optimizar sin resbalar

ALLEGRA

8 | 2-6 | 30-40 min

¡Con estrategia y suerte no te estancarás!

Autor: Bella Lucca
Edición y gráficos: Drei-Hasen-Werkstatt, D-91486 Uehlfeld

ALLEGRA es una variante semi-cooperativa de entre los muchos juegos de cartas que se han ido jugando durante mucho tiempo bajo el nombre de GOLF en el área anglosajona. Hasta no hace mucho se jugaba con cartas de póquer.

El elemento comunicativo de dar con los nudillos y el hecho de que cada jugador sólo tiene 12 cartas pero juega con 15, hace de ALLEGRA una experiencia muy especial.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Trata de optimizar tu mazo de cartas, coleccionando, intercambiando, golpeando y despejando para **puntuar lo mínimo** posible después de **tres rondas.**

MATERIAL

- 120 cartas con valores del -1 al 11

- 6 fichas de madera
- Reglamento

Necesitarás un boli/lápiz y un papel para apuntar los puntos (no incluido en el juego).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

El jugador/a cuyo cumpleaños fue más reciente baraja bien las cartas y reparte 12 cartas **boca abajo** y una ficha de madera a cada jugador.

¡Atención! No podéis mirar las cartas!

Todos los jugadores/as ponen sus 12 cartas **boca abajo** en una parrilla de 4 columnas y 3 filas (desde arriba a la izquierda hasta abajo a la derecha), frente a sí.

El resto de las cartas se colocan boca abajo en una **pila de robo** en el centro de la mesa.

Destapa una carta de esta pila y colócala boca arriba justo al lado, para empezar **la pila de descartes.**

Ahora, cada jugador/a destapa **2 cartas a su elección** de su **display de 15 cartas.**

¿Qué es el display de 15 cartas?

Cada uno jugará adicionalmente 3 cartas de su vecino de la izquierda, (según ej.) con un total de 15 cartas. Por lo que tendrás que mirar a tu lado y pensar más allá de tu área de juego.

EJEMPLO:

- El jugador A también juega con la columna de la derecha del jugador de su izquierda (jugador B).
- Además, el jugador de la derecha (jugador D) juega con la columna de la derecha del jugador A.
- Las columnas comunes se marcarán con la ficha roja.
- ✱ A cada jugador le quedan las cartas 3x3 para si mismo, entre las columnas comunes.

CÓMO SE JUEGA

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador de la izquierda del que reparte empieza la partida y será el repartidor en la siguiente ronda.

El jugador activo hará sus movimientos en el siguiente orden:

1. Coger una carta

Puede coger **la primera carta del mazo central** o de **la pila de descartes.** Esta carta se enseñará a todos los jugadores.

2. Intercambiar o descartar

Ahora el jugador decide si se queda o no con la carta

- **Si la descarta,** le dará la vuelta a una de las cartas boca abajo de su elección en su display de 15 cartas
- **Si se la queda,** la intercambia por una carta de su elección (boca arriba o boca abajo) de su display de 15 cartas. La coloca boca arriba en el lugar de la carta intercambiada. Ésta se deja en la pila de descartes.

¿Cómo funciona el toc toc? (golpear con los nudillos en la mesa)

Cuando el jugador activo ha cogido una carta del mazo central y la ha enseñado al resto de jugadores, cada uno de ellos puede hacer toc toc.
Para ello el jugador golpea con los nudillos la mesa, lo que indica al jugador activo que está interesado en la carta que acaba de coger y que le gustaría tenerla.

- Si el jugador activo está de acuerdo, el que la solicita se queda con la carta.
- El que la pide intercambia la carta solicitada con una de su display de 15 cartas, a su elección y la toma en su mano temporalmente.
- Si el que la solicita puede despejar 3 cartas idénticas, las dejará en la pila de descartes inmediatamente (ver 3. despejar)
- El jugador activo coge una carta (boca arriba o boca abajo) del display de 15 cartas del jugador que la solicitó y la intercambia con una carta de su propio display de 15 cartas. La carta intercambiada se lanzará a la pila de descartes.
- El que la solicitó, ahora, pone la carta de su mano boca arriba en el lugar de su display de 15 cartas donde el jugador activo tomó la carta.

Si hay varios jugadores que la solicitan con el toc toc, el jugador activo debe elegir a uno para realizar la acción.

- Si el jugador activo no está de acuerdo, su jugada continúa según el punto 2.
  Si por el contrario lo está, su turno termina (después de un posible despeje).

- ¡Atención por favor! Una carta de la pila de descartes no puede ser solicitada con el toc toc.
- Un jugador no puede hacer toc toc para solicitar una carta más: con 3 ó menos cartas en su display de 15 cartas o después de su último movimiento en la ronda final.

3. Despejar

Fila con 3 cartas idénticas:

Tan pronto como el jugador activo tenga 3 cartas iguales boca arriba consecutivas en la misma fila de su propio display, las puede despejar o retirar lanzándolas a la pila de descartes.

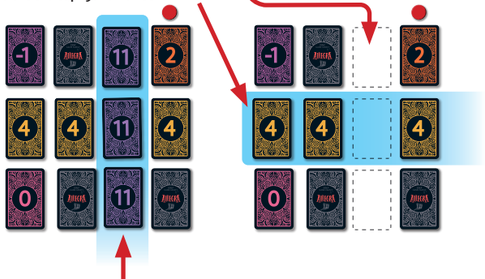
Columna con cartas idénticas:

Tan pronto como tenga en una columna 3 cartas iguales boca arriba, las despeja o retira lanzándolas a la pila de descartes.

