

Los comodines se utilizan para reemplazar en los juegos la ficha correspondiente. Ubicado el comodín en un juego, puede ser cambiado de la siguiente manera:

Ejemplo: si el comodín sustituye en una Escalera al N° 6 y este número aparece en una mano posterior, se puede canjear por el comodín y éste pasa al principio o al final de la Escalera. Cuando un comodín N°2 se intercambia en un juego y pasa a ocupar el lugar y el color correspondiente, vale para Canasta Pura.

Importante : los comodines pueden ser cambiados de lugar en el juego bajado, como se indicó anteriormente, pero no pueden ser retirados.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que es mano toma una ficha de la pila: puede quedarse con ella o devolverla al pozo y tomar otra ficha (esto es un privilegio para el jugador que es mano). Con la ficha en su poder podrá bajar los juegos formados y luego cederá el turno al siguiente jugador, dejando previamente una ficha cara arriba en el pozo.

El jugador de turno puede tomar la ficha del pozo o levantar una de la pila. El jugador que quiera robar del pozo debe tomarlo con todas las fichas depositadas en él. Los jugadores —en su turno— pueden bajar sus juegos o “apoyar” los juegos presentados por sus compañeros.

“MUERTO”

El primer jugador de cada equipo que se quede sin fichas deberá comprar el “muerto”:

a) Compra directa: el jugador baja todas sus fichas, toma el “muerto” y lo juega en el mismo turno, dejando al finalizar una ficha en el pozo.

b) Compra indirecta: el jugador se queda sin fichas después de colocar en el pozo. Compra el “muerto” y podrá jugarlo en el próximo turno.

FINAL

Para poder cerrar la partida es condición necesaria que cualquier jugador de la pareja haya concretado una Ca-

nasta pura o impura y que haya comprado el “muerto”, debiendo luego exponer todas sus fichas a través de nuevos juegos o completando los anteriores.

Cierre sin canasta: si ninguna de las parejas tuvieran Canasta al terminar las fichas de la pila, la mano se juega de vuelta (ver PUNTAJE).

Terminan las fichas: si una o las dos parejas tuvieran Canasta al terminar las fichas de la pila, se contarán los puntos normalmente, sin incluir los 100 puntos por cierre (ver PUNTAJE).

PUNTAJE

100 puntos por cierre.

100 puntos por Canasta Impura.

200 puntos por Canasta Pura.

100 puntos por comprar el “muerto” (optativo).

A esto se le sumará el puntaje de todas las fichas bajadas y se le descontarán las fichas no bajadas del compañero.

Por no poder comprar el “muerto”: 100 puntos en contra.

GANADOR

El equipo que logre primero llegar a 3000 puntos. Si la partida se realiza solamente entre dos jugadores, el reglamento es el mismo pero cambia la asignación de fichas que puede ser 12 o 15 por jugador, según el criterio.

¡A Jugar!

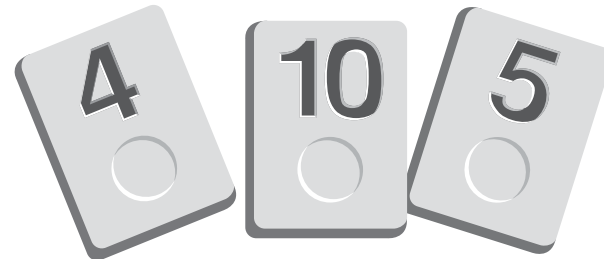


www.ruibalgames.com

Reglas del Juego

BURAKO

2 a 4 jugadores



INTRODUCCIÓN

El reemplazo de la baraja, por fichas plásticas con atriles ha modernizado y beneficiado los juegos derivados del archiconocido e internacional RUMMY.

A continuación detallamos dos de ellos: el RUMMY ISRAELÍ y el BURAKO.

Contenido del juego: fichas, 4 atriles y 8 soportes.

Fichas: 4 juegos dobles del 1 al 13 y comodines.

Total: 104 fichas numeradas y comodines.

Los colores son: negro, rojo, azul y amarillo.

RUMMY

2 a 4 jugadores.

104 fichas numeradas y 2 comodines.

