

# LLAMA KADABRA



Reiner Knizia  
Rey Sommerkamp,  
Barbara Spelger

8+ años

2-6 participantes

20 minutos

## OBJETIVO DEL JUEGO

La Llama indaga en lo profundo de su bolsa de trucos. Lo siguiente se continúa aplicando: descarta todos los puntos negativos que puedas, pero ahora puedes también recolectar fichas durante una ronda, y también puedes jugarles trucos de magia a tus oponentes para que obtengan fichas.

Esto funciona particularmente bien en el show de magia, donde podrás deshacerte de fichas jugando Llamas. Sin embargo, si no te quedan Llamas en la mano en el momento crucial, sólo la ficha mágica puede salvarte, de lo contrario te llevarás puntos negativos.

Juega tus cartas especiales cuidadosamente, cambia tus fichas de menor valor por las de mayor valor cada vez que puedas, y así podrás deshacerte de una ficha mayor durante un show de magia. Tus oponentes te mirarán con gran asombro cuando te acercas a la victoria jugando *Llama Kadabra*.

## CONTENIDO



60 Cartas (8 de valor 1 y 6, 7 de cada valor del 2 al 5, 2 de valores 2/3 y 4/5, y 12 Llamas)

1 Escenario



70 Fichas (1 ficha mágica azul, 20 negras de 10 puntos y 49 blancas de 1 punto)

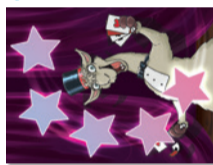


## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las cartas y reparte 6 a cada participante, que mantendrán ocultas al resto. 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. Si es una carta especial, no se ejecuta la acción. Coloca el escenario junto a la pila.

Cada participante toma 3 fichas blancas y coloca el resto de fichas en una reserva de fichas.

Félix



Descarte



Pila de robo



Juli



Coraje

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en una serie de rondas. La última persona que vio algún espectáculo de magia comenzará la partida. En tu turno debes realizar sólo una de las siguientes tres acciones:

- Jugar una carta
- Robar una carta
- Salir de la ronda

Luego será el turno de la persona a tu izquierda.

### Jugar una carta

La carta que está encima del pozo de descarte determinará qué cartas pueden ser jugadas encima de ella:

- Una carta del mismo valor, o del número siguiente a 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.

### Robar una carta

Roba una carta de la pila de robo. No podrás jugar una carta, y será el turno de la siguiente persona.

Si la pila de robo se agota, no crees una nueva. Desde ahora deberás elegir una de las otras dos acciones.

### Salir de la ronda

Si no puedes jugar una carta (o prefieres no hacerlo) y tampoco quieres robar una, puedes salir de la ronda actual. Para eso coloca tus cartas bocabajo en frente tuyo. No podrás ser el objetivo de la acción de una carta especial.

### Cartas especiales




#### Carta doble

Una carta doble muestra 2 valores. Por ejemplo puedes jugar una 2/3 sobre un 1, 2, o 3. La siguiente persona puede jugar un 2, 3 o 4 encima de tu 2/3.

Algunas cartas tienen una acción especial además de su valor. Si juegas una de estas cartas, debes ejecutar siempre la acción asociada.




#### Entrega una ficha

Si descartas un 1 con , le debes entregar tu ficha de menor valor a otra persona que no se haya salido de la ronda. Si no tienes fichas en tu poder, o no quedan más personas jugando en la ronda actual, la acción especial no se ejecuta. Si sólo tienes la ficha azul, debes entregarla.




#### Roba una carta

Si descartas una carta con , la siguiente persona a tu izquierda que no se haya salido de la ronda, roba una carta. Luego es el turno de esta persona, que jugará su turno de manera habitual. Si no quedan más cartas en la pila de robo, la acción no se ejecuta. Si eres la única persona en la ronda actual, tú deberás robar una carta.



#### Toma la ficha mágica

Si descartas una carta con , tomás la ficha azul mágica donde sea que esté en ese momento.

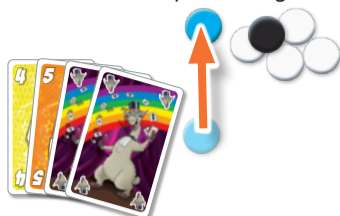
## La Ficha Mágica

Si tienes la ficha mágica azul en tu poder, tendrás una nueva acción posible que podrás realizar en tu turno:

Puedes devolver la ficha mágica a la reserva y saltar tu turno. Le toca a la siguiente persona. Si devuelves la ficha azul durante un show de magia (ver más adelante), el show continúa con la siguiente persona a tu izquierda que siga en la ronda.

Si la ficha mágica sigue en tu poder al finalizar una ronda, cuenta como 10 puntos negativos.

