

BASES Y CONDICIONES
TORNEO DE TRUCO
A REALIZARSE EN
CASINO GOLDEN PALACE VILLA MERCEDES

PRIMERA:

SLOTS MACHINES S.A., CON DOMICILIO EN GRANADERO P. OLGUIN DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, ORGANIZA UN TORNEO DENOMINADO "TORNEO DE TRUCO", QUE SE REALIZARÁ EN LAS INSTALACIONES DEL CASINO GOLDEN PALACE, CORRESPONDIENTES A LA EMPRESA MENCIONADA QUE SE ENCUENTRA UBICADA EN LEÓN GUILLET 71, CIUDAD DE VILLA MERCEDES, PROVINCIA DE SAN LUIS. LAS FECHAS DEL TORNEO SE REALIZARÁN LOS JUEVES COMPRENDIDOS ENTRE EL 23 DE ENERO DE 2025 Y EL 27 DE FEBRERO DEL 2025 INCLUSIVE, A PARTIR DE LAS 21:00 HORAS Y ESTARÁ SUJETO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES Y REGLAS QUE DETERMINAN LA OPERATIVIDAD DE ESTE. LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO DENOMINADO TORNEO DE TRUCO ORGANIZADO POR SLOTS MACHINES S.A. (EN ADELANTE, "EL ORGANIZADOR"), IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE LAS SIGUIENTES BASES, CONDICIONES Y REGLAMENTO, POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES, COMO ASÍ TAMBIÉN LOS PROCEDIMIENTOS O SISTEMAS ESTABLECIDOS POR EL ORGANIZADOR ANTES MENCIONADO.

SEGUNDA:

LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN DENOMINADA TORNEO DE TRUCO ORGANIZADO POR SLOTS MACHINES S.A. (EN ADELANTE, "EL ORGANIZADOR"), IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE LAS SIGUIENTES BASES, CONDICIONES Y REGLAMENTO, POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES, COMO ASÍ TAMBIÉN LOS PROCEDIMIENTOS O SISTEMAS ESTABLECIDOS POR EL ORGANIZADOR ANTES MENCIONADO.

TERCERA:

ESTA PROMOCIÓN ES VÁLIDA EXCLUSIVAMENTE PARA LOS JUEVES COMPRENDIDOS ENTRE EL 23 DE ENERO DE 2025 Y EL 27 DE FEBRERO DEL 2025 INCLUSIVE A PARTIR DE LAS 21:00 HORAS Y TENDRÁ LUGAR EN LA SALA DENOMINADA "CASINO GOLDEN PALACE" UBICADO EN LEÓN GUILLET 71, CIUDAD DE VILLA MERCEDES, PROVINCIA DE SAN LUIS. LA FINAL SE LLEVARÁ A CABO EL DIA 27 DE FEBRERO DE 2025.

CUARTA:

PODRÁN PARTICIPAR DEL TORNEO TODAS AQUELLAS PERSONAS FÍSICAS, MAYORES DE 18 AÑOS, QUE NO TENGAN RELACIÓN DIRECTA, INDIRECTA O DE TIPO FAMILIAR CON SLOTS MACHINES S.A. EMPRESAS VINCULADAS Y/O SUS TRABAJADORES. EL ORGANIZADOR SE RESERVA EL DERECHO A DETERMINAR EN FORMA EXCLUSIVA Y EXCLUYENTE SI ALGÚN PARTICIPANTE O EVENTUAL GANADOR ESTÁ INCURSO EN LA INCOMPATIBILIDAD ESTABLECIDA EN EL PÁRRAFO ANTERIOR Y DICHA RESOLUCIÓN TIENE EL CARÁCTER DE DEFINITIVA E INAPELABLE.

