

LOYO!™

Instrucciones para jugar:

EDADES: 7 en adelante

JUGADORES: 2 a 6

CONTENIDO:

El juego contiene 65 cartas: cinco cartas numeradas “1 a 9” (Valor igual al número); diez cartas “**LOYO!**” (Valor cero); Diez cartas “**OH NO!**™” (Valor **quince**); un dado y una tarjeta de puntaje.

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es obtener la cantidad menor de puntos después de 6 rondas de jugar.

ESTRATEGIA:

1. Tratar de obtener cartas “**LOYO!**” y evitar las cartas “**OH NO!**”
2. Mantener las cartas valoradas a tres puntos o menos.
3. Gritar “**LOYO!**” y ganar la ronda para tirar el dado y deducir puntos del total.
4. Concentrarse.

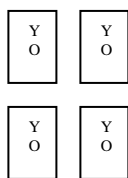
EMPEZAR EL JUEGO:

1. Preparar la tarjeta de puntaje, anotando el nombre de cada jugador.
2. Mezclar la baraja y repartir 4 cartas a cada jugador **boca abajo**.

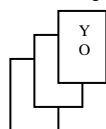
El que reparte pone las cartas restantes en el centro. La carta de encima está puesta boca arriba al lado de la baraja y se llaman *las muertas*.

Posición de cartas:

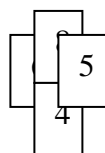
Cartas de jugador



Baraja



Las muertas



JUGAR:

1. Cada jugador escoge dos cartas para ver. Deben de tener cuidado de no revelar las cartas a los demás. Las dos cartas entonces están devueltas a su posición original, boca abajo.
2. El jugador a la izquierda del repartidor empieza a jugar (en el sentido de las agujas del reloj).

Ojo: Jugadores deben recordar el valor de cada carta, como no se permite al jugador ver las cartas de nuevo, menos cuando se reemplaza con otra.

3. Cuando le toca el turno, el jugador tiene las siguientes opciones:
 - a. Sacar una carta de la baraja y reemplazarla con una de las que ya tiene, <O>
 - b. Reemplazar la carta de encima de *las muertas* con una carta de las que ya tiene, <O>
 - c. Sacar una carta de la baraja y ponerla en *las muertas*.

Ojo: El jugador puede reemplazar una carta de las suyas que ya examinó (o) una que no examinó.

4. Para acabar la ronda, un jugador grita “**LOYO!**” cuando cree que tiene la cantidad menor de puntos. Tiene que gritar “**LOYO!**” *antes* de desechar una carta en *las muertas*.
5. Después de que un jugador grite “**LOYO!**” se permite que cada uno tome un turno adicional, menos él que gritó “**LOYO!**”
6. Después del turno final de cada jugador, se revela cada uno sus cuatro cartas a la vez para determinar la cuenta.
7. El jugador que gritó “**LOYO!**” debe tener la cuenta más baja. Entonces decide antes de tirar el dado si quiere:

- a. Deducir puntos de su cuenta (se acepta las cuentas negativas), **o**
 - b. Añadir puntos a la cuenta de un rival que él escoja.
8. Sólo el jugador que grita “**LOYO!**” y gana la ronda puede tirar el dado.
9. Si el jugador grita “**LOYO!**” y *no* tiene la cuenta más baja, se **duplica** su total.
10. Se barajan las cartas antes de empezar una ronda nueva.
11. Al acabar 2 rondas, se suma la cuenta de cada uno.
- a. Los jugadores que superan la cuenta más baja por 20 puntos o más seguirán las reglas de “**LOYO! Catch Up™**” en las rondas 4, 5, y 6.
12. Instrucciones de “**LOYO! Catch Up™**”:
- a. El jugador grita “**LOYO!**” y gana la ronda con la cuenta más baja.
 - b. Al sumar las cartas, se tira el dado. El jugador puede **deducir de su cuenta el valor triple del dado**.
 - c. Se suma la cuenta en la tarjeta de puntaje (se permite las puntas negativas).
 - d. Cuando el jugador ha llegado dentro de 20 puntos de él con la cuenta más baja, ya no tiene que seguir “**LOYO! Catch Up**”.

EMPATAS:

13. Si un jugador grita “**LOYO!**” y se empata con otro, él que gritó pierde, y se duplica su cuenta. Si un jugador grita “**LOYO!**” y tiene una cuenta de cero, tiene que tirar el dado y se suma el valor del dado a su cuenta.

14. Cuando se acaba la baraja:

En el caso de que se acabe la baraja sin que nadie grite “**LOYO!**”, se duplica la cuenta de todos, menos el jugador con la cuenta más alta.

15. El juego se acaba después de 6 rondas.

16. El jugador con la cuenta más baja **gana**.

*** VARIACIONES DEL JUEGO ***

A. **LOYO! Challenge™**

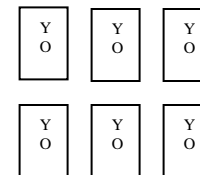
Después de ver sus primeras dos cartas y antes de empezar el juego, el repartidor pregunta si alguien quiere gritar “**LOYO!**”. Si grita “**LOYO!**”, se permite que cada uno (incluso el gritador) tome un turno.

- 1. Después de su turno, cada jugador revela sus cuatro cartas.
- 2. Si el jugador que grita “**LOYO!**” tiene la cuenta más baja, se suma sus puntos como son (sin dado), pero ¡se duplica los puntos de los demás!
- 3. Si el jugador que grita “**LOYO!**” *no* tiene la cuenta más baja, se duplica sus puntos, pero se suma los puntos de los demás como son.

B. **LOYO! Headache™**

Jugar con 6 cartas en lugar de 4. Cada jugador ve 3 cartas y sigue las instrucciones anotadas.

Presentación de cartas:



Jugar **LOYO!** original o con variaciones.

Preguntas, dirigirse a:

Pfun, PO Box 122, Mason OH 45040 - 0122