

AMAZONAS

Participantes: 2 - 5 | Edad: 8 años o más | Duración: 30 minutos

La selva guarda innumerables secretos. Entre su colorida vegetación se esconden distintos animales. **Amazonas** es un juego de memoria y agilidad. Durante cinco rondas cada participante intentará obtener el **menor puntaje** recordando, descartando e intercambiando cartas.

COMPONENTES

1 reglamento, 119 cartas:



NÚMEROS DEL 0 AL 5
(8 DE CADA UNO)
Valores: 0 a +5 puntos



PEREZOSO x 16
Valor: +4 puntos



SAPO x 16
Valor: +4 puntos



ANACONDA x 8
Valor: +4 puntos



JAGUAR x 8
Valor: +4 puntos



MONO x 8
Valor: +4 puntos



TUCÁN x 8
Valor: -1 punto



DELFIN x 2
Valor: -2 puntos



CARTAS DE AYUDA x 5

OBJETIVO DEL JUEGO

En **Amazonas** cada participante tiene una colección de cartas frente suyo bocabajo. El objetivo es intentar mejorar esa colección, buscando tener el menor puntaje. En tu turno, si tienes suerte, podrás mejorar tu colección de cartas.

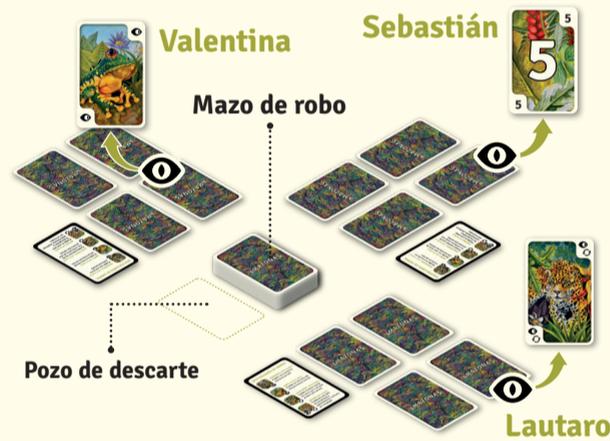
La partida llega a su fin luego de la **quinta ronda**. En cada ronda, si te arriesgas y dices "**Amazonas**" desencadenarás el final de la ronda. Puedes obtener un muy buen puntaje, siempre y cuando tengas la mejor colección de cartas. Al finalizar la quinta ronda, la persona que haya conseguido menos puntos en total será la ganadora. Al final del manual se describen las reglas para 2 personas y una variante básica.

Necesitarán papel y lápiz para registrar los puntos de cada persona entre ronda y ronda.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Reparte a cada participante una carta de ayuda. Si sobran, guárdalas en la caja, pues no serán usadas en esta partida.
- Baraja el resto de las cartas, y reparte 4 en secreto a cada participante bocabajo enfrente suyo, formando una cuadrícula de 2x2, tal como se muestra en la imagen de referencia.
- Antes de comenzar la ronda cada participante debe ver solo una de sus cartas en secreto, memorizarla, y luego dejarla bocabajo en su lugar.
- Deja el mazo con las cartas restantes en el centro de la mesa.

IMPORTANTE: en ningún momento puedes cambiar la posición de tus cartas.



Valentina, Sebastián y Lautaro se preparan para comenzar una partida de **Amazonas**. Junto con una carta de ayuda, cada participante recibe 4 cartas, ve una en secreto y luego la devuelve a su lugar.

DESARROLLO DE LA RONDA

La persona más salvaje es la **primera en jugar**. Los turnos avanzan hacia la izquierda, en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, cada participante debe realizar **una** de las siguientes acciones:

- Jugar una carta del mazo o del pozo de descarte.
- Decir "**Amazonas**" y desencadenar el fin de la ronda.

A. JUGAR UNA CARTA DEL MAZO O DEL POZO DE DESCARTE:

Toma la primera carta del mazo o del pozo de descarte. Luego de ver la carta en secreto, la persona de turno puede decidir entre:

- Intercambiar** la carta por una propia, ubicándola en su lugar. La carta reemplazada se coloca en el pozo de descarte bocarriba.
- Dejar la carta en el pozo de descarte bocarriba. **En caso de que sea una carta de animal proveniente del mazo de robo**, la persona de turno **puede** aplicar su efecto. Si es una carta de número el turno termina sin efecto.

