

### TERCER NIVEL

Para este juego se retira el tablero y se usan todas las fichas.

Se colocan las fichas con la cara hacia abajo y se las mezcla. Cada jugador toma seis fichas y las ubica sobre su atril. Comienza el juego el participante más joven tratando de colocar una colección sobre la mesa o, en su defecto, jugando una ficha prenda. De no poder realizar ningún juego, el participante toma una ficha del pozo. El juego continúa hacia su izquierda. Cada vez que un jugador ubica una colección gana una "CORONA".

Durante el juego se puede usar una ficha prenda o realizar los siguientes movimientos:

1. Presentar una nueva colección o colecciones (gana una "CORONA" por cada colección).
2. Agregar fichas a la colección o colecciones (gana una "CORONA" por cada colección completada).
3. Separar la colección o colecciones para hacer una nueva (gana una "CORONA" por cada nueva colección).

Después de jugar su turno el participante toma fichas del pozo y completa seis en su atril. Los comodines y las fichas prendas son usadas como en el segundo nivel.

### FINAL DEL JUEGO

El juego termina:

1. Cuando un jugador coloca todas sus fichas, no le queda ninguna en el atril y el pozo está vacío (toma una "CORONA").
2. Cuando el pozo está vacío y solo quedan fichas prendas en los atriles de los jugadores (en este caso nadie toma "CORONAS").

El jugador que tenga más "CORONAS" en su poder será el ganador.

### EJEMPLOS DE JUEGOS

a. Hay en el atril una fichas **3** Tigre y en la mesa 1-2-3-4-5 Tigre: se separan 1-2-3 y se presenta **3-4** y 5.

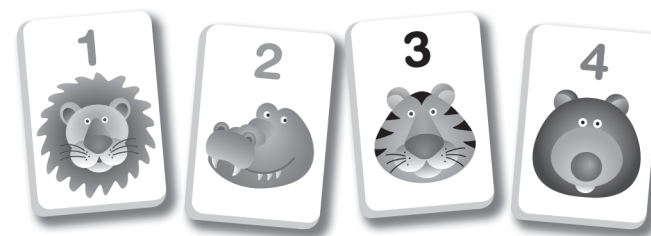
b. Hay en el atril **3** y **5** Cocodrilo y en la mesa 4 Cocodrilo - 4 Tigre - 4 León - 4 Oso: se toma el 4 Cocodrilo y se forma **3**, **4** y **5** Cocodrilo.

c. Hay en el atril: **5** Oso - **5** Cocodrilo - **2** León, y en la mesa 3-4-5 León: se saca el 5 y se presenta el **2**, queda 2-3 y 4 León, y con el 5 León se arma **5** Oso - **5** Cocodrilo y 5 León.



# REGLAS DEL JUEGO BURAKITO

## BURAKO INFANTIL PARA APRENDER A JUGAR



**Contenido:** 1 Tablero de juego, 4 atriles, 40 fichas con personajes (león, cocodrilo, tigre y oso), 11 fichas prendas ("ROBA UNA", "TOMA DOS", "OTRO TURNO"), 3 fichas comodines, 28 fichas plásticas doradas ("CORONAS").

### INSTRUCCIONES PRELIMINARES PARA APRENDER A JUGAR BURAKO, NIÑOS MAYORES DE 5 AÑOS

Cuando el niño alcance el último nivel, estará en condiciones de comenzar a participar en juegos de Burako junto a su familia.

### PRIMER NIVEL

Utilizar sólo las fichas con personajes (40 fichas).

Las 40 fichas con personajes se componen de dos sets repetidos de 20 fichas cada uno (5 leones, 5 cocodrilos, 5 tigres y 5 osos). El "líder" (un adulto o un niño mayor), toma un set. El otro set lo desparrama sobre la mesa con la cara de las fichas hacia arriba y dejando un lugar para ubicar el tablero de juego.

