

BURAKO RUMMY

EL JUEGO DE DIVERSIÓN FAMILIAR

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Comienzo

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 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) Nº8 al 13 (10 Puntos)
Comodín (50 Puntos)



Comodines

Dos comodines con figura . También en este juego se utilizan como comodín las fichas con el número 2. 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 Canasta Pura. Importante: los comodines pueden ser cambiados de lugar en el juego bajado 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 ficha. (Esto es un privilegio para el jugador 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 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.
- **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.
- **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:** en caso que se acabaran las fichas de la pila y ninguna de las dos parejas tuvieran canasta, va la mano de vuelta.
- **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 Muerto (optativo)
A esto se le suma todas las fichas bajadas y se le descontarán la 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.

Si perdiste fichas no te preocupes. Mandanos un mail a info@errekaese.com.ar con el asunto "Recuperar fichas" con todos tus datos o llamanos al (5411) 4583-7867 y podrás comprar las fichas perdidas.



©, TOP TOYS® y su logotipo son marca registrada.

Todos los derechos reservados.

Atención al consumidor: Maturín 2870 (C1416CTP) Buenos Aires, Argentina.

info@errekaese.com.ar / www.errekaese.com.ar

Importado por ERREKAESE S.A.-Todos los derechos reservados.

Colores y diseños pueden cambiar. © DERECHOS RESERVADOS.

Primera Edición. Julio 2012. Copyright by Errekaese S.A.