

L.A.M.M.A.



Jugadores: 2-6
Edad: 8+
Duración: unos 20 minutos

por Reiner Knizia
con ilustraciones de Rey Sommerkamp y Barbara Spelger

El Objetivo del Juego

La Llama lo ordena: ¡Deshazte de todos tus puntos negativos! Juega tus cartas o ganaras puntos negativos. Si no puedes jugar una carta, tendrás que decidir: ¿Renuncias ahora o robas una carta que, ojalá, puedas jugar más tarde? Los puntos negativos vienen en forma de fichas, y si se deshace de todas sus cartas, puedes devolver una ficha, que puede valer 1 o 10 puntos. El jugador con la menor cantidad de puntos al final gana el juego.

Contenido



56 cartas
(8 de cada
con valores
de 1-6 &
8 llamas)



70 fichas
(20 x negra de 10,
50 x blanca de 1)

Preparación de la Partida

Baraja todas las cartas y reparte seis cartas a cada jugador. Las cartas restantes forman el mazo de robo boca abajo. Gira la primera carta para comenzar la pila de descartes. Prepara las fichas, y listo.



Desarrollo del Juego

El juego se juega en varias rondas. El jugador más joven va primero y realiza una de estas tres acciones en su turno:

- Jugar una carta
- Robar una carta
- Pasar

Después, es el turno del jugador de su izquierda.

Jugar una Carta

La carta superior en la pila de descarte determina qué cartas se pueden jugar:

- Puedes jugar una carta con el mismo valor que la carta superior o una con ese valor más uno.
- Las Llamas se puede jugar con los 6 o con otras llamas.
- Sobre una Llama, puedes jugar otra Llama o un 1.



Victor

Judy

Victor va primero
y juega un 6.
Después, es el
turno de Judy, que
juega una Llama
encima del 6.

Robar una Carta

Coge 1 carta del mazo de robo. No puedes jugar una carta en el mismo turno, por lo que el turno pasa al siguiente jugador.

Si el mazo de robo se agota, no crees uno nuevo. De ahora en adelante, no puedes elegir esta acción.

Pasar

Si no puedes (o no quieres) jugar una carta, y tampoco deseas robar una carta, puedes abandonar la ronda actual. Coloca tus cartas frente a ti, boca abajo.



Un poco mas tarde, Henri no
puede jugar cartas. Abandona
la ronda y coloca sus tres 5
boca abajo frente a el.

El Final de una Ronda

La ronda termina inmediatamente si:

- un jugador ha jugado todas sus cartas, o
- todos los jugadores han abandonado la ronda.

Si **todos los jugadores menos uno** han abandonado la ronda, ese jugador continua por su cuenta. Sin embargo, **ya no puede robar mas cartas**.



Jacques, Victor y Henri han abandonado la ronda. Judy juega su 3 y sus dos 4, pero no puede jugar sus dos 1 o la llama. Este es el final de la ronda.

Puntuación

Tus cartas restantes te dan puntos negativos—no importa si las tienes frente a ti o en tu mano. Cada carta da su valor en puntos. Las *llamas* valen 10 puntos. Sin embargo, cuenta el valor de cada carta solo una vez por ronda, así que si tienes dos 4, por ejemplo, solo obtienes cuatro puntos, y **todas** tus *llamas* solo te dan 10 puntos.

Coger Fichas

Los puntos negativos que obtienes vienen en forma de fichas. Hay fichas blancas de 1 punto y fichas negras de 10 puntos, que puedes intercambiar libremente en cualquier momento.



Los dos 1 de Judy y su *Llama* le proporcionan 11 puntos negativos. Por ello coge una ficha de 1 punto y una ficha de 10 puntos.

Devolver Fichas

Si has logrado jugar todas tus cartas y tienes fichas de antes, puedes devolver **una** de ellas — ya sea una ficha de 1 punto o una ficha de 10 puntos, tu eliges.



Judy tiene una ficha de 1 punto y una de 10 puntos. En la siguiente ronda, logra deshacerse de todas sus cartas, por lo que devuelve una ficha. Por supuesto, ella escoge la ficha de 10 puntos.

Baraja de nuevo todas las cartas y reparte seis a cada jugador para la siguiente ronda. Comienza una nueva pila de descartes con la carta superior del mazo de robo. El ultimo jugador que jugo una carta en la ronda anterior, es el jugador inicial.

El Final de la Partida

Continuad jugando hasta que uno de vosotros acumule 40 o mas puntos. El jugador con menos puntos gana la partida.

Si hay empate, los jugadores implicados comparten la victoria.

Has comprado un producto de calidad. Si tienes algún motivo de queja, no dudes en ponerte en contacto con nosotros.



¿Tienes alguna pregunta? Estaremos encantados de ser de ayuda:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de