



MANUAL DUDO CALEUCHANO

PROLOGO

El dudo Caleuchano tiene sus orígenes en las cubiertas del Buque Espiritual CALEUCHE donde por años se compartió gratos momentos de camaradería, amenizados por entretenidos juegos de salón. Se basa, principalmente, en el conocido juego DUDO TRADICIONAL, que fue perfeccionado por los entusiastas Caleuchanos, insertándole normas para minimizar los efectos del azar y encontrando las formas de potenciar la calidad y experiencia del jugador por sobre otra consideración.

Paradójicamente, es un juego donde las declaraciones, astutamente falsas, potencian la posibilidad de ganar a quien declara pero, todo con un marco de corrección y caballerosidad en la aplicación de las reglas del juego de tal nivel, que sitúan al DUDO CALEUCHANO como uno de los atractivos, tradicionalmente más practicados en los salones de nuestro Club.

DEDICATORIA

He querido dedicar este MANUAL DE DUDO CALEUCHANO a mis maestros, grandes y queridos jugadores, pero particularmente, los más entretenidos contertulios con quienes compartir y jugar se convertía en un verdadero arte.

Mis recuerdos y agradecimiento para:

HUMERTO BOLDRINI - HERNAN BITTINI G. - JAIME MELO G. - IGNACIO GONZALEZ B. - EUGENIO RAVILET P. - MARCELO MALBEC C. - RAUL MERI C.

A todos ellos, donde sea que la corriente y mareas de la eternidad los haya reunido, un respetuoso y afectuoso saludo.

Entre nosotros, gracias a Dios, otros dos mentores que no puedo dejar de reconocer y nombrar cuando de DUDO CALEUCHANO se trata, Don OSCAR FUENTES E. y Don RONALD CHESTER M.

A todos ellos, muchas gracias

Jose R. Macchiavello Marcellí

CADETE CALEUCHANO



MANUAL DUDO CALEUCHANO

2

REGLAMENTO DUDO CALEUCHANO

Participantes Jugadores:

Con un mínimo de 2 y un máximo a voluntad de los jugadores, se puede dar inicio a una partida. El Autor recomienda un máximo de 8 por mesa y sugiere dividir a dos mesas si el número de jugadores es mayor al señalado.

Elementos de Juego:

- Para jugar se necesita un CACHO por cada jugador (que no es más que un vaso de cuero o similar NO transparente)
- 5 dados en cada CACHO
- 1 caja de fósforos o mondadientes.

Ganador

El juego se realiza en partidas consecutivas que duran hasta que cada jugador pierde 5 veces, recibiendo un fosforo o un mondadientes en cada oportunidad que ha perdido. Dicho ejercicio deja como consecuencia un solo ganador o más de uno según se establezca en cada caso.

Concepto Básico del Juego

Estando cada jugador en posesión de un CACHO con 5 DADOS y dependiendo de la cantidad de jugadores participantes, es posible hacer una estimación de la cantidad total de DADOS que, dentro de los respectivos CACHOS, puedan estar con un mismo número. El Jugador con la obligación de dar inicio, está obligado a declarar cual es esa cantidad y a que numero se refiere su declaración. El Jugador que recibe la declaración que es el que está inmediatamente a la derecha o a la izquierda del declarante, debe decidir si acepta o rechaza la declaración recibida. En caso de optar por la alternativa rechazar, debe decir, fuerte y claro la palabra "DUDO" y en caso de aceptar, solo está obligado a realizar una nueva declaración, "mayor" a la declaración recibida, al jugador inmediatamente siguiente en la misma dirección que viene el juego. Por el hecho de tener que ir en AUMENTO las declaraciones, naturalmente que la probabilidad de que exista la cantidad de dados en el número declarado disminuye, llegando a ser muy prudente DUDAR de la existencia de la cantidad declarada. Cuando esto se produce y la palabra DUDO ha sido dicha, el juego se detiene para proceder a contar los dados, que en el TOTAL de jugadores participantes, efectivamente habían en el numero declarado. Si la cuenta es Inferior a los declarado, es decir no había la cantidad declarada, entonces, el jugador declarante pierde y se hace acreedor a un "palo" (fosforo o mondadientes). Caso contrario, si la cantidad de DADOS con el número declarado es "mayor",



MANUAL DUDO CALEUCHANO

3

entonces, el que “dudó” pierde y se hace acreedor del “palo”. Los jugadores que reciben el 5to palo deben retirarse de la mesa.

