

Antes de los comienzos de la modernidad, la distinción entre juegos para adultos y juegos para niños que hoy tenemos naturalizada prácticamente no existía. Asimismo, los primeros juegos de tablero solían atravesar fácilmente las fronteras entre los distintos estamentos de la sociedad. Los palacios y las aldeas fueron igualmente escenarios para esas prácticas que -como todo juego- creaban un espacio fuera del mundo cotidiano.

*Con esta línea, **Ruibal propone recuperar la dimensión histórica y cultural de algunos de estos juegos que, desde sus orígenes, fueron compartidos como rituales de la comunidad.** Juegos Clásicos que todavía reconocemos como parte de nuestra propia identidad. Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.*



www.ruibalgames.com



ruibalgames

Para comentarios o sugerencias escribinos a sac@ruibalgames.com
Fabricado por Ruibal S.R.L. Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires

Arte y diseño: María M. Aramburu - Facundo Segura
Ilustración: Florencia Sanguinetti

* LOTERÍA *

REGLAS DE JUEGO



Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.



La primera forma de este juego popular -denominada Keno- apareció en China entre los siglos III y II a.C. A partir de ese momento, la historia de la **Lotería** es inabarcable: se sabe que existió durante el Imperio Romano y hay registros que indican que durante el siglo XV fue muy importante en las actuales Bélgica e Italia -en donde adquiere el nombre de Lotto, que cien años más tarde inspiraría al Rey Francisco I de Francia a crear la Loterie Royale.

Sin embargo, esta forma de la lotería, que hoy continúa funcionando alrededor del mundo coexiste con la versión doméstica que antepone la actitud lúdica a la ganancia monetaria. Desprendida de su funcionamiento público, la “lotería familiar” adquiere un locus y, de este modo, se integra al conjunto de juegos de mesa: otro de los juegos históricos que Ruibal incorpora a su serie de Clásicos.



OBJETIVO

Ser el primer jugador en completar sus tres cartones.

COMPONENTES

48 cartones numerados, 90 bolillas con números, 1 bolsa, 1 tabla numerada para control de bolillas, fichas para anotar, 1 reglamento.

	25	51		66	74	80
2	12	28	58	56		
7	16	39		68		85

	24	45	61	75	82
5	15	29	45	65	
9	17	36	48		78

	22	41	52	62	87
1	11	37	46	63	
6	15	27		54	70

68	62	25	83	51	
18	69	47	36		7
52	29	45	25	10	25

	12		8	9	51	6
58	19	55	32			7
88		1	4	50	17	11

98	89	75	65	27
92	59	04	05	81
12	82	72	25	12



PREPARACIÓN

Para comenzar cada jugador deberá elegir tres cartones del mismo color y disponerlos delante de sí.

A continuación, se colocan todas las bolillas en la bolsa y cada jugador saca una. El que saque el número más alto será el cantor de la partida.

A JUGAR

El jugador “cantor” deberá sacar de a una bolilla y anunciar en voz alta el número correspondiente dando el tiempo necesario para que los jugadores, en caso de obtenerlo, anoten el punto en sus cartones. Cada uno de los jugadores irá marcando sus puntos con las fichas hasta poder anunciar una jugada:



TERNO

Cuando consigue anotar tres números en línea.

	12	23		51	72	82	
	18		30	40	63	76	
		27	39		52	68	86

LÍNEA

Cuando consigue anotar cinco números en línea.

				42	50	61	70	84
	11	21	30			62		89
5	18		37	43			73	

CARTÓN LLENO

Cuando consigue anotar el cartón.

		24		43		61	75	82
3	13	29		45		65		
9	17		36	48			78	

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando uno de los jugadores logra su tercer cartón lleno.