El "líder" mezcla y coloca sus fichas en una pila con la cara hacia abajo. Luego levanta la ficha superior, la mira, "canta" el personaje y el número y la coloca sobre la mesa con la cara hacia arriba y en un lugar bien visible para todos los participantes. Los jugadores buscarán la ficha coincidente entre las que están esparcidas boca arriba sobre la mesa de juego. El que primero la encuentre, la tomará y la presentará al "líder" quien –luego de aprobar la coincidencia– le entregará su ficha al jugador, colocando éste el par en el lugar correspondiente sobre el tablero de juego. De esta manera, el participante que haya logrado

encontrar la coincidencia obtendrá una ficha "CORONA" de premio.  
Una vez completado el tablero, será ganador el niño que más "CORONAS" tenga en su haber.

## SEGUNDO NIVEL

### INICIACIÓN AL JUEGO DE COLECCIONES

Utilizar las fichas de personajes (40 fichas), las fichas prendas (11 fichas) y dos fichas comodines.

Colocar el tablero de juego en el centro de la mesa.  
Las fichas se esparcen sobre la mesa, con la cara hacia abajo, y se mezclan. Cada jugador toma cinco fichas y las coloca en su atril de tal manera que sus rivales no las puedan ver. Las fichas restantes quedan sobre la mesa formando el "pozo".

## EL JUEGO

El participante más joven comienza el juego tratando de colocar una colección sobre el tablero de juego (ver "COLECCIONES" a continuación). Si no lo puede lograr juega una ficha prenda (ver "FICHAS PRENDAS" a continuación) o toma una ficha del pozo y la agrega a su atril. El juego continúa hacia su izquierda. Los jugadores que ubican colecciones de fichas sobre el tablero ganan una "CORONA". Al terminar su turno, el jugador toma fichas del pozo y completa cinco en su atril.

## COLECCIONES

Se necesitan al menos tres fichas de personajes para hacer una colección. Hay dos maneras de lograrlo:

1. Números consecutivos del mismo personaje.

Ejemplo: Cocodrilo 1-2-3 ó 2-3-4 ó 3-4-5.

2. Igual número de tres personajes diferentes consecutivos en una fila sobre el tablero.

Ejemplo:  
Ficha 2 Cocodrilo  
Ficha 2 Tigre  
Ficha 2 Oso

Si un jugador tiene la ficha 2 del León, el 2 Tigre y el 2 Oso, NO forman colección ya que no son consecutivas en la fila del tablero.

- A una colección ubicada en el tablero se le puede agregar una ficha y esto también permite ganar una "CORONA".
- Se obtiene una "CORONA" por cada colección ubicada o completada sobre el tablero.
- Una ficha que combina dos colecciones gana dos "CORONAS".

Ejemplo: Existen las colecciones:

1 León, 1 Cocodrilo, 1 Tigre

2 Oso, 3 Oso, 4 Oso

Las combino al ubicar en el tablero la ficha 1 Oso (ver tablero).

- Las fichas que combinan más de dos colecciones ganan tantas "CORONAS" como colecciones logren unir:

Ejemplo: Existen las colecciones:

1 León, 1 Cocodrilo, 1 Tigre

2 León, 2 Cocodrilo, 2 Tigre

Las combino al ubicar en el tablero la ficha 3 Tigre (ver tablero).

Obtengo así tres "CORONAS".

## COMODÍN

Puede ser utilizado en lugar de cualquier ficha cuando se está construyendo un juego. El jugador que libera al comodín cambiándolo por la ficha correspondiente gana una "CORONA" y si –simultáneamente– se usa en otra colección, gana otra "CORONA". Esta es la única vez en que se pueden hacer dos movimientos simultáneos.

## FICHAS PRENDAS

Hay tres tipos diferentes de fichas prendas:

- ROBA UNA: Tomar una ficha del atril del jugador de la derecha sin mirarla previamente. Este jugador no podrá reponerla del pozo hasta después de jugado su turno.
- TOMA DOS: Tomar dos fichas del pozo. Es conveniente usar esta ficha al comienzo, cuando hay fichas en el pozo.
- OTRO TURNO: Se presenta esta ficha y se usan dos turnos consecutivos.

Otras consideraciones:

- Una vez utilizadas las fichas prendas no se pueden volver a usar.
- Aunque el pozo esté vacío se continúa jugando.