

LA QUINTA

El Juego de las fórmulas doradas

De 2 a 6 jugadores - De 30 a 60 minutos - Baraja española (50 cartas)

Objetivo del juego:

El objetivo es ser el primer jugador en alcanzar o superar los 100 puntos. Los jugadores ganan puntos al formar "Quintas" que son las fórmulas de fabricación de oro, siguiendo las reglas establecidas.

Cantidad de jugadores

De 2 y 3 jugadores: 1 baraja española completa.

De 4, 5 y 6 jugadores: 2 barajas españolas completas.

Notación de las cartas:

- CO: Copas (Agua)
- B: Bastos (Tierra)
- O: Oros (Fuego)
- E: Espadas (Aire)
- EV: Elixir Vital - 10, 11 o 12 de cualquier palo
- JK: Comodines (2) - reemplazan a cualquier carta.

Preparación del juego:

Mezclar las cartas y repartir 7 a cada jugador.
Colocar el mazo restante boca abajo como pila de robo.

Pilas:

Pila de Robo: Es el mazo principal desde donde se roban las cartas.

Pila de Descarte: Es el mazo donde se acumularán las cartas descartadas. Cuando la pila de robo se agota, se da vuelta este mazo para convertirse en una nueva pila de robo. No mezclar las cartas en esta nueva pila.

Inicio del juego:

Cada jugador expone su carta de fuego (oros) más alta, quien posea la carta de más alta comienza. Si no tuviera oros deberá exponer la más alta de espadas.

Se da vuelta una carta de la pila de robo y empieza la mano.

El jugador que comienza tiene el beneficio de jugar un turno extra.

En su turno los jugadores pueden:

- a. Robar una carta del mazo de robo.
- b. Tomar la última carta de la pila de descarte, para eso debés desprender de una carta de

elixir vital depositándola a la vista en la pila de descarte.

c. Robar una carta a un compañero entregando el 12 de Elixir Vital de fuego (Oros) a la pila de descarte.

Aclaración: las cartas de elixir vital descartadas para obtener la baraja visible no pueden ser levantadas por el siguiente jugador quien indefectiblemente deberá tomar una carta de la pila de robo.

Formación de Quintas:

- Una Quinta debe tener al menos 5 cartas.
- Debe seguir el orden CoBOE y contener al menos un elixir vital.
- Las cartas deben ser consecutivas en valor o en orden inverso.
- Los comodines pueden usarse para reemplazar cualquier carta, pero no sirven para armar las Quintas Real e Imperial y tampoco adquieren los poderes de los EV12

El ladrón (EV12O)

El jugador que posea esta carta puede jugarla en la pila de descarte durante su turno. Al hacerlo, tiene el poder de robar una carta del juego de cualquier otro participante. El jugador afectado debe reponer la carta robada tomando una carta de la pila de robo y añadiendo a su mano.



El Alquimista (EV12E)

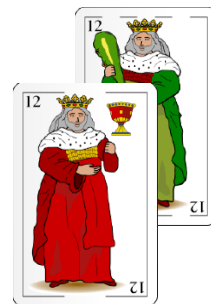
El jugador que posea esta carta puede usarla como comodín pero solo de aire, o sea de las espadas.

Guardianes (EV12Co y EV12B)

Las cartas 12Co y 12B sirven para coronar quintas reales

Elixir vital

Estas cartas sirven para cerrar las quintas pero también para recuperar una baraja descartada: para esto la mano siempre tendrá prioridad.



Fin de la ronda

Cuando un jugador logra formar una quinta la puede anunciar durante su turno y bajar las cartas que la componen para su verificación. Esto marca el final de la ronda actual.

Si un jugador baja una quinta de 5 cartas, debe exponer las 3 cartas restantes que no forman parte de la quinta. Estas cartas son cartas neutras y quedan disponibles para los demás jugadores y pueden ser útiles para que intenten armar sus propias quintas o para liberarse de cartas, siempre respetando en prioridad el orden de juego.

Cualquier jugador que presente una quinta suma a su puntuación parcial. A su vez, las cartas que están dentro de una quinta se las considera positivas, es decir que además sumarán al puntaje final de la ronda.

Por su parte, si un jugador no logra presentar una quinta tendrá en su mano cartas negativas y restará los puntos.

¡Atención: el comodín JK se puede reemplazar y reutilizar!

Las cartas positivas suman, las negativas restan y las neutras ni suman ni restan.

Valor de las cartas:

- Del 1 al 9: 1 punto
- EV:: 5 puntos
- EV12 y JK: 10 puntos

Puntuación:

- Cerrar la mano: 10 puntos
- Quinta de 5 cartas: 10 puntos (descarta 3)
- Quinta de 6 cartas: 30 puntos (descarta 2)
- Quinta de 7 cartas: 40 puntos (descarta 1)
- Quinta Real: 50 puntos (descarta 1)
- Quinta Imperial: 70 puntos (no descarta)

Quinta real y Quinta imperial

La Quinta Real: debe ser creciente y contener un EV12 como parte de la fórmula, usa 7 cartas y descarta una neutral. Ej: 6Co 7B 8O 9E 10Co 11B 12O - 50 puntos, sumando las positivas = 74 puntos

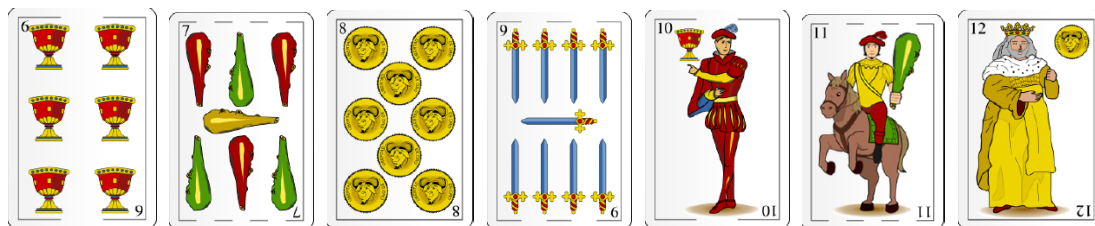
Quinta Imperial: debe ser decreciente del 7 al 1 y coronado con un EV12, no descarta neutrales. Ej: 7Co 6B 5O 4E 3Co 2B 1O - 70 puntos, sumadas las positivas = 87.

Ganador del Juego:

Se continúa jugando hasta que un participante alcance o supere los 100 puntos. Ese jugador gana el partido.

[ReglasMEMOtécnicas CoBOE o EsOBaCo]

QUINTA real



QUINTA imperial

