) pasa el cubilete con los dados ocultos al jugador que está a su derecha.

Si se considera falso

Si lo hubiera considerado falso levantará inmediatamente el cubilete para ver los dados que ocultaba:

- Si efectivamente fuera falsa la afirmación del primer jugador, éste se llevará un punto de penalización (por haber pretendido engañar y no haberlo conseguido).
- Si la afirmación del primer jugador fuera cierta el punto de penalización sería para el que creyó descubrir un engaño y se equivocó.

En ambos casos iniciará una nueva mano el jugador siguiente al que haya perdido el punto.

Si se considera verdad

Si, por el contrario, hubiera creído cierta la combinación de dados que le pasaba su contrincante, deberá comprobar en secreto lo acertado o no de su credulidad. Independientemente de que la afirmación de su predecesor en el turno fuera falsa o no, podrá arrojar los dados que quisiera buscando siempre una combinación superior a la que él creyó verdadera.

Para ello podrá mantener cualquiera de los cinco dados que le fueron pasados, en la misma posición en que los recibió y arrojar los restantes. En cualquier caso, siempre que quiera volver a utilizar el cubilete deberá sacar fuera y dejar visibles aquellos dados que quisiera mantener intactos.

A su vez podrá arrojar los restantes con el cubilete y no mostrarlos si así lo deseara. Si quedara sobre la mesa algún dado que él no hubiera arrojado, podrá volver a jugar con el cubilete, sacando fuera y por lo tanto haciendo públicos los que éste ocultara, o bien optar por tirar algunos sin el cubilete en el centro de la mesa y de forma pública.

Paso del turno

El jugador que posee el turno deberá siempre pasar el cubilete con su contenido al jugador que está a su derecha, afirmando tener una baza superior que la que él creyó que le habían pasado a él.

El mecanismo se reproduce en cada turno, incrementándose, lógicamente en cada uno de ellos la baza por la que se juega, acabando la mano en el momento en que a un jugador le resulta técnicamente imposible superar la baza que le pasaron a él (repóker de ases), momento en el que a ese jugador se le adjudica un tanto, o, como se ha descrito anteriormente, si alguien cortara el juego por considerar mentiroso a su predecesor.

JRD
MESAS DE BILLAR
Diseño, precision y espacio
en maderas nobles