

EXPLICACION

DEL

JUEGO DE CABALLO BLANCO

Este juego se compone de cinco cartones de distintas figuras.

El que tiene el carton de la aduana echa los dados a su vez como los demas, pero no se sirve de su carton sino cuando solo quedan 21 tantos.

El numero de jugadores no puede ser menos de tres, y se forma una puesta o fondo.

Los cartones se adjudican al ultimo que puja y ofrece mas.

Cada jugador podra comprar uno o mas cartones, el que compre el carton con la figura de la aduana, es el que echa los dados el primero.

Los cartones que figuran la aduana y el caballo estan excentos de pago, y este ultimo no recibe sino un tanto a la vez.

Si los dados salen todos blancos, excepto la campana o el martillo, el que tenga uno de estos dos cartones pagara un tanto al carton que lleva el caballo, pero si los dados campana y martillo salen a la vez saliendo los demas todos blancos, aquel que tenga el carton con estas dos figuras pagara un tanto al que tenga el caballo.

Si salen puntos y que la campana y el martillo que den blancos, cada uno de los puntos vultira un tanto, y se tomara de la puesta o fondo para pagar al que haya jugado.

Si los dados campana y martillo salen, aquel que tenga el uno o el otro de estos dos cartones recibera del fondo o puesta tantos tantos como puntos hayan salido.

Cuando no quede en el fondo mas que veinte y uno tantos aquel que tiene el carton de la aduana no podra echar mas dados.

Si los dados presentan veinte y uno puntos, el que haya jugado recibira 21 tantos, si los dados, campana y martillo se quedan en blanco, pero si estos signos salen se seguieran las reglas espresadas mas arriba y se concluye la partida.

Como puede suceder que queden en la puesta o fondo menos tantos, que los que senalen los dados, el jugador debera pagar al carton de la aduana, tantos tantos como puntos hayan sacado de mas, deduciendo siempre el numero de tantos que queden en el fondo, por exemplo: si no quedan de fondo mas que dos tantos y que los dados traigan seis puntos, el jugador pagara a la aduana cuatro tantos, siempre que los dados campana y martillo hayan quidado blancos.

Mas si los dados senalan seis puntos y que ademas salgan el dado campana, o el dado martillo, o bien los dos juntos, el que tenga los cartones con los signos que salgan, pagara a la aduana cuatro tantos, substrayendo los dos tantos que queden en el fondo. — El juego se continuara de este modo hasta que salgan tantos puntos como tantos haya en el fondo, concluyendose aqui el juego.