

# LOBO 77



„Uno siempre es él burro...”

Jugadores: 2 – 8

Edad: desde 8 años

---

reglas del juego

- 1 carta „76”
  - 4 cartas „0”
  - 4 cartas „-10”
  - 4 cartas „x2”
  - 5 cartas „cambio de dirección”
  - 6 cartas de números dobles „11”, „22”, „33”, „44”, „55”, „66”
  - 8 cartas „10”
  - 24 cartas repetidas 3 veces desde el 2 hasta el 9
  - 24 fichas
- 

## IDEA DEL JUEGO

Por turno los jugadores descartan cartas y suman sus valores. El objeto del juego es no llegar hasta el „77” con una de sus propias cartas. El que llegue a este número o lo supere, pierde una ficha.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Elegir un moderador. Este repartirá 3 fichas a cada jugador y a continuación **5 cartas**. El resto de las cartas se coloca en el cen-

tro de la mesa. Estas cartas forman el montón de cartas boca abajo. Quien se descarta de una carta, inmediatamente coge una nueva de este montón. Así cada jugador siempre tiene 5 cartas en su mano.

## COMO SE JUEGA

Empieza el jugador que está sentado a la izquierda del moderador. El pone una carta boca arriba al lado del montón de cartas boca abajo y así forma el montón de descarte. El jugador dice el número a todos y coge una carta nueva del montón. Los otros jugadores siguen igualmente en el orden de las agujas del reloj. Cada jugador pone una carta de su mano en el montón de descarte y suma el número dicho anterior con el número que hay en su carta.

**Ejemplo:** Juan empieza el juego, pone un „10” y dice „diez”. Después coge otra carta. A su izquierda esta sentada Linda. Ella pone un „9”, lo suma y dice „diecinueve”. Después ella también coge otra carta.

### ¡Importante!

Si el montón de cartas boca abajo está terminado, se debe bajar las cartas del montón de descarte y ponerlas como nuevo montón de cartas boca abajo.

Si un jugador olvida coger una quinta carta, tendrá que seguir jugando con solo 4 cartas hasta el final de la partida.

## NÚMEROS DOBLES

Hay 6 cartas con números dobles.

Los números dobles en este juego tienen dos significados y consecuencias:

**Primero** las cartas con números dobles funcionan como „**acelerador**”, porque para el próximo jugador podría ser el final de la partida, si no tiene ninguna carta que le „salve”.



### „Número doble 11”

Se juega y se suma las cartas con números dobles igual que las cartas normales. Mientras más tarde el jugador las utilice, más difícil será descartarse de ellas después.

**Segundo**, si se llega a un **número doble** durante una partida, se pierde una ficha.

**Ejemplo:** Linda llegó hasta la suma diecinueve. El tercer jugador Paco pone una „3” y así llega a la suma veintidós, que es un número doble. Por esto Paco pierde una ficha.

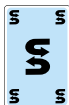
## CARTAS DE ACCIÓN



Cuando alguien pone la carta „-10”, se sustraen 10 puntos de la suma anterior. Así también pueden salir números por debajo de cero.



La carta „0” normalmente se juega en situaciones amenazadoras. Se dice la suma anterior y el problema se pasa al próximo jugador.



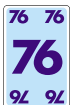
Si un jugador juega la carta „cambio de dirección”, él dice la suma anterior otra vez, y la dirección del juego cambia hasta que alguien ponga otra carta „cambio de dirección”.

**Ejemplo:** La dirección del juego está en el orden de las agujas del reloj y un jugador juega una carta „cambio de dirección”, entonces el jugador que continúa el juego es él que está a su derecha.



Si un jugador pone la carta „x2”, la suma se queda igual y sigue el próximo jugador. Este jugador tiene que poner dos cartas y después robar dos cartas nuevas.

**¡Importante!** Encima de una carta „x2” no se debe poner otra carta „x2”.



Un jugador que pone la carta „76” normalmente pierde una partida y entonces una ficha porque la suma será 77 o por encima, a menos que la suma anterior fuera 0 o por debajo.

### FIN DE LA PARTIDA

Quien dice la suma 77 o una suma más alta, inmediatamente termina una partida y debe dar una ficha. El moderador baraja las cartas y las reparte. Empieza una partida nueva.

