

BASES Y CONDICIONES
TORNEO DE TRUCO
A REALIZARSE EN
CASINO GOLDEN PALACE SAN LUIS

PRIMERA:

SLOTS MACHINES S.A. CUIT 30-60597904-8 CON DOMICILIO EN GRANADERO P. OLGUIN N° 234 DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS (EN ADELANTE, EL "ORGANIZADOR"), ORGANIZA LA PRESENTE PROMOCIÓN. SU OPERATIVIDAD ESTARÁ DETERMINADA POR EL CUMPLIMIENTO DE LAS SIGUIENTES BASES Y CONDICIONES:

SEGUNDA:

LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN REALIZADA POR EL ORGANIZADOR, IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE LAS SIGUIENTES BASES Y CONDICIONES, POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES, COMO ASÍ TAMBIÉN DE LOS PROCEDIMIENTOS O SISTEMAS ESTABLECIDOS POR EL ORGANIZADOR.

TERCERA:

PODRÁN PARTICIPAR DE LA PROMOCIÓN TODAS AQUELLAS PERSONAS FÍSICAS, MAYORES DE 18 AÑOS, QUE NO TENGAN RELACIÓN DIRECTA, INDIRECTA O DE TIPO FAMILIAR CON EL ORGANIZADOR, 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 PRESENTE PARRAFO Y DICHA RESOLUCIÓN TENDRÁ EL CARÁCTER DE DEFINITIVA E INAPELABLE. NO PODRAN PARTICIPAR DE LA PROMOCION QUIENES SE ENCUENTREN SOMETIDOS AL REGIMEN DE AUTOEXCLUSION.

CUARTA:

ESTA PROMOCIÓN ES VÁLIDA EXCLUSIVAMENTE PARA LOS DIAS MARTES COMPRENDIDOS ENTRE EL 10 DE FEBRERO DE 2026 Y EL 9 DE JUNIO DE 2026 INCLUSIVE, A PARTIR DE LAS 20:00 HORAS, Y TENDRÁ LUGAR EN EL CASINO GOLDEN PALACE SAN LUIS UBICADO EN SAN MARTIN 578 DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS.

QUINTA: PREMIOS

PREMIOS POR SEMANA HASTA EL 2 DE JUNIO DE 2026 INCLUSIVE:

- PRIMER LUGAR: 1 (UN) PREMIO DE \$200.000 (PESOS DOSCIENTOS MIL CON 00/100) EN EFECTIVO POR PAREJA + 50.000 (CINCUENTA MIL) PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA)
- SEGUNDO LUGAR: 1 (UN) PREMIO DE \$100.000 (PESOS CIEN MIL CON 00/100) EN EFECTIVO POR PAREJA) + 50.000 (CINCUENTA MIL) PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA)
- 1 (UN) PREMIO DE \$50.000 (PESOS CINCUENTA MIL CON 00/100) EN EFECTIVO, SALE O SALE ENTRE LOS CLIENTES QUE HAYAN ADQUIRIDO CHANCES A TRAVES DE LA APP DE BOXIE Y/O A TRAVES DE LA CARGA DE CHANCES DE FORMA GRATUITA DURANTE TODA LA SEMANA DE FORMA PRESENCIAL EN LA SALA.

PREMIOS DE LA FINAL A REALIZARSE EL 9 DE JUNIO DE 2026:

- PRIMER LUGAR: 1 (UN) PREMIO DE \$2.000.000 (PESOS DOS MILLONES CON 00/100) EN EFECTIVO POR PAREJA + 100.000 (CIEN MIL) PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA.
- SEGUNDO LUGAR: 1 (UN) PREMIO DE \$500.000 (PESOS QUINIENTOS MIL CON 00/100) EN EFECTIVO POR PAREJA + 100.000 (CIEN MIL) PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA.
- 1 (UN) PREMIO DE \$100.000 (PESOS CIEN MIL CON 00/100) EN EFECTIVO, SALE O SALE ENTRE LOS CLIENTES QUE HAYAN ADQUIRIDO CHANCES A TRAVES DE LA APP DE BOXIE Y/O A TRAVES DE LA CARGA DE CHANCES DE FORMA GRATUITA DURANTE TODA LA SEMANA DE FORMA PRESENCIAL EN LA SALA.

