

Cierre sin Canasta

En caso de que se acaben las fichas de la pila y ninguna de las dos parejas tuviera canasta, va la mano de vuelta.

Terminar 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

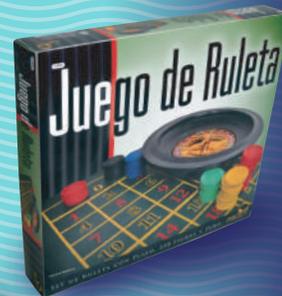
200 puntos por canasta pura

100 puntos por comprar el muerto (optativo)

A esto se le suma el valor de las fichas bajadas y se le descontarán las fichas no bajadas del compañero. Por no haber llegado a comprar el muerto: 100 puntos en contra.

Ganador

El equipo que logra primero llegar a los 3000 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 según el criterio.



+15 AÑOS

Industria Argentina



RUMMY & BURAKO

CLÁSICO



*Nuevos Atriles rígidos
y antideslizables*

E T E R N I T Y

WWW.LASVEGASARGENTINA.COM.AR

RUMMY & BURAKO

Contenido: 4 Atriles y 1 bolso con 106 fichas.

Cantidad de Jugadores: 2 a 4.

Edad: a partir de 15 años.

Concepto y reglas de Juego:

Objetivo

Ser el primero en llegar a los 3000 puntos.

Juego en Parejas

Se mezclan las fichas en la mesa con cara hacia abajo. Cada jugador toma 11 fichas y las acomoda en su atril. Se separan dos 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, teniendo en cuenta que el 13 precede al 1 (ejemplo: 2-3-4-5- rojos ó 10-11-12-13-1 amarillo).

Pierna: 3 ó 4 fichas del mismo número, cualquier color (ejemplo 3 rojo, 3 amarillo, 3 azul, 3 negro).

Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de pierna o escalera. Pueden ser puras o impuras (sin o con comodín). Se puede bajar un juego de dos fichas y un comodín.

Valor de las Fichas

Números	Puntos
1	15
2	20
3 al 7	5
8 al 13	10
comodín	50

Comodines

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

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 sustituye en una escalera al nº 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 nº 2 se intercambia en un juego y pasa a ocupar el lugar y con el color correspondiente vale para la canasta pura.

Importante

Los comodines pueden ser cambiados de lugar en el juego bajando como se indicó anteriormente, pero no pueden ser retirados.

Comienza el Juego

El jugador mano toma una ficha de la pila, puede quedarse con ella o devolverla al pozo y tomar otra (esto es un privilegio para el jugador mano). Con la ficha en su poder podrá bajar los números 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 quiere robar el pozo debe hacerlo con todas las fichas depositadas en él. Los jugadores en su turno pueden bajar sus juegos o "apoyar" los juegos ya depositados.

Muerto

El primer jugador de cada equipo que queda 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 algún jugador de la pareja haya concretado una canasta pura o impura y que haya comprado el muerto, debiendo exponer todas sus fichas a través de nuevos juegos o completando los anteriores.

