



REGLAS DEL DUDO YO CACHO!

Orgullosamente Chileno

Objetivo: Evitar perder los dados. / Jugadores 2 +

Preparación previa: Se reparten 5 dados y un YO CACHO! a cada jugador para agitar los dados. Por lo que el total inicial de dados en juego va a ser el número de jugadores multiplicado por 5. Sobre ese total cada jugador va a tener que comenzar apostando.

Las pintas de los dados se denominan tradicionalmente de la siguiente forma:



Jugador: Para determinar quién comienza el juego, cada jugador tira un dado y quién saca la pinta mayor comienza, en caso de empate, se define tirando hasta encontrar el mayor (en este caso los aces son el número menor).

La dinámica del juego es por rondas, donde la primera ronda es iniciada por quién sacó la pinta mayor y termina cuando un jugador pierde/recupera (mantiene) un dado. La siguiente ronda es iniciada por el jugador que perdió/recuperó (mantuvo) el dado en la ronda anterior y así sucesivamente hasta que quede un jugador con dados en la mesa que se convierte en el ganador.

Al inicio de cada ronda, los jugadores agitan sus dados y tiran sobre la mesa sin mostrarlos a los otros jugadores. En caso de que al tirar los dados, queden montados, el jugador debe decir **montado** mostrar los dados y tirar nuevamente.

Quién comienza, juega una apuesta sobre el número de veces que se repite una pinta en el total de dados de la mesa, esta apuesta es libre, pero si comienza con aces se considera como partida falsa, por lo tanto el siguiente jugador juega libremente ignorando la partida anterior. (También puede ser dudada o calzada). El sentido del juego es determinado por el jugador que comienza.

La primera apuesta es la base, para que luego vaya subiendo a medida que avanza el juego. Por lo mismo, cuando un jugador recibe la apuesta del jugador anterior, tiene 5 opciones en su turno: subir, bajar, dudar, calzar o pasar la apuesta.

• **Subir:** Si un jugador quiere subir la apuesta, debe aumentar el número o el valor de la pinta. (Ej.: 3 trenes → 4 de cualquier pinta o 3 cuadras, quinas o senas). Para el caso de subir de aces a una pinta es el doble más uno. (Ej.: 2 aces → 5 cuadras)

• **Bajar:** Si un jugador quiere bajar la apuesta, debe obligadamente jugar aces, para ello tiene que decir la mitad de la cantidad redondeado hacia arriba. (Ej.: 4 quinas → 2 aces, 5 trenes → 3 aces)

• **Dudar:** Si un jugador duda, inmediatamente todos los jugadores muestran sus dados y se cuenta el número de veces que se repite la pinta apostada (se recomienda contar en orden desde quién dudó). Si en la mesa, hay igual o mayor cantidad de la pinta apostada, el jugador que dudó pierde un dado, en caso contrario pierde un dado el jugador que fue dudado.

• **Calzar:** Solo se puede calzar si quedan la mitad o más dados en juego. Si un jugador calza, inmediatamente todos los jugadores muestran sus dados y se cuenta el número de veces que se repite la pinta apostada (se recomienda contar en orden desde quién calzó). Si en la mesa, hay la misma cantidad de la pinta que fue apostada, el jugador que calzó recupera un dado (Si el jugador que calza ya tiene 5 dados, los mantiene), en caso contrario pierde un dado el jugador que calzó. (Ver modalidad 1 vs 1)

• **Pasar:** Si un jugador pasa, la apuesta recibida se transfiere al jugador que sigue a quién pasó. El jugador siguiente a quién pasó tiene la

opción de subir o bajar la apuesta recibida (no puede ser calzada) o dudar el paso. El paso es válido en caso de que el jugador tenga los 5 dados y además cumpla una de las siguientes condiciones: [1] Todos los dados diferentes, [2] Todos los dados iguales, [3] Full house (3 de una pinta + de 2 de otra pinta). De ser válido el paso, el jugador que dudó el paso pierde un dado. Si no es válido el paso y es dudado, el jugador que pasó pierde un dado. Nota: El paso puede realizarse una vez por ronda, no se puede pasar un paso y además un jugador puede pasar con menos de 5 dados asumiendo el riesgo de ser dudado. (Ver modalidad 1 vs 1)