### NADAR

Si un jugador ha dado su última ficha, está „nadando”, es decir la próxima vez que pierde, el juego termina para él.

### FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando solamente queda un jugador. El es el ganador.

# LOBO 77

„Alguém sempre será subtraído...”

Jogadores: 2 – 8      Idade: maiores de 8 anos

regras do jogo

- 1 carta „76”
- 4 cartas „0”
- 4 cartas „-10”
- 4 cartas „x2”
- 5 cartas „mudança de direcção”
- 6 cartas tipo dobradinhas „11”, „22”, „33”, „44”, „55”, „66”
- 8 cartas „10”
- 24 cartas de 2 a 9, três de cada
- 24 fichas

### IDEIA DO JOGO

Cada jogador abaixa uma carta e soma o seu valor ao do jogo. O objectivo do jogo é evitar somar „77” ao usar as suas cartas. O jogador que atingir este valor, ou ultrapassá-lo, perde uma ficha.

### COMO PREPARAR O JOGO

Escolher um responsável de mesa. Ele dará 3 fichas para cada jogador e, em seguida, 5 cartas. O resto das cartas são coloca-

das no centro da mesa. Estas cartas devem ficar viradas para baixo e formar um monte. Quem abaixa uma carta, imediatamente deve pegar outra do monte. Desta forma cada jogador sempre terá 5 cartas na mão.

## COMO SE JOGA

Começa a jogar a pessoa sentada ao lado esquerdo do responsável de mesa. Ele coloca uma carta virada para cima ao lado do monte de cartas, dando início a um outro monte, o monte de cartas descartadas. O jogador diz o número a todos e pega uma nova carta do monte. O jogo segue em sentido horário e todos os jogadores fazem a mesma coisa. Cada jogador coloca uma carta de sua mão no monte de cartas descartadas e soma o número que foi dito pelo jogador anterior com o valor da sua carta.

**Por exemplo:** João começa a jogar. Abaixa um „10” e diz „dez”. E pega outra carta. Ao seu lado esquerdo está sentada Isabel, que abaixa um „9” e diz „dezanove”. E, em seguida, pega uma carta.

### Importante!

Caso o monte de cartas termine, deve-se embaralhar as cartas do monte de cartas descartadas e colocá-las no lugar do monte de cartas viradas para baixo.

Se um dos jogadores esquecer de comprar a quinta carta, ele terá que continuar a jogar com apenas 4 cartas até o final da partida.

## DOBRADINHAS

Existem seis cartas que são dobradinhas. As dobradinhas neste jogo podem significar e resultar em duas coisas:

**Primeiro:** as cartas com dobradinhas funcionam como um „acelerador”, porque para o próximo jogador, elas podem significar o fim do jogo, caso ele não tenha nenhuma carta que o „salve”.



### „Dobradinha 11”

Ela deve ser abaixada e somada da mesma forma que as demais cartas. Quanto mais demorar para utilizá-la, mais difícil será descartá-la depois.

**Segundo:** quando a soma resulta em uma **dobradinha**, o jogador perde uma ficha.

**Por exemplo:** Isabel somou dezanove. O próximo jogador, Paulo, abaixa um „3” e diz „vinte e dois”, que é uma dobradinha. Ao fazer isso, Paulo perde uma ficha.

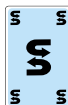
## CARTAS DE AÇÃO



Quando alguém abaixa a carta „-10”, deve-se subtrair 10 pontos da soma anterior. Desta forma, pode ser que se chegue a um número abaixo de zero.



A carta „0” normalmente é usada em situações que a soma parece resultar difícil. O jogador diz a soma anterior e passa o problema ao próximo jogador.



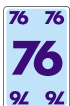
Caso um jogador abaixe uma carta „**mudança de direcção**”, ele repete a soma anterior, e a direcção do jogo muda até que alguém abaixe outra carta „mudança de direcção”.

**Por exemplo:** Se o jogo está indo em sentido horário e um jogador abaixa a carta „mudança de direcção”, passa a ser a vez do jogador a sua direita.



Quando um jogador abaixa a carta „x2”, a soma fica igual e é a vez do próximo jogador, que deverá abaixar duas cartas e comprar duas.

**Importante!** Não está permitido colocar uma carta „x2” em cima de outra carta „x2”.



O jogador que abaixar a carta „76” quase sempre perderá uma ficha, porque a soma será igual ou superior a 77, mas pode ser que a soma esteja em zero ou em negativo e ele não perca.