CADA PARTICIPANTE, QUE NO HAYA QUEDADO EN LOS 2 (DOS) PRIMEROS LUGARES, SE LLEVARÁ UN VOUCHER JUGABLE DE \$500 (PESOS QUINIENTOS CON 00/100) + 10.000 (DIEZ MIL) PUNTOS BOXIE (UNICAMENTE SI TIENE LA APP)

SEXTA: METODOLOGÍA:

LA INSCRIPCIÓN AL TORNEO SE PODRÁ REALIZAR POR TELÉFONO AL NÚMERO 2665-263704, O PERSONALMENTE EN EL CASINO GOLDEN PALACE, UBICADO EN SAN MARTIN 578, CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS, POR MEDIO DE PERSONAL HABILITADO A TAL FIN, TRAS EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN DE \$20.000 (PESOS VEINTE MIL CON 00/100) POR PAREJA. EL CUPO MÁXIMO DE PARTICIPANTES DISPUESTOS PARA LA PROMOCIÓN ES DE TREINTA Y DOS (32) PAREJAS POR LO QUE EN CASO DE CUBIERTA LA TOTALIDAD DE PLAZAS DISPONIBLES SE DARÁ POR CERRADA LA INSCRIPCIÓN. EL MÍNIMO DE PAREJAS QUE SE DEBEN LOGRAR PARA PODER EFECTUAR LA PROMOCIÓN ES DE 16 (DIECISEIS) PAREJAS. DE NO ALCANZAR ESTA CANTIDAD DE INSCRIPTOS, EL ORGANIZADOR PODRÁ DAR POR CANCELADA LA FECHA. LA INSCRIPCIÓN SE PODRÁ REALIZAR HASTA EL MISMO DÍA DEL TORNEO HASTA LAS 20:00 HS. CADA PAREJA TENDRA UN NÚMERO Y DE ESA FORMA SE SORTEARÁN LOS LUGARES Y SE REALIZARÁN LAS LLAVES, SI UNA PAREJA NO ESTA PRESENTE AL MOMENTO DE COMENZAR EL JUEGO LA PAREJA CONTRICANTE PASA AUTOMATICAMENTE A LA SIGUIENTE RONDA.

LA PROMOCIÓN ESTA ORGANIZADA DE ACUERDO A UN SISTEMA DE LLAVES, A SABER: SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR EL ORDEN EN QUE LAS PAREJAS SE VAYAN SORTEANDO; EN LA PRIMERA RONDA HABRÁ 32 (TREINTA Y DOS) PAREJAS, EN LA SEGUNDA 16 (DIECISEIS), EN LA TERCERA 8 (OCHO), EN LA CUARTA 4 (CUATRO) Y EN LA QUINTA SERÁ LA FINAL CON 2 (DOS) PAREJAS. LO MISMO SE REPLICARÁ EN LA GRAN FINAL DEL MARTES 9 DE JUNIO DE 2026 DONDE PARTICIPARÁN LAS PAREJAS (1° Y 2° LUGAR) QUE VAYAN GANANDO EN CADA SEMANA.

- AL FINALIZAR EL TORNEO DE CADA SEMANA, SE REALIZARÁ UN SORTEO POR \$50.000 (PESOS CINCUENTA MIL CON 00/100) EN EFECTIVO, ENTRE TODOS LOS CLIENTES QUE HAYAN ADQUIRIDO CHANCES BOXIE CANJEANDOLAS POR LA APP Y/O A TRAVES DE LA CARGA DE CHANCES DE FORMA GRATUITA DURANTE TODA LA SEMANA DE FORMA PRESENCIAL EN LA SALA.

EL MISMO SORTEO SE REALIZARÁ EN LA FINAL DEL DIA 9 DE JUNIO DE 2026, PERO CON UN IMPORTE DE \$100.000 (PESOS CIEN MIL CON 00/100) EN EFECTIVO.

EL SORTEO SEMANAL MENCIONADO CON ANTERIORIDAD SE REALIZARÁ MEDIANTE LAS BASES DE DATOS DE CANJES DE CHANCES DE LA APP BOXIE Y LA DEL SISTEMA INTRANET POR EL CUAL LOS ASISTENTES CARGARAN LAS CHANCES GRATUITAS EN LA SEMANA.

- UNA VEZ JUNTADAS AMBAS BASES DE DATOS SE UTILIZARÁ UNA PAGINA DE SORTEOS DIGITALES. DICHO SORTEO QUEDARA GRABADO Y LAS BASES UTILIZADAS GUARDADAS POR CADA SEMANA.

SE APLICARÁN LAS REGLAS CLÁSICAS DE JUEGO DE "TRUCO ARGENTINO" QUE SE ENCUENTRAN ADJUNTAS EN LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES COMO ANEXO 1, SIN FLOR Y SIN LOS 10 (DIEZ).

