

REGRAS DO JOGO “DADOS A MIL”

Esse é um jogo de “parar ou continuar”. Enquanto o jogador estiver ganhando pontos, pode continuar a jogar. Se decide parar, marca os pontos e passa a vez ao jogador seguinte. Se decide continuar a jogar, corre o risco de perder tudo com um lançamento sem sorte.

- Número de jogadores: de 2 a 4
- Material: 5 dados de 6 faces com números, entre 1 e 9, escolhidos pelos jogadores;
- O primeiro jogador lança os cinco dados e conta o número de pontos que obtém segundo a tabela abaixo (a ser preenchida pelo grupo com o fator de multiplicação dos pontos):

Combinação	Pontos
Dupla (dois dados iguais)	___ vezes o valor dos dados
Trinca (três dados iguais)	___ vezes o valor dos dados
Quadra (quatro dados iguais)	___ vezes o valor dos dados
Yam (cinco dados iguais)	___ vezes o valor dos dados

- O jogador decide se marca os pontos ou se continua jogando para tentar aumentar sua pontuação;
- Se escolher parar, marca os pontos obtidos com o primeiro lançamento e passa os dados ao próximo jogador;
- Se escolher continuar, lança novamente os dados que não pontuaram no lançamento anterior.
- Quando todos os dados pontuam e o jogador decide continuar, o jogador lança novamente todos os dados;
- O jogador conta o número de pontos após esse lançamento (ainda levando em consideração os dados lançados anteriormente) e novamente decide se marca os pontos ou se continua jogando;
- Quando um novo lançamento der zero pontos, ou seja, se os dados lançados apresentarem números diferentes entre si e diferentes daqueles que já haviam pontuado anteriormente, o jogador perde todos os pontos dessa rodada, e será a vez do próximo jogador;
- O vencedor é aquele que obtiver uma pontuação de 1000 pontos primeiro.