

### 3 VARIANTES QUINDICHE se puede jugar entre:

**2 JUGADORES** Uno contra uno.



**3 JUGADORES**

Para jugar entre tres participantes, dos contra uno, los equipos serán rotativos. El jugador que es mano jugará solo.

Si en la primer rueda el jugador 1 reparte y el jugador 2 empieza la partida, el jugador 1 formará pareja con el 3 contra el 2, pero en la ronda siguiente el jugador 2 repartirá, y el 3 comenzará la partida; en este caso los jugadores 1 y 2 serán un equipo contra el jugador 3, y así sucesivamente.

La suma de los puntajes es individual. Si los jugadores en pareja suman por ej. 10 puntos se anotarán 10 puntos cada uno.

**4 JUGADORES**

El modo de jugar entre cuatro jugadores es en dos equipos, dos contra dos, sentándose en forma cruzada y haciendo una pila común de fichas recogidas de modo que la suma de los puntos obtenidos por cada uno de los integrantes de cada pareja, sea el puntaje final del equipo.

### 4 FINAL DEL JUEGO

En el juego entre **dos y tres jugadores**, el puntaje es individual y gana el partido el jugador que **logra obtener 60 puntos**.

En el juego entre **cuatro jugadores**, el puntaje se contabiliza por parejas y gana la pareja de jugadores que primero **suma 60 puntos**.



**Jugadores:** 2 a 4.



**Edad:** a partir de 8 años, y adultos.



**Duración promedio de una partida:** 40 minutos.



**Contiene:** 40 fichas plásticas, 4 atriles, 1 plancha de stickers, 1 reglamento.



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

 Ruibal juegos

Para comentarios o sugerencias escribanos a [juegos@ruibalgames.com](mailto:juegos@ruibalgames.com)

Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires





## OBJETIVO

El objetivo del juego es sumar la mayor cantidad de puntos en cada ronda, el primer jugador en sumar 60 puntos será el ganador.

Para eso habrá que levantar fichas de la mesa y también prestar atención a las posibles combinaciones que nos ayudarán a sumar puntos.

## 1 INICIO DEL JUEGO

Se colocan en el centro de la mesa todas las fichas mezcladas y boca abajo. Cada jugador toma una al azar y el que obtiene la de valor más alto será el **organizador de la partida**.

Para comenzar, el organizador reparte tres fichas a cada participante y coloca otras cuatro, boca arriba, en el centro de la mesa de juego. El jugador que se encuentra a la derecha del que repartió será el primero en jugar.

## 2 DESARROLLO

Cada participante en su turno podrá combinar una de sus fichas con la mayor cantidad posible de las que están en el centro de la mesa de modo que **la suma de los números de las fichas combinadas sea igual a 15**. Si lo consigue, junta su ficha con las que levantó de la mesa y las coloca en un pozo a su lado. En caso de que no pueda sumar 15, se “descarta” colocando en la mesa de juego alguna de las fichas que tiene en su atril.

Cuando todos los participantes han jugado sus tres fichas, el organizador de la partida reparte nuevamente tres a cada uno y así sucesivamente hasta que se acaban las fichas.

Durante la próxima ronda o rueda de juego, repartirá el jugador que está a su izquierda.



## 2.1 JUEGOS POSIBLES

- \* Si un jugador logra **sumar 15 con una de las fichas que tiene en la mano y todas las que están disponibles en la mesa**, canta **¡QUINDICHE!**
- \* Si un jugador **suma 15 entre sus tres fichas sin necesitar ninguna de las que están en la mesa**, canta **QUINDICHE DI MANO**.
- \* Cuando las **cuatro fichas que se han puesto sobre la mesa suman entre todas 15**, el organizador de la partida obtiene puntos por ese **QUINDICHE DI MESA**.
- \* Cuando un participante recibe **tres fichas del mismo color**, debe cantar: **FIORE**
- \* Cuando las **tres fichas recibidas son consecutivas numéricamente** (Ej.: 2, 3 y 4), cantará: **SCALA**.
- \* Cuando las **tres fichas son del mismo número** (Ej.: 4, 4 y 4 ó 6, 6 y 6), deberá cantar: **TRICOTA**.
- \* Cuando un jugador canta alguna de las jugadas anteriores, se anotará los puntos correspondientes y deberá mostrar las fichas al resto de los jugadores.

## 2.2 PUNTAJES

Al finalizar la rueda se cuentan los puntos obtenidos de la siguiente manera:

Mayor cantidad de fichas que el resto de los jugadores	<b>1 punto</b>
Mayor cantidad de fichas amarillas	<b>1 punto</b>
Mayor cantidad de 7	<b>1 punto</b>
7 amarillo	<b>1 punto</b>
1 amarillo	<b>1 punto</b>
QUINDICHE	<b>1 punto</b>
QUINDICHE DI MANO	<b>1 punto</b>
QUINDICHE DI MESA	<b>2 puntos</b>
FIORE	<b>3 puntos</b>
SCALA	<b>3 puntos</b>
TRICOTA	<b>10 puntos</b>