

COLECCIÓN DE JUEGOS:
LOS DADOS



Marco Javier Martínez Sánchez

Año 2010



ÍNDICE

1. Introducción: Origen e historia del juego
2. Descripción del material
 - 2.1 Dados
 - 2.2 Cubilete
 - 2.3 Tapete
 - 2.4 Dados no cúbicos
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1 Juego con 2 Dados: El Veintiuno
 - 3.2 Juego con 3 Dados: Buck
 - 3.3 Juego con 5 Dados: El Póker de dados
 - 3.4 Juego con 5 Dados: Generala
4. Referencias bibliográficas



1º: Introducción (contextualización histórica).

Existen múltiples teorías acerca del origen del juego de los dados, al menos acerca del origen de la variedad que ahora podemos encontrar en los casinos tradicionales o en los on-line.

La teoría más antigua nos lleva hasta Egipto, 2,600 años antes del nacimiento de Cristo, donde se jugaba a una variedad muy similar de lo que hoy se conoce como "craps", aunque por supuesto no conseguían perfeccionar los cubos, por lo que las probabilidades de sacar algunos números eran más altas que con otros. Antes de eso, hay registro de juegos de dados en épocas pasadas, en los que se utilizaban instrumentos muy rudimentarios, pero el espíritu ya estaba ahí. Hombres primitivos usando piedras, huesos de la fruta o huesos, lo que asemeja a este juego de azar, al depender el resultado del lado del elemento que quede arriba en el elemento arrojado al aire.

Otra corriente de pensamiento nos habla de que el origen del juego pudiera estar en Corea, en el que se inventó un juego muy similar, llamado "promoción" y en el que se utilizaban dados de seis caras, como los que podemos encontrar en la actualidad.

Otra teoría es la que nos dice que este juego proviene de las Cruzadas, allá por el siglo XII. Tropas inglesas, lideradas por Sir William de Tyre, asediaban una fortificación árabe llamada Asart (o Hazarth), castillo que dio nombre al pasatiempo preferido de los ingleses en los descansos en la batalla; un juego de los dados que



habían aprendido en territorio islámico. Esta es una de las razones por la que el nombre del castillo derivó en la palabra inglesa “hazard” (riesgo). El juego que los cruzados aprendieron se fue extendiendo hacia el resto de Europa, ayudado por los soldados que volvían a casa y por los mercaderes que recorrían el mundo conocido.



Ilustración 1 Historia de los dados

Sea como fuere, el juego de los dados se había extendido por toda Europa a comienzos del siglo XVII, y prácticamente se podía encontrar jugadores en cada taberna o posada de todo el continente, en las que se jugaba clandestinamente. Para encontrar verdaderas competiciones, debíamos ir a los casinos, o a los antepasados de estos, en los que la nobleza se divertía dilapidando sus fortunas.

Muchos de estos casinos antiguos emergieron en Francia, dónde copiaron el juego de sus vecinos ingleses cambiándole ligeramente las reglas y el nombre.



La palabra que denomina al juego volvió a cambiar cuando colonos franceses e ingleses llegaron a costas americanas para su colonización; desde entonces se lo conoce como "craps". El juego gozó de la misma fama que en Europa, y en pocos años ya lo encontrábamos por todo el territorio americano.

El giro definitivo en la historia de los dados fue dado en el siglo XIX por el norteamericano John H. Winn, quién inventó el modelo de juego actual y creó el tapete donde se introducirían las apuestas, el conocido como "dibujo de Philadelphia". Muchos expertos en la materia, como el fabricante de dados John Scarne, Winn es el creador de este juego de azar tal y como hoy lo conocemos, con sus reglas y con sus límites. Con los cambios que Winn introdujo, el juego se hizo aún más popular si cabe.

A principios del siglo XX los dados gozaban de fama mundial. Durante la Primera Guerra Mundial se podían encontrar en ambos bandos soldados jugando a los dados, un juego que se podía practicar prácticamente en cualquier lugar. Los norteamericanos lo adoptaron como un juego propio y lo llevaron, mediante sus tropas, a todos los rincones del mundo, siendo siempre bien recibido. La aparición del cine y la televisión ayudaron a propagar su popularidad por los pocos rincones del planeta donde no se conocían.

A principios de los años 90 el juego empezó a perder algo de gancho en favor de otros juegos de casinos como la ruleta o las tragaperras, pero gracias a internet ha vuelto a ocupar el lugar de honor que merecen bajo las luces de los casinos o en las pantallas de nuestros ordenadores.



2- Descripción del material

En el trabajo, vamos a ver las partes que componen el juego de dados, ya que los dados en si, durante mucho tiempo en la historia no solo han sido tirados con las manos sino que también han utilizado un cubilete y también un tapete para que esos dados no resbalaran encima de las mesas. Por lo tanto:

2.1 Dado: Un dado es un objeto de forma poliédrica preparado para mostrar un resultado aleatorio cuando es lanzado sobre una superficie horizontal, desde la mano o mediante un cubilete, en cuyo caso los resultados ocurren con distribución uniforme discreta.

Los posibles resultados, numéricos o de otro tipo, están marcados en cada una de las caras del poliedro y se eligen en función de la posición en la que quede el dado tras el lanzamiento; normalmente se toma el resultado marcado en la cara que queda vista hacia arriba. Es frecuente que se utilicen varios dados iguales o diferentes combinados en la misma tirada.





Ilustración 2 Dados

2.2 Cubilete: Un cubilete es un vaso pequeño de metal, plástico u otro material más ancho en su boca que en su base. El uso más común del cubilete se da en juegos de manos y de mesa, utilizado para agitar los dados y arrojarlos sobre el tablero para comenzar la jugada. Así se usa para el parchís, la oca y otros juegos de mesa en que hay que mover las fichas en función de la puntuación obtenida por los dados.



Ilustración 3 Cubilete



2.3 Tapete: Es una porción de tela o diferente material que se coloca encima de la mesa donde se dispone a jugar con los dados. Su uso viene dado desde la antigüedad y su color mas característico en la actualidad viene siendo el verde.



Ilustración 4 Tapete

Seguiremos viendo los diferentes tipos de dados, que no solo son de seis caras como se nos puede venir a la cabeza al pensar en un dado rápidamente, diferentes tamaños, no solo existen puntuaciones numéricas en sus lados y las características de los dados trucados.

Los dados habituales son cubos pequeños, de entre 8 y 25 mm de arista, y cuyas caras están numeradas de 1 a 6 (normalmente mediante disposiciones de puntos), de tal manera que las caras opuestas suman 7 puntos y los números 1, 2 y 3 están dispuestos en el sentido contrario al giro de las agujas del reloj.

2.4 Dados no cúbicos: En otros tiempos, los dados con formas no



cúbicas eran empleados casi en exclusivo por adivinos y en otras prácticas ocultas, por ejemplo en Japón se utilizaba uno con forma de Dodecaedro regular y en cada cara se tenían grabados a los animales del zodiaco chino, el cual se utilizaba en principio como elemento místico y luego pasó a ser un elemento lúdico, pero recientemente se han popularizado en los juegos de rol. Normalmente, son de plástico y en sus caras hay dígitos en lugar de puntos. Fabricar dados de 4, 6, 8, 12 y 20 caras, aunque también se pueden encontrar otras formas para los dados de 10, 30, 100 y otras cantidades de caras, o incluso para los dados antes mencionados.



Ilustración 5 Dados no cúbicos

Se describen con frecuencia por su número de caras de manera abreviada, siendo dX un dado de X caras. Por ejemplo, $d6$ sería un dado de 6 caras. De forma más general, YdX supone lanzar Y dados, cada uno de los cuales tiene X caras. Para adaptar las puntuaciones disponibles a cierto baremo, se puede añadir una constante al lanzamiento, o multiplicar una tirada por otro número para evitar lanzamientos de un número excesivo de dados. Así, $1d10 + 5$ significa lanzar un dado de 10 caras y al resultado sumarle 5,



mientras que $2 \times 3d8$ significa tirar tres dados de 8 caras cada uno, y multiplicar el resultado por dos. Todos estos algoritmos que hemos visto como ejemplo, son claros de los juegos de rol o de batalla como el Warhammer.

