



Reglas del juego.

Jeexa es para jugar en familia (con los hijos y los abuelos, amigos...), No hay límite de jugadores, pero si son más de cuatro, es conveniente juntar las piezas de varios juegos.

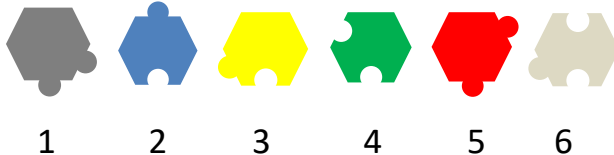
Utiliza piezas que se ensamblan como un puzle, y es la suerte (tirando el dado) y la habilidad para colocar las piezas, la que determina el ganador

Gana el jugador que al final consigue más puntos tras las seis manos de que se compone la partida

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:

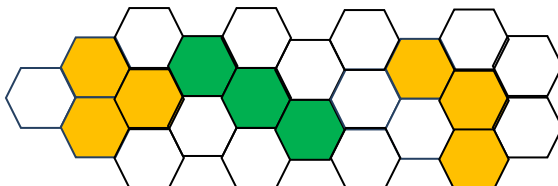


¿Cómo se juega?

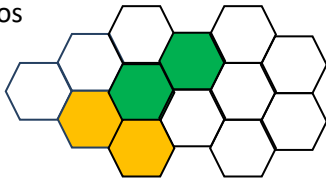
Se sitúan todas las piezas sobre la mesa y tras haber decidido quién comienza, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, será la tirada del dado de cada jugador, la que determina la pieza que éste ha de tomar, para individualmente (cada jugador con sus piezas), conseguir hacer lo que se pide para la “mano” en que se encuentre

Cada partida del juego se compone de 6 manos; la mano concluye cuando un jugador completa una pareja, trio, etc. Lo determinado para dicha mano.

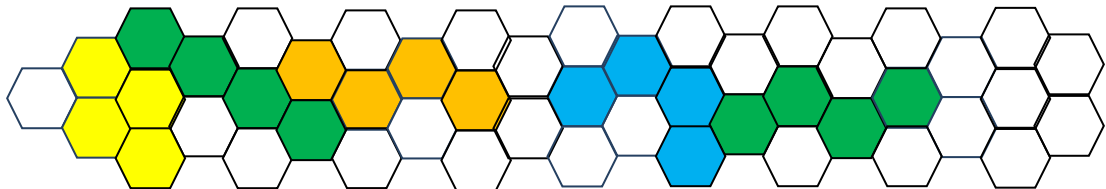
En la primera mano hay que conseguir formar un trío, o sea tres piezas del mismo color. Unidas por alguno de sus lados.



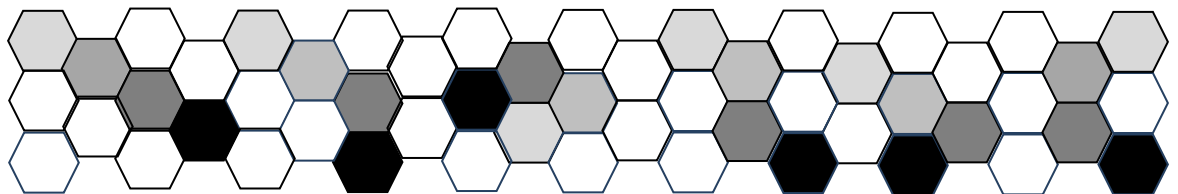
En la segunda mano hay que formar dos parejas, o sea dos piezas iguales unidas por alguna de sus lados



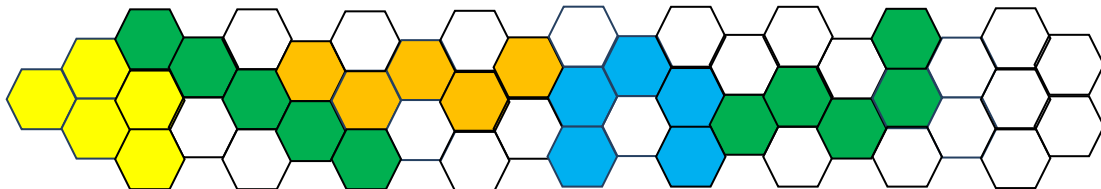
En la tercera mano hay que formar un cuarteto, o sea cuatro piezas iguales unidas por alguna de sus lados



En la cuarta mano hay que realizar una escalera, o sea cuatro piezas de valores consecutivos unidas por alguno de sus lados (1,2,3,4, o 2,3,4,5, o 3,4,5,6), de alguna manera debe poder seguirse el camino sin interrupción de la secuencia



En la quinta mano hay que formar un quinteto, o sea cinco piezas iguales unidas por alguno de sus lados



En la sexta mano hay que conseguir cuatro piezas del mismo color unidas por alguno de sus lados, y además tener un trío (tres piezas iguales unidas)

Pero no es tan fácil.

Reglas para colocar las piezas; el dado determina la pieza que en cada turno ha de coger y colocar el jugador. La regla para colocarlas es: debe hacerlo encajando la pieza con un entrante o con un saliente (ejemplo 1). Si esto no es posible, y solo si no es posible, entonces puede colocarla como más le convenga. Una vez que el jugador ha colocado una pieza, NO puede cambiarla de lugar o posición.

Ejemplo 1:

El jugador ha colocado una pieza 1 y otra 3. Le sale un 4, no puede enlazar con los entrantes y salientes de las piezas que tiene, por tanto la puede colocar en la posición que más le convenga.



Regla para conseguir un comodín; Cuando un jugador consigue dejar un hueco entre dos piezas (ver ejemplo 2), consigue un comodín, lo que significa que puede robarle a cualquier jugador la pieza que más le convenga, siempre que la pieza que va a robar, se encuentre en un extremo y al cogerla no deje ninguna pieza suelta. La pieza extra conseguida con el comodín la colocará ya como propia en el mismo turno en que la ha conseguido. Puede que al colocar la pieza consiga dejar dos huecos (ver ejemplo 3), en ese caso obtiene dos comodines, con lo que puede robar dos piezas de los jugadores. Si al coger la pieza del compañero y colocarla vuelve a conseguir otro comodín, repite robando una pieza a algún compañero, y así mientras vaya consiguiendo comodines, o gane la mano.

Dos huecos enfrentados se consideran como un comodín, y no como dos, (ver ejemplo 4)

Ejemplo 2:

En las dos figuras el jugador consigue 1 comodín.



Ejemplo :

En la figura que se muestra el jugador al colocar la pieza consigue dos comodines.



Ejemplo 4:

En este caso, aunque hay dos huecos enfrentados, el jugador solo consigue un comodín



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 jugador pierde el turno y pasa a lanzar el dado el jugador siguiente

Si en una mano se acaban las piezas del montón sin haber ganador, se anotan los puntos de cada jugador sin que ninguno tenga un plus de 20 puntos.

Conteo de puntos; El jugador que gana la mano, se suma los puntos de las piezas con las que ha realizado lo que la mano le determina, más un plus por ganar de 20 puntos. El resto de jugadores se anotan solamente los puntos de Las piezas enlazadas (sin plus) Los puntos se van anotando en una tabla como la que se muestra al final

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. Al concluir la mano, todas las piezas de los jugadores vuelven al montón.

Por orden, los jugadores van tirando el dado y cogiendo del montón la pieza que le corresponde. El jugador debe colocar la pieza indicada en cada tirada, recuerde; No puede cambiar de posición la pieza tras ser colocada.

La suma de los puntos obtenidos en las seis manos determinará el ganador de la partida

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