PREPARACIÓN

Se mezclan las fichas sobre la mesa con la cara hacia abajo y luego se forman 15 pilas de 7 fichas. Quedará solo una ficha que se dará vuelta cara arriba y será la "FICHA DE CIERRE": solamente podrá ser utilizada para cerrar el juego. Cada jugador tomará 2 pilas (14 fichas) y las colocará en su atril para formar "JUEGOS".

JUEGOS

Escalera: no menos de 3 fichas con números consecutivos de igual color. Ejemplos: 1-2-3 azul o 5-6-7 amarillo.

Pierna: 3 o 4 fichas del mismo número y diferente color. Ejemplos: 1-1-1 azul, amarillo, rojo o 8-8-8 negro, azul, rojo.

Valor de las fichas: cada ficha vale lo que indica su número, en cambio el comodín tiene el valor de la ficha que reemplaza, pero si queda en el atril vale 50 puntos en contra.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que es mano comenzará tomando una ficha y, si está en condiciones de exponer juegos, lo hará teniendo en cuenta que la primera vez no puede sumar menos de 30 puntos. A partir de allí, en su turno, podrá seguir exponiendo sin puntaje mínimo.

A continuación sigue el jugador de la izquierda, debiendo siempre tomar una ficha del pozo y colocarla en su atril, y así sucesivamente todos los jugadores.

Una vez hecha la primer exposición de su juego, el jugador está habilitado en su turno para agregar una o más fichas a una Escalera o completar una Pierna que haya presentado otro jugador; además puede cambiar una ficha de un juego por otra mientras no le haga perder su condición de Pierna o Escalera y usar esta ficha para abrir un nuevo juego.

Ejemplo: hay en el atril: **10** amarillo, **7** azul y **7** negro, y sobre la mesa una Escalera amarilla 7-8-9; agrega el **10** amarillo a la Escalera y retira el **7** para formar una Pierna de **7** azul, **7** negro y **7** Amarillo.

Si hay un comodín formando parte de un juego puede ser canjeado por la ficha que corresponda y ser utilizado para armar un nuevo juego o agregarlo a otro, no pudiendo ser retirado para ser usado con posterioridad. Tampoco puede ser canjearse el comodín en una Pierna de 3 fichas.

COMBINACIONES

Se pueden hacer cambios en los juegos presentados:

Ejemplo 1: hay en el atril: **5** amarillo y en la mesa una Escalera amarilla 3-4-5-6-7. Se separa en dos juegos: 3-4-5 y **5** 6-7.

Ejemplo 2: hay en el atril: **2** negro y en la mesa una Escalera roja 2-3-4-5 y Pierna 2-2-2-2, toma el **2** amarillo de la Pierna y el **2** rojo de la Escalera y forma una Pierna de **2** negro, **2** rojo y **2** amarillo.

FINAL

La partida termina cuando uno de los jugadores baja todas sus fichas y "cierra" el juego. El resto de los jugadores deberá sumar el valor de las fichas que tiene en su poder. Cuatro partidas conforman el juego. Será ganador el jugador que sume menos puntos.

BURAKO

2 o 4 jugadores formando parejas.

104 fichas numeradas y 2 comodines.

Objetivo: ser el primero en llegar a los 300 puntos.

Juego en parejas: se mezclan las fichas sobre la mesa con la cara hacia abajo. Cada jugador toma 11 fichas y las acomoda en su atril. Además se separan 2 grupos de 11 fichas (muertos), uno por pareja.

El resto se apila de a 10 fichas.

JUEGOS

Escalera: no menos de 3 fichas con números consecutivos de igual color. Tener en cuenta que el 1 precede al 13. Ejemplos: 2-3-4-5 rojos o 10-11-12-13-1 amarillos).

Pierna: 3 o 4 fichas del mismo número, cualquier color. Ejemplos: 3-3-3-3 rojo, amarillo, negro, azul o 8-8-8 rojo, rojo, amarillo).

Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de Pierna o Escalera. Pueden ser Puras o Impuras. **Puras:** sin comodín. **Impuras:** con comodín.

Se puede bajar un juego con 2 fichas y un comodín.

VALOR DE LAS FICHAS

Nº1.....15 puntos

Nº220 puntos

Nº 3 al 75 puntos

Nº8 al 1310 puntos

Comodín50 puntos

COMODINES

En este juego, además de las 2 fichas con figuras, las fichas con el número 2 también funcionan como comodines.