Posibilidades con dados con otras inscripciones no numéricas como:

Aunque normalmente se inscriben números en las caras de los dados se pueden emplear otros símbolos. Por ejemplo:

Dados de póker, con las siguientes inscripciones, reminiscencias del juego de cartas: nueve (de picas, en negro), diez (de diamantes, en rojo), sota (azul), reina (verde), rey (rojo) y as (de tréboles, en negro).



Ilustración 6 Dados Póker

En Warhammer se emplean dados para determinar si un disparo da en el blanco. Uno de ellos tiene dos caras con una diana (da en el blanco) y cuatro con flechas (el tiro sale desviado), y el otro determina por cuántos centímetros falla el tiro, con lo que tiene las inscripciones: 5, 10, 15, 20 y 25 centímetros (o bien 2, 4, 6, 8, 10



pulgadas, en los países anglosajones) y una explosión que indica que el arma ha reventado.

Este tipo de juego ya nombrado anteriormente, utiliza una gran gama de número de dados y con diferentes características cada uno. En el juego cada participante tiene que llevar sus dados, ya que los dados que tienes tienen que ver con las características que tienen tus muñecos, que sería a decirlo de otro modo las características de ataque y defensa de tu ejército en miniatura.

Dados trucados: Los dados pueden alterarse de muchas maneras para hacer trampas en los juegos que los requieren: pueden redondearse algunas aristas, algunas caras pueden tener una forma ligeramente distinta a un cuadrado para favorecer la aparición de ciertos resultados. Una manera común es agregar algún material pesado oculto debajo de una de las caras de manera de favorecer un resultado. Los dados empleados en los casinos suelen ser transparentes para dificultar estas maneras de engañar.

Los dados se pueden emplear de muchas maneras para obtener diversas distribuciones. El lanzamiento de varios dados se aproxima más a la normal cuantos más dados se lancen. En algunas ocasiones se eliminan los extremos (tiradas altas o bajas) para modificar la distribución en varias formas.

Distribución de probabilidades: A veces se puede simular la tirada de un dado no disponible. Por ejemplo, los dados de 100 caras (también llamados *dados porcentuales*) son casi esféricos, muy caros y difíciles de encontrar en tiendas, pero se puede simular su tirada con dos



dados de 10, uno que represente las decenas y otro las unidades. Esto puede hacerse fácilmente si cada dado es de un color distinto y se acuerda antes del lanzamiento cuál de ellos representa las decenas y cuál las unidades, pero en ocasiones no hace falta eso, pues algunos dados de 10 caras ya se fabrican numerados 0, 10, 20... 90.

En algunos juegos de rol se pide que se lance 1d3, y esto se puede hacer fácilmente lanzando un dado de 6 caras, dividiendo el resultado por dos y redondeando hacia arriba. De manera análoga se puede simular el lanzamiento de 1d5 mediante un dado de 10 (o 20, o incluso 100) caras. Se pueden emplear monedas para simular el lanzamiento de 1d2, pero también se puede emplear, de manera análoga, cualquiera de los dados mencionados: con un dado de 6 caras bastaría con asociar una tirada de 1 a 3 con un 1 en el dado de dos caras, y una tirada de 4 a 6 con un 2 en el dado de dos caras.

3. Modalidades y reglas de juego

Dentro de los que son los Dados podremos encontrar una gran variedad de juegos, he escogido solo algunos de los más importantes y famosos.

3.1 Juego con 2 Dados: El Veintiuno- Este juego es el equivalente del Blackjack, pero con dados. Para este juego no hay límite de jugadores y todos tienen que apostar la misma cantidad. El objetivo es conseguir sacar 21 puntos o la puntuación más aproximada pero sin pasarse de 21. El participante sólo juega una vez por vuelta. Puede tirar el dado las veces que quiera o plantarse, siempre que no se pase de 21. Cada tiro se suma al anterior, de manera que cuando



llega a 14 o más, se sigue con un solo dado. Si un jugador se pasa de 21 pierde y queda fuera del juego. Después de que todos los jugadores hayan tirado, el que tenga una puntuación más cercana a 21 es el ganador del pozo. Si dos jugadores empatan, siguen tirando hasta conseguir un ganador.

