

OBJETIVO

Armar juegos de fichas para obtener la mayor cantidad de monedas.



COMPONENTES

1 tablero, 4 atriles, 40 fichas de animales (dos sets de 20), 14 fichas especiales (3 comodines, 4 Toma Dos, 4 Roba Una y 3 Otro Turno), 28 monedas y 1 reglamento.

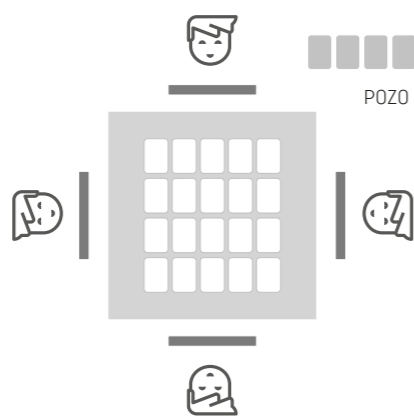
PREPARACIÓN

Separar un set fichas con dorso color naranja.

Colocar las fichas boca abajo y mezclarlas sobre la mesa. Armar cuatro pilas de fichas para conformar el pozo. Ubicar el tablero en el centro de la mesa y las pilas de fichas a su lado.

El resto de las fichas no se utiliza en esta variante de juego.

A continuación, cada jugador toma cinco fichas del pozo y las coloca en su atril.



PRIMERA RONDA

Cada participante toma una ficha del pozo. Comienza el juego el que obtiene el número más alto.

En su turno, cada jugador toma una ficha del pozo y la suma a las que ya tiene en su atril.

Luego intenta realizar **una de las siguientes jugadas**:

- Armar un juego sobre el tablero (**ver Juegos**).
- Jugar una ficha especial (**ver Fichas Especiales**).

Cuando un jugador baja un juego, obtiene una moneda.

Si el jugador no tiene las fichas para realizar una de estas acciones, se da por terminado su turno, que pasa al jugador de la izquierda.

SEGUNDA RONDA

A partir de la segunda ronda, los jugadores pueden armar nuevos juegos, jugar fichas especiales o agregar una ficha a un juego existente en el tablero.

JUEGOS

Un juego es una secuencia de tres o más fichas de un mismo personaje ubicadas en orden ascendente o descendente (escalera);

o bien, una secuencia de fichas de un mismo número (pierna). Los juegos pueden armarse de manera horizontal o vertical.

Las fichas que combinan dos juegos ganan dos monedas.

Siguiendo el ejemplo del gráfico, si un jugador coloca la ficha **1 Hipopótamo**, obtiene dos monedas. Si forma la escalera **3-4-5 Oso**, obtiene una moneda.



FICHAS ESPECIALES

Las fichas especiales pueden usarse en el turno de cada jugador, después de sacar del pozo y antes de bajar un juego.

Una vez utilizadas, las fichas especiales se apartan del juego.

Sólo se puede utilizar una ficha especial por turno.



Roba Una: Al mostrar esta, ficha el jugador tomará *sin mirar* una ficha del atril de cualquiera de sus oponentes.

Toma Dos: Al mostrar esta ficha, el jugador deberá tomar dos fichas del pozo.

Otro Turno: Al mostrar esta ficha, se obtiene un turno extra. El jugador realiza dos turnos consecutivos.

Comodín: Puede utilizarse en lugar de cualquier ficha para armar un juego.

Cuando hay un comodín en el tablero, el jugador puede liberarlo cambiándolo por la

ficha correspondiente. Al realizar esta acción, gana una moneda. Además puede, en el mismo turno, reutilizar el comodín para formar otro juego (si no lo reutiliza, se aparta del juego).

No pueden utilizarse dos comodines en el mismo juego.



FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando un jugador utiliza la última ficha de su atril (corta). En ese momento obtiene una moneda adicional.

O bien, cuando todas las fichas de animales están sobre el tablero.

¡Importante! Aunque el pozo se termine, el juego continúa hasta que un jugador se quede sin fichas en su atril.

GANADOR

El jugador que haya obtenido más monedas será el ganador.

VARIANTE: JUEGO SIN TABLERO

Una vez comprendido el juego, se puede quitar el tablero para sumar complejidad. En esta variante se utilizan todas las fichas.

Colocar las fichas boca abajo y mezclarlas sobre la mesa. Luego, armar seis pilas de nueve fichas cada una para conformar el pozo. A continuación, cada jugador toma seis fichas del pozo y las coloca en su atril.

En su turno, el jugador puede realizar una de las siguientes acciones:

- Bajar un nuevo juego o agregar fichas a las colecciones que hay sobre la mesa.
- Jugar una ficha especial.
- Separar uno o más juegos de los que están en la mesa y armar nuevos juegos agregando fichas de su atril. Se obtienen tantas monedas como juegos nuevos se formen **[ver Ejemplos]**.

Cuando finaliza su turno, el jugador debe reponer las fichas de modo que siempre queden seis en su atril.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando se acaban las fichas del pozo o cuando un jugador utiliza la última ficha de su atril.

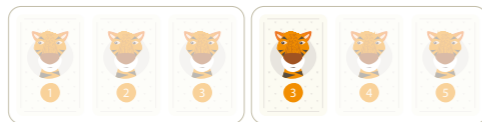


EJEMPLOS

• Sobre la mesa está el juego **3-4-5 Oso**. Un jugador agrega **2 Oso**, **5 Tigre** y **5 Zorro** para formar dos juegos nuevos:



• Un jugador agrega la ficha **3 Tigre** para separar el juego **1-2-3-4-5 Tigre** y forma dos juegos nuevos:



@ruibaljuegos

www.ruibalgames.com



Reglas de juego

Para comentarios o sugerencias escribinos a juegos@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal SRL - Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu / Facundo Segura

2 a 4 jugadores
+ 7 años



REGLAS DE JUEGO

BURAKITO