



EL CINQUILLO

EL JUEGO DE CARTAS

El cinquillo es un juego de cartas tradicional, de 2 a 6 participantes. Se llama así por el protagonismo que tiene el número 5 en este juego, ya que la partida empieza al colocar los cincos de cada palo como base para formar las escaleras.

Número de jugadores: 2 a 6

Edad recomendada: +8 años.

Componentes: La Baraja al completo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu misión es simple: tienes que evitar superar el límite de puntos previamente acordado para ganar la partida (por ejemplo 20 puntos). De este modo, tu objetivo será deshacerte de todas las cartas de tu mano antes que los demás participantes ya que irás acumulando puntos al final de cada ronda según las cartas que te queden en la mano. Parece un juego sencillo, pero... elegir cuándo liberar una carta o cuándo bloquear a un oponente puede cambiar el curso de la partida.

LAS CARTAS

Las cartas clave como los cincos, o cartas que bloquean la continuación de una fila (como un 6 o un 4 que no se coloca) pueden ser estratégicamente valiosas.

Cálculo de puntos:

- Cada carta que un jugador no haya colocado al final de la partida tiene un valor de 1 punto.
- Al final de cada ronda, los participantes suman los puntos de las cartas que no han jugado.





EL CINQUILLO

EL JUEGO DE CARTAS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1- Reparto de cartas:

- Si hay 2-3 jugadores, reparte 10 cartas a cada uno.
- Si hay 4-6 jugadores, reparte todas las cartas de la baraja por igual.

2- Coloca el resto de cartas (si sobran) boca abajo como un mazo de robo.

3- Quien tenga el cinco de oros empieza colocando esa carta en el centro de la mesa.

CÓMO SE JUEGA

Orden del turno:

- Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Colocación de cartas:

- Los jugadores deben continuar las escaleras partiendo desde los cincos de cada palo.
- Puedes colocar cartas en orden ascendente (6, 7...) o descendente (4, 3...).
- Si no puedes colocar ninguna carta, pasa el turno.

Bloqueos y estrategia:

- Si un jugador no tiene cartas que colocar, se salta su turno.
- Puedes bloquear el avance de un oponente reteniendo cartas clave (por ejemplo, un 6 o un 4).

Importante:

- Los cincos son la base del juego, ninguna carta puede colocarse antes de que aparezca el cinco de ese palo.
- El hecho de poner un cinco se considera que "abres un nuevo palo" y solo se podrán poner cartas sobre los palos que ya están abiertos.
- No se pueden saltar números en las escaleras





EL CINQUILLO

EL JUEGO DE CARTAS

- Si un jugador tiene cartas para echar, obligatoriamente tiene que echar una sobre la mesa. No podrá pasar la jugada porque «le convenga» en una jugada concreta.

FIN DE LA RONDA

El fin de la ronda ocurre en los siguientes casos:

1. Cuando un jugador coloca su última carta: La ronda finaliza inmediatamente en el momento en que un jugador logra deshacerse de todas sus cartas. En este momento, todos los participantes que tengan cartas en su mano tendrán que sumarlas. Cada carta siempre cuenta un punto (no importa el valor de cada carta).
2. Cuando ningún jugador puede colocar más cartas: Si todos los jugadores han pasado consecutivamente porque no hay cartas que puedan colocarse (por ejemplo, porque las cartas necesarias están bloqueadas por otros números aún no jugados), la partida termina. En este caso, el ganador se decide por el jugador que tiene menos cartas en su mano. Si hay empate, puede declararse un empate o repartirse el triunfo según las reglas que se acuerden antes de empezar.

En la siguiente ronda empezará el jugador que esté a la derecha del jugador que ha sacado en la primera ronda. En esta segunda ronda no será necesario que abra la ronda con un cinco de oros, valdría con un cinco de cualquier palo.

FIN DE LA PARTIDA

La primera persona en alcanzar el límite de puntos acordado (por ejemplo, 20 puntos) será quien pierda.