QUINTA: PREMIOS

RONDAS SEMANALES: \$200.000 (PESOS DOSCIENTOS MIL) DISTRIBUIDOS DE LA SIGUIENTE MANERA:

- PRIMER PREMIO: \$150.000 (PESOS CIENTO CINCUENTA MIL) + \$10.000 (PESOS DIEZ MIL) EN CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE
- SEGUNDO PREMIO: \$50.000 (PESOS CINCUENTA MIL) + \$5.000 (PESOS CINCO MIL) EN CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE

FINAL (JUEVES 27 DE FEBRERO DE 2025): \$600.000 (PESOS SEISCIENTOS MIL) DISTRIBUIDOS DE LA SIGUIENTE MANERA:

- PRIMER PREMIO: \$400.000 (PESOS CUATROCIENTOS MIL) + \$20.000 (PESOS VEINTE MIL) EN CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE
- SEGUNDO PREMIO: \$200.000 (PESOS DOSCIENTOS MIL) + \$10.000 (PESOS DIEZ MIL) EN CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE

TENER EN CUENTA QUE PARA QUE SE ENTREGUE EL CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE, EL CLIENTE DEBE TENER DESCARGADA LA APLICACIÓN, O DESCARGARLA EN LA MISMA NOCHE. EL PREMIO EN CRÉDITO PROMOCIONAL BOXIE SE ENTREGARÁ DESDE EL DÍA SIGUIENTE Y HASTA UN PLAZO MÁXIMO DE 48 HORAS DE OBTENIDO EL PREMIO.

DEL TOTAL DE EFECTIVO RECAUDADO DE LAS INSCRIPCIONES DE CADA FECHA, SE DESTINARÁN \$120.000 (PESOS CIENTO VEINTE MIL) PARA EL PREMIO DE LA FINAL. EL RESTO FORMARÁ PARTE DE LOS PREMIOS DE CADA FECHA DE LAS RONDAS SEMANALES. EN CASO DE NO COMPLETARSE LOS CUPOS DE INSCRIPCIÓN DE LAS RONDAS SEMANALES, SE MANTENDRÁ UNA PROPORCIÓN DE:

- \$120.000 (PESOS CIENTO VEINTE MIL) DE RESERVA PARA LA FINAL
- EL RESTO DE LO RECAUDADO EN LA FECHA SE DESTINARÁ:
 - PRIMER PREMIO: 75%
 - SEGUNDO PREMIO 25%.

SEXTA: METODOLOGIA DEL SORTEO:

LA INSCRIPCIÓN AL TORNEO SE PODRÁ REALIZAR POR TELÉFONO AL NÚMERO 2657-549419, O PERSONALMENTE EN EL CASINO GOLDEN PALACE, UBICADO EN LEON GUILLET 71 CIUDAD DE VILLA MERCEDES, POR MEDIO DE PERSONAL HABILITADO A TAL FIN, TRAS EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN DE \$20.000 (PESOS VEINTE MIL) POR PAREJA. TAMBIÉN PUEDEN INSCRIBIRSE EN CUALQUIER SALA DE VILLA MERCEDES DE MANERA PERSONAL. EL CUPO MÁXIMO DE PARTICIPANTES DISPUESTOS PARA EL TORNEO ES DE 16 (DIECISEIS) PAREJAS POR FECHA, POR LO QUE EN CASO DE CUBIERTA LA TOTALIDAD DE PLAZAS DISPONIBLES SE DARÁ POR CERRADA LA INSCRIPCIÓN, Y LOS SIGUIENTES INSCRIPTOS SE ANOTARÁN PARA LA FECHA SIGUIENTE. DE NO ALCANZAR ESTA CANTIDAD DE INSCRIPTOS, EL ORGANIZADOR PODRÁ SUSPENDER EL DESARROLLO DE ESTE Y REALIZAR LA DEVOLUCIÓN DEL TOTAL DE LA INSCRIPCIONES ABONADAS SIN DESCUENTO ALGUNO. LA INSCRIPCIÓN SE PODRÁ REALIZAR HASTA LAS 21:00 HORAS DEL DÍA DE CADA TORNEO, SEGÚN LA FECHA QUE CORRESPONDA.

