

# Reglamento — Campeonato de Cachos

Modalidad Dudo · Reglas de la Casa · Una copia por mesa



AS (1) · COMODÍN



TONTO (2)



TREN (3)



CUADRA (4)



QUINA (5)



SEXTA (6)

## 1 MATERIALES Y MESA

Cada jugador usa **5 dados y un cacho**. La mesa se cubre con paño o mantel grueso para tapar bien y evitar que los dados salten. Cada jugador mira solo sus dados, manteniéndolos siempre tapados bajo el cacho.

## 2 PINTAS Y COMODÍN

De menor a mayor: **As (1) · Tonto (2) · Tren (3) · Cuadra (4) · Quina (5) · Sexta (6)**.

El **As es comodín** y cuenta como cualquier pinta al momento de contar, **salvo en la primera jugada y en el oblijo** (art. 5 y 9), donde el As vale solo como As.

## 3 QUIÉN PARTE Y DIRECCIÓN DE JUEGO

- Las **mesas se definen por sorteo**, realizado en público antes de comenzar.
- En cada mesa, **todos lanzan un solo dado**. Parte quien saque el más alto; el **As vale 1** (es el más bajo). En empate, los empatados relanzan entre ellos hasta resolver.
- El turno avanza **en sentido horario** y se mantiene fijo toda la partida. Esto define quién es "el jugador siguiente", clave para la siciliana (art. 12).
- **Quien pierde un dado abre la jugada siguiente.**

## 4 JUGADA NORMAL

El que abre anuncia **cantidad + pinta** (ej. "cuatro quinas"), sobre el total de esa pinta sumando **todos los dados de la mesa** (los de todos, ocultos). El siguiente debe **subir, dudar, calzar o pasar**.

**Subir** puede ser: más cantidad de la misma pinta ("cinco quinas"), igual cantidad subiendo la pinta ("cuatro sextas"), o pasar a **ases**.

### REGLA DE LA CASA · CONVERSIÓN CON ASSES

A ases: la **mitad, redondeando hacia arriba** ("cuatro quinas" → "dos ases"). De ases a pinta normal: **el doble más uno** ("dos ases" → "cinco" de cualquier pinta).

## 5 PRIMERA JUGADA (APERTURA)

Es **primera jugada** tanto la apertura inicial como **cada reapertura** de quien acaba de perder un dado.

- **Los ases NO son comodín**. Solo cuenta la pinta literal anunciada.
- **Abrir con ases = partida en falso**. El jugador siguiente puede: (a) continuar con ases, (b) subir convirtiendo con el doble más uno, o (c) desestimar la apertura y abrir con lo que él quiera.
- **Siciliana**: si el jugador siguiente **duda** la apertura, quien pierda el duelo **pierde 2 dados** (art. 12).
- Si en vez de dudar alguien **sube**, la ronda se normaliza desde ahí y los ases vuelven a ser comodín por el resto de la jugada.
- **Excepción heads-up**: cuando quedan **solo 2 jugadores** en la mesa, esta regla no aplica: en la apertura el **As vuelve a ser comodín** y no hay siciliana (art. 12).

**Ejemplo.** El abridor dice "diez sextas" y al destapar hay **6 sextas y 4 ases**. Como es apertura, los ases no suman: hay **6 sextas**, no 10. Si le dudaron, pierde el abridor.

## 6 DUDAR

Se dice **"dudo"**, se levantan los cachos y se cuenta la pinta apostada (ases como comodín, salvo apertura u oblijo):

- Hay **igual o más** de lo apostado → **pierde un dado quien dudó**.
- Hay **menos** → **pierde un dado quien apostó**.

## 7 CALZAR

"Calzo" afirma que la cantidad apostada es **exactamente** la que hay en la mesa. Si acierta, **recupera un dado** (tope 5); si falla, **pierde uno**.

### REGLA DE LA CASA · CALZO RESTRINGIDO (OPCIÓN A)

Solo se puede calzar mientras queden en juego **más de la mitad de los dados con que partió la mesa**. Bajo ese umbral, **solo se puede dudar**. Esto corta el "comeback eterno" del jugador al borde de la eliminación, que es lo que alarga las mesas sin control.

## 8 EL PASO

En su turno, un jugador puede **pasar** declarando que tiene en **su propio cacho** una de estas combinaciones de 5 dados:

MENOR		Full	3 iguales + 2 iguales
MEDIO		Escala	los 5 dados distintos
MAYOR		Quintilla	los 5 dados iguales

- Se puede **pasar en cualquier momento** de tu turno. El "póker" de 4 + 1 **no se usa**.
- El jugador siguiente tiene **solo dos opciones**: (a) **continuar la jugada anterior al paso**, aumentándola, o (b) **dudar el paso**.
- **No se puede calzar** el paso ni la jugada anterior a él.
- **No se puede dudar** la jugada anterior al paso: o se duda el paso, o se continúa.
- **No puede haber dos pasos seguidos**.
- **Un jugador no puede pasar dos veces en la misma tirada de dados**: si ya pasó y el turno le vuelve dentro de la misma ronda, debe subir o dudar.
- **Farol permitido**, pero con menos de 5 dados es imposible tener la combinación: pasar así es siempre farol y, si te dudan, pierdes seguro.