Nota: solo se puede aplicar el efecto de las cartas de animal cuando provienen del mazo de robo, no de las cartas de un participante o del pozo de descarte.

Si se agota el mazo de robo, genera uno nuevo barajando el pozo de descarte.

B. DECIR "AMAZONAS" Y DESENCADENAR EL FIN DE LA RONDA:

Si una persona decide decir "**Amazonas**" esto será lo **único** que podrá hacer en su turno y saldrá automáticamente de la ronda. El resto de participantes tiene un último turno antes del fin de la ronda (ver "**Fin de la ronda y puntuación**"). Desde ese momento y hasta el fin de la ronda, las cartas de quien dijo "**Amazonas**" son inmunes a los efectos de las cartas de animal y el descarte salvaje.

Solo una persona puede decir "**Amazonas**" en cada ronda.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE ANIMAL



PEREZOSO: puedes ver una carta propia en secreto. Luego de mirarla debes regresarla a su lugar, bocabajo.



JAGUAR: puedes ver una carta de otra persona en secreto y, opcionalmente, cambiarla por una propia.



SAPO: puedes ver una carta de otro participante en secreto. Luego de mirarla debes regresarla a su lugar, bocabajo.



MONO: cada participante **mira una de sus cartas** y la entrega a una persona vecina. Quien descartó el mono decide si las cartas se desplazan a la izquierda o derecha. En caso de descartar un mono robado del mazo, es **obligatorio** usar su efecto.



ANACONDA: puedes cambiar una carta propia por la de otra persona (sin verlas).

Nota: al igual que con las otras cartas de animal, si alguien ya ha dicho "**Amazonas**", no se ve afectado por el efecto del mono.



TUCÁN Y DELFIN: son animales especiales muy difíciles de encontrar. En vez de realizar un efecto, ayudan entregando puntos negativos a quienes los posean entre su colección de cartas al final de la ronda.

DESCARTE SALVAJE

- El descarte salvaje es una oportunidad de **reducir tu colección de cartas**. Consiste en descartar una carta propia o ajena, lo cual podrá hacerse siempre y cuando **esta carta sea igual a la carta visible del pozo de descarte**. Esta acción la puede realizar **cualquier participante**, en **cualquier momento** de la ronda, independiente de quien esté de turno.
- En caso de eliminar una carta ajena, la persona que realizó el descarte salvaje entrega, boca abajo y sin verla, una de sus cartas a la persona afectada, reemplazando la carta recién descartada.
- Una vez resuelto un descarte salvaje la persona de turno realiza el efecto de la carta que descartó con normalidad.

¡RÁPIDO!

Solo la primera persona en colocar la carta en el pozo de descarte, podrá realizar un descarte salvaje. Cualquier persona que lo haga después debe devolver la carta a su lugar y recibir como penalización la primera carta del mazo de robo, boca abajo y sin verla. No hay límite de cartas que cada participante puede tener.

¡A VECES LA MEMORIA FALLA!

Si la carta descartada no coincide con la carta del pozo, la persona la devuelve a su lugar y recibe como penalización la primera carta del mazo de robo, boca abajo y sin verla. Esa persona no podrá volver a hacer un descarte salvaje ese turno.

Nota: nadie puede quedarse sin cartas enfrente. Si eso ocurre, esa persona debe dejar enfrente suyo, sin mirar, la primera carta del mazo de robo.



Sebastián deja sobre el pozo de descarte un perezoso. Como recuerda tener otro perezoso entre sus cartas, realiza un descarte salvaje. Lamentablemente para Sebastián la carta que descarto es un 5, por lo que la devuelve a su posición, y recibe la primera carta del mazo de robo como penalización. Luego Sebastián realiza el efecto del perezoso.



Lautaro deja sobre el pozo de descarte un 3. Valentina, que conocía una de las cartas de Sebastián, rápidamente toma una de sus cartas y la coloca en el pozo boca arriba. Efectivamente es otro 3, por lo que el descarte salvaje es exitoso. En recompensa, Valentina le entrega una de sus cartas a Sebastián, quien no puede verla.