EL TORNEO ESTA ORGANIZADO DE ACUERDO CON UN SISTEMA DE LLAVES, A SABER: RONDA DE

CLASIFICACIÓN: SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR SORTEO DE LAS DIECISEIS PAREJAS PARTICIPANTES EN OCHO PARTIDOS A SIMPLE ELIMINACIÓN TRAS JUGAR UN PARTIDO GRANDE, QUIEN HAYA GANADO EL MISMO PASARÁ A LA SIGUIENTE RONDA. CUARTOS: LAS OCHO PAREJAS GANADORAS DE LA ETAPA ANTERIOR SE ENFRENTARÁN SEGÚN EL RESULTADO DEL SORTEO EN UN PARTIDO GRANDE A SIMPLE ELIMINACIÓN. SEMIFINAL: LAS CUATRO PAREJAS GANADORAS JUGARÁN LA SEMIFINAL EN UN PARTIDO GRANDE A SIMPLE ELIMINACION. QUIEN HAYA GANADO JUGARA LA FINAL. QUIEN SEA EL GANADOR DE ESTE SERÁ EL GANADOR DEL TORNEO.

SEPTIMA:

DURANTE TODAS LAS ETAPAS DEL TORNEO SE APLICARÁN LAS REGLAS CLÁSICAS DE JUEGO DE "TRUCO ARGENTINO, SIN FLOR" QUE SE ENCUENTRAN ADJUNTAS EN LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES, COMO ANEXO 1. REGLAS PARTICULARES DEL TORNEO: TODOS LOS PARTIDOS GRANDE SON A UN TOTAL DE 30 PUNTOS DISPUESTOS EN QUINCE "MALAS" Y QUINCE "BUENAS". CON EL OBJETO DE LA UBICACIÓN Y DISPOSICIÓN DE MESAS, EL ORGANIZADOR DISPONDRÁ DE UN BOLILLERO CON IGUAL CANTIDAD DE BOLILLAS COMO PAREJAS INSCRIPTAS AL TORNEO. PARA LO CUAL LA UBICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES SERÁ LO QUE DETERMINE EL NÚMERO DE BOLILLA DENTRO DEL SORTEO Y SE DISPONDRÁ DE LA EXTRACCIÓN DE ELLAS PARA OCUPAR LAS DIFERENTES MESAS, COMPLETANDO UNA DISPOSICIÓN DE CUATRO MESAS CON DOS PAREJAS CADA UNA. EN TODO MOMENTO DEL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS EN CUALQUIERA DE LAS INSTANCIAS DEL CAMPEONATO LOS PUNTOS Y RESULTADOS SERÁN ACORDADOS ENTRE LAS PAREJAS ENFRENTADAS EN UN MISMO JUEGO. TODOS LOS PARTIDOS SERÁN JUGADOS SIN DADOR DE CARTAS Y CONSIDERANDO EL SISTEMA DE REGLAS DE "MANO" Y "PIE" LAS BARAJAS Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN SERÁ SUMINISTRADOS POR LOS VEEDORES ASIGNADOS POR EL ORGANIZADOR. EN CASO DE QUE LAS PAREJAS CONTRINCANTES NO SE ENCUENTREN DE ACUERDO PARA LA APLICACIÓN DE ALGÚN RESULTADO, PUNTUACIÓN O CUALQUIER CONFLICTO QUE EXISTIERE EN EL DESARROLLO DE UNA MANO, SE SOLICITARÁ A ALGUNO DE LOS VEEDORES DISPUESTOS POR EL ORGANIZADOR PARA QUE TOMA RESOLUCIÓN EN EL CONFLICTO. ESTA RESOLUCIÓN SE CONSIDERARÁ COMO DETERMINANTE E INAPELABLE, POR LAS PAREJAS PARTICIPANTES. CUALQUIER ANORMALIDAD OBSERVADA POR EL O LOS VEEDORES QUE SE ENTIENDA COMO MANIPULACIÓN O ANIMOSIDAD DE ALGÚN PARTICIPANTE A QUERER OBTENER UNA VENTAJA DE MANERA NO COMPETITIVA, DARÁ LUGAR A LOS MISMOS A DESCALIFICAR LA PAREJA; CLASIFICANDO A SU CONTRINCANTE AUTOMÁTICAMENTE A LA SIGUIENTE RONDA.

