



CONTENIDO: 74 CARTAS
4 DADOS PARA CONTAR VIDAS



FLAMALAMA

DE QUÉ TRATA EL JUEGO

Estás rodeado de magia, caos, enemigos y... ¿gallinas? Ejem, como sea, corre y ponte a salvo, porque todos te quieren destruir. Toma lo que sea que puedas encontrar y arrójaselo al primero que se mueva. Sí, confía en mí, todos son tus enemigos, y si no lo son ahora, pronto lo serán. Recuerda mis palabras y sobrevivirás; dispara primero, golpea después y pase lo que pase, no toques al dodo.



En este juego todo vale, el daño es injustificadamente alto y que te maten antes de tu turno es algo que puede pasar. Si pierdes esta ronda no olvides vengarte en la siguiente... y en la otra, y la que sigue. En este mundo no hay amigos, solo personas a las que debes eliminar para ganar.

¿Estás familiarizado con el término “daño letal”?



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para preparar el juego solo debes barajar las cartas y poner 8 de estas boca abajo al centro de la mesa. Luego pon el mazo restante a uno de los costados de las cartas centrales como muestra la imagen.



A cada jugador se le entrega un dado para que cuente sus vidas.

Finalmente, reparte del mazo 3 cartas a cada jugador y estarán listos para empezar.

¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores inician el juego con 10 vidas.

Entre los jugadores deberán decidir quién inicia el juego y luego quiénes seguirán en orden. Ese orden se mantendrá durante toda la partida.

En su turno, cada jugador debe robar una carta y puede hacer una acción. Jugar una carta desde tu mano se considera una acción.

Los jugadores deben robar de cualquiera de las 8 cartas al centro, no del mazo. Una vez que el jugador haya robado, los espacio vacíos deberán reponerse de las cartas del mazo.

Cada carta del juego tiene escrito lo que hace. Si dice que puedes robar una carta extra, ¡pues así es! ¿Que tienes más acciones? Entonces puedes jugar más cartas.

¿Y en el caso del daño? Lo adivinaste, está descrito en las cartas. Si una carta dice “Daña 2”, significa que hace 2 puntos de daño a un oponente a elección. Si una carta hace daño a más de un jugador, estará especificado en su texto.

Un turno acaba cuando un jugador no tiene más acciones o cuando decide pasarle el turno al jugador que sigue, haya hecho algo o no.

¿QUÉ SON LAS CARTAS TRAMPA?

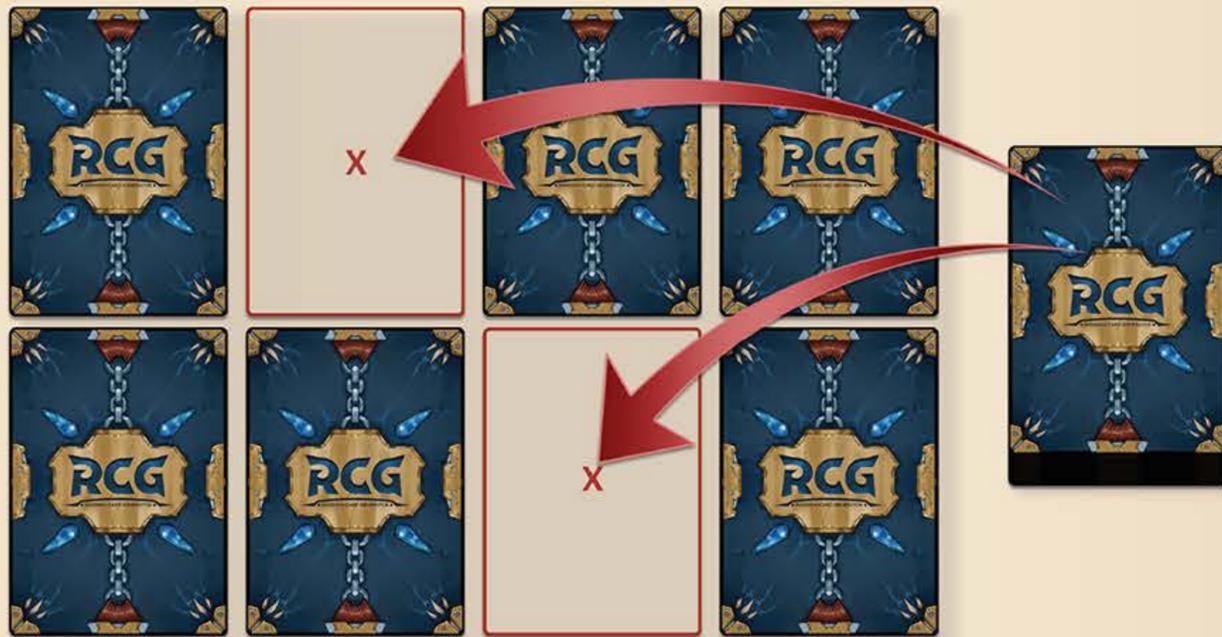
Son cartas que se juegan como una acción cualquiera, pero que entran al juego boca abajo y permanecen ahí hasta que tú decidas activarlas. Activarlas es gratis y puede hacerse en cualquier momento, incluso en el turno de tus oponentes.

