

BURAKO

Se juega entre dos o cuatro jugadores. Nuestra explicación corresponde a cuatro jugadores, será fácil imaginarse como es el juego para dos jugadores.

-Las parejas se ubican sentadas frente a frente.

-Cada jugador recibe un porta-fichas.

-Se mezclan, boca abajo las 106 fichas del juego.

-Se separan, siempre boca abajo, en grupos o columnas de once fichas quedando una de siete fichas, esta será ubicada en el centro de la mesa para comenzar el juego. Por orden cada jugador recibe un grupo (que coloca en su porta-ficha) y una columna más por pareja que serán los **"muertos"**.

Los **"muertos"** se dejan separados para el momento en que cada pareja esté en condiciones de utilizarlos. El resto de las fichas (40) constituyen el mazo, y se coloca a un costado, menos la pila formada por 7 fichas que va en el centro de la mesa. A medida que se use ese grupo habrá que colocar una nueva columna.

-Cualquiera puede iniciar la primer mano.

-Se juega siempre en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo de una mano:

Un jugador inicia su turno tomando una ficha del mazo o tomando una del pozo. Para hacer uso de esta segunda posibilidad debe cumplirse una condición: *las fichas que el jugador tiene en su porta fichas más las que toma del pozo deben sumar cinco o más.*

De no ser así el pozo no puede ser tomado. Cumplido el primer paso, el jugador puede, si lo desea, bajar uno o más juegos y/o agregar fichas en juegos que él o su compañero hayan bajado antes.

Para bajar por primera vez un juego, la suma del puntaje de las fichas que baje debe ser por lo menos de 50 puntos.

Por cuestiones de comodidad ambos jugadores de una pareja bajan los juegos frente a uno de ellos.

Para indicar que un juego bajado es una **canasta pura** se suele colocar una de las fichas sobre las otras. Para indicar que es una **canasta impura** se suele colocar una de las fichas a medias sobre las otras.

Si un jugador no puede bajar ninguna ficha, descarta una en el pozo y su turno se da por terminado.

Si un jugador ha bajado fichas, se abren tres posibilidades:

a) no le quedan más fichas. Entonces toma el muerto y continúa el juego en ese mismo turno, bajando lo que pueda y/o quiera, hasta dar por terminado su turno descartando una ficha, si esta ficha es la última, luego de haber formado alguna canasta, el jugador ha cerrado esa mano y se procede a contar los puntos de cada pareja.

b) le queda una ficha. La descarta en el pozo,

c) le queda más de una ficha. Deposita una en el pozo, dando su turno por concluido. El juego continúa en sentido horario.

Una mano está terminada en cuanto uno de los miembros de la pareja cierra la mano, esto sucede si un jugador se queda sin fichas (tira la última en el pozo). Para que esto pueda hacerse, la pareja debe haber levantado el muerto; y además deben tener por lo menos, una canasta entre los juegos bajados (pura o impura). Si un miembro de una pareja está en condiciones de cerrar una mano, puede consultar a su compañero para ver si a éste le parece conveniente hacerlo. **Este es el único caso de consulta entre compañeros permitida.**

Términos que comprenden el Burako:

Mazo: una vez hecho el reparto inicial de fichas a cada jugador, se llama mazo a las fichas restantes. De ese mazo toma cada jugador una ficha por turno (si quiere).

Pozo: para finalizar cada turno de juego, los jugadores se desprenden de una de sus fichas, estas se colocan boca arriba en el centro de la mesa. Este grupo de fichas se llama pozo, el pozo, con las fichas que tenga, puede ser tomado por un jugador en su turno (en vez de una ficha del mazo).

Pierna: son tres o más fichas del mismo número independientemente del color.

Escalera: consiste en tres o mas fichas consecutivas en su numeración del mismo color necesariamente. En las escaleras, el número 1 puede usarse como final después del número 13 (no son válidas las escaleras tipo 12 verde, 13 verde, 1 verde, 2 verde).

Comodín: es una ficha que puede sustituir a alguna otra que nos falta en un juego, sea pierna o escalera. Hay **dos tipos** de comodines. Las fichas comodines sirven exclusivamente para sustituir una ficha que nos falta. También son comodines la fichas que tienen el **número 2.**

En cada juego se admite a lo sumo un comodín.

Un comodín colocado en un juego no puede ser removido.

Canasta: es un juego que tiene siete o más fichas, la canasta puede bajarse directamente o puede resultar de un juego más corto al que se le fueron agregando fichas. A una canasta se le pueden seguir agregando fichas. Las canastas pueden ser **Puras** si no tiene comodines, o **Impuras** si incluye un comodín.

Muerto: en el Burako se reparten al empezar grupos de once fichas a cada jugador, luego se separan otros dos grupos de once fichas uno para cada pareja, estos reciben el nombre de **muertos** y serán utilizados en el transcurso del juego.

Levantar el muerto: una vez comenzado el juego los jugadores intentarían bajar todas sus fichas (todas juntas o de a poco a través de piernas, escaleras o agregados). Cuando alguien logra hacerlo están condiciones de levantar el muerto correspondiente a es

El juego continúa y estas fichas funcionan exactamente igual que las otras, si el jugador que se desprendió de todas sus fichas lo hizo colocándolas en distintos juegos, quedándose sin ninguna para descartar en el pozo, entonces tiene derecho a seguir jugando en el mismo turno con las nuevas fichas. Si, en cambio, debió depositar su última ficha en el pozo, entonces su turno terminó y si bien puede levantar el muerto, recién estará en condiciones de jugarlo en su próximo turno.

Puntaje al terminar cada mano:

Al terminar cada mano, ambas parejas reciben puntaje. Este puede ser, en ambos casos, *positivo y/o negativo.*

Hay puntaje por los siguientes ítems:

-Por cerrar la mano.

-Por canastas puras o impuras bajadas.

-Por no haber llegado a jugar el muerto.

-Por todas la fichas bajadas.

-Por las fichas que quedaron en los porta-fichas de cada jugador.

Los dos últimos ítems el puntaje depende del valor de las fichas.

Aclaración: si un jugador levantó el muerto, pero no pudo jugarlo en ese turno, y en el turno del compañero este decide cerrar la mano...

Consecuencia: la pareja levantó el muerto pero no lo jugó. El muerto no jugado representa 100 puntos en contra de la pareja por la suma de los valores de las fichas bajadas. Por las fichas que al compañero le quedaron en el porta-ficha, el total de lo que sumen, en contra.

Caso especial: si lo que al compañero le quedó en el porta fichas es el muerto sin jugar, entonces le corresponden los 100 puntos en contra, pero no la suma de los valores de la fichas.

Fichas 3, 4, 5, 6 y 7... **5 puntos cada una.**

Fichas 8, 9, 10, 11, 12, y 13... **10 puntos cada una.**

Fichas 1... **15 puntos cada una.**

Fichas 2... **20 puntos cada una.**

Fichas comodín... **50 puntos cada una.**

Puntaje de la pareja que cerro la mano:

Por cerrar la mano... **100 puntos.**

Por cada canasta pura... **200 puntos.**

Por cada canasta impura... **100 puntos.**

Por no haber jugado el muerto... **(-100)**

puntos.

Puntaje para la pareja que no cerró la mano:

a) si no tiene canastas bajadas:

Por no jugar el muerto... **(-100) puntos.**

Por todas las fichas bajadas o no... **lo que sumen, en contra.**

b) si tiene alguna canasta bajada:

Por cada canasta pura... **200 puntos.**

Por cada canasta impura... **100 puntos.**

Por no jugar el muerto... **(-100) puntos.**

Por la suma de los valores de las fichas bajadas... **lo que sume.**

Por las fichas que a ambos les quedaron en el

porta-fichas... **lo que sumen, en contra.**

Final del juego: si una pareja ha llegado, o superado los **3.000 puntos**, esa pareja resulta ganadora del partido. Si ambas parejas superan los 3.000 puntos en la misma mano, la que los **supere por mas puntos** será la ganadora.