OCTAVA:

AL GANADOR SE LE HARÁ ENTREGA DEL PREMIO UNA VEZ FINALIZADO EL EVENTO. EL PREMIO NO PODRÁ SER TRANSFERIDO Y ÚNICAMENTE PODRÁ SER RETIRADO PERSONALMENTE POR EL PARTICIPANTE GANADOR. ASIMISMO, EL PREMIO, NO PODRÁ SER CANJEADO, POR OTRO ELEMENTO.

NOVENA:

LOS PARTICIPANTES DEL TORNEO AUTORIZAN EXPRESAMENTE A EL ORGANIZADOR A DIFUNDIR SU NOMBRE, DATOS PERSONALES, VOZ E IMÁGENES, POR LOS MEDIOS Y EN LA FORMA QUE CONSIDERE APROPIADO, CON FINES PUBLICITARIOS Y/O PROMOCIONALES DEL CONCURSO, SIN

DERECHO A COMPENSACIÓN ALGUNA Y CONFORME LO CONSIDERE OPORTUNO PARA SU DIFUSIÓN.

DECIMA:

EL ORGANIZADOR PODRÁ, A SU SOLO CRITERIO, MODIFICAR LA DURACIÓN DEL TORNEO, INTRODUCIR MODIFICACIONES A CUALQUIERA DE LOS PUNTOS ENUNCIADOS DANDO, EN SU CASO, LA DEBIDA COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD Y LLEVANDO A CABO DE CORRESPONDER, LOS PROCEDIMIENTOS LEGALES NECESARIOS Y DÁNDOLAS A CONOCER POR LOS MISMOS MEDIOS EN QUE SE PUBLICÓ LA PROMOCIÓN. EL ORGANIZADOR PODRÁ CANCELAR, SUSPENDER O MODIFICAR TOTAL O PARCIALMENTE EL TORNEO Y LAS PRESENTES BASES CUANDO SE PRESENTEN SITUACIONES NO IMPUTABLES AL ORGANIZADOR, SIN QUE ELLO GENERE DERECHO A COMPENSACIÓN ALGUNA A FAVOR DE LOS PARTICIPANTES. EL ORGANIZADOR SERÁ EL ÚNICO QUE TENDRÁ FACULTAD DE DECISIÓN RESPECTO DE TODA SITUACIÓN NO PREVISTA EN ESTAS BASES Y LAS RESOLUCIONES QUE ADOPTE AL RESPECTO SERÁN DEFINITIVAS E INAPELABLES. LA MERA PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO IMPLICA LA TOTAL E IRRESTRICTA ACEPTACIÓN Y CONOCIMIENTO DE ESTAS BASES, ASÍ COMO DE LAS DECISIONES QUE POSTERIORMENTE PUEDA ADOPTAR EL ORGANIZADOR EN RELACIÓN A CUALQUIER PUNTO O CUESTIÓN NO PREVISTA EN LAS MISMAS.

DECIMA PRIMERA:

LAS EVENTUALES ACCIONES JUDICIALES QUE PUDIERAN CORRESPONDERLES A LOS PARTICIPANTES, POR CIRCUNSTANCIAS ACAECIDAS FUERA DE LAS ESTABLECIDAS EN ESTE REGLAMENTO Y DENTRO DEL PREDIO, POR DAÑOS Y PERJUICIOS OCASIONADOS POR TERCEROS SOBRE BIENES O SOBRE LAS PERSONAS DE LOS MISMOS SON DESISTIDAS EXPRESAMENTE POR LOS MISMOS RESPECTO DEL ORGANIZADOR, SIN PERJUICIO DE LAS QUE PUDIEREN EJERCITAR CONTRA LOS TERCEROS RESPONSABLES.

DECIMA SEGUNDA:

ANTE CUALQUIER DIVERGENCIA QUE PUDIERA SURGIR CON RELACIÓN A ESTA PROMOCIÓN Y A TODOS SUS EFECTOS, LOS PARTICIPANTES Y EL ORGANIZADOR SE SOMETEN A LA JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA DE LOS TRIBUNALES ORDINARIOS DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS, RENUNCIANDO A CUALQUIER OTRO QUE LES PUDIERA CORRESPONDER, INCLUSO DEL FUERO FEDERAL.