Se debe tener en cuenta que los aces son comodines, por lo que al contar los dados, siempre van a sumar a la pinta apostada. (Menos al pasar y en el Modo Obligo)

Una vez que un jugador pierde una ronda y queda con 1 dado, se entra en la modalidad **Obligo**. En esta modalidad, que dura una ronda, comienza el jugador que obliga con una pinta y el resto de los jugadores solo pueden subir o dudar las apuestas. No se puede cambiar la pinta, calzar, ni cambiar a aces. (Ej.: 2 trenes → 3 trenes o 2 'de éstas' → 3 'de éstas')

• **Obligo cerrado:** En esta modalidad, solo el jugador que obliga y los demás jugadores con 1 dado restante pueden ver, el resto de los jugadores juega ciego. Quién obliga puede jugar "de éstas" que hace referencia a la pinta que tiene.

Todos los jugadores deben obligar cuando queden con 1 dado (Ver modalidad 1 vs 1). Se puede obligar una vez por juego, es decir, si eventualmente un jugador queda con 1 dado, luego calza y en otra ronda queda con 1 dado nuevamente, no puede volver a obligar.

Cuando quedan dos jugadores en juego, se entra en **modalidad 1 vs 1**, donde no se puede calzar, pasar ni obligar.

Reglas adicionales:

• **La Siciliana:** Si un jugador parte con una apuesta considerada muy alta, el jugador que le sigue puede 'Dudar la Partida'. En esta ocasión el perdedor pierde dos dados. Durante esta jugada los aces no cuentan como comodín. Esta jugada no es válida si uno de los dos jugadores (el que partió y/o el que dudó) le queda solo un dado.

• **Partida Falsa:** Dentro de esta jugada existe una regla que hace considerarla como una estrategia. Cuando un jugador parte con aces, éste **deshabilita** esas cartas en la ronda actual y no pueden volver a ser jugadas. (Ej.: El jugador inicial parte con 3 aces, en el juego de esa misma ronda se llega a 6 trenes y el jugador siguiente quiere decir 3 aces, **no puede!** Esos 3 aces quedaron deshabilitados por la partida en falsa del primer jugador y tiene que subir los 6 trenes o decir 4 aces.

Está más que claro que el Dudo es un juego de caballeros y damas donde no hay cabida para la trampa, por lo que si desgraciadamente sorprenden a un jugador haciendo trampa les sugerimos... ¡Eliminarlo automáticamente!

Jugar cachos une a la familia y a los amigos, regala Yo Cacho! 100% chileno.

Ventas a personas y empresas en:

hola@yocacho.cl
+569 89226270
Santiago de Chile





RULES OF DUDO (I DOUBT) BY YO CACHO!

Proudly Chilean

The Dudo (I Doubt) is a game of two or more players. Each player has a **Cacho** (leather bowl) and five dices, the main objective of the game is avoid loosing your dices.

The game starts with everybody rolling one dice on the table, the biggest card starts. In case of tie, throw the dices again until one wins.

The dynamic of the game is play in rounds, and the first round starts with the player who got the biggest card and that round ends when one player looses or gains/maintains a dice. The next round starts with the player that lost or got/maintained the dice and so on, until there is one player left with dices that becomes the winner.

In each turn, players shake their dices in their **cachos** and turn them over the table, hiding them with the **cacho** from the other players. If one of the dices is mounted, you must say '**Mounted**', show your dices and proceed with a new shot. The way the game goes (left or right) is determined by the player that starts each round.

The objective of the game is to speculate about the amount of repetitions of a determined upper face of the dices (**pinta**) on the table, counting all the dices of all the players, knowing only the result of your own hand.

The player that starts, says out loud his estimation of the total of dices of a determined **pinta** between all the players. "On the table are two trains", speaking in the traditional game language.

It's important to know the traditional denominations assigned to the different upper faces of the dices, called **pintas**.