REGLAS PARTICULARES DEL TORNEO: TODOS LOS PARTIDOS GRANDE SON A UN TOTAL DE 30 (TREINTA) PUNTOS DISPUESTOS EN 15 (QUINCE) "MALAS" Y 15 (QUINCE) "BUENAS", A 2 (DOS) FALTAS ENVIDO. HABRÁ UNA DISPOSICIÓN DE 16 (DIECISEIS) MESAS CON 2 (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 TOME 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.

LOS VOUCHERS JUGABLES CONTARÁN CON UNA VALIDEZ DE 24 (VEINTICUATRO) HORAS CONTADAS A PARTIR DE SU ACTIVACIÓN.

PREMIO BOXIE: QUIENES RESULTEN BENEFICIARIOS DEL PREMIO EN CRÉDITO BOXIE, SE ACREDITARÁN EN SU CUENTA BOXIE DENTRO DE LAS 48 (CUARENTA Y OCHO) HORAS. PARA SER ACREEDOR DEL PREMIO, ES REQUISITO INDISPENSABLE ESTAR REGISTRADO EN LA APLICACIÓN BOXIE.

LOS GANADORES DEBERÁN PRESENTARSE CON DOCUMENTACIÓN QUE ACREDITE SU IDENTIDAD: D.N.I., CÉDULA DE IDENTIDAD, O PASAPORTE.

OBTENIDOS LOS GANADORES, SE LABRARÁ LAS ACTAS CORRESPONDIENTES DONDE QUEDARÁN ASENTADOS LOS DATOS PERSONALES DE LOS GANADORES Y DEMÁS CIRCUNSTANCIAS QUE EL ORGANIZADOR CONSIDERE OPORTUNAS. LA MISMA SERÁ SUSCRITA POR LOS PARTICIPANTES BENEFICIADOS CON PREMIOS, UNA PERSONA POR EL ORGANIZADOR Y DOS PERSONAS ELEGIDAS, AL AZAR, POR ESTE ÚLTIMO DENTRO DE LOS CONCURRENTES, QUE ACTUARÁN COMO TESTIGOS.

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.

SEPTIMA:

EN NINGÚN CASO LOS PARTICIPANTES PODRÁN EXIGIR EL CANJE NI REEMPLAZO NI SUSTITUCIÓN DEL PREMIO POR DINERO U OTROS BIENES O SERVICIOS DISTINTOS DE LOS OFRECIDOS Y ESTABLECIDOS EN ESTAS BASES. LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE ESTAS BASES, ASÍ COMO DE LAS DECISIONES QUE ADOPTE EL ORGANIZADOR, CONFORME A DERECHO, SOBRE CUALQUIER CUESTIÓN NO PREVISTA EN LAS MISMAS. SUS DECISIONES SON IRRECURREBLES.

OCTAVA:

EL ORGANIZADOR PODRÁ, A SU SOLO CRITERIO MODIFICAR LA DURACIÓN DEL CONCURSO, 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. EL ORGANIZADOR PODRÁ CANCELAR, SUSPENDER O MODIFICAR TOTAL O PARCIALMENTE EL CONCURSO 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.

NOVENA:

LOS PARTICIPANTES 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 DE LA PROMOCIÓN, SIN DERECHO A COMPENSACIÓN ALGUNA Y CONFORME LO CONSIDERE OPORTUNO PARA SU DIFUSIÓN.

DÉCIMA:

LOS BONOS OTORGADOS EN VOUCHER JUGABLES, CRÉDITOS PROMOCIONALES O TIRADAS GRATUITAS ("FREE SPINS") TENDRÁN VALIDEZ DE SIETE (7) DÍAS CORRIDOS CONTADOS DESDE SU ACREDITACIÓN O EL PLAZO MENOR ESTABLECIDO EN LAS CLAUSULAS QUINTA O SEXTA DEL PRESENTE. VENCIDO DICHO PLAZO, CADUCARÁ DE PLENO DERECHO CUALQUIER BENEFICIO OTORGADO, SIN NECESIDAD DE NOTIFICACIÓN Y SIN QUE EL USUARIO TENGA DERECHO A RECLAMO ALGUNO. EL ORGANIZADOR PODRÁ REVOCAR O CANCELAR DICHOS BONOS EN CUALQUIER MOMENTO PREVIO A SU VENCIMIENTO SI DETECTA, O TUVIERA SOSPECHA FUNDADA, DE PRÁCTICAS IRREGULARES O INCUMPLIMIENTO DE LAS PRESENTES BASES. LA CADUCIDAD NO RESULTARÁ APLICABLE CUANDO, HABIÉNDOSE CUMPLIDO ÍNTEGRAMENTE LAS CONDICIONES DE LA PROMOCIÓN, EL MONTO CORRESPONDIENTE SEA ACREDITADO COMO SALDO REAL EN LA CUENTA DEL USUARIO.