REGLAS DEL DUDO CALEUCHANO

- 1) Los jugadores se ubican libremente alrededor de la mesa
- 2) Cualquiera de ellos toma un dado y dice SOY UNO POR LA DERECHA arrojando el dado a la vista de todos. Siendo el lanzador el número 1, la partida corresponde al jugador en el número mostrado por el dado.
- 3) El Jugador que tiene el honor de la partida, verifica que todos los CACHOS estén lanzados (CACHOS para abajo) antes de hacer sus declaración, comúnmente llamada “mandada”.
- 4) 5 DADOS en cada CACHO, todos los cachos para abajo, es decir, cada DADO ha quedado mostrando, en su cara superior, un número común (2 al 6) o un AS (1). Los jugadores miran cuidadosamente al interior de sus CAHOS impidiendo que los otros jugadores puedan ver sus DADOS. Cada jugador ha visto, discretamente, sus propios dados. Con esa información mas lo que piense que, razonablemente pueda haber en los otros CACHOS, podrá definir su estrategia de juego.
- 5) Los números de los dados tienen nombres, estos son:
 - 1 = AS
 - 2 = DIUCAS o MILLAS
 - 3 = TRENES o TRIFILAS
 - 4 = CUADRAS o CUARTEROLAS
 - 5 = QUINAS o CANILLAS
 - 6 = SENAS o SEXTOS

Notas:

Si el jugador manda MILLAS (numeral 2) al momento de contar cuantas MILLAS hay en la mesa, se agregará UNA adicional, que corresponde al incentivo para jugar el número menor en juego.

Los ASES (numeral 1) son comodines, es decir, valen por el número que el interesado desee, siempre y cuando, ese número se encuentre presente en el juego.

- 6) A partir de la selección de la partida ya descrita, los jugadores juegan durante sus respectivos turnos hacia el lado, babor o estribor que el partidador decida. Solo el jugador en turno puede jugar, el resto solo es espectador. El partidador sale declarando su mandada hacia el lado escogido, señalando la cantidad de dados, entre todos los dados en juego, que él cree que muestran el número “x” (cualquiera del uno al seis incluyendo los comodines ASES).

NOTA IMPORTANTE:

Al partir, todos los CACHOS están para abajo y cada jugador sabe lo que tiene, por lo tanto, los comentarios y bromas deben hacerse con mucha precaución, dado que podría



MANUAL DUDO CALEUCHANO

4

interpretarse que en dichas bromas o comentarios se puede estar pasando mensaje en beneficio propio.

- 7) El Jugador que recibe la mandada debe decidir si DUDA la mandada recibida o la acepta. Si decide dudar, debe decir claramente la palabra DUDO procediendo a levantar su CACHO para que todos puedan contar los DADOS que muestran el número mandado incluyendo las ASES. Cada jugador, en el mismo orden del juego, va destapando sus respectivos juegos, levantando el CACHO y sin tocar los dados para que todos puedan ir contando, ordenadamente, a medida que se van destapando. Si el número de la cuenta es mayor al número DUDADO, pierde el DUDADOR. Si la cuenta es en realidad menor a la cantidad mandada, entonces estuvo muy bien dudado y pierde el MANDADOR. “Palo” para el perdedor (fosforo o mondadientes).

En caso que el jugador en turno decide NO DUDAR, está obligado a mandar cualquier cosa que sea superior a la mandada recibida.

- 8) Mandada Reforzada: Decíamos que cuando el jugador que recibió una mandada NO DESEA DUDAR está obligado a mandar algo superior a los recibido, esto es, manteniendo la cantidad de DADOS y aumentando solo el número del DADO elegido o, simplemente, aumentando en la cantidad de DADOS con cualquier número que se desee mandar. El jugador que manda puede reforzar su mandada mostrando las cartas que posee con el número que va a mandar. Para esto, solo debe “LEVANTAR EL CACHO” sin tocar ningún dado. Así, todos pueden ver cuantos dados realmente hay con el número que se desea mandar. Luego de un tiempo prudente para que todos vean (algunos segundos), procede a separar los dados que tenían el número deseado que deseaba mostrar. Los DADOS sobrantes vuelven al CACHO y quedan dentro de este (CACHO PARA ARRIBA) esperando el momento en que le tocará jugar nuevamente. Ya en esta condición y con las cartas mostradas, el jugador hace su mandada, naturalmente superior a la recibida pero reforzada con la muestra realizada mas los dados que le quedaron por jugar en el cacho. El Jugador con CACHO PARA ARRIBA está mas libre para realizar bromas y especulaciones porque sus dados están mostrados y los que le sobraron están CACHO PARA ARRIBA, disponibles para ser jugados cuando le llegue nuevamente su turno.

- 9) Los Comodines: Solo los números 1, comúnmente llamados ASES son comodines y pueden ser usados por cualquier jugador en el número común que le conviene (del 2 al 6). Respetando la regla que señala que siempre se debe mandar algo superior a la mandada recibida, se acepta la mandada de ASES. Esa mandada de ASES debe ser **la mitad o mayor que la mitad** del número común recibido del antecesor. Para que la mandada que se desea realizar a partir de una mandada recibida en ASES sea superior, hay dos caminos, o se aumenta el número de ASES o se cambia a un número común, pero, ese número debe ser igual o superior al **doblo mas uno** de la cantidad de ASES recibida.



