LLAMA

Jugadores: 2 - 6.
Edad: a partir de los 8 años.
Duración: 20 minutos.

de Reiner Knizia
con ilustraciones de Rey Sommerkamp y Barbara Spelger

Objetivo del juego

En este juego las llamas mandan, así que preparate para recibir puntos negativos. La idea es jugar todas tus cartas, pero si no puedes deberás decidir: ¿te sales ahora o robas esperando que te salga la carta que necesitas? Si se acaba la ronda y aún tienes cartas, te llevarás fichas que representan puntos negativos. Pero si eres tú quien se descarta de todas sus cartas, puedes eliminar una de tus fichas, ya sea de 1 o de 10 puntos. Si alguien alcanza los 40 puntos la partida se acaba y gana quien tenga menos puntos.

Contenido

56 Cartas (8 de cada valor del 1 al 6, y 8 **Llamas**)

70 Fichas (20 negras de 10 puntos, y 50 blancas de 1 punto)

Preparación de la Partida

Baraja todas las cartas y reparte seis a cada jugador. Las restantes colócalas en una pila bocabajo al centro de la mesa. Revela la primera carta de la pila de robo para comenzar el pozo de descarte. Ten las fichas cerca y estarás listo para comenzar.

Ketty

Gloria

Pila de robo

Descarte

Clemente

Axel

Desarrollo de la Partida

La partida se desarrolla en una serie de rondas. El jugador más joven comenzará la partida y realizará una de las siguientes tres acciones en su turno:

- Jugar una carta
- Robar una carta
- Salir

Luego jugará el jugador a su izquierda.

Jugar una carta

La carta que esté encima del pozo de descarte determinará que cartas pueden ser jugadas en tu turno:

- Una carta del mismo valor o de un número mayor que la superior del pozo de descarte.
- La **Llama** puede ser jugada sobre un 6 u otra **Llama.**
- Sobre una **Llama** puedes jugar otra **Llama** o un 1.

Clemente va primero y juega un 6. Luego Axel juega una **Llama** encima del 6.

Robar una carta

Roba una carta de la pila de robo. No puedes jugar una carta en el mismo turno, por lo que el turno pasa al próximo jugador.

Si la pila de robo se agota, no crees una nueva. Desde ahora no se puede elegir esta acción.

Salir

Si no puedes jugar una carta (o prefieres no hacerlo), y tampoco quieres robar una, puedes salir de la ronda actual. Coloca tus cartas bocabajo en frente tuyo.

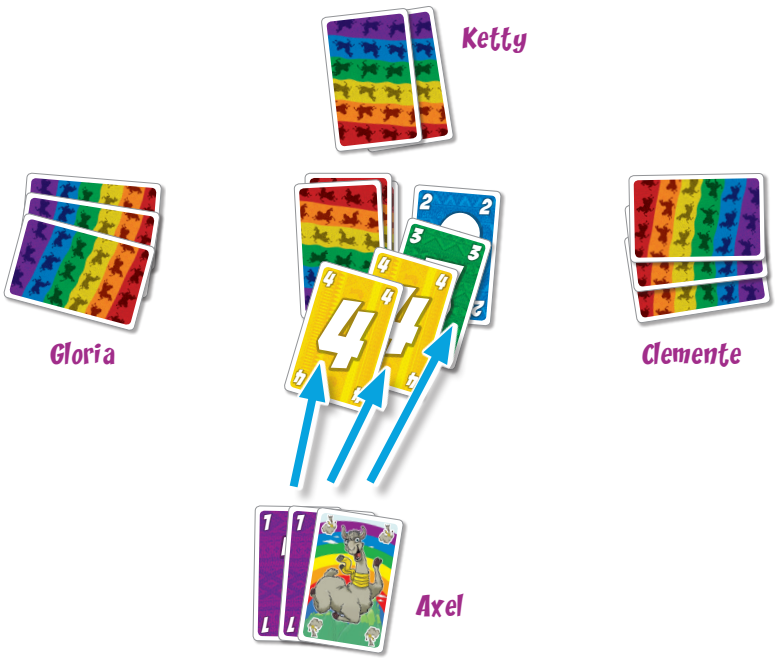
Gloria no puede jugar ninguna carta. Sale de la ronda colocando sus tres 5 bocabajo en frente suyo.

Fin de la Ronda

La ronda termina inmediatamente si:

- Uno de los jugadores ha jugado todas sus cartas; o
- Todos los jugadores han salido de la ronda.

Si todos han salido de la ronda a excepción de un jugador, este puede continuar jugando solo. Sin embargo, ya no tendrá permitido robar cartas.



Gloria, Ketty y Clemente han salido de la ronda. Axel juega su 3 y sus dos 4, pero no puede jugar sus dos 1 o su **Llama**. Esto provoca el fin de la ronda.

Puntuación

Al finalizar la ronda, las cartas con las que te has quedado te otorgarán puntos negativos, sin importar si quedaron abajo en frente tuyo o en tu mano. Cada carta valdrá los puntos que se muestre en ella. Las **Llamas** valen 10 puntos. Sin embargo, contarás cada valor de las cartas una sola vez por ronda, por lo que si tienes dos 4, solo tendrás cuatro puntos. Todas tus **Llamas** solo otorgarán 10 puntos.

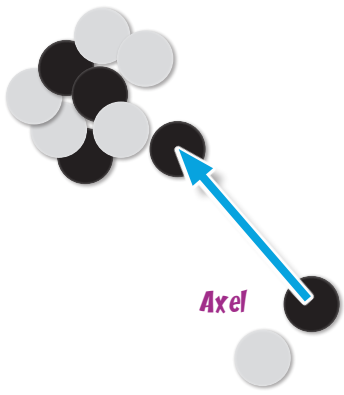
Tomar fichas

Las fichas representan los puntos negativos. Están las fichas blancas que valen 1 punto y las fichas negras que valen 10 puntos. Es recomendable cambiar tus fichas blancas por negras cada vez que juntes 10.

Axel acabó la ronda con dos 1 y una **Llama**, otorgándole 11 puntos negativos. Él toma una ficha negra y una blanca.

Devolver fichas

Si lograste jugar todas tus cartas y tenias fichas de rondas anteriores, puedes devolver una ficha de tu reserva a elección (de 1 o 10 puntos).



Axel tiene una ficha de 1 punto y otra de 10 puntos. En la siguiente ronda logró jugar todas sus cartas, por lo que puede devolver una de sus fichas. Por supuesto que elige devolver la ficha negra.

Vuelve a barajar todas las cartas y reparte nuevamente seis a cada jugador. Comienza un nuevo pozo de descarte revelando una carta de la pila de robo. El último jugador que jugó una carta en la ronda anterior será quien comience la nueva ronda.

Fin de la Partida

La partida continúa hasta que un jugador tenga 40 o más puntos. El jugador que tenga menos puntos en ese momento ganará la partida. Si hay un empate entre jugadores, estos compartirán la victoria.

¿Contagiado con la fiebre de Llama? ¡Compártelo!
#JuegaLlama

FRACTAL JUEGOS

Edición en español por Fractal Juegos.
Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIX
www.amigo-spiele.de

AMIGO