

Contenido

- 108 fichas de madera (3 de cada una)
- 4 portafichas de madera
- 1 bolsita



Objetivo

Colocar las fichas formando filas y/o columnas del mismo color o de la misma forma. Cada ficha sumará puntos, y ganará el jugador que obtenga el mayor puntaje.

Preparación del juego

Papel y lápiz para anotar los puntos de cada jugada.

Se colocan todas las fichas dentro de la bolsa y se mezcla bien. Cada uno de los jugadores toma un portafichas, sin mirar saca 6 fichas de la bolsa y las coloca de manera que solamente él las pueda ver.



Comienzo del Juego

Comienza el jugador que tenga más fichas con la misma característica (forma o color) sin incluir fichas repetidas. Para ello cada uno deberá decir dicha cantidad.

El jugador que comienza, debe colocar sobre la mesa todas esas fichas, formando una fila o columna. Si hay empate, el jugador de menor edad es el que comienza, y la partida continúa hacia la izquierda.

Desarrollo del juego

Cada jugador en su turno puede:

- 1. Colocar uno o más fichas en el tablero, luego deberá reponer de la bolsa la misma cantidad de fichas que colocó, teniendo de esta manera siempre 6 fichas en su portafichas. Al finalizar su turno deberá anotar los puntos que sumó.
- Cambiar algunas de sus fichas por otras de la bolsa. Puede cambiar la cantidad que quiera, pero siempre de una sola vez. En esta ronda, este jugador no colocará fichas, por lo tanto, no generará puntos.

Reglas para colocar las fichas

Por turnos los jugadores van colocando fichas en el centro de la mesa. Todas las jugadas tienen que enlazarse con las fichas ya colocadas.

Las fichas jugadas tienen que compartir una característica, igual color o igual forma, y deben formar parte de una sola fila o columna. No tienen por qué colocarse de forma que queden adyacentes, se pueden colocar en los extremos de cada fila o columna.

Las fichas que se añadan deben compartir la misma característica de las fichas que va estén en la línea.

No pueden repetirse en una misma fila/columna piezas con la misma configuración de forma o color (ver ejemplo de abajo). Así pues, una fila/columna podrá tener un máximo de 6 piezas.



Puntuación

En cada jugada, un jugador anotará tantos puntos como fichas contengan las filas y columnas que amplie. Si consigue completar una fila y/o columna con seis fichas, se anotará un tale o sea 6 puntos extra!!!

Las seis fichas deben ser del mismo color y cada una de una figura diferente, o las seis fichas deben ser de la misma figura y cada una de un color diferente.

Fin del juego

Cuando no quedan más fichas para extraer, la partida continúa hasta que un primer jugador acabe sus fichas. En este momento acaba el partido y este jugador obtiene 6 puntos extra.

Ejemplos de Puntuaciones:

1- Juanpe juega 3 fichas rojas para empezar el juego. Anota 3 puntos



3- Luli anota 2 puntos por la línea de circulos y 2 puntos por la columna azul. Total 4 puntos



5- Juanpe anota 4 puntos por la columna verde y 3 puntos por la línea de circulos. Total 7 puntos



2- Nati anota 4 puntos por la columna roja y 3 puntos por la línea de cuadrados. Total 7 puntos



4- Mati anota 2 puntos por la columna verde, 2 puntos por la línea de flores, y 2 puntos por la línea de



6- Nati anota 4 puntos por la línea de cuadrados y 2 puntos por la columna de cuadrados. Total 6 puntos



7- Luli anota 3 puntos por la línea de soles. Total 3 puntos



8- Mati anota 3 puntos por la columna anaranjada. Total 3 puntos



9- Juanpe anota 2 puntos por la columna amarilla, 4 puntos por la línea de diamantes y 4 puntos por la línea de círculos. Total 10 puntos



10- Nati anota 4 puntos por la línea de soles y 5 puntos por la columna roja. Total 9 puntos



11- Luli anota 6 puntos por la columna roja, más 6 puntos extra por haber formado un (TURE). También anota 3 puntos por la columna azul y 3 puntos por la línea de estrellas. Total 18 puntos



12- Mati anota 5 puntos por la línea superior de cuadrados, 2 puntos por la columna de cuadrados y 2 puntos por la línea inferior de cuadrados. Total 9 puntos.



