

# Reglamento oficial **Tomanji**

Valparaíso, 2010

Mediante este documento oficial se darán a conocer públicamente las reglas oficiales del juego **Tomanji**, *el desconocimiento de las leyes acá expuestas no eximen del cumplimiento de ellas*.

## 1. Implementación necesaria e inicio de la partida

Los materiales suficientes y necesarios para la buena ejecución del juego **Tomanji** son los siguientes: Un tablero de **Tomanji**, un dado de 6 caras, jugadores, bebidas alcohólicas a elección de los jugadores, vasos donde verter los brebajes, una ficha por jugador (que debe ser capaz de distinguirse fácilmente de las fichas de los otros jugadores, que no ensucie el sagrado tablero de **Tomanji** y que sea capaz de durar toda la partida cumpliendo las dos condiciones anteriores).

Previo comienzo del juego se debe estipular (mediante un consenso público) cuál será la definición de **sorbo**, es decir, establecer una unidad de medida común para beber. Posteriormente, todos los jugadores deben posar su ficha en el lugar de **Inicio** y decidir quien será el primero en tirar el dado (se sugiere *Cachipún a la primera* entre todos los participantes). Una vez escogido el primer jugador en lanzar, el orden en que lanzarán el dado los demás jugadores será *antihorario* (i.e., "después le toca al de la derecha").

## 2. Breve descripción de cada casillero

- **Toma  $n$**  ( $n = 1, 2, 3$ ): El jugador debe beber  $n$  sorbos de su vaso.
- **Todos toman**: Beben 1 sorbo todos los jugadores.
- **Toma izquierda**: El jugador a la izquierda de quien cayó en dicho casillero toma 1 sorbo.
- **Toma derecha**: El jugador a la derecha de quien cayó en dicho casillero toma 1 sorbo.
- **Regala  $n$**  ( $n = 3, 4, 5$ ): El jugador debe repartir entre todos los jugadores un total de  $n$  sorbos. Pudiendo distribuirlos a elección (incluyéndose a sí mismo).
- **Nunca Nunca**: El jugador debe nombrar un hecho mediante la frase "Yo nunca nunca he..." (nombrando ahí la vivencia). Las personas quienes hayan hecho lo nombrado deben beber un sorbo.
- **Tapita Puritana**: El jugador debe beber una tapa llena de alcohol puro de alto octanaje (llámese ron, pisco, tequila, vodka, etc).
- **Cascada**: Sea  $n$  el número total de jugadores, de tal forma que el jugador 1 es quien cayó en el casillero, el jugador 2 es quien está inmediatamente a la derecha del jugador 1 y así sucesivamente. El jugador 1 debe comenzar a tomar. El jugador 2 debe comenzar a tomar luego de que el jugador 1 comience. En general, el jugador  $m$  debe comenzar a tomar luego de que el jugador  $m - 1$  comience ( $m = 2, 3, \dots, n$ ). Ningún jugador puede parar de tomar mientras el jugador 1 este tomando. En cuanto el jugador 1 pare de tomar, el jugador 2 tiene la posibilidad de seguir tomando (obligando al resto a seguir tomando) o en parar de tomar, otorgando la posibilidad de elegir entre continuar o parar al jugador 3, y así sucesivamente hasta el jugador  $n$ .
- **Cultura Chupística**: El jugador debe escoger un conjunto (por ejemplo, *equipos de fútbol chilenos*) y nombrar un elemento de dicho conjunto (en el caso del ejemplo, un equipo). En sentido antihorario, los jugadores deben ir nombrando elementos de dicho conjunto sin repetir y no demorar más de un tiempo determinado vía consenso. El jugador que pierda debe tomar 1 sorbo.
- **Regla  $n$**  ( $n = 1, 2, 3, 4$ ): El jugador puede agregar una regla al juego, la cual debe ser acatada sin excepción por todos los jugadores (a menos que establezca explícitamente lo contrario). Con el fin de evitar una cantidad no numerable de reglas, si un jugador vuelve a caer en el casillero **Regla  $n$**  debe tomar  $n$  sorbos, en lugar de agregar una regla.
- **Minas toman**: Deben beber 1 sorbo todos los jugadores de género femenino.
- **Hombres toman**: Deben beber 1 sorbo todos los jugadores de género masculino.
- **Toma tu dado**: El jugador debe lanzar el dado y tomar la cantidad de sorbos que indica éste.

