TRIOMINÓ

Habichuelas
crecemos jugando



Hecho en Uruguay

www.habichuelas.com.uy

TRIOMINÓ

INSTRUCTIVO

Habichuelas
crecemos jugando

1. JUEGO SIMPLE

OBJETIVO

Ser el primero en quedarse sin fichas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocar todas las fichas en el centro de la mesa con los números hacia abajo y mezclar bien.

Cada jugador **tomará al azar la cantidad de fichas que corresponda** (ver fichas por jugadores) y las dejará paradas en su área de juego para que los demás jugadores no vean sus números. Las fichas que sobran se dejan a un costado **formando el pozo.**

Fichas por jugadores: 2 jugadores: 9 fichas cada uno.
3 a 4 jugadores: 7 fichas cada uno.
5 a 6 jugadores: 6 fichas cada uno.

DESARROLLO

Por turnos, cada jugador deberá colocar una ficha haciendo que los números de las dos esquinas **coincidan** con los de la ficha que está en la mesa.



Si un jugador no puede colocar nada, deberá sacar una ficha del pozo hasta encontrar una que corresponda. Si se acaba el pozo, pasará el turno al próximo jugador.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador en quedarse sin fichas ganará el partido.

2. JUEGO CON PUNTAJE

1. Anotar en una tabla el nombre de cada jugador para registrar los puntos de cada partida. Las **partidas terminan** cuando un jugador obtiene **400 puntos** o más sumando los puntos obtenidos en varias partidas parciales.

2. Colocar boca abajo todos las fichas y mezclarlas. Cada participante **tomará las fichas que le correspondan** según la cantidad de jugadores que haya (ver pág. anterior) y las dejará paradas en su área de juego de forma tal que nadie vea sus números. Las fichas restantes se dejan en un costado **formando el pozo.**

3. Empieza el jugador que tenga el **triominó triple más alto** (5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, etc.), ganando los puntos que resultan de la suma de las tres cifras, más un **bono de 10 puntos** por iniciar la partida.
Ejemplo: 3 + 3 + 3 + 10 = 19 puntos.



La ficha 0-0-0 vale un total de 40 puntos.

Si nadie tiene triominós triples, comenzará quien tenga la **ficha con mayor puntaje,** que se obtiene de la suma de todas sus cifras sin bonificación.
Ejemplo: 3 + 4 + 5 = 12 puntos.



4. Si un jugador tiene el triominó mayor y la ficha 0-0-0, **podrá elegir** con que ficha comenzar la partida.

5. En su turno, el siguiente jugador buscará juntar sus fichas a alguna ya colocada en la mesa, siempre que **dos de sus números coincidan,** sumando puntos sólo si logra colocarlas.
Ejemplo: 4 + 4 + 1 = 9 puntos.



Así continuarán pasando los turnos a los demás jugadores.
Ejemplo: 1 + 4 + 3 = 8 puntos.



6. Si el jugador siguiente no puede tirar por no tener fichas o elige no hacerlo por su estrategia de juego, debe **robar fichas del pozo.** Luego de robar una ficha, si esta le sirve, puede elegir colocarla o guardarla para otros turnos.

7. Se puede **robar tres veces por turno** y se deducirán 5 puntos por ficha robada más 10 puntos adicionales si el jugador roba 3 veces y no tira ninguna.

- Si un jugador necesita tomar una ficha del pozo y no quedarse con ninguna, pierde el turno y resta 10 puntos de su total.
- Las fichas pueden jugarse en cualquier dirección y por cualquiera de sus lados dispuestos sobre la mesa.

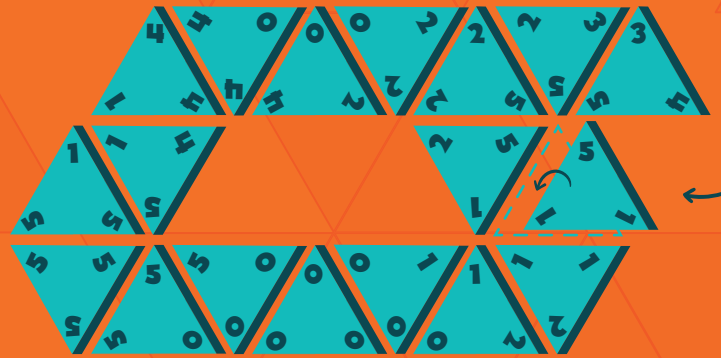
GANAR LA PARTIDA PARCIAL.

8. El primer jugador que **coloca todas sus fichas gana la partida** parcial y recibe **25 puntos extra,** así como el total sumado de las fichas restantes de los demás jugadores.

BLOQUEO – CERRADO.

9. Si en algún caso todos los jugadores pasaran el turno, **el juego estaría bloqueado.** En este caso, los jugadores deberán decir cuál es el total de puntos en su poder de las fichas que todavía no han sido jugadas (sumando todos los números de los trominós).

El jugador con menos puntos será el ganador de esta partida parcial. Estos puntos serán restados de su puntuación total obtenida hasta este momento y, a la vez, se sumará el total de los demás jugadores a su puntuación.



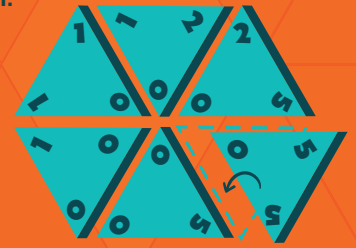
GANAR LA PARTIDA

10. El juego termina cuando un **jugador obtiene 400** o más puntos al acabar la última partida parcial.

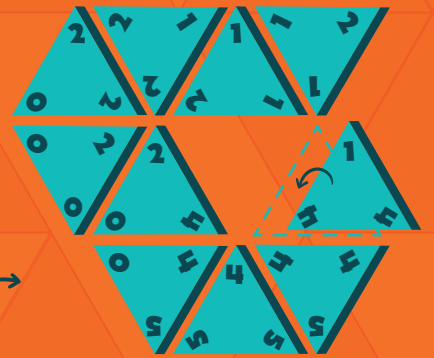
SUPLEMENTOS

11. Si un jugador puede **cerrar un "puente"** (ver ejemplos), recibirá **40 puntos de bonificación.**

Ejemplo suplementos:
0 + 5 + 5 + 50 = 60 puntos



Ejemplo suplementos:
5 + 1 + 1 + 40 = 47 puntos



Ejemplo suplementos:
4 + 4 + 1 + 40 = 49 puntos