



REGLAMENTO OFICIAL DEL JUEGO CINCO DADOS

EDICIÓN OFICIAL 2026-2027

Versión 1.2 | 3 de agosto de 2026

ANEXO REGLAMENTARIO A LOS ESTATUTOS

DOCUMENTO OFICIAL Y CONTROL DE VERSIÓN

Reglamento oficial del juego Cinco Dados - Edición oficial 2026-2027

Tipo de documento	Anexo reglamentario a los estatutos
Título	Reglamento oficial del juego Cinco Dados
Edición	Edición oficial 2026-2027
Versión	1.2
Fecha de edición	3 de agosto de 2026
Emisor	Association Cinco Dados FICD
Órganos de adopción	Comité Central (CC) y Comisión de Juego (CJSD)
Entrada en vigor	A completar durante la adopción formal

ÍNDICE

1	Disposiciones generales	2
2	Valor de las familias y cálculo de la puntuación	3
3	Regla del AS - comodín	3
4	Jugadores y orden de turno	4
5	Desarrollo de un turno	5
6	Regla del doble	6
7	Regla del triple	7
8	Anotación de la puntuación y cierre de las familias	8
9	Fin de la partida y victoria	8
10	Disposiciones finales, adopción y entrada en vigor	9

PREÁMBULO

- 0.1

El presente reglamento establece las reglas oficiales del juego Cinco Dados aplicables en el seno de la Association Cinco Dados FICD.
- 0.2

Está concebido para ser adoptado como anexo reglamentario a los estatutos de la asociación. Su entrada en vigor queda supeditada a la decisión del órgano competente designado por los estatutos.

ARTÍCULO 1 - DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1** Cinco Dados es un juego de dados por familias. El objetivo es obtener el mayor número posible de puntos completando una vez cada familia en una hoja oficial de puntuación.
- 1.2** El juego se practica con cinco dados especiales y un cubilete de lanzamiento forrado de fieltro o tela.
- 1.3** Cada uno de los cinco dados tiene seis caras, correspondientes a las siguientes familias:
a) AS: un único punto rojo en el centro;
b) REY: la letra K en rojo;
c) DAMA: la letra Q en negro;
d) JOTA: la letra J en negro;
e) ROJO: ocho pequeños puntos rojos;
f) NEGRO: siete pequeños puntos negros.
- 1.4** La hoja oficial de puntuación contiene una casilla para cada una de las seis familias. Cada familia solo puede completarse una vez por jugador y por partida.
- 1.5** El presente reglamento se aplica a las partidas, encuentros y eventos celebrados bajo la autoridad u organización de la Association Cinco Dados FICD.



ARTÍCULO 2 - VALOR DE LAS FAMILIAS Y CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN

- 2.1** El valor de cada familia se fija de la siguiente manera:
- a) AS: 6 puntos por dado;
 - b) REY: 5 puntos por dado;
 - c) DAMA: 4 puntos por dado;
 - d) JOTA: 3 puntos por dado;
 - e) ROJO: 2 puntos por dado;
 - f) NEGRO: 1 punto por dado.
- 2.2** Salvo disposición especial relativa al doble o al triple, la puntuación de una familia corresponde al número de dados contabilizados en esa familia multiplicado por su valor.

ARTÍCULO 3 - REGLA DEL AS - COMODÍN

- 3.1** El AS puede utilizarse como familia propia o como comodín para completar otra familia.
- 3.2** Cuando un jugador elige una familia distinta del AS, cada AS obtenido cuenta como un dado de esa misma familia.
- 3.3** Cuando aparece un AS, debe apartarse obligatoriamente y no puede volver a lanzarse, salvo cuando forme parte de una combinación adquirida en el marco de un doble o un triple.
- 3.4** Ejemplo: cuatro dados Q y un AS equivalen a cinco dados Q. La familia DAMA vale 4 puntos por dado, por lo que la puntuación es de 20 puntos: $5 \times 4 = 20$.