OTRAS REGLAS

Las cartas de “Bloqueo” previenen daño desde el momento en que las juegas hasta el comienzo de tu próximo turno. Puedes considerarlas como puntos de vida “temporales”. Si una carta dice “Bloquea 3”, los 3 próximos puntos de daño que recibas serán ignorados. Luego de eso, cualquier daño extra será descontado de tus puntos de vida de manera normal.

Finalmente, no puedes curarte más que tu cantidad de puntos de vida iniciales. Sería raro, así no funciona la biología.

PKOOOOK! Recuerda siempre robar y reponer las cartas del tablero.



QUIÉN GANA EL JUEGO

El primer jugador en eliminar al resto, o el último en quedar en pie, (como prefieran verlo) gana la partida.

Si por alguna razón al final de un turno todos los jugadores están muertos, se considera un empate y se empieza de nuevo.

Gana el juego el primer jugador en ganar 3 partidas.

EXTRA!

Cuando una partida acaba e inicia la siguiente, no se reponen las cartas del centro de la mesa, estas se mantienen para la próxima partida y se reparten a cada jugador 3 cartas del mazo nuevamente. El mazo no se repone ni se baraja hasta que se acaban todas sus cartas.

INTERACCIONES

1.- Pollo de campo: Siempre el daño es devuelto directamente al jugador que jugó la carta de daño, por lo que si usas el pollo de campo para devolver el daño de una carta de “Vial de veneno”, “Mina con espinas” o “Casteo bola de fuego”, ese daño vuelve contra ti mismo, no se puede redireccionar contra otra persona.

2.- Ya estás muerto: Si un oponente te lanza esta carta, pero pierde antes del inicio de su turno, la carta y sus efectos desaparecen junto a él y sus ilusiones de causarte daño. Incluso en este juego tenemos algún tipo de concepto de “justicia”.

3.- Sabio interdimensional: Si usas esta carta para entregarle a un oponente “Mina con espinas” o “Vial de Veneno” estas le hacen efecto en el instante a quien las recibe, así que, sí, se pueden usar de manera ofensiva.

3.1.- Sabio interdimensional: Si al momento de jugar esta carta, no tienes cartas en la mano, aún así su efecto se lleva a cabo, es decir, recibes las cartas de la mano de tu adversario y a cambio le entregas nada. Lo sabemos, nuestro concepto de justicia es una farsa.

4.- Bárbaro hobbit: Esta carta duplica el daño de cualquier carta que haga 3 o menos puntos de daño, eso significa que si una carta de daño variable como “Apuesto todo”, “Nerdimonio” o “Armas de juguete” hacen un total de daño menor o igual a 3, sí serán duplicadas por el Bárbaro hobbit. Por cierto, se duplique el daño o no, de todas formas obtienes la acción extra.

5.- Pacto de sangre: Es totalmente válido que uses una carta de daño contra ti mismo con el solo fin de robar cartas. Al “Pacto de sangre” no le importa desde dónde proviene el daño, solo que se descuenta efectivamente de tus puntos de vida.