ANEXO 1

REGLAS GENERALES DEL TRUCO ARGENTINO EL TRUCO ARGENTINO SE JUEGA A 2 JUGADORES O POR PAREJAS Y SE UTILIZA LA BARAJA ESPAÑOLA DE 40 CARTAS. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES GANAR UN NÚMERO DETERMINADO DE CHICOS (EN ESTE CASO, UNO). CADA CHICO SE JUGARÁ A 24 PUNTOS. LA PRIMERA MITAD DE LOS PUNTOS SE LES LLAMA POPULARMENTE "MALAS", Y A LA SEGUNDA "BUENAS". LOS PUNTOS SE CONSIGUEN MEDIANTE LOS TRUCOS Y LOS ENVITES, QUE SON APUESTAS QUE SE VAN REALIZANDO EN EL TRANCURSO DE LAS DIFERENTES MANOS DE CADA RONDA.

VALOR DE LAS CARTAS (DE MAYOR A MENOR) AS DE ESPADAS (TAMBIÉN LLAMADO "MACHO"), AS DE BASTOS (TAMBIÉN LLAMADO "HEMBRA"), SIETE DE ESPADAS, SIETE DE OROS, TRESSES, DOSES, AS DE OROS Y AS DE COPAS (LLAMADOS "ANCHOS FALSOS"), DOCES, ONCES, DIECES, SIETE DE COPAS Y SIETE DE BASTOS (LLAMADOS "SIETES FALSOS" O "MALOS"), SEISES, CINCO, CUATRO.

COMO JUGAR: AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA SE DECIDE POR SORTEO AUTOMÁTICO EL DADOR O MANO, AL PRIMERO EN SACAR UNA FIGURA DE REY (12) Y LA MANO, ES DECIR, EL QUE EMPIEZA A JUGAR. EN LA SIGUIENTE RONDA (SI LA HAY) EMPEZARÍA EL JUGADOR SITUADO A LA DERECHA DEL ACTUAL. EN CADA RONDA, SE REPARTEN 3 CARTAS A CADA JUGADOR Y TODOS TIRAN UNA CARTA POR RONDA. EL JUGADOR CON LA CARTA DE MAYOR VALOR GANARÁ DICHA RONDA (POPULARMENTE DENOMINADAS PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA) Y TIRARÁ PRIMERO EN LA SIGUIENTE (EN CASO DE EMPATE EL JUGADOR ANTERIOR SERÁ EL PRIMERO EN TIRAR). LA PRIMERA PAREJA O JUGADOR QUE GANA 2 RONDAS, GANA LA MANO. CASOS ESPECIALES: SI SE EMPATA LA PRIMERA RONDA GANARÁ LA MANO AQUEL JUGADOR O PAREJA QUE GANE CUALQUIERA DE LAS DOS RONDAS RESTANTES. SI SE GANA UNA RONDA, SE PIERDE OTRA Y SE EMPATA LA 3ª, GANA LA MANO EL JUGADOR O PAREJA QUE HA GANADO LA "PRIMERA" RONDA. SI SE EMPATAN LAS 3 RONDAS SEGUIDAS, GANARÁ LA RONDA EL JUGADOR MANO.

EL TRUCO: EL TRUCO ES UNA APUESTA QUE SE PUEDE REALIZAR EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA Y LA COBRA EL GANADOR DE LA MANO. LA PAREJA O JUGADOR CONTRARIO DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES: NO QUIERO, RECHAZA EL TRUCO Y LA PAREJA CONTRARIA GANA LA RONDA. QUIERO, ACEPTA LA APUESTA LA CUAL SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA. RETRUCO O VALE CUATRO: SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO A LA PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA. APUESTA PUNTOS ENVIDO: 1 PUNTO O 2 PUNTOS. REAL ENVIDO: 1 PUNTO O 3 PUNTOS. FALTA ENVIDO: 1 PUNTO O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO: 2 PUNTOS O 4 PUNTOS. ENVIDO + REAL ENVIDO: 2 PUNTOS O 5 PUNTOS. ENVIDO + FALTA: 2 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. REAL ENVIDO + FALTA: 3 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO: 4 PUNTOS O 7 PUNTOS. ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA: 5 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO + 7 PUNTOS O GANA EL PARTIDO.