ARTÍCULO 4 - JUGADORES Y ORDEN DE TURNO

- 4.1** Cada partida de Cinco Dados está limitada a un máximo de doce jugadores.
- 4.2** Antes del inicio de la partida, el orden de turno se determina mediante una tirada de dado.
- 4.3** Cada jugador toma un dado, lo coloca sobre la mesa con la cara AS hacia arriba y lo hace girar con un solo dedo. Una vez que el dado se detiene por completo, la cara visible en la parte superior determina el valor obtenido.
- 4.4** El orden de los valores, de mayor a menor, es el siguiente: AS > REY > DAMA > JOTA > ROJO > NEGRO.
- 4.5** El jugador que obtenga el valor más alto comienza la partida. Los demás jugadores juegan después siguiendo el orden decreciente de los valores obtenidos.
- 4.6** En caso de empate, solo los jugadores afectados realizan una nueva tirada. Esta tirada sirve únicamente para desempatar y no modifica la posición de los demás jugadores.
- 4.7** Ejemplo: A obtiene AS, B obtiene AS, C obtiene NEGRO, D obtiene REY y E obtiene JOTA. A y B realizan una nueva tirada: A obtiene NEGRO y B obtiene DAMA. El orden final es B, A, D, E, C.



ARTÍCULO 5 - DESARROLLO DE UN TURNO

- 5.1** En su turno, cada jugador dispone de tres lanzamientos.
- 5.2** Para realizar un lanzamiento, el jugador coloca los cinco dados en el cubilete, lo agita y lo vuelca sobre la mesa. A continuación retira el cubilete para mostrar los dados.
- 5.3** Si uno o varios dados caen de la mesa, o si uno o varios dados quedan superpuestos o inclinados, el lanzamiento se anula. El jugador vuelve a introducir los dados afectados en el cubilete y repite el lanzamiento, sin penalización.
- 5.4** Después de cada lanzamiento válido, el jugador puede apartar uno o varios dados de una misma familia que desee conservar para los lanzamientos siguientes.
- 5.5** Los dados apartados no bloquean la familia. El jugador sigue siendo libre de elegir la familia en la que anotará su puntuación hasta el final de su tercer lanzamiento.
- 5.6** Las reglas especiales del AS, del doble y del triple se aplican conforme a los artículos 3, 6 y 7 del presente reglamento.



ARTÍCULO 6 - REGLA DEL DOBLE

- 6.1** Cuando un jugador obtiene cinco dados de una misma familia antes de finalizar sus tres lanzamientos, realiza un doble.
- 6.2** Los AS pueden utilizarse como comodines para completar la combinación de cinco dados.
- 6.3** Los cinco dados del doble quedan adquiridos y se contabilizan en la familia correspondiente. El jugador vuelve a introducir los cinco dados en el cubilete y utiliza el lanzamiento o los lanzamientos restantes para añadir nuevos dados de la misma familia.
- 6.4** La puntuación final incluye los cinco dados adquiridos, los dados adicionales de la misma familia y los AS obtenidos durante el lanzamiento o los lanzamientos restantes.
- 6.5** Ejemplo: un jugador aparta tres DAMAS en el primer lanzamiento. En el segundo obtiene una DAMA y un AS, con lo que alcanza cinco DAMAS: el doble queda adquirido. Vuelve a lanzar los cinco dados y obtiene cuatro DAMAS en el tercer lanzamiento. Su total es de nueve DAMAS, es decir, 36 puntos: $9 \times 4 = 36$.
- 6.6** El doble debe realizarse antes del último lanzamiento. Si los cinco dados de una misma familia se obtienen únicamente en el tercer lanzamiento, no se concede ningún lanzamiento adicional.