The Ace, beside being a **pinta**, are **Wildcards**, and the **pinta** played in each round is assigned to this card. (It doesn't work as a wildcard when you **Pass** or when you get to the **Force Mode**)

They also have special rules for their bet. If you want to reduce the actual **pinta** played on a game to an Ace, you must reduce to a half and if its an odd number add one. (Ex.: 8 Fists -> 4 Aces / 7 Sexys -> 4 Aces)

If you want to change from Ace to another **pinta**, you must multiply the number of aces by two and add one. (Ex.: 3 Aces -> 7 Fools)

The first speculation is the base of that round, therefore you have 5 options to play after that:

• **Rise the bet:** If a player wants to rise the bet, he must rise the number of repetitions or rise the **pinta** value. (Ex.: 3 trains -> 3 squares, fists or sexys OR 4 of any pinta). In case of rising a bet of aces you must duplicate the value and add one. (Ex.: 2 aces -> 5 any pinta)

• **Lower the bet:** If a player wants to lower the bet, he must necessarily play Aces, for that purpose he must say the half of the number and if its an odd number, always add one. (Ex.: 4 Squares -> 2 Aces / 5 Squares -> 3 Aces)

• **Doubt the bet:** If a player doubts the bet, all the players show their dices immediately and you count the number of repetitions of the **pinta** the last player said. (It is recommended to count the pintas in order) If the number of repetitions of the **pinta** is correct or higher the player who doubt looses a dice, if the number of repetitions doesn't reach the bet, the player wich bet was doubt looses a dice.

• **Match the bet:** You can only match a bet if theres half or more of the total dices still on the game. If a player matches, all the players show their dices immediately and you count the number of repetitions of the **pinta** the last player said. (It is recommended to count the pintas in order) If on the table there

is the exactly same amount of the **pinta** betted the player who matched gains a dice. (if the player has already 5 dices, he maintains the 5 dices and can not save the dice for later) In case of the amount of **pintas** was not right, the player who matched looses a dice. (See 1 vs 1 Mode)

• **Pass:** If a player decides to pass, the bet he recieved before passing is immediately transferred to the next player. The player who now has to play with the bet passed can only rise or lower the bet (it can't be matched) and also **Doubt the Pass**. The Pass is valid in case of having the 5 dices and also has to have one of this 3 conditions. [1] All the dices must be different [2] All the dices must be equal [3] Have a Full House (3 dices of one pinta and 2 of another) If the Pass is valid, the player who doubted looses a dice, if its not the player who passed looses a dice.

Note: The pass can only be used once per round, you can't pass a pass and a player can pass with less than 5 dices, taking the risk of being doubt. (See 1 vs 1 Mode)

When a player is left with only one dice, he gets the table into the **Force Mode**. In this mode only players with one dice can see their play, you can't pass or match and the Ace doesn't count as a wildcard, this mode only lasts until someone looses a dice. Starts the player with a **pinta** and the rest of the players can only rise the bet or doubt. Nobody can change the pinta, match it or change to Aces.

(Ex.: 2 trains -> 4 trains or 2 'of these' -> 3 'of these')

• **Closed Force Mode:** This is the mode you play the **force mode**, only the player who forces and the rest of the players with one dice left can see their play, the remaining players play blind. Who forces can play a pinta or say '**of these**', referred to the pinta he is got in his **cacho**. (Ex.: 2 'of these')

All the players must play the force mode when they have one dice left. (See 1 vs 1 Mode) You play the force mode once in the game, this means that if you forced and after that round you gain a dice matching a bet and later on you loose the dice, you can't play the force mode again.

1 vs 1 Mode: This is when in the game theres only two players left, in this case the players CAN'T match the bet, pass or force.

Additional Rules:

• **Sicilian:** If a players starts a round with a bet considered too high, the next player can '**Doubt the start**'. In this case the looser looses two dices. Its up to the table to decide whether the aces will work as wildcards or not. This play doesn't count if one of the players (the one who started and/or the one who doubted) have only one dice left.

• **Fake Start:** Within this play there is a rule that makes us consider it as an strategy. When a player starts with a certain amount of **Aces**, he disables that amount in the actual round and they can not be played. (Ex.: The players starts with 3 Aces, the next player can start again with the pinta he wants, somewhen you will get 6 fools on the table and the next player would like to say 3 aces, but he can't! The 3 Aces were disabled by the player who started the fake start, so tha player must rise the 6 fools or play 4 aces)

It's clear that 'Doubt' is a game for men and women, where there is no room for trap, so if unfortunately you surprise someone cheating, we suggest... ¡Get him out of the game immediately!

Share good times with your family and friends.

If you want to buy or sell Yo Cacho!

Please contact us

+569 89226270 / Santiago of Chile
hola@yocacho.cl

.yocacho.cl

Yo Cacho @yocacho