

NOCHE DE RONDAS

LAS REGLAS DEL JUEGO



NOCHE DE RONDAS

En **NOCHE DE RONDAS**, distintas figuras públicas compiten en una propuesta lúdica que se desarrolla en el bar del **Centro Cultural Morán**, en el barrio de Agronomía (CABA).

El hilo conductor del programa es un clásico juego de dados de estrategia, intuición y engaño, adaptado con reglas específicas para el formato audiovisual.



NOCHE DE RONDAS

En cada ronda hay un invitado que pierde un dado. Pero no solo eso. También debe responder una pregunta formulada por una voz en off, que abre un nuevo juego entre los participantes.

Más que un formato lúdico, **NOCHE DE RONDAS** es un dispositivo de exposición. El juego genera tensión, cruces inesperados y momentos de revelación emocional.

No hay respuestas correctas, solo verdaderas.



EL JUEGO

La competencia de **“NOCHE DE RONDAS”** se basa en una adaptación de un juego de dados tradicional que se expandió por América Latina y Europa desde el siglo XV.

El juego se conoce de diferentes formas (Dudo, Cacho, Dados Mentirosos, Liar’s Dice) y puede tener distintas variantes en la dinámica y en las reglas.

La versión que se juega en **“NOCHE DE RONDAS”** está pensada para que el juego tenga una mayor fluidez y se adapte a las necesidades del formato.



LOS PARTICIPANTES

En cada programa pueden participar distinta cantidad de jugadores.

En el formato básico compiten **tres invitados**.



OBJETIVO GENERAL DEL JUEGO

Cada jugador comienza con **cinco dados ocultos** por un cubilete.

En cada ronda, uno de los jugadores **pierde un dado**.

El **último jugador que queda en pie** con al menos un dado en su cubilete gana la partida.

A red, four-pointed starburst or asterisk shape with rounded points, centered on a black background. The text is overlaid on this shape.

DINÁMICA DEL JUEGO



INICIO

Todos los jugadores **lanzan sus dados**.

Cada jugador **mira su resultado sin mostrarlo a los demás**.



PRIMERA APUESTA

El jugador que arranca la ronda hace una **apuesta** respecto a la **cantidad total de dados** de un determinado valor que hay en la mesa (incluyendo los propios y los de los demás jugadores).

Si hay tres jugadores, en total hay 15 dados en la mesa en la primera ronda.

Ejemplo de apuesta inicial: *“Hay al menos cinco dados con el número 3 en la mesa”*.



COMODINES

El número 1 funciona como **COMODÍN**: a los fines de las apuestas, cuenta como el número por el que se está apostando.

Ejemplo: si se apuesta que hay al menos “cinco dados con el número 3” en la mesa, deben sumarse todos los dados con el número 3 y todos los dados con el número 1 que haya en la mesa.

El número 1 (comodín) es tan especial que no se puede abrir la ronda apostando por comodines, sino que existen reglas especiales para poder apostar por el número 1 (se explican más adelante).



CONTINUIDAD DEL JUEGO

El siguiente jugador en la ronda tiene dos opciones: **SUBIR LA APUESTA O DESCONFIAR.**

El juego es **secuencial**: solo un jugador (el que le toca el turno) tiene que subir la apuesta o desconfiar.



SUBIR LA APUESTA: DOS CAMINOS POSIBLES

- 1) AUMENTAR LA CANTIDAD DE DADOS Y APOSTAR POR CUALQUIER VALOR (SALVO EL COMODÍN)
- 2) MANTENER LA CANTIDAD DE DADOS Y SUBIR EL VALOR.

En definitiva, siempre algo hay que subir respecto a la apuesta previa y nunca se puede bajar la cantidad de dados por los que se está apostando.



SUBIR LA APUESTA: DOS CAMINOS POSIBLES

1) AUMENTAR LA CANTIDAD DE DADOS Y APOSTAR POR CUALQUIER VALOR (SALVO EL COMODÍN)

Ejemplo: Si la primera apuesta fue que había al menos “cinco dados con el número 3”, el siguiente jugador puede decir que hay al menos “Siete dados con el número 6” (sube cantidad y valor), “Seis dados con el número 3” (sube cantidad y mantiene valor) o “Nueve dados con el número 2” (sube cantidad y baja valor).



SUBIR LA APUESTA: DOS CAMINOS POSIBLES

2) MANTENER LA CANTIDAD DE DADOS Y SUBIR EL VALOR.

Ejemplo: Si la primera apuesta fue que había al menos “cinco dados con el número 3”, el siguiente jugador puede decir que al menos hay “cinco dados con el número 4” (mantiene la cantidad y sube valor)



DESCONFIAR

La alternativa a subir la apuesta es decir “***¡Desconfío!***”, lo que detiene la ronda.