MANUAL DUDO CALEUCHANO

5

10) **El Paso:** todos los jugadores, solo en una oportunidad durante cada juego (cada palo) tienen derecho a jugar un "PASO", esto significa que ese jugador no se involucra en la mandada que recibió y pasa el turno al jugador siguiente. El referido jugador siguiente tiene tres posibilidades de juego, La primera es DUDAR EL PASO, la segunda aceptar la mandada del jugador anterior al pasador y mandar algo superior y por último, "pasar" si no ha utilizado esa opción durante el presente juego. Para ganar un PASO dudado, el pasador debe tener 3 combinaciones ganadoras. Primero: Un POKER es decir, 4 cartas iguales, Segundo: Un FULL, es decir un par más un trio y por último, una pichanga, es decir, todas las cartas distintas (todo lo anterior SIN comodines). El jugador siguiente al pasador SOLO puede dudar el PASO, es decir, no puede dudar la mandada del jugador anterior al PASADOR. Pero si decide mandar, debe mandar algo superior a la mandada del jugador anterior al jugador pasador.

11) **El Obligado:** Cuando un jugador recibe el "palo" número 4, es decir que está al borde de su salida del juego, el reglamento le otorga el beneficio de poder obligar al resto a jugar en desventaja. Esto consiste en que todos los jugadores están obligados a mandar solo el número elegido por quien Obliga al momento de la mandada de partida. En estos caso, NO hay beneficio de las Millas y los ASES NO SON COMODINES (pasan a ser número 7, es decir, carta mayor).

NOTA:

Solo el jugador que obliga "más" cualquier otro jugador que tenga 4 palos puede, cambiar la pinta o número que se está jugando. El resto no puede cambiar esos números, solo pueden usar todo el resto de facultades para jugar ya descritas. Cuando solo quedan DOS jugadores, NO HAY obligado

12) **Los premios:** Normalmente los jugadores acuerdan el consumo que van a asociar al juego o eventuales premio al o los ganadores. En lo casos de jugarse la cuenta del consumo, también antes de comenzar, se establece la cantidad de perdedores que tendrían que cumplir con esa obligación en favor de los ganadores. Esto depende de la cantidad de jugadores del encuentro. Cuando la partida comienza sin acuerdo de premios, se entiende que no hay premio alguno para pretender al final de la partida.

CONSIDERACIONES GENERALES:

- Reforzar la mandada mostrando cartas es una opción voluntaria, es decir, el que desea mandar sin mostrar lo hace cuando quiere durante su turno.



MANUAL DUDO CALEUCHANO

6

- En ningún caso se pueden meter los dedos dentro del CACHO. Siempre que se desee mostrar, se debe levantar el CACHO, mostrar a todos el juego y solo entonces tocar los DADOS para separar a aquellos que van a ser mostrados.
- Los jugadores CACHO PARA ABAJO deben ser muy cuidadosos con sus comentarios, ellos pueden transgredir las formas éticas del juego, es mejor abstenerse de hacer broma en esa condición y evitar producir un mal rato.
- Algunos equipos de Jugadores usan un recurso muy particular que se llama REVIVIR, el cual, aun no siendo reglamentario, se señala para reconocer su práctica algo generalizada. Esto consiste en que cuando todos los jugadores tienen el mismo número de palos, acuerdan que todos devuelven un palo al vaso contra el castigo de una corrida para todos o algo similar que represente un beneficio colectivo a cambio de concederse la devolución de un palo por jugador. También se puede pactar la REVIVIDA para los jugadores que reciben el 4to palo de manera que, en lugar de obligar, paga una corrida para el resto de los jugadores y devuelve el palo a la caja quedándose solo con 3. Esto, solo si no hay nadie con 4 palos en cuyo caso, la puerta para revivir está cerrada. Es una opción para SOLO una vez en cada partida de 5 palos o al segundo en las partidas de solo 3 palos. En Competiciones NO HAY REVIVIDAS.
- Castigo por error: Los errores se pagan caro. Al que se le dan vuelta los dados durante el juego, el que destapó su juego equivocadamente, el que manda una cantidad menor a la que le corresponde mandar, el que recoge los dados sin que se hayan contado o los guarda sin declarar el problema que tiene, por ejemplo, informar que su lanzamiento muestra dados montados o cualquier alteración al juego fluido y normal, se castiga con un palo para quien cometió el error y se comienza de nuevo a partir del penalizado. Los problemas se declaran primero y se destapa después para que todo vean el problema declarado y su reparación. Caso contrario, se gana un palo.
- Cada vez que un jugador recibe el 5to palo y debe retirarse de la mesa, le corresponde iniciar el juego al jugador que antecedía al que salió.

Norma principal:

Asegurarse que lo que hacemos, decimos, insinuamos o proponemos durante una jornada de camaradería en los salones del CALEUCHE, sea consecuente con el espíritu y postulados que caracterizan a los socios de este Club.