

Reglas del juego MENTIROSO

Juego de dados basado en estimaciones y mentiras

Objetivo del juego: El objetivo es mantener los dados propios la mayor cantidad de rondas posibles, procurando que los contrincantes pierdan los suyos.

Elementos: Cubiletes plásticos, dados, tablero, fichas de apuesta.

Inicio: Cada jugador empieza el juego con 5 dados y un cubilete, aunque puede jugarse con la mano.

Se juega con los clásicos dados de 6 caras, siendo el número 6 el comodín, valiendo a la hora de un desconfío, como el número sobre el que se duda (1 al 5) o bien como 6 si se desconfía de la cantidad de comodines.

Se sortea quien inicia el juego. Se baten los cubiletes con los 5 dados y se arrojan sobre la mesa sin retirar el cubilete. Sólo cuentan los valores de la cara superior. Los dados se mantienen ocultos a excepción de una mirada que los jugadores darán a sus dados cada vez que deseen. El primer participante elige alguno de los valores de sus 5 dados (preferentemente el más repetido, aunque esto no es ni necesario ni obligatorio) y estima cuantos podrían tener el resto de los jugadores, entonces coloca una **ficha de apuesta** sobre el tablero, sobre el número correspondiente a la cantidad que eligió, por ejemplo si estima que hay 7 dados con el número 2 hacia arriba, colocará la ficha con el dibujo del dado "2" sobre el número "7" del tablero, como se ve en la **figura 1**.

El jugador de la izquierda sigue el juego y tiene dos opciones: aumentar o dudar. Si decide dudar, la ronda acaba y todos muestran sus dados, entonces se cuenta la cantidad de números 2 más los números 6, que en este caso valen 2, si la cantidad total es igual o mayor que 7, el jugador que desconfió deberá retirarse un dado y posarlo en el centro del tablero (en los dibujos incaicos), quedándose con 4 dados para la próxima ronda, en cambio si la cantidad de 2 más 6, es menor que 7, el que deberá quitarse el dado sera el jugador que apostó "siete dos" sobre el tablero. Si por el contrario decide aumentar la apuesta, deberá elevar la cantidad, es decir, como

mínimo "ocho dos" en adelante, o bien subir el valor del dado, es decir desde "siete tres" en adelante, por supuesto que está permitido mentir al respecto. La ronda continúa hacia la izquierda hasta que alguien desconfíe. Luego de un desconfío, la ronda la comienza el jugador que ganó el mismo.

Una jugada alternativa muy interesante, cuando uno duda de la cantidad total de dados apostados, pero no está seguro de desconfiar, es por ejemplo, luego de que alguien estimó "siete dos", apostar por "cuatro comodines" (cuatro seis).

No es necesario que cada apuesta sea inmediatamente superior a la anterior, es decir, se pueden saltar (siempre que se aumente la cantidad o el número del dado) 1 ó más números, por lo tanto en nuestro ejemplo, se puede saltar hasta "cinco comodines" o bien "quince unos", etc.

Se sigue, ronda tras ronda, hasta que quede un solo jugador con uno ó más dados, ese será el vencedor y máximo **Mentiroso**.

Recomendaciones para un juego más ameno e interesante:

- Comenzar apostando pequeñas cantidades, es decir "un uno" o similar, en adelante.
- Recordar siempre que el 6 es el comodín y puede sernos muy útil para descomprimir una duda sobre que apostar.
- Recordar cuales jugadores "mienten" más a menudo, es un buen dato para desconfiar.
- Tener muy en cuenta cuantos dados quedan en juego antes de estimar y apostar, no es lo mismo decir "cinco cuatros" cuando hay 30 dados en juego que cuando quedan 10 dados.

Figura 1