3.2 Juego con 3 Dados: Buck- El mínimo de jugadores es 3, pero si son más se vuelve más emocionante. El objetivo del juego es sacar 15 puntos. Empieza el jugador que tirando los dados saca mayor puntuación. Si un jugador tira y saca 4, 5 y 6 consigue el Buck, y por tanto se lleva el pozo. Si un jugador tira y saca 1, 2, 3 tiene que seguir tirando hasta sacar 4, 5, y 6. El tiro en que se saca 1, 2, 3 se llama Mulligan y en principio no se le cobra multa, pero si en el siguiente tiro saca lo mismo tiene que poner en el pozo una cantidad parecida a la apuesta anterior. Cada tiro es multado hasta que se consigue sacar el back (4, 5, y 6). El primer jugador que consigue sacar 15 es el ganador, aunque los demás jugadores apenas hayan tenido oportunidades de juego.

3.3 Juego con 5 Dados: El Póker de dados. Es uno de los más famosos, ya que es la adaptación del póker a los dados. El objetivo del juego es conseguir el juego de póker de más valor. Pero no siempre hay que tener esa combinación, sino que basta con hacer creer al rival que se tiene y que se lo crea para que se plante. Cada jugador tira 2 veces los dados, si ya está contento que lo que tiene se planta. También puede reservar uno de los dados y lanzar sólo uno en la segunda tirada. El que saca la mejor combinación de cartas gana. Las combinaciones, de mayor valor a menor son las siguientes:



1. poker real (5 cartas iguales), póker (4 iguales), full (tres iguales y un par), escalera mayor (2, 3, 4, 5, 6), escalera menor (1, 2, 3, 4, 5, 6), piernas (triples), pares dobles (dos iguales, y dos iguales), par (dos cartas iguales). Las demás combinaciones no tienen valor. Generala: se forma cuando después del segundo o tercer tiro se logran los cinco dados con un mismo número y vale 60 puntos. Cuando esto se logra de un solo tiro, se llama generala servida y el jugador automáticamente gana el juego. (Las probabilidades en contra de hacer generala servida, son de 1.295 a 1.) Póker: (cuatro de un mismo número). Si es servido vale 45 puntos, en caso contrario 40 Full: (tres de un mismo número y un par). Si es servido vale 35 puntos, de lo contrario 30.

Escalera: (1-2-3-4-5 ó 2-3-4-5-6). Si es servida se le otorgan 25 puntos y si no lo es, 20. Cuando se hace generala, póker o full, los valores que indican los dados no se tienen en cuenta para el puntaje. Por ejemplo, sea la generala de 1 o de 6, vale 60 puntos. Nótese sin embargo, que si un jugador ha hecho generala y luego saca cinco de un mismo número puede anotarse puntos, a en dicho número si todavía no lo ha hecho. Por ejemplo, si un jugador ya ha hecho generala y saca cinco 6, se anotará 30 puntos al seis.

Cuando se han completado las diez vueltas del juego, se suman los puntajes. Si se juega por dinero, el participante con mayor puntaje se lleva el pozo. (Se puede pagar un tanto por punto según el margen de puntos del ganador sobre sus oponentes.



4. Referencias bibliográficas

4.1 Índice bibliográfico

- <http://www.wikipedia.org>
- <http://www.zona-casinos.es/historiadados.html>
- <http://www.acanomas.com/15/Reglamentos:-Juegos-de-Dados.htm>

4.2 Índice de las ilustraciones

- Ilustración portada: J. M. Blanco www.flickr.com
- Imagen 2: significadosuenosleo.blogspot.com
- Imagen 3: tipete.com
- Imagen 4: <http://www.segundamano.es/leon/juego-de-dados-tapete>
- Imagen 5: es.wikipedia.org
- Imagen 6: frikisenzaragoza.blogspot.com