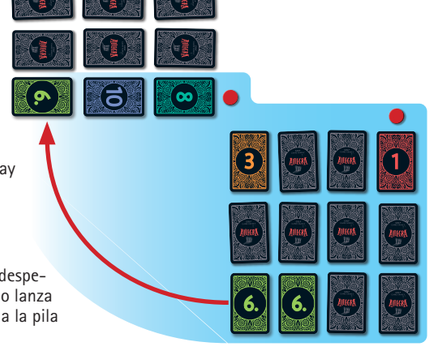
Si al colocar una nueva carta se crean estas dos opciones a la vez, el jugador activo decide si retira la fila o la columna.

¡Atención por favor!
Si las cartas se despejan, los espacios entre ellas se mantienen y se ignoran.

Esto significa que se puede crear una fila de 3 cartas cuando se despeja una columna.



También es posible despejar las adyacentes de la fila que te corresponde del display de vecino de la izquierda, ya que forma parte de tu display de 15 cartas.



Justo después de que el jugador activo haya despejado, al final de su turno lanza la carta intercambiada a la pila de descartes.

Si descartas la carta que acabas de coger y aleatoriamente destapas una carta que completa una fila de 3 cartas iguales, las tres cartas despejadas se lanzan a la pila de descartes.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

La ronda acaba tan pronto como las 15 cartas del display de alguno de los jugadores estén giradas o despejadas.

Ahora los demás jugadores tienen un último movimiento.

Es posible que un vecino nos de la vuelta a nuestra última carta. Esta regla no afecta a esta acción. Es decir, sólo los jugadores con las cartas boca arriba se liberan de la ronda final.

Al finalizar esta última ronda las cartas se giran. Aunque se creen filas o columnas con 3 cartas iguales, no podrán ser despejadas.

Los jugadores suman los valores de las cartas que les quedan en su display de 15 cartas. El resultado se apunta en un papel. El jugador con menos puntos gana la ronda.

Se juegan 3 rondas. Los puntos de todas ellas se suman. El jugador con menos puntos gana el juego.

¿Qué pasa si no te queda ninguna carta boca abajo en tu display de 15 cartas?

- No puedes realizar ninguna acción.
- El primer jugador al que ya no le quedan cartas boca abajo, empieza el final de la ronda. Tiene que conseguir la mínima puntuación solo en esta ronda. En caso contrario, sus puntos positivos, desafortunadamente contarán doble.

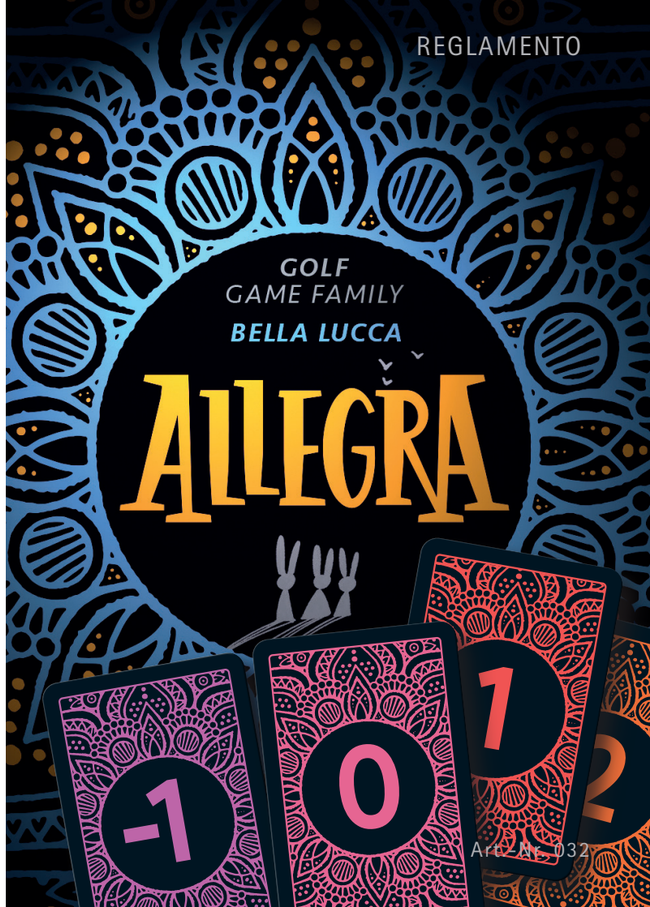
Si la puntuación es negativa, los puntos negativos se convierten en la mitad. Cosa que nos puede llevar a la mitad de puntos.

Características especiales:

- Negociaciones, consejos mutuos y recomendaciones están permitidas.
- Las cartas de las columnas comunes marcadas con fichas cuentan, por supuesto, también para el vecino correspondiente.
- Si un jugador puede despejar **todas las cartas** de su display de 15 cartas, conseguira un bono de puntuación de 10 puntos negativos.
- Para el juego con 2 jugadores el toc toc no se utiliza.
- Para el juego con 2 ó 3 jugadores, 2 cartas de cada valor serán retiradas. Se jugará con un total de 94 cartas.

VARIACIONES

- Los jugadores pueden decidir las rondas que se juegan por juego, al principio de la partida.
- Los jugadores pueden acordar una puntuación concreta. P.ej. 66 ó 77 puntos. Tan pronto como algún jugador alcance o exceda esa cantidad acaba el juego. El jugador con menos puntos gana.
- Cuando se juega ALLEGRA con los más pequeños puedes eludir el solicitar carta con el toc toc.

¡Diviértete recolectando, intercambiando, solicitando con el toc toc y despejando!

Made in Germany *© 2020 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH*
D-91486 Uehlfeld, Mühlenstraße 10, www.dreihasenspiele.de