

REGLAMENTO DE BINGO Y LOTERÍA

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 30 minutos aproximadamente.

Jugadores: dos o más.

Elementos: 90 bolillas, 48/96 cartones (Lotería/Bingo).

2. DESARROLLO

Se estipula la cantidad de cartones con los que jugará cada participante, siendo esto equitativo para todos, se puede jugar con 1, 2 ó más cartones para cada uno, siempre que cada jugador, elija solamente cartones del mismo color. Se colocan las bolillas sobre la mesa, con el número para abajo (sin que se vea) y cada jugador retira una, aquel que obtenga el número más alto, será el que cantará los números en esta primera vuelta, luego el jugador "cantor" ira rotando hasta que todos hayan cantado bolillas una vez.

Se devuelven las bolillas del sorteo inicial a la mesa (siempre boca abajo). El jugador "cantor" las mezclará y luego ira dando vuelta las bolillas, de a una por vez, cantando el número, en voz alta, al resto de los participantes. En caso que algún jugador o varios, posean el número cantado, deberán marcarlo sobre su/sus cartones. Aquel jugador que marque primero una línea horizontal de 5 números, deberá cantar **LINEA**, si bien esto último no lo hace vencedor de la ronda, es un buen dato para el resto y lo aproxima a completar el cartón.

El primer jugador que marque los 15 números de alguno de sus cartones gritará **CARTÓN LLENO**, haciéndolo vencedor de esta vuelta. En este punto, el mismo jugador toma un nuevo cartón de su color y se pasa la función de cantor al jugador de la izquierda, se ponen todas las bolillas boca abajo y comienza la segunda ronda.

Cuando el último jugador finaliza su función de cantor, es decir, en cuanto un jugador cante **CARTÓN LLENO**, se termina el juego y será vencedor aquel que haya sumado más **CARTONES LLENOS** a lo largo de todas las vueltas.

En caso de empate, se realiza una vuelta más, en la que intervienen aquellos participantes que hayan empatado y obrando de cantor alguno de los jugadores que haya perdido.

Siendo este un entretenimiento muy popular, estas reglas pueden ser modificadas a gusto de quienes vayan a participar de este simple y apasionante juego familiar.



REGLAMENTO DE ROYAL LUDO

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 25 minutos aproximadamente.

Jugadores: dos a cuatro.

Elementos: 16 fichas, un cubilete, un dado especial, un tablero.

2. DESARROLLO

a) Cada jugador toma 4 fichas del mismo color.

b) Las fichas se colocan en la posición de **SALIDA** de su correspondiente color.

c) Comienza el juego quien obtenga con el dado, el número más alto de puntos. El participante que comienza, debe arrojar el dado y obtener **CORONA** para liberar su primer ficha y así deberá hacer con cada una de sus fichas restantes. Liberar una nueva ficha da por finalizado el turno, pasando el mismo al jugador de la izquierda.

d) A su turno, cada jugador tira el dado y avanza con una ficha tantos lugares como puntos haya obtenido.

e) Cada vez que salga **CORONA**, ya teniendo alguna ficha en camino, el jugador tiene 2 opciones, una es liberar otra ficha y la otra es avanzar hasta la próxima **CORONA** con alguna ficha ya liberada. De igual manera se procede en caso de obtener una **PLUMA**, aunque la **PLUMA** no le da derecho a liberar fichas.

f) Si la ficha de un jugador llega a una posición ocupada por un rival, la ficha de este último vuelve a la posición de **SALIDA**.

g) Si solo participan 2 personas, cada una elegirá 2 colores, jugando por lo tanto con 8 fichas.

h) Cuando un jugador esta llegando a la meta, o sea la **CORONA** de llegada, debe obtener en el dado **CORONA** o el número exacto de puntos como para situarse sobre la misma. En caso de sacar un número mayor, debe retroceder tantos lugares como se haya excedido, rebotando en la **CORONA**. Si al arrojar el dado obtuviera **PLUMA** deberá retroceder hasta la **PLUMA** anterior.

i) El primer participante que llegue a destino con sus cuatro sus fichas, gana el partido.

REGLAMENTO DE MEMO

1. INTRODUCCIÓN

Jugadores: dos a seis.

Elementos: 36 piezas.

2. DESARROLLO

Se ubican todas las piezas con la figura hacia abajo sobre las marcas del tablero.

El jugador que comienza da vuelta 2 piezas y las apoya en el mismo lugar que estaban pero boca arriba, es necesario que todos los jugadores puedan ver las dos figuras.

Si las dos figuras son iguales el jugador se las queda y da vuelta dos nuevas, procediendo de igual manera que antes.

Si las dos figuras son diferentes deja esas mismas piezas, otra vez boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.

Así se procede sucesivamente hasta que no queden más piezas sobre la mesa.

Se cuentan las piezas que cada jugador retuvo y será ganador quien tenga la mayor cantidad. En caso de empate entre 2 ó más jugadores, se hace una ronda de desempate entre los mismos.

REGLAMENTO DE PALITOS CHINOS

1. INTRODUCCIÓN

Jugadores: dos a seis.

Elementos: 25 palillos

2. DESARROLLO

Un jugador toma todos los palitos y deja que caigan al azar. Lo siguiente es recolectarlos por turnos.

Sólo se permite el movimiento del palito que va a ser recogido; si otro u otros de los palitos son movidos, intencionalmente o no, por algún otro palito, o por la mano del jugador, o si se detectase algún movimiento inadvertido sobre los palitos por parte del jugador, su turno acabará y el siguiente participante intentará recoger palitos.

Gana quien al final de la ronda sume mayor cantidad de palitos.

REGLAMENTO DE OCA

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 25 minutos aproximadamente.

Jugadores: dos a cuatro.

Elementos: 4 fichas, un cubilete, un dado, un tablero.

2. DESARROLLO

1.- Cada participante toma su ficha la coloca en el primer casillero

2.- Para saber quien comienza el juego, los jugadores deben tirar el dado, y moverá primero quien saque mayor puntaje. En caso de que dos o más jugadores empaten, estos deberán volver a tirar.

3.- Los participantes deben tirar el dado en su turno y avanzaran tantos casilleros como puntos hayan sacado.

4.- Los casilleros pueden ser ocupados simultáneamente por dos o mas jugadores (No se COMEN las fichas)

5.- Cada vez que un jugador llegue a una casilla especial pasa lo siguiente:

Casilleros verdes o de premio: el jugador avanza determinada cantidad de casilleros (indicado con una flecha hacia adelante y el número de casilleros que avanza) o tira de nuevo (indicado con un signo más dentro de un círculo)



Casilleros rojos o de castigo: el jugador retrocede determinada cantidad de casilleros (indicado con una flecha hacia atras y el número de casilleros que retrocede) o pierde un turno (indicado con un signo menos dentro de un círculo)



6.- Gana el juego quien llegue en primer lugar al último casillero. Pero con el número exacto de puntos. Si al tirar se pasa, retrocede tantos puntos como los que se haya pasado.