**Ejemplo.** Van "cuatro quinas" y el siguiente **pasa** declarando "Full". El que sigue debe **subir las quinas** (ej. "cinco quinas", "cuatro sextas" o convertir a ases) **o dudar el Full**. No puede calzar ni dudar las "cuatro quinas".

## 9 EL OBLIGO (JUGADOR CON 1 DADO)

Cuando un jugador queda con **un solo dado**, ese jugador **abre obligando**. Se juega en modalidad **obligo cerrado**:

- El obligado **mira su propio dado**; el resto juega a ciegas.
- **Los ases no valen como comodín**: cada dado vale su pinta real.
- El obligado declara una **pinta que no se puede cambiar ni reducir a ases**. El resto **solo puede subir la cantidad** de esa misma pinta o **dudar**.
- **Excepción**: si **otro jugador también está obligado** (tiene 1 dado), ese sí puede modificar la apuesta o pasar a ases.

### REGLA DE LA CASA

En el obligo **no se aplica siciliana**: quien pierda una duda pierde **un solo dado** (que en este caso es su último dado, y queda eliminado).

## 10 ELIMINACIÓN Y CAMPEÓN DE MESA

Quien pierde sus 5 dados queda **eliminado**. **Gana la mesa el último jugador con dados**.

## 11 ARBITRAJE Y CONDUCTA

Cada mesa tiene un **coordinador** que controla el tiempo, lleva la cuenta de dados en juego (para el calzo) y resuelve dudas. Sus decisiones son inapelables durante la partida. Una copia de este reglamento queda visible en cada mesa.

- **Trampa = descalificación inmediata**. Toda persona sorprendida haciendo trampa queda fuera del campeonato en el acto.
- **Situaciones no previstas**: ante cualquier duda o caso no contemplado en este reglamento, se consulta al **organizador**, quien aclara la regla. Su decisión se aplica de inmediato y **queda registrada para incorporarla al reglamento oficial**.

## 12 SICILIANA (DOBLE CASTIGO)

Cuando los **ases no valen** y hay una **duda** en la **apertura** (art. 5), quien pierda ese duelo **pierde 2 dados** en lugar de 1, sea el que abrió o el que dudó. **La siciliana aplica solo en la apertura**, nunca en el obligo.

**Excepción heads-up**: cuando quedan **solo 2 jugadores** en la mesa, no se aplica la siciliana ni la regla de que "los ases no valen" en la apertura. En el mano a mano el **As es comodín desde la primera jugada** y toda duda cuesta **un solo dado**.

# Tarjeta de mesa — Resumen rápido

Para el coordinador · Consulta durante la partida

## LO ESENCIAL

<b>As comodín</b>	Sí, salvo en apertura (art. 5) y obligo (art. 9).
<b>A ases</b>	La mitad redondeando hacia arriba. De ases: el doble más uno.
<b>Dudo</b>	Igual o más → pierde quien dudó. Menos → pierde quien apostó.
<b>Calzo</b>	Solo con más de la mitad de los dados en mesa. Acierta: +1 dado. Falla: -1.
<b>Paso</b>	Full < Escala < Quintilla. El siguiente: sube la jugada previa o duda el paso. Sin 2 pasos seguidos ni 2 pasos del mismo jugador por tirada.
<b>Obligo</b>	Cerrado. Ases no valen. Solo subir cantidad o dudar. Sin siciliana.
<b>Siciliana</b>	Solo en apertura: el perdedor de la duda pierde 2 dados.
<b>Heads-up</b>	Con 2 jugadores: As comodín también en la apertura y sin siciliana.
<b>Trampa</b>	Descalificación inmediata.

## ORDEN DE PINTAS

As (1) · Tonto (2) · Tren (3) · Cuadra (4) · Quina (5) · Sexta (6).  
El As es la más baja al partir y la más alta al apostar.

## CUÁNDO NO SE PUEDE CALZAR

Cuando quedan la mitad o menos de los dados iniciales.  
Tampoco se calza el paso ni la jugada previa al paso.

## COMBINACIONES DEL PASO

**Full** 3+2 · **Escala** 5 distintos · **Quintilla** 5 iguales. El "póker" 4+1 no se usa.

## SITUACIÓN NO PREVISTA O TRAMPA

Los vacíos del reglamento los resuelve el **organizador** (se anota para la próxima versión). Trampa: descalificación inmediata.