En este caso, se está desconfiando de la apuesta que hizo el jugador anterior (es decir, se está afirmando que no hay al menos la cantidad de dados del valor que apostó el contrincante).



CAMBIO A MODO COMODÍN

Recién a partir de la segunda apuesta es posible pasar a **MODO COMODÍN**, que es un modo especial en el cual se puede bajar la cantidad de dados.

Para poder pasar a modo comodín, se podrá apostar (como mínimo) que hay la mitad de dados con el número 1 (comodín) respecto de la cantidad de dados que se mencionaron en la apuesta actual. En caso de ser impar la apuesta previa, al pasar a modo comodín se redondea para arriba.



CAMBIO A MODO COMODÍN

Ejemplo: si un jugador apostó que hay al menos cinco dados con el número 4, para pasar a modo comodín, el siguiente jugador podrá como mínimo apostar que hay tres dados con el número 1 (la mitad de cinco dados -2.5- redondeada para arriba)

Una vez que alguien apostó por comodines, la ronda entra en modo comodín y solo se puede apostar por la cantidad de dados con el número 1 que hay en la mesa.



VUELTA AL MODO NORMAL

Para volver al juego normal hay que salir del modo comodín apostando por una cantidad de dados de otro valor que sea el doble más uno de la cantidad de comodines de la apuesta actual.

Por ejemplo, si un jugador dijo que hay al menos cuatro dados con el número 1, se puede salir de modo comodín apostando que hay al menos nueve dados de otro valor (por ejemplo, nueve dados con el número 4).



EL SENTIDO DEL “MODO COMODÍN”

La lógica del “modo comodín” es darle más variantes a los jugadores cuando la apuesta empieza a ser tan alta que las probabilidades de que sea cierta son cada vez más bajas.

En determinadas circunstancias, pasando a “modo comodín” se puede aumentar la probabilidad de que la apuesta sea correcta, ya que es la única forma de bajar la cantidad de dados por los que se está apostando.



EL SENTIDO DEL “MODO COMODÍN”

Lógicamente, una vez que se pasa a “modo comodín”, volver a modo normal implica hacer una apuesta aún más arriesgada que la que había antes de entrar al modo especial.

Por lo tanto, pasar a “modo comodín” es una decisión estratégica para tener más variantes en el juego. La conveniencia de usar este recurso depende de la estrategia de juego y la información que se tenga respecto a los dados propios y las apuestas previas de los contrincantes.



FIN DE LA RONDA

CUANDO ALGUIEN DETIENE LA RONDA PORQUE DESCONFÍO DE LA APUESTA HECHA POR EL PARTICIPANTE ANTERIOR, TODOS MUESTRAN SUS DADOS. Se cuentan los dados totales que hay en la mesa con el valor por el que se había apostado (incluyendo los comodines) y pueden darse dos situaciones:

- Si había al menos la cantidad de dados con el valor que se había apostado, gana quien hizo la apuesta y pierde quien desconfió.
- Si no había al menos la cantidad de dados del valor por el que se había apostado en la mesa, gana quien desconfió y pierde quién hizo la apuesta.



PÉRDIDA DE DADO

Luego de determinar quién **perdió la ronda**, se retira un dado del cubilete perteneciente a este jugador.

A partir de ese momento, continuará el juego con **un dado menos**.



REINICIO DEL JUEGO

Luego de **eliminar el dado**, el jugador que perdió la última ronda debe iniciar la siguiente haciendo una nueva apuesta, cambiando el sentido de la ronda (de sentido horario a anti-horario, o viceversa según cómo venga el sentido hasta ese momento).



MODO SUPERVIVENCIA

Cuando un jugador queda con un solo dado, se activa el **Modo Supervivencia**. Esta ronda tiene reglas especiales:

El jugador que se acaba de quedar con un dado inicia la ronda. No se puede cambiar el valor del dado apostado durante esa ronda. Ejemplo: si se inicia con la apuesta de que hay al menos “tres dados con el número 5”, todos deben seguir apostando sobre el número 5 (subiendo a cuatro 5, cinco 5, o cualquier número mayor).



MODO SUPERVIVENCIA

En el **MODO SUPERVIVENCIA**, los dados con el número 1 dejan de ser comodines y no suman a la cuenta de los dados por cuyo valor se está apostando.

El **MODO SUPERVIVENCIA** dura una sola ronda. Si el jugador sobrevive, el juego vuelve a modo normal (y tiene que seguir sobreviviendo en el juego con el dado que le quedó).



FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador pierde en la ronda en la que solo tenía un dado, debe entregar el dado y queda eliminado del juego.

Importante: Cuando solo quedan dos jugadores, en caso de que uno de los dos se quede con un solo dado no se activa el modo supervivencia (se mantiene el juego normal).

El juego continúa hasta que solo quede un jugador con dados. Ese jugador es el **ganador**.



NOCHE DE RONDAS