ARTÍCULO 7 - REGLA DEL TRIPLE

- 7.1** Un triple solo puede producirse después de un doble conseguido en el primer lanzamiento.
- 7.2** Después de ese doble, el jugador vuelve a introducir los cinco dados en el cubilete. Si el segundo lanzamiento produce de nuevo cinco dados de la misma familia, eventualmente completados con AS, el jugador realiza un triple.
- 7.3** El jugador dispone entonces de diez dados adquiridos en esa familia. Vuelve a introducir los cinco dados en el cubilete y realiza su tercer y último lanzamiento.
- 7.4** Los dados de la familia correspondiente y los AS obtenidos en el tercer lanzamiento se suman a los diez dados ya adquiridos.
- 7.5** Ejemplo oficial - familia REY:
Primer lanzamiento: tres REYES y dos AS = cinco REYES adquiridos; el jugador realiza un doble.
Segundo lanzamiento: tres REYES y dos AS = cinco nuevos REYES adquiridos; el jugador realiza un triple y dispone de diez REYES adquiridos.
Tercer lanzamiento: tres REYES adicionales.
Total: trece REYES, es decir, 65 puntos: $13 \times 5 = 65$.
- 7.6** La familia elegida al realizar el doble permanece igual durante toda la secuencia.
- 7.7** No se concede un cuarto lanzamiento.
- 7.8** Si el tercer lanzamiento produce cinco dados válidos, el total alcanza quince dados, pero el turno finaliza.
- 7.9** El término triple no significa que la puntuación se multiplique por tres. La puntuación corresponde al número total de dados contabilizados multiplicado por el valor de la familia.



ARTÍCULO 8 - ANOTACIÓN DE LA PUNTUACIÓN Y CIERRE DE LAS FAMILIAS

- 8.1** Al final de sus tres lanzamientos, el jugador elige una familia en la que anotar su puntuación: AS, K, Q, J, R o N.
- 8.2** La familia elegida debe seguir disponible en su línea de puntuación. Una familia ya completada no puede volver a jugarse por ese jugador durante la partida.
- 8.3** La puntuación corresponde al número total de dados contabilizados en la familia elegida - incluidos los dados adquiridos mediante un doble o un triple - multiplicado por el valor de esa familia. Los AS pueden utilizarse como comodines.
- 8.4** Ejemplo: un jugador dispone de cuatro REYES al final de su turno. La familia REY vale 5 puntos por dado, por lo que anota 20 puntos en la columna K - 5: 4 x 5 = 20.
- 8.5** Después de anotar la puntuación, la familia elegida queda cerrada para ese jugador.

ARTÍCULO 9 - FIN DE LA PARTIDA Y VICTORIA

- 9.1** La partida termina cuando todos los jugadores han completado todas las familias de su línea de puntuación.
- 9.2** Los puntos se suman para obtener el total final. El jugador que obtenga el total más alto gana la partida.
- 9.3** En caso de empate, se organiza una partida adicional únicamente entre los jugadores afectados para desempatar.



ARTÍCULO 10 - DISPOSICIONES FINALES, ADOPCIÓN Y ENTRADA EN VIGOR

- 10.1

El presente reglamento constituye un anexo reglamentario a los estatutos de la Association Cinco Dados FICD.
- 10.2

En caso de contradicción relativa a la organización o al funcionamiento de la asociación, prevalecen los estatutos. El presente reglamento regula exclusivamente las reglas oficiales del juego Cinco Dados y su aplicación.
- 10.3

El reglamento es adoptado conjuntamente por el Comité Central (CC) y la Comisión de Juego (CJSD), de conformidad con los estatutos de la asociación.
- 10.4

Entra en vigor en la fecha indicada en la decisión de adopción y en el bloque de validación que figura a continuación.
- 10.5

Cualquier modificación debe aprobarse conforme a las reglas estatutarias aplicables y dar lugar a una nueva versión fechada.
- 10.6

La interpretación oficial del reglamento y la resolución de las situaciones no previstas corresponden al órgano competente designado por los estatutos.
- 10.7

Solo una versión que incluya un número de versión, una fecha de edición y una validación formal será válida en el seno de la asociación.

BLOQUE DE ADOPCIÓN FORMAL

Órganos que han adoptado el reglamento	Comité Central (CC) y Comisión de Juego (CJSD)	
Fecha de la decisión		
Lugar	Monthey, Valais, Suiza	
Fecha de entrada en vigor		

Por el Comité Central (CC)	Por la Comisión de Juego (CJSD)

