

Estos se utilizan para suplantar en los juegos la ficha correspondiente; ubicado el comodín en un juego puede ser cambiado de la siguiente manera:

**Ejemplo:** si el comodín substituye 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 con 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, 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 e 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 Canasta 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 una o las dos parejas tuvieran Canasta al terminar las fichas de la pila, se contará normalmente sin incluir los 100 puntos por cierre.

**Terminan las fichas:** si una o las dos parejas tuvieran Canasta al terminar las fichas de la pila se contará normalmente sin incluir los 100 puntos por cierre.

### 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 suma 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 3.000 puntos.

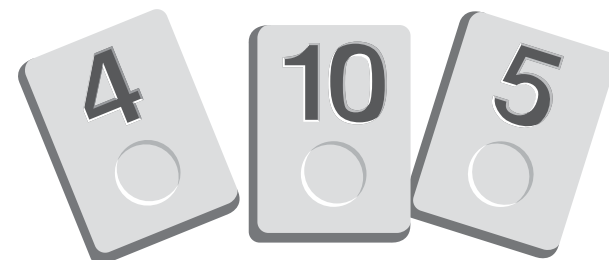
Si la partida se realiza entre dos jugadores solamente, el reglamento es el mismo, pero cambia la asignación de fichas que puede ser 12 ó 15 por jugador, según el criterio.



## 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 ISRAELI y el BURAKO.*

**Contenido del juego:** fichas, 4 atriles y 8 soportes.  
**Fichas:** se componen de 4 juegos dobles del 1 al 13 y comodín. **Total:** 104 fichas numeradas y 2 comodines.  
**Los colores son:** negro, rojo, azul y amarillo.

# RUMMY

2 a 4 jugadores.  
104 fichas numeradas y 2 comodines.

## PREPARACION

Se mezclan las fichas sobre la mesa con la cara hacia abajo y luego se forman 15 pilas de 7 fichas, quedando una que se da vuelta cara arriba y será la "FICHA DE CIERRE", que 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 ó 5-6-7 amarillo.  
**Pierna:** 3 ó 4 fichas del mismo número y diferente color.  
**Valor de las fichas:** cada ficha 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 debe

ser menor de 30 puntos (a partir de allí, en su turno, puede 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 ó más fichas a una escalera o completar una pierna que haya presentado otro jugador, además puede cambiar una ficha de un juego por otra que no le haga perder su condición de Pierna o Escalera, y esta ficha usarla 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 utilizar el comodín para un nuevo juego o agregarlo a otro, no pudiendo ser retirado para ser utilizado con posterioridad, ni tampoco puede ser canjeado en una Pierna de 3 fichas.

## COMBINACIONES

Se pueden hacer cambios en los juegos presentados.  
**1er Ejemplo:** 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.  
**2do Ejemplo:** 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 cierra bajando todas sus fichas. El resto de los jugadores deberán sumar el valor de las fichas que tienen en su poder. Cuatro partidas conforman el juego. Será ganador el jugador que sume menos puntos.

# BURAKO

2 ó 4 jugadores formando parejas.  
104 fichas numeradas y 2 comodines de igual color.  
**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. 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 ó 10-11-12-13-1 amarillos).  
**Pierna:** 3 ó 4 fichas del mismo número, cualquier color (Ejemplos: **3** rojo - **3** amarillo - **3** negro **3** azul ó **6** rojo - **6** 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

Nº 1.....15 puntos  
Nº 2 ..... 20 puntos  
Nº 3 al 7 ..... 5 puntos  
Nº 8 al 13 ..... 10 puntos  
Comodín ..... 50 puntos

## COMODINES

Además de los 2 comodines con figuras, en este juego las fichas con Nº 2 también lo son.