- **Dedo:** El jugador tiene la facultad de poner en el borde de la mesa de juego (o en el borde del tablero de **Tomanji** en caso de estar jugando en el suelo) su dedo pulgar derecho. Una vez hecho esto, los demás jugadores deben hacer lo mismo con sus respectivos dedos pulgares, el último en hacerlo debe tomar 1 sorbo.
- **Historia:** Los jugadores deben construir en conjunto una linda historia. Para ello, el jugador quien cae en el casillero parte diciendo una palabra, el jugador de la derecha debe repetir lo dicho por el primer jugador y agregar una nueva palabra, y así sucesivamente. Pierde quien se equivoca en repetir todo lo dicho anteriormente y debe tomar 1 sorbo.
- **Toman tienen hermana:** Deben beber 1 sorbo todos los jugadores quienes posean una hermana.
- **Africano:** El jugador debe poner sus labios en todo el borde superior del vaso en el cual está bebiendo y tomarse todo el contenido de este sin parar (i.e., "al seco"). *Sugerencia:* Se recomienda utilizar utilizar ambas manos y exhalar para cubrir todo el borde.
- **Chanco inflado:** Similar al casillero de **Dedo**, pero el jugador debe inflar las mejillas. El último en hacerlo debe tomar 1 sorbo.
- **Sin ir al baño:** El jugador que caiga en esta casilla no puede ir al baño, a menos que pague tomando 6 sorbos (en caso de emergencia, pueden ser tomados a la vuelta del baño).
- **Abdominales + Toma 2:** El jugador debe realizar 10 abdominales y tomar 2 sorbos.
- **Karaoke:** El jugador debe elegir una canción, la cual debe ser cantada por todos los jugadores al unísono. Los jugadores que no se sepan la letra o se equivoquen deben tomar 1 sorbo.
- **Preguntas:** Partiendo por el jugador que cayó en el casillero, los jugadores deben realizar una pregunta *weona* a cualquier otro jugador (no se admiten preguntas *no-weonas* como *Hola, ¿cómo estás?*, por ejemplo). Cada jugador **sólo debe preguntar**, nunca responder o reírse. Pierde quien haga esto último o que haga una pregunta *no-weona* y debe tomar 1 sorbo.
- **Avanza 5, Regala 3:** El jugador debe avanzar 5 casilleros y cumplir la regla **Regala 3** descrita al comienzo.
- **Vuelve al  $n$  y Toma 2 ( $n = 30, 40, 60$ ):** El jugador se devuelve a la casilla  $n$  y debe tomar 2 sorbos.
- **Chiste:** El jugador debe contar un chiste a los demás jugadores. Los jugadores que se rían del chiste contado (sin contar a la persona que lo contó) deben tomar 1 sorbo. En caso que ningún jugador diferente a la persona que contó el chiste se ría, éste debe tomar 1 sorbo.
- **Siete:** Partiendo por el jugador que cayó en el casillero (y continuando en sentido antihorario), se deben enumerar todos los números naturales de forma creciente, excluyendo todos los múltiplos de 7 y los números que tengan un dígito 7 en su escritura decimal. El jugador que no cumpla dichas condiciones debe tomar 1 sorbo.
- **Trabalenguas:** El jugador debe recitar un trabalenguas a elección. En caso de equivocarse debe tomar 1 sorbo.
- **Jack Sparrow:** Al puro estilo del famoso pirata protagonista de la saga *Piratas del Caribe*, el jugador debe tomar un sorbo de ron puro desde la botella.
- **Al seco:** El jugador debe tomarse todo el contenido de su vaso de forma continua y sin detenerse.
- **Toma pelo más corto:** Toma el jugador con pelo más corto (de la cabeza, y sin contar barbas). En caso de no poder determinarse fácilmente, los jugadores en cuestión deben arrancarse a ellos mismos un pelo de su cabeza al azar, los cuales serán comparados para determinar quien tiene *el pelo más corto*. Dicho jugador debe tomar 1 sorbo.
- **Toma más flaco:** Toma el jugador más delgado participando. En caso de que no sea fácil de determinar, se utilizará una cinta de medir (u algún objeto de medición improvisado) para medir la cintura (pasando por el ombligo) y determinar quien es *más flaco/a*. Dicho jugador debe tomar 1 sorbo.
- **Flexiones + Toma 2:** El jugador debe realizar 5 flexiones y tomar 2 sorbos.

- **Toma pelo más largo:** El mismo procedimiento para el casillero **Toma pelo más corto**, pero con el fin de determinar el jugador de pelo más largo. Dicho jugador debe tomar 1 sorbo.
- **Todos toman menos tú:** Salvo el jugador que cayó en este casillero, todos los jugadores deben tomar 1 sorbo.
- **Toma más alto:** El o los jugadores de mayor estatura deben beber 1 sorbo.
- **Chela al seco:** El jugador debe beber un vaso de cerveza "al seco".
- **Ninguna gota:** El jugador debe beber todo el contenido de su vaso "al seco". Luego de esto, se da vuelta el vaso en el aire y no debe caer ninguna gota de líquido. En caso contrario, el jugador debe repetir la penitencia.
- **Retrocede 10 y Toma 2:** El jugador retrocede 10 casilleros y debe tomar 2 sorbos.
- **GANASTE!!:** Felicitaciones, has ganado el juego. Todos los demás jugadores deben tomarse su vaso "al seco".