

# AMNESIA

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR A AMNESIA

El juego es para 2-6 jugadores de 12 años o más. Cada jugador comienza con cuatro cartas, y se reparten boca abajo acomodando dos arriba y dos abajo, de modo tal que formen dos filas y dos columnas.



El resto del mazo, se colocan en una "Pila de Cartas" boca abajo.

Al lado del mazo se debe designar un espacio para una Pila de Descarte. La carta de arriba debe ser colocada en la pila de descarte y el juego comienza!

## OBJETIVO

El objetivo del juego es sumar la menor cantidad de puntos.

## REGLAS DE AMNESIA

El primero en jugar es el jugador a la derecha de la banca y el juego sigue el sentido contrario a las agujas del reloj.

Cada jugador ve dos (las de abajo) de sus cuatro cartas luego que se ve la carta de la pila de descarte.

Si un jugador ve sus cartas antes de esto, recibirá una penalidad de una carta la cual no podrá ver.

Si un jugador ve más de dos cartas, recibirá una penalidad de una carta por cada carta extra que vea, la/s cual/es no podrá ver.

El primer jugador levanta una carta del mazo o la pila de descarte, en el primer caso podrá optar por cambiarla por alguna de sus cuatro cartas o descartarla, en cambio, si levanta una carta de la pila de descarte solo podrá cambiarla por una de sus cartas.

Continúa el jugador siguiente de la misma manera.

El turno de cada jugador comienza cuando levanta una carta y termina cuando descarta.

Luego de la primera vuelta, es decir, cuando termina el turno del repartidor, cualquier jugador podrá descartar, fuera de turno, las cartas que sean iguales a la última de la pila de descarte, haciendo contacto una con la otra sobre la pila de descarte.

Si al momento del descarte, las cartas no son iguales, recibirá una penalidad de dos cartas, las cuales no podrá ver.

Si un jugador levanta una carta con la intención de descartarla, en todos los casos, está obligado a descartarla.

Cualquier acción indebida, que no este contemplada en este reglamento, será penada con una carta.



## CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales, otorgan los siguientes poderes a los jugadores una vez que las descartan.



• 7 DJ: Mezcla las cartas a cualquier compañero.



• CIENTIFICO: Ve una carta propia.



• LADRON: Cambia una carta propia por la de cualquier compañero.



• DETECTIVE: Ve una carta de cualquier compañero.



• PESCADOR: Levanta una carta del mazo y sin mirarla la coloca con sus cartas.

Si un jugador descarta una carta con poder y no ejerce su acción, cualquier jugador podrá exigirle el cumplimiento de la acción antes de que el jugador siguiente termine su turno.

Las cartas especiales pierden su poder en tres oportunidades, cuando son descartadas fuera de turno y cuando se juega la primer y ultima mano de cada jugador.

La mano termina cuando un jugador cree sumar 6 puntos o menos entre sus cartas y en su turno da aviso al resto de los jugadores al grito de "Amnesia". Se seguirá la ronda hasta que llegue nuevamente el turno de ese jugador.

Si el jugador que gritó amnesia, suma entre 0 y 5 puntos, descontará 10 puntos de la sumatoria total.

Si el jugador suma 6 puntos, no se modificará la sumatoria total (cero).

Si el jugador suma entre 7 y 10 puntos, recibirá una penalidad de 10 puntos extras en la sumatoria total.

Si el jugador suma más de 10 puntos, recibirá una penalidad de 20 puntos extras en la sumatoria total.

El resto de los jugadores sumará los valores de sus cartas y esa será su puntuación.

## VALOR DE LAS CARTAS

Cada carta tendrá el valor que indica la misma a excepción de:

• CIENTIFICO, LADRON, DETECTIVE y PESCADOR: Valor 11 puntos.

• JOKER: Valor 0 puntos.

## FINALIZACION DEL JUEGO

Se puede optar por la opción clásica, a 80 puntos o la opción turbo, a 40 puntos.

El juego termina cuando uno o más jugadores superan dicha puntuación, considerándose estos como perdedores y el jugador con menos puntos como ganador.

## REGLAMENTO DE PRENDAS

La o las prendas, deben ser fijadas antes de comenzar la partida, dando por hecho que todos los participantes del juego, la aceptaron.

Aquel o aquellos jugadores que, habiendo superado la puntuación establecida, no cumplan la prenda correspondiente, no se les permitirá volver a jugar a este juego, y será recordada como "la persona que no cumple las prendas".