Nota: el único momento en que **no se puede realizar un descarte salvaje** es en medio de los efectos del jaguar o del mono. Se debe esperar a completar estos efectos para llevarlo a cabo.

FIN DE LA RONDA Y PUNTUACIÓN

Si alguien decide usar su turno en decir **“Amazonas”**, el resto juega un último turno y luego el grupo completo revela sus cartas simultáneamente y se procede a contar el puntaje de la ronda.

Si la colección de cartas de quien dijo **“Amazonas”**:

- Efectivamente es la colección con el menor puntaje, esa persona obtiene exactamente -5 puntos esa ronda (independientemente de su colección de cartas).

Nota: si la suma de sus cartas es inferior a -5, obtiene tantos puntos como la suma de sus cartas.

- No es la colección con el menor puntaje, esa persona obtiene exactamente +5 puntos esa ronda.

Nota: si la suma de sus cartas es mayor a 5 puntos, obtiene tanto puntos como la suma de sus cartas.

- Empata en el menor puntaje con otra colección, la persona que dijo **“Amazonas”** obtiene en esa ronda tantos puntos como el puntaje de su colección de cartas en mesa.

El resto del grupo obtiene el puntaje que sumen sus cartas al final de la ronda. **Es posible obtener 0 puntos, puntajes positivos o negativos**. Usa lápiz y papel para registrar los puntos en la cuenta de cada participante.

Nota: al momento de registrar los puntos, rodea con un círculo el puntaje de la persona que dijo **“Amazonas”** (solo si fue de manera exitosa). Esto es importante para resolver un posible empate.



Valentina, pensando que tiene la mejor colección de cartas en la mesa, dice **“Amazonas”**. Sebastián y Lautaro juegan su último turno, luego el grupo completo revela sus cartas y procede a contar los puntos. En esta oportunidad, Valentina efectivamente tiene el mejor puntaje sobre la mesa, por lo que obtiene -5 puntos. En esa ronda Sebastián obtiene +3 puntos y Lautaro +6 puntos.



Lautaro en la ronda siguiente, pensando que tiene la mejor colección de cartas en la mesa, dice **“Amazonas”**. Valentina y Sebastián juegan su último turno, luego el grupo completo revela sus cartas y procede a contar los puntos. Lamentablemente, en esta oportunidad Valentina tiene un puntaje menor que Lautaro. Como no es el mejor puntaje sobre la mesa, Lautaro obtiene +5 puntos. En esa ronda Valentina obtiene -3 puntos y Sebastián +5 puntos.

COMENZANDO UNA NUEVA RONDA

Quien dijo **“Amazonas”** en la ronda anterior debe barajar todas las cartas y preparar la nueva ronda siguiendo los mismos pasos descritos anteriormente. Esa persona comienza la nueva ronda.

FIN DEL JUEGO

La persona que tenga el menor total acumulado al completar la **quinta ronda** ganará el juego. En caso de empate, ganará la persona que haya dicho más veces **“Amazonas”** exitosamente. Si el empate persiste, las personas empatadas deberán jugar una partida de **Amazonas**, en el Amazonas.

AMAZONAS PARA 2 PERSONAS:

Para 2 personas, se aplican los siguientes cambios en las reglas:

- Cada vez que termina una ronda reúne las cartas del pozo de descarte y las que quedaron enfrente de cada participante, y déjalas a un costado boca arriba formando un mazo de descarte acumulado entre partidas.
- La nueva partida se prepara con lo que queda del mazo de robo, sin barajar. Comienza la persona que dijo **“Amazonas”** la ronda anterior.
- En vez de anotar los puntos, solo anota quien ganó la ronda. En caso de empate, gana la ronda quien no dijo **“Amazonas”**. La primera persona en ganar 3 rondas es la ganadora.
- En caso de que se agote el mazo de robo antes de que alguien gane 3 rondas, voltea el mazo de descarte acumulado, sin barajar, y usalo como nuevo mazo de robo.

VARIANTE BÁSICA:

Retira las cartas de mono antes de comenzar a jugar, estas no serán usadas durante la partida. El resto del juego funciona igual. Recomendamos usar esta variante para la primera partida.

Amazonas es un juego de la familia del Tamalou, un juego tradicional de naipes originario del medio oriente y difundido en varios países europeos.