EL ENVIDO: ESTA APUESTA LA GANA EL JUGADOR QUE CONSIGUE LIGAR 2 CARTAS DEL MISMO PALO CUYA SUMA SEA LA MÁS ALTA. EN ESTE CASO, LOS SIETES SON LAS CARTAS DE MAYOR VALOR, Y LOS ASES LAS MÁS BAJAS. ADEMÁS, SÓLO SE PUEDE REALIZAR EN LA PRIMERA RONDA Y SIEMPRE ANTES DEL TRUCO. SI SE TIENEN 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE SUMA SU VALOR + 20 (DEAHÍ LA IMPORTANCIA DE LIGAR DOS CARTAS DEL MISMO PALO). LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA DEL ENVIDO ES 33 (7+6+20=33). LAS FIGURAS O CARTAS NEGRAS

(SOTA, CABALLO Y REY) VALEN

0 PUNTOS PARA EL ENVIDO. SI SE TIENEN 2 FIGURAS DEL MISMO PALO LA PUNTUACIÓN DE ENVIDO ES 20. SI NADIE TIENE 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE CUENTA LA CARTA MÁS ALTA. EN CASO DE EMPATE, GANA EL JUGADOR QUE VA DE MANO. EN EL ENVIDO ES IMPORTANTE SABER SI SE ESTÁ EN "BUENAS" O "MALAS". LA PAREJA O JUGADOR CONTRARIO DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES: NO QUIERO. RECHAZA LA APUESTA Y LA PAREJA QUE HA ENVIDADO SUMA LOS PUNTOS APOSTADOS HASTA ESE MOMENTO. QUIERO: ACEPTA LA APUESTA QUE SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA. ENVIDO, REAL ENVIDO O FALTA: SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO AL JUGADOR O PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA. APUESTA(S) NO QUIERO QUIERO.

FALTA: LA FALTA ES LA APUESTA MÁXIMA DEL ENVIDO Y LA PUNTUACIÓN CONSEGUIDA DEPENDE DEL ESTADO DE LA PARTIDA; EN CASO DE QUE GANE LA FALTA QUIEN VA A PERDIENDO EL TANTEADOR OBTENDRÁ LOS PUNTOS QUE LE FALTAN AL GANADOR PARA OBTENER EL CHICO. EL JUGADOR O PAREJA GANADORA SE LLEVA LOS PUNTOS QUE LE FALTAN AL JUGADOR O PAREJA CON MÁS PUNTOS (HASTA EL MOMENTO DE HABER CANTADO) PARA CONSEGUIR EL CHICO. EL ENVIDO SE JUEGA ANTES QUE EL TRUCO, POR TANTO, SI UNA PAREJA LLEGA A LOS PUNTOS DE UN CHICO SUMANDO LOS PUNTOS DEL ENVIDO, GANA EL CHICO Y EL TRUCO NO SE TIENE EN CUENTA.

JUGAR LAS CARTAS TAPADAS TIRAR UNA CARTA TAPADA PUEDE RESULTAR ÚTIL PARA ENGAÑAR A LOS CONTRARIOS Y ESCONDER TU JUGADA. ¡ATENCIÓN! SI SE TIRA UNA CARTA TAPADA, ESA CARTA PIERDE SU VALOR (TODAS LAS CARTAS LE GANAN Y SÓLO PUEDE EMPATAR CON OTRA CARTA TAPADA). NINGÚN JUGADOR PUEDE OCULTAR SUS CARTAS DE LA VISIÓN DEL RESTO DE LOS COMPETIDORES POR LO QUE PODRÁ SER OBSERVADO POR LOS COMPETIDORES DE LA PARTIDA O LOS VEEDORES DEL TORNEO.