### FIM DA PARTIDA

Uma partida acaba quando a última soma anunciada é igual ou superior a 77. O jogador que diz este valor perde uma ficha. O responsável de mesa recolhe, embaralha e distribui as cartas para dar início a uma nova partida.

### AREIA MOVEDIÇA

Quando um jogador devolve a sua última ficha, ele está „afundando”, ou seja, a próxima vez que ele perder, ele sai do jogo.

### FIM DO JOGO

O jogo termina quando sobra um único jogador. Ele é o vencedor.



A lively family game with a sprinkling of pepper !

Players: 2 - 8

Age: 8 and over

- 
- 1 Instructions
  - 4 “0” cards
  - 4 “-10” cards
  - 4 “2 x” cards
  - 5 “Change direction” cards
  - 6 Doublet cards “11”, “22”, “33”, “44”, “55”, “66”
  - 8 “10” cards
  - 24 cards, 3 of each value from 2 to 9
  - 24 Chips
- 

The aim of the game is not to total “77” or any of the doublet figures when adding up the cards. If you do, you must pay a penalty with your chips. Once these have been used up, you have to drop out of the game.

### PREPARATION

Each player is given 3 chips. The players choose a dealer who shuffles and deals the cards. Each player is given 5 cards. The remaining cards make up the pack, which is placed face down in the middle of the table. When a player puts down a card,

he immediately takes a new card from the pack, so that each player always has 5 cards in his hand.

## THE GAME

The player sitting to the left of the dealer starts the game. He puts one of his cards down face up, next to the pack, starting the discard pile. The player says the number of his card out loud and takes a new card from the top of the pack. The other players follow in clockwise order. Each player puts a card on the discard pile, adds the value of his card to the previously stated number and says the new total out loud.

**Example:** Richard starts the game, discarding a “10” card and saying “ten” out loud. He then takes a new card. Julie is sitting next to him on his left. She discards a “9” card, adds the values and says “nineteen” out loud. She too replaces her 5th card from the pack.

## DOUBLETS

The pack contains 6 doublet cards.

Doublets have two meanings and effects in this game:

**Firstly**, these cards act as “accelerators”, because the next player may have to drop out of the round if he cannot “save” himself with suitable cards.

Secondly, you have to forfeit a chip as soon as you encounter a doublet in the course of a round.

**Example:** The round has reached a total of “19” after Julie has had her turn. Peter, the third player discards a “3”, reaching a total of “22”, a doublet. Peter has to forfeit a chip.

## END OF THE ROUND

The player who has to call a total of “77” or above finishes a round of the game and must forfeit all of his chips. The player

who started the round shuffles the cards and deals them out to start a new round.

## SWIMMING

A player “swims” if he has had to forfeit his last chip. This means that he has to drop out of the game if he loses again

## IMPORTANT

When the pack has been used up, the discard pile is shuffled again and turned face down as the new pack.

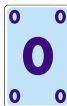
If a player forgets to replace his 4th card, he must continue through to the end of the round with only 3 cards.

## ACTION CARDS

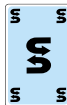
Action cards add excitement to the game.



Playing the “-10” card subtracts 10 points from the previously called total. The new total must be called out loud. (This total may also be a minus number, less than “0”.)



The “0” card is usually used in uncomfortable situations. The previously called total is repeated and the problem is passed on to the next player.



Playing a **Change direction** card results in the previously called total being repeated and the direction of play is reversed until another change of direction card is played, restoring the original direction of play.

**Example:** The playing order is clockwise and one of the players discards a change of direction card. The next player to have a turn is the player on his right instead of the player on his left.



If a player puts the “2 x” card on top of the discard pile, the total number of points remains unchanged and the next player in the direction of play must put down two cards. The player who has to put down two cards may replace both of these cards from the pack.

**Important:** The player whose turn it is after a “2 x” has been played, may not put another “2 x” card on top of the other one as his first card.



### “Doublet 11”

The doublet cards are played and added up in exactly the same way as the other cards. It becomes increasingly difficult to play these cards as the round progresses. They act as so-called “barrier cards”.

## THE END OF THE GAME

The game is over when only one player with chips is left in the game.