



# Kanji-zushi Reglas

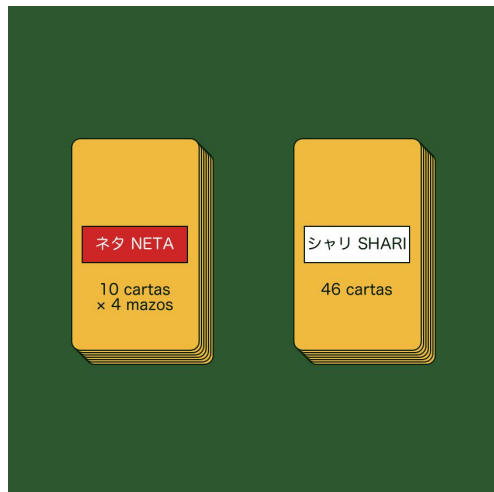


# Introducción y componentes

**Kanji-zushi** es un juego en el que los jugadores forman caracteres *kanji* japoneses combinando una carta *neta* de su mano (mitades izquierdas) con una carta *shari* de la mesa (mitades derechas).

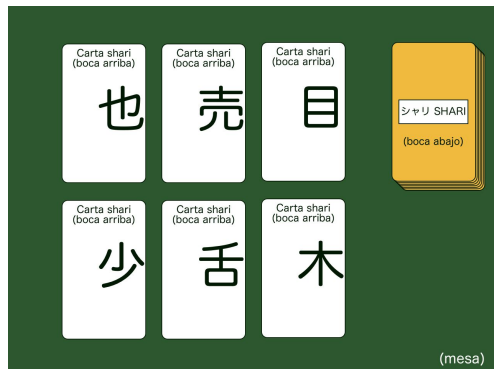
Los componentes del juego son los siguientes:

- Un mazo *neta* con las mismas 10 cartas para cada jugador
- Un mazo *shari* de 46 cartas



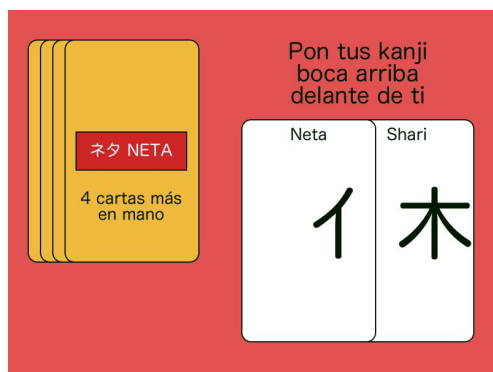
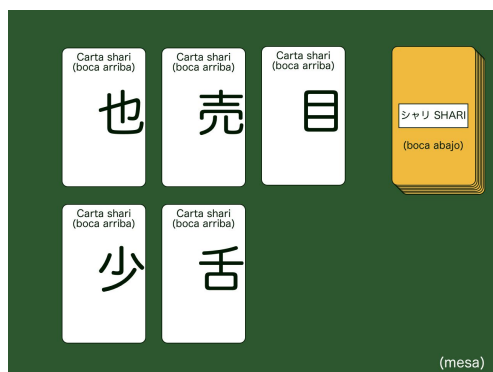
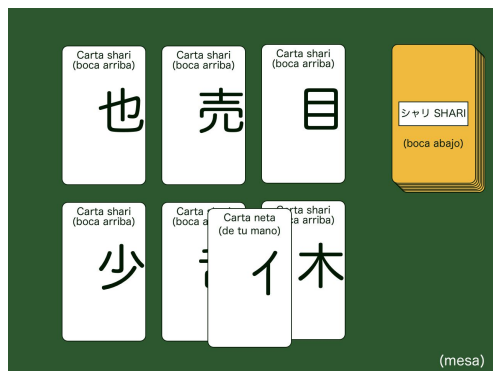
# Preparación de la partida

1. Elegid el jugador activo al azar
2. El jugador activo baraja el mazo *shari* y lo pone sobre la mesa boca abajo
3. El jugador activo toma las 6 primeras cartas del mazo *shari* y las pone boca arriba sobre la mesa en dos filas
4. Cada jugador baraja su mazo *netá*, y lo pone sobre la mesa boca abajo
5. Cada jugador roba 5 cartas de su mazo *netá*, que formarán su mano
6. El jugador activo empieza su turno



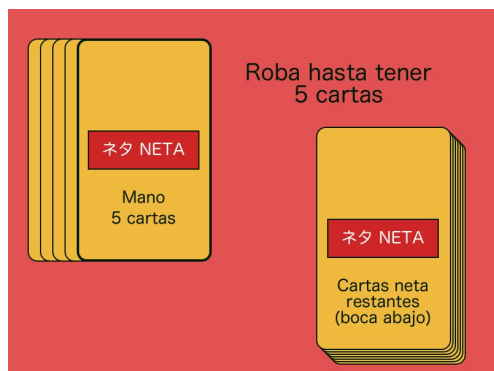
# Cómo jugar un turno (1)

1. El jugador activo completa un kanji usando 1 carta *neta* de su mano y 1 carta *shari* de la mesa
2. Si el kanji no es uno de los 2.136 de uso regular, ambas cartas se vuelven a poner donde estaban y el turno termina
3. Si el kanji es de uso regular, el jugador activo pone ambas cartas sobre la mesa delante de sí



# Cómo jugar un turno (2)

1. El jugador activo pone 1 carta del mazo de *shari* en la mesa, de forma que vuelva a haber 6
2. El jugador activo roba 1 carta de su mazo *neta*, de forma que tenga 5 cartas
3. Si todos los jugadores han formado 5 kanji, avanzad al fin de la partida
4. Si el jugador activo ha completado 5 kanji, no tendrá más turnos
5. Cuando acaba el turno, el jugador a la izquierda del jugador activo juega l siguiente turno como jugador activo (en el sentido de las agujas del reloj)



# Fin de la partida y puntuaciones

1. La puntuación de cada jugador es la suma del número de trazos de los kanji que han formado
2. El jugador con más puntos gana la partida
3. Si dos o más jugadores están empatados en el primer puesto, el jugador con el kanji con más trazos de todos es el ganador
4. Si dos o más jugadores siguen empatados, la partida es un empate

43 puntos en total					
4 + 5 = 9 puntos		3 + 6 = 9 puntos			
Neta	Shari	Neta	Shari		
木 目		彳 舌			
4	5	3	6		
2 + 4 = 6 puntos		3 + 3 = 6 puntos		7 + 6 = 13 puntos	
Neta	Shari	Neta	Shari	Neta	Shari
イ 木		彳 也		言 売	
2	4	3	3	7	6