*Félix no puede jugar una carta, y debería tener que robar una carta o salirse de la ronda. En cambio, entrega su ficha mágica. Como Juli ya se ha salido de la ronda, es el turno de Coraje.*

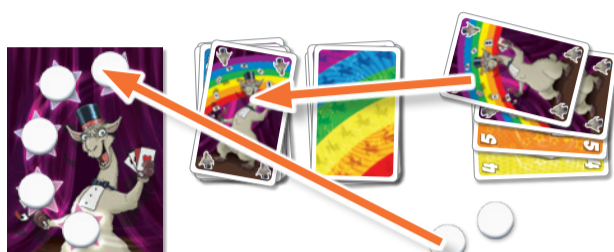


## Show de Magia

Cada vez que juegues una Llama, y tengas al menos una ficha, debes colocar tu **ficha de menor valor** en el escenario. Podría ser incluso que tengas que poner una ficha negra de 10 puntos, o tu ficha mágica azul si es la única que te queda.

Si hay 5 o más fichas en el escenario, y es tu turno, eres parte de show de magia, por lo que tendrás ahora dos opciones:

- Puedes **jugar una Llama**, y si tienes alguna ficha, colocar la de menor valor en el escenario.
- No puedes o no quieres jugar una Llama. En ese caso, debes **tomar todas las fichas** que estén sobre el escenario. Esto finaliza el show de magia. Ahora debes jugar tu turno normalmente.



*Félix juega una Llama y coloca una ficha en el escenario. Ahora hay 5 fichas en el escenario, por lo que Félix comienza el show de magia.*

*Juli no participa del show, ya que había salido de la ronda. Coraje no puede jugar una Llama, por lo que toma las 5 fichas que habían en el escenario. Él cambia estas 5 fichas blancas, más las 5 que tenía por una ficha negra que vale 10 puntos. Luego juega un 1 con ○ y le entrega su ficha negra de 10 puntos a Félix.*



## Fin de la ronda

La ronda termina inmediatamente si:

- Una persona ha jugado todas sus cartas; o
- Todas las personas han salido de la ronda.

Si todas las personas han salido de la ronda a excepción de una persona, esta podrá seguir jugando sola. Sin embargo, ya no tendrá permitido robar cartas o entregar su ficha mágica. Sólo podrá seguir jugando cartas o salirse de la ronda.

Puedes seguir ejecutando las acciones de las cartas especiales o ser parte del show de magia, con sus respectivas consecuencias.

Debes llevar a cabo la acción de la carta especial aunque sea tu última carta, sin importar cuantas personas sigan jugando esta ronda. Luego de eso la ronda termina. Si juegas una Llama como tu última carta durante un show de magia, el show termina inmediatamente y nadie recolecta las fichas acumuladas en el escenario.



*Coraje es el último en seguir jugando una ronda. Juega un 1 con ○ y aunque debería entregar una ficha, no tiene efecto. Luego juega un 2 con □ por lo que debe robar una carta, con lo que consigue un 2/3. Aunque Coraje podría seguir jugando, decide salirse de la ronda y de este modo la ronda finaliza.*

## Puntuación

Las cartas con las que te has quedado te otorgarán puntos negativos, sin importar si quedaron en tu mano o abajo en frente tuyo por que saliste de la ronda. Cada carta valdrá tantos puntos negativos como su valor, pero las cartas del mismo valor sólo se cuentan una vez por ronda. Por ejemplo, obtendrás sólo 6 puntos negativos independientemente de cuantas cartas de valor 6 tengas, incluso si alguna de ellas es especial. Además recibirás 10 puntos negativos por todas las Llamas que tengas. Las cartas dobles cuentan como ambos valores.

Si tienes la ficha mágica al final de la ronda, la devuelves a la reserva y recibes 10 puntos negativos.

## Tomar fichas

Recibes los puntos negativos en forma de fichas. Están las blancas que valen 1 punto, y las negras que valen 10. Puedes cambiar 10 fichas blancas por 1 negra en cualquier momento, incluso durante una ronda.



*Coraje recibe 10 puntos negativos por su carta 2/3, su 3 con ★ y su 5 (2+3+5) y toma una ficha negra de valor 10. Espera poder entregarla durante la próxima ronda.*

## Devolver una ficha

Si lograste jugar todas las cartas, y tienes fichas en frente tuyo, puedes devolver cualquiera de tus fichas a la reserva. Esta puede ser una de valor 1 o 10 puntos.

Vuelve a barajar todas las cartas y reparte nuevamente 6 a cada participante. Comienza un nuevo pozo de descarte revelando la primera carta de la pila de robo. Si quedan fichas en el escenario, estas se mantienen ahí. Si en el escenario ya hay 5 o más fichas, el show de magia comenzará luego de que alguien juegue su primera Llama. La persona que tuvo el último turno de la ronda anterior será quien comience la nueva ronda.

## FIN DE LA PARTIDA

Juega las rondas que sean necesarias hasta que una persona tenga **40 o más puntos negativos al final de una ronda**. Quien tenga menos puntos ganará la partida. Si hay un empate comparten la victoria.