

OBJETIVO

Obtener la mayor cantidad de monedas armando colecciones de fichas.



COMPONENTES

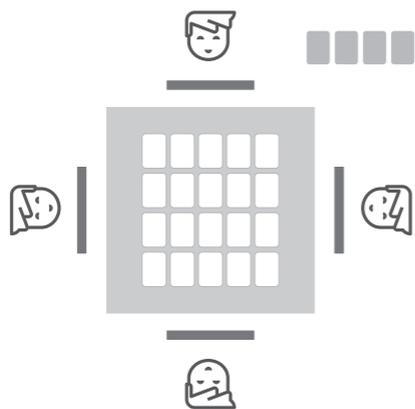
1 tablero, 4 atriles, 40 fichas de animales (dos sets de 20), 11 fichas de prenda, 3 fichas comodín, 28 monedas, 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Separar un set de 20 fichas de animales (del 1 al 5 de cada animal), 2 fichas **“Roba Una”**, 2 fichas **“Toma Dos”**, 2 fichas **“Otro Turno”** y 2 fichas **“Comodín”** (el resto de las fichas no se utiliza en esta variante).

Colocar las fichas boca abajo y mezclarlas sobre la mesa. Luego, armar cuatro pilas de siete fichas cada una para conformar el pozo. Ubicar el tablero en el centro de la mesa y las pilas de fichas a su lado.

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



f ruibaljuegos @ruibaljuegos @ruibaljuegos

www.ruibalgames.com

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
+ 5 años



REGLAS DE JUEGO

BURAKITO

¡A JUGAR!

Empieza el jugador que sepa hacer un fuerte rugido de león.

En su turno **el 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 una colección sobre el tablero (**ver Colecciones**). Cuando un jugador baja una colección obtiene una moneda.
- Agregar una ficha a una colección ya armada en el tablero. De este modo también obtiene una moneda.
- Jugar una ficha especial (**ver Fichas Especiales**).

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.

COLECCIONES

Una colección es una secuencia de tres o más fichas de un mismo personaje o un mismo número que aparezcan en orden sucesivo en el tablero. Puede armarse de manera horizontal o vertical.



Las fichas que combinan dos colecciones ganan dos monedas.

Siguiendo el ejemplo del gráfico, si un jugador coloca la ficha **1 Hipopótamo**, obtiene dos monedas.



FICHAS ESPECIALES

Roba Una: Al mostrar esta ficha el jugador tomará *sin mirar* una ficha del atril de cualquiera de sus oponentes. Una vez utilizada, la ficha "Roba Una" se aparta del juego.

Toma Dos: Al mostrar esta ficha el jugador deberá tomar dos fichas del pozo. Una vez utilizada, se aparta del juego.

Otro Turno: Al mostrar esta ficha, se obtiene un turno extra. Una vez utilizada, la ficha se aparta y el jugador realiza dos jugadas más.



FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando:

- El pozo está vacío y un jugador juega la última ficha de su atril. En ese momento, el jugador obtiene una moneda adicional.
- Todas las fichas de animales están sobre el tablero.



Comodín: Puede utilizarse en lugar de cualquier ficha para armar una colección.

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 otra colección (si no se lo reutiliza, se aparta del juego).



¡Importante! Aunque el pozo se termine, el juego continúa hasta que ocurra alguna de las dos situaciones mencionadas.

GANADOR

El jugador que haya obtenido más monedas será el ganador.

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 una nueva colección o agregar fichas a las colecciones que hay sobre la mesa.
- Jugar una ficha especial.
- Separar una o más colecciones que hay en la mesa y armar nuevas colecciones agregando fichas de su atril. Se obtienen tantas monedas como colecciones nuevas se formen (**ver Ejemplos**).



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

EJEMPLOS

• Sobre la mesa está la colección **3-4-5 Oso**. Un jugador agrega **2 Oso**, **5 Tigre** y **5 Zorro** para formar dos colecciones nuevas:



• Un jugador agrega la ficha **3 Tigre** para separar la colección **1-2-3-4-5 Tigre**, y forma dos colecciones nuevas:

