

# BURRO

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR  
**BURRO**

---

Reglas del Juego para:

**2 JUGADORES**

**3 JUGADORES**

**4 JUGADORES**

**5 JUGADORES**

**6 JUGADORES**

**7 JUGADORES**

**8 JUGADORES**

**9 JUGADORES**

**10 JUGADORES**

## EL JUEGO

- El juego del Burro es un juego de cartas compuesto por una baraja de 40 naipes. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (oros, copas, espadas y bastos).

## ANTES DE JUGAR

- Lo primero de todo hay que saber quién comienza repartiendo, y ése será el jugador de mayor edad.
- En sucesivas rondas, el último que haya repartido, el siguiente en hacerlo será el de su derecha.
- Según el número de jugadores, se decidirá con que modelos de cartas se jugará, es decir, las cuatro cartas que tienen el mismo valor es un modelo.

*Por ejemplo: si participan 3 jugadores, habrá 3 modelos de cartas.*

*Si participan 10 jugadores, se jugará con todas las cartas.*

- El resto de cartas que no se ha seleccionado (de 3 a 9 jugadores), se apartarán ya que no se usarán en el juego.

*Por ejemplo: si participan 3 jugadores, se juega con 12 cartas y el resto no se utilizan.*

- Se reparten 4 cartas a cada uno. Cada jugador, colocará sus cartas frente a él para verlas bien, y debe intentar ocultarlas para que los demás no se las vean.

## CÓMO JUGAR

- El juego consiste en conseguir hacer que las cuatro cartas tengan la misma cifra o el mismo valor, es decir, hacer un "póker" de X-cartas.

*Por ejemplo: hacer un póker de treses.*

- Primeramente, los jugadores analizarán sus propias cartas y pensarán con qué cartas quieren jugar.
- Tras esta acción, cada jugador se descartará de una de sus cartas, la que quiera, y la colocará en la mesa junto a él, bocabajo, y en posición de salida para, tras una cuenta atrás (dirigida por el repartidor), lanzarla deslizándola por la mesa y enviársela al vecino de la derecha. Todos lo harán al mismo tiempo, por lo que, cada jugador recibirá una carta venida por su izquierda.
- Es un juego en el que no hay turnos, o mejor dicho, todos juegan en el mismo turno.

- Es un juego que produce tensión, ya que prima la rapidez y los reflejos por encima de todo. Por lo tanto, hay que tener una especial atención para no estropear las cartas por jugar bruscamente, y además, no hay que dejar las cartas en cualquier sitio, si no en el lugar correcto que es junto al jugador de la derecha tras deslizarla por la mesa.

## **SITUACIONES**

- Tras uno o varios pases de cartas, el jugador que primero consiga hacer "póker" con sus cartas, rápidamente pondrá la mano encima de la mesa, en el centro, al grito de "Burro".
- El resto de jugadores, al oír y ver esa acción, rápidamente pondrá su mano encima de la que está. El último en poner, será el que pierda la ronda, por lo que obtendrá una letra de la palabra Burro. Pero antes de añadirle una letra, el jugador que ha gritado deberá mostrar sus cartas para comprobar la veracidad del mismo.
- Si un jugador se precipita a la hora de gritar "Burro" o poner la mano en el medio de la mesa, y tras comprobar sus cartas, éstas no formaran un póker, él mismo se convertirá en el burro de la ronda, por lo que añadirá una letra.
- El jugador que llegue a cinco fallos, por lo que habrá completado la palabra BURRO, será el que pierda definitivamente. De esta manera, el juego termina, y el que menos letras tenga o ninguna, será el ganador.

## **OBJETIVO**

- El objetivo del juego es conseguir hacer que las cuatro cartas tengan la misma cifra o el mismo valor para formar el póker de X-cartas. Eso sería lo ideal, pero no por ello se obtiene premio. En realidad, se castiga por fallar, debido a que sea el último jugador en poner la mano encima de la montaña de manos de los demás jugadores.
- El juego se divide en rondas o partidas. Se jugará un indeterminado número de rondas hasta que alguien alcance los cinco fallos, por lo que completaría la palabra Burro. El jugador que termine como ganador sin ningún fallo, se llevará la única Estrellita que hay en juego.
- El ganador del juego del Burro será el que menos fallos/letras tenga en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

## **DESEMPATE**

- Si se diese el caso de empate a fallos/letras o ningún fallo/letra, se jugarán unas cuantas rondas más todos los jugadores, excepto la persona que se haya declarado

Burro/a, por lo que habría que eliminar un modelo de carta para que coincidiese la cantidad de 4 cartas/persona.

- Si, tras jugar las rondas suplementarias, otro jugador de los no implicados en el empate inicial llega a los cinco fallos, primeramente, se comprobaría cómo va el resultado del empate de los implicados. Si persiste el empate, ese último jugador quedaría eliminado y se apartaría otro modelo de carta. Y así, sucesivamente, hasta que queden 3 jugadores.
- Con tres jugadores, si uno de los no implicados en el empate, alcanza los cinco fallos, y los implicados siguen empatados, se resolverá viendo quién de los dos ganó esa última ronda. El que cantó Burro será el ganador del juego, por lo que se llevará el Quesito.

## SANCIONES

