



www.mentirosa.org
2 a 200 jugadores (con juegos adicionales)
10 a 100 años de edad

Mentirosa, como el nombre implica, es un juego de engaño y manipulación. Para ganarle, debe engañar a sus opositores y manipular cada turno a su ventaja. Mienta, embrome, y recuerda, él que miente último miente mejor.

OBJETO: El objeto de este juego es evitar la eliminación. El éxito consiste no en ganar, sino en no perder.

EQUIPO: A cada jugador se le da un tubo de Mentirosa y cinco dados. Las seis caras de los dados no representan ningún valor numérico, pero si tienen diferentes valores. De izquierda a derecha, éstas son las caras en orden descendente:



El juego también incluye 35 fichas rojas que son utilizadas para contar cuántas veces ha perdido un jugador.

***Nota:** Las jugadas clásicas del póker como "Full", "Escalera", "Trío" y otras, no tienen parte en el juego de Mentirosa.

EL JUEGO: Cada jugador lanza un dado en mesa abierta. El jugador con la tira más alta comienza el juego. En caso de un empate, solamente esos jugadores del empate lanzan otra vez.

El juego puede ir a la derecha o a la izquierda, pero se debe decidir antes del primer turno y no se debe cambiar hasta el fin del juego.

Los jugadores lanzan sus cinco dados dentro de su propio tubo de Mentirosa, ocultándolos de los otros jugadores.

Nota:

Es importante saber cuántos dados están en juego. Si cada jugador tiene cinco dados, multiplica cinco por el número de jugadores.

Por ejemplo, 5 dados x 6 jugadores = 30 dados en juego.

Juego de ejemplo: (6 jugadores)

El jugador #1 hace una llamada, tres Jotas, por ejemplo. Es decir, el jugador #1 cree que entre los 30 dados en juego, hay por lo menos 3 Jotas, un comienzo razonable. Se acaba el turno del jugador #1, y el próximo, jugador #2 tiene una de dos decisiones de cuál escoger:

1. Si el jugador #2 cree que hay por lo menos tres Jotas, entonces el o ella tiene que aumentar o matar la llamada con una más alta. El jugador #2, por ejemplo, puede hacer

una llamada de tres Reinas, tres Reyes, tres Ases, o cuatro de cualquier cosa. Estas llamadas serian más altas y matarían la llamada original de tres Jotas.

Para matar una llamada, debe aumentar la cantidad, llamar la misma cantidad de una cara mas alta, o aumentar la cantidad y la cara.

2. La segunda alternativa es de desafío. Es decir, el jugador #2 no cree que haya por lo menos tres Jotas entre los 30 en juego.

Para desafiar, el jugador #2 simplemente levanta su propio tubo de Mentirosa y revela sus dados. El resto de los jugadores levanta sus tubos consecutivamente, y cuentan la cara en desafío.

En este caso, la llamada en desafío serian tres Jotas. Por lo tanto, mientras se revelan los dados, se están contando Jotas. Si hay tres Jotas o mas entre los 30 dados en juego, el jugador desafiador, # 2, pierde, recibe una ficha roja, y comienza un nuevo turno con una nueva llamada.

Al contrario, si hay meno de tres Jotas, el jugador # 1 recibe una ficha roja y comienza un nuevo turno con una nueva llamada.

En este caso, el jugador #2 sabe que tres Jotas entre 30 dados son muy probables y decide matar la llamada con cuatro gallegos. Ahora el jugador #3 tiene las mismas dos decisiones de cuál escoger: matar o desafiar.

Se siguen aumentando las llamadas, jugador tras jugador, hasta que alguien levante su tubo en desafío. Solamente el jugador siguiente al que ha hecho la llamada puede desafiar.

Cada jugador tiene que matar o desafiar la llamada por turno. No se puede pasar.

REGLAS:

- Un jugador no puede revelar sus dados a ningún otro jugador.
- Un jugador puede continuar tirando sus dados, tantas veces que quiera, hasta que el jugador abridor haga una llamada. Una vez que haya una llamada, los dados no se pueden tirar otra vez hasta el turno siguiente.

ESTRATEGIA:

- No base su estrategia solamente en lo que usted rodó. A menudo, debe hacer llamadas basadas en lo que no tiene para confundir a sus opositores.
- Recomendamos que mortifique a los otros jugadores y trate de afectar sus decisiones como pueda.

EL GANAR:

"Palo Alto"

Cuando un jugador acumula cuatro fichas rojas, tiene la opción de llamar "Palo Alto". Ésta es una opción al borde de la muerte, que empleada correctamente, podría darle al jugador una ventaja temporaria.

Durante "Palo Alto", la cara con la que se empieza el turno no puede ser cambiada. Por ejemplo, si la llamada es cuatro Reyes, la única llamada siguiente puede ser cinco reyes o más, o desafiar la llamada. Esto continúa hasta el final del turno.

Cuando un jugador acumula cinco fichas rojas, debe salir del juego. Así reduciendo el número de dados en juego por cinco. El juego continúa hasta que todos, sino uno, se eliminan. El ultimo jugador gana.

JUEGOS

AVANZADOS: "Mentirosa Sucia"

Durante este tipo de juego, las Ases se consideran comodines. Por lo tanto al contar caras, las Ases se cuentan junto con la cara en juego. Por ejemplo, diez Reinas y tres Ases serian contadas como 13 Reinas.

Mentirosa Sucia se puede seleccionar al principio de cualquier turno y continúa hasta el final de ese turno.

Colombia

En esta versión de Mentirosa, las fichas rojas no son necesarias. Cuando un jugador pierde un turno, él o ella deben quitar uno de sus propios dados del juego. Por lo tanto, después de cada turno, el número total de dados en juego es reducido por uno.

Un jugador pierde cuando se le acaben los dados.

Juegos Cortos

Para acelerar un juego, juegue hasta solamente tres fichas rojas en lugar de cinco o más.



Nos alegraría oír sus preguntas o comentarios sobre Mentirosa™.
Por favor visite nuestro sitio: www.mentirosa.org

O

Mandemos un e-mail a: games@mentirosa.org

Mentirosa™ y la insignia distintiva de Mentirosa son marcas registradas de
Yuca Productions, Miami FL.

Yuca Productions ©2010