



www.jelimvre.com

Reglas del juego.

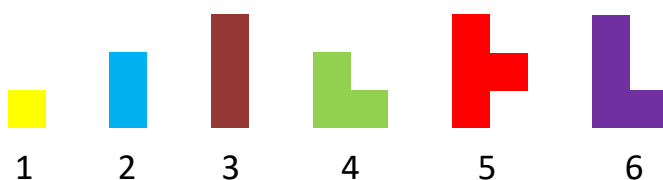
Jertoón es para jugar en familia (con los hijos y los abuelos), No hay límite de jugadores, pero si son más de seis, es conveniente juntar las piezas de dos juegos. Utiliza piezas muy conocidas y es la suerte (tirando el dado) la que determine el ganador

Gana el jugador que antes consiga formar un cuadrado

Elementos que componen el juego:

- Piezas de diferentes formas y colores (hay 10 piezas de cada una). Cada pieza se identifica con un nº del dado y además ese es su valor
- Un dado de seis caras, que determina la pieza que el jugador ha de coger.

Piezas:



¿Cómo se juega?

El juego consiste en formar un cuadrado con las diferentes piezas. El cuadrado se puede hacer utilizando las tres dimensiones (puede hacerse más grande o más pequeño), pero no puede haber ningún hueco libre, ni ningún saliente. Cuando el saliente de la pieza se deja en posición vertical, entonces el cuadrado debe ser completado en un nivel superior. Si un jugador consigue hacer un cuadrado con más de un nivel, se anotará los puntos obtenidos por el valor de todas las piezas utilizadas. Si un jugador consigue hacer un cubo perfecto, se anota 20 puntos extra, además de la suma del valor de las piezas con las que lo ha conseguido.

Cada partida del juego se compone de 6 manos; En la primera mano la pieza nº 1 (color amarillo) no se puede utilizar en el juego, y en su lugar cuando el dado muestre el nº 1 el jugador puede coger la pieza que más le convenga. O sea en la primera mano, el nº 1 del dado se considera como comodín. En la primera mano el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 2.

En la segunda mano la pieza nº 2 no se puede utilizar y cuando el dado indique éste nº, (que ahora es el comodín) el jugador puede coger la pieza que más le convenga. En la segunda mano, el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 2.

En la tercera mano la pieza nº 3 no se puede utilizar y cuando el dado indique éste nº, (que ahora es el comodín) el jugador puede coger la pieza que más le convenga. En la tercera mano, el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 3.

En la cuarta mano la pieza nº 4 no se puede utilizar y cuando el dado indique éste nº, (que ahora es el comodín) el jugador puede coger la pieza que más le convenga. En la cuarta mano, el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 4.

En la quinta mano la pieza nº 5 no se puede utilizar y cuando el dado indique éste nº, (que ahora es el comodín) el jugador puede coger la pieza que más le convenga. En la quinta mano, el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 5.

En la sexta mano la pieza nº 6 no se puede utilizar y cuando el dado indique éste nº, (que ahora es el comodín) el jugador puede coger la pieza que más le convenga. En la sexta mano, el nº de piezas mínimo para realizar el cuadrado es de 6.

Cada mano termina cuando un jugador consigue hacer un cuadrado.

Cuando se agotan las piezas del montón; Si un jugador no puede coger la pieza que le indica el dado, porque ya no queda en el montón, el juego se para para todos los jugadores y se sigue la siguiente regla: se suma 6 + valor de la pieza que falta = Nº de piezas del que dispondrán los jugadores para hacer un cuadrado. Ejemplo: al jugador que tira el dado le sale 4 y ya no hay piezas del cuatro en el montón, entonces: $6 + 4 = 10$, Todos los jugadores, en este caso, han de realizar un cuadrado de 10 piezas; para ello deben utilizar sus piezas y deberán coger del montón o devolver a éste las que les falten o les sobren según les convenga. Disponen de un tiempo de un minuto; el jugador que lo consiga hacer primero gana la mano y se apunta el valor del total de las piezas. Si transcurrido el tiempo de 1' no hay un ganador, se pasa a la siguiente mano, quedando ésta sin puntos para ninguno de los jugadores.

Comienza la partida:

Se colocan todas las piezas del juego en un montón en el centro entre los jugadores.

Con el dado se determina el jugador que comienza la partida y a partir de él, el orden de turnos es el de las agujas del reloj. El jugador que gana una mano será el primero en la siguiente.

Por orden, los jugadores van tirando el dado y cogiendo del montón la pieza que le indica (si el nº que sale en el dado para esa partida es comodín, cogerá la pieza que más le convenga). El jugador debe colocar la pieza indicada en cada tirada, No puede cambiar de posición la pieza tras ser colocada.

El jugador que antes consiga hacer un cuadrado gana esa mano y suma los puntos de todas las piezas que haya utilizado desde el comienzo de la mano, anotándolo en la tabla. La suma de los puntos obtenidos en las seis manos determinará el ganador de la partida

Si el cuadrado lo consigue realizando un "cubo perfecto" se suman 20 puntos adicionales.

Jugadores	Puntuaciones					
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª