



# LASĂ SAU DUBLEAZĂ

## SCHEMA JOCULUI

Unul după altul, jucătorii aruncă trei zaruri, încercând să obțină cele mai multe puncte, care le sunt acordate când ies numerele 1 sau 5. După prima aruncare, fiecare are posibilitatea să încerce dublarea: dacă norocul nu e de partea lui, riscă să anuleze tot punctajul acumulat.

## MATERIALE

Trei zaruri, hârtie și creion.

## PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

## CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă cele trei zaruri odată. Aruncarea este valabilă numai dacă iese cel puțin un „1”, care valorează 100 puncte, sau un „5” care valorează 50. Dacă iese, în același timp, trei „1” sau trei „5”, valorează 1000 puncte. După o aruncare valabilă se adună punctele și jucătorul poate alege dacă să se mulțumească cu punctajul obținut, dând zarurile următorului jucător, sau să riște o a doua aruncare. Dacă și a doua aruncare e valabilă, se adună cele două rezultate, însă dacă nu este valabilă, i se anulează și punctele deja obținute. La sfârșitul fiecărui tur de aruncări se confruntă punctajele obținute.

## ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cel mai mare punctaj.