

REGRA DO GENERAL

1 – Sendo 11 o número de jogadas possíveis, um jogo consiste de 11 jogadas para cada jogador.

2 – Cada jogador, em sua vez, tem três chances de arremessar os dados. Na primeira, joga os cinco dados. Na segunda, conforme o resultado obtido, pode voltar a arremessar de um a cinco dados, mantendo os demais sobre a mesa, ou aceitar o resultado, dando a jogada por encerrada. Na terceira, da mesma forma, pode arremessar de uma a cinco dados (mesmo os que ele tenha mantido sobre a mesa entre o primeiro e o segundo arremessos) ou aceitar o resultado.

3 – O resultado obtido ao final de três arremessos (uma jogada completa) deve ser classificado, pelo próprio jogador, como uma das seguintes 11 possibilidades:

- a) **Jogada do 1:** Um certo número de dados (de 0 a 5) marcando o número 1, sendo que a jogada vale mais pontos conforme a quantidade de dados que marcarem o número 1. Por ex.: 1-1-1-4-5, vale 3 pontos.
- b) **Jogada do 2, 3, 4, 5 e 6:** Correspondentes a jogada do 1 para os demais números. Por ex.: 3-3-4-4-5 vale 6 pontos se for considerada jogada do 3, 8 pontos se for considerada a jogada do 4 ou 5 pontos se for considerada a jogada do 5.
- c) **Sequência (S):** Cinco dados com numeração sequencial. 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6. O 1 não vale como 7, ou seja 3-4-5-6-1 não é uma sequência válida. Vale 20 pontos.
- d) **Full-hand (F):** Uma trinca e um par. Por ex.: 2-2-2-6-6. Vale 30 pontos.

- e) **Quadra (Q):** Quatro dados marcando o mesmo número. Vale 40 pontos.
- f) **General (G):** Os cinco dados marcando o mesmo número. Vale 50 pontos.
- g) **Jogada aleatória (X):** Qualquer combinação vale a soma dos 5 dados. Por ex.: 1-4-4-5-5 vale 19 pontos.

4 – Na sequencia, full-hand e quadra, quando conseguida na primeira jogada, vale mais cinco pontos, ou seja:

Sequencia – 25 pontos

Full-hand – 35 pontos

Quadra – 45 pontos

O General não tem acréscimo de 5 pontos, na jogada plena.

5 – O resultado é marcado na cartela, na coluna do jogador e na linha correspondente a jogada. Aquela linha (e portanto a jogada) não poderá ser utilizada pelo jogador na mesma partida.

6 – Se um determinado resultado não puder ser classificado como nenhuma das jogadas ainda restantes para aquele jogador, ele deverá escolher qual das jogadas restantes será descartada, marcando 0 (zero) na linha correspondente.

7 – Ao final das 11 rodadas, com a cartela toda preenchida, soma-se os valores de cada coluna e o jogador que obtiver mais pontos será considerado o vencedor.