DECIMA PRIMERA:

LAS EVENTUALES ACCIONES JUDICIALES QUE PUDIERAN CORRESPONDERLES A LOS PARTICIPANTES, POR CIRCUNSTANCIAS ACAECIDAS EN MERITO DE LO ESTABLECIDO EN LOS PRESENTES TERMINOS Y CONDICIONES, YA SEA POR DAÑOS Y PERJUICIOS OCASIONADOS POR TERCEROS SOBRE BIENES O SOBRE LOS PARTICIPANTES, SON DESISTIDAS EXPRESAMENTE POR LOS PARTICIPANTES RESPECTO DEL ORGANIZADOR, SIN PERJUICIO DE LAS QUE PUDIEREN EJERCITAR CONTRA LOS TERCEROS RESPONSABLES.

DECIMA SEGUNDA:

ANTE CUALQUIER DIVERGENCIA QUE PUDIERA SURGIR CON RELACIÓN 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 AL FUERO FEDERAL.

ANEXO 1

REGLAS GENERALES DEL TRUCO ARGENTINO: EL TRUCO ARGENTINO SE JUEGA A 2 (DOS) JUGADORES O POR PAREJAS Y SE UTILIZA LA BARAJA ESPAÑOLA DE 40 (CUARENTA) CARTAS. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES GANAR UN NÚMERO DETERMINADO DE CHICOS (EN ESTE CASO, UNO). CADA CHICO SE JUGARÁ A 30 (TREINTA) 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 TRANSURSO 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"), 7 (SIETE) DE ESPADAS, 7 (SIETE) DE OROS, 3 (TRESES), 2 (DOSES), AS DE OROS Y AS DE COPAS (LLAMADOS "ANCHOS FALSOS"), 12 (DOCES), 11 (ONCES), 10 (DIECES), 7 (SIETE) DE COPAS Y 7 (SIETE) DE BASTOS (LLAMADOS "7 (SIETES) FALSOS" O "MALOS"), 6 (SEISES), 5 (CINCOS), 4 (CUATROS).

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 EMPEZARÍA EL JUGADOR SITUADO A LA DERECHA DEL ACTUAL. EN CADA RONDA, SE REPARTEN 3 (TRES) 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 (DOS) 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 (TERCERA), GANA LA MANO EL JUGADOR O PAREJA QUE HA GANADO LA "PRIMERA" RONDA. SI SE EMPATAN LAS 3 (TRES) 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 (UN) PUNTO O 2 (DOS) PUNTOS.
 - REAL ENVIDO: 1 (UN) PUNTO O 3 (TRES) PUNTOS.
 - FALTA ENVIDO: 1 (UN) PUNTO O GANA EL PARTIDO.
 - ENVIDO + ENVIDO: 2 (DOS) PUNTOS O 4 (CUATRO) PUNTOS.
 - ENVIDO + REAL ENVIDO: 2 (DOS) PUNTOS O 5 (CINCO) PUNTOS.

- ENVIDO + FALTA: 2 (DOS) PUNTOS O GANA EL PARTIDO.
- REAL ENVIDO + FALTA: 3 (TRES) PUNTOS O GANA EL PARTIDO.
- ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO: 4 (CUATRO) PUNTOS O 7 (SIETE) PUNTOS.
- ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA: 5 (CINCO) PUNTOS O GANA EL PARTIDO.
- ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO + 7 (SIETE) PUNTOS O GANA EL PARTIDO.

EL ENVIDO: ESTA APUESTA LA GANA EL JUGADOR QUE CONSIGUE LIGAR 2 (DOS) CARTAS DEL MISMO PALO CUYA SUMA SEA LA MÁS ALTA. EN ESTE CASO, LOS 7 (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 (DOS) CARTAS DEL MISMO PALO, SE SUMA SU VALOR + 20 (VEINTE) (AHÍ LA IMPORTANCIA DE LIGAR DOS CARTAS DEL MISMO PALO). LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA DEL ENVIDO ES 33 (TREINTA Y TRES) ($7+6+20=33$). LAS FIGURAS O CARTAS NEGRAS (SOTA, CABALLO Y REY) VALEN 0 (CERO PUNTOS PARA EL ENVIDO). SI SE TIENEN 2 (DOS) FIGURAS DEL MISMO PALO LA PUNTUACIÓN DE ENVIDO ES 20 (VEINTE). SI NADIE TIENE 2 (DOS) 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.