

LAMA

Le jeu de dés

8+

2
6

20^{min}

Un jeu de Reiner Knizia, illustré par Rey Sommerkamp et Barbara Spelger

BUT DU JEU

LAMA : Lâche ta MAin... mais en lançant des dés ! Comme dans *LAMA*, les lamas vous permettent de vous débarrasser de vos points, le gagnant étant celui qui en a le moins. Lancez les dés et obtenez les bonnes valeurs. Si vous n'avez pas les valeurs indiquées par les dés devant vous, vous devez prendre une carte supplémentaire de la rangée Lama. Quittez la manche au bon moment, pour éviter de ramasser un max de points !

En fin de manche, chaque valeur qu'il vous reste vous rapporte des points. Si vous obtenez trois lamas, vous pouvez rendre des points. Montrez aux autres joueurs votre talent au lancer de dés !

CONTENU

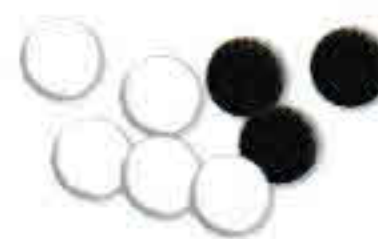


3 dés Lama



43 cartes

7 lamas + 6 cartes de chaque valeur (1 à 6), dont 7 cartes avec dos lamas noirs (rangée Lama)



70 jetons Points

20 jetons noirs qui valent 10 points, 50 jetons blancs qui valent 1 point

MISE EN PLACE

Placez les sept cartes avec des lamas noirs au dos, face valeur visible, en rangée croissante au milieu de la table. Il s'agit de la « rangée Lama ». Mélangez toutes les cartes avec des lamas gris au dos, face cachée, et distribuez-en six par joueur. Chaque joueur étale ses cartes en rangée, face visible, devant lui. Mettez les cartes restantes de côté, elles ne seront pas utilisées pour cette manche. Placez les jetons Points à proximité, prenez les dés et lancez-les !



Dos de carte avec des lamas noirs



Marc



Jérôme



Rangée Lama



Gauthier



Aurélia

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches. Le plus jeune joueur joue en premier. À chaque tour, vous devez choisir l'une des actions suivantes :

- Lancer les dés
- Quitter la manche
- Le joueur à votre gauche joue après vous, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancer les dés

Lancez les trois dés et appliquez les consignes suivantes, selon le résultat :

- Si au moins un dé montre une valeur présente dans votre rangée, bien joué ! Chaque dé vous permet de défausser une carte de la même valeur. Vous devez défausser au moins une carte, mais vous n'êtes pas obligé de défausser toutes les cartes correspondantes.

Aurélia a obtenu 1, 3 et un lama aux dés. Elle défausse un 3 et un lama. Elle aurait pu garder son 3 ou son lama, qui a plus de chances de sortir.



- **Pouvoir spécial :** les trois dés présentent un lama : félicitations ! Si vous avez des jetons Points, vous pouvez en remettre un dans la réserve. Vous rendez le jeton de votre choix, quelle que soit sa valeur (1 ou 10 points) ! Si vous n'avez pas de jeton, il ne se passe rien, votre tour est fini. Les trois dés présentent des valeurs que vous n'avez pas : dommage ! Vous devez prendre une carte de la rangée Lama, de la même valeur que l'un des dés de votre lancer, et la placer dans votre rangée. Il y a désormais une carte de moins dans la rangée Lama.



Jérôme a obtenu 2 et deux lamas aux dés. Il n'a aucune carte correspondant dans sa rangée, il doit donc prendre le 2 ou le lama de la rangée Lama. Il choisit le lama et le place dans sa rangée.

- Les trois dés présentent des valeurs qui ne sont ni dans votre rangée, ni dans la rangée Lama : bam ! Vous faites sauter la banque ! Prenez toutes les cartes de la rangée Lama et ajoutez-les à votre rangée. La manche s'arrête immédiatement pour tous les joueurs.

Quitter la manche

Si vous ne voulez pas prendre le risque de lancer les dés, vous pouvez quitter la manche. Retournez toutes les cartes de votre rangée, face cachée. Les autres joueurs continuent la manche sans vous.

Plus tard dans la partie, Marc décide de ne pas lancer les dés. Il quitte la manche et retourne ses cartes, face cachée.



FIN DE LA MANCHE

La manche s'arrête immédiatement dès que l'une des conditions suivantes est atteinte :

- un joueur a défaussé toutes ses cartes;
- un joueur a fait sauter la banque et ramassé la rangée Lama;
- un joueur a pris la dernière carte de la rangée Lama;
- tous les joueurs ont quitté la manche;

Si tous les autres joueurs ont quitté la manche, vous pouvez continuer de jouer seul, mais les choses se compliquent !

Désormais, si les trois dés présentent des valeurs que vous n'avez pas dans votre rangée, vous n'avez plus le droit de prendre une carte de la rangée Lama ! Vous faites sauter la banque et la manche s'arrête immédiatement.

Si vous obtenez trois lamas, vous pouvez rendre un jeton Points, comme d'habitude.

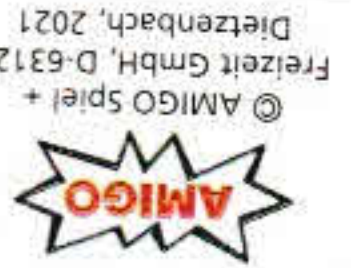
Jérôme, Marc et Gauthier ont quitté la manche. Aurélia a encore un 2 et un 5. Elle obtient 1, 2 et 4 aux dés, elle défausse donc son 2.

Elle décide de continuer et obtient 2, 6 et un lama.

Comme elle n'a aucune de ces valeurs, elle fait sauter la banque, et prend toutes les cartes de la rangée Lama. C'est la fin de la manche.

8+

WAMA



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2021



ATTENTION !
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver: 09-2021



Traduction française : Bruno Larochette
Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Enchaînez les manches jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne ou dépasse 40 points. Le joueur qui a le moins de points remporte la partie ! Si plusieurs joueurs sont ex-aequo avec le score le plus faible, ils partagent la victoire.

FIN DE LA PARTIE

Préparez la manche suivante en remettant les sept cartes avec les lamas noirs au dos dans la rangée Lama, au milieu de la table. Mélangez toutes les autres cartes (y compris celles écartées lors de la manche précédente) et distribuez-en six à chaque joueur pour constituer leur rangée de départ. Le joueur qui a joué le dernier tour de la manche précédente commence la nouvelle manche.
Rappel : si vous obtenez trois lamas sur un lancer de dés, vous pouvez aussi rendre un jeton Points pendant la manche !



Aurélia a deux jetons 1 point et un jeton 10 points. Elle parvient à défausser sa dernière carte, ce qui met fin à la manche, et lui permet de rendre un jeton Points. Elle choisit, évidemment, de rendre son jeton 10 points.

Lors d'une manche, si vous arrivez à défausser toutes vos cartes, vous pouvez rendre l'un de vos jetons Points. À vous de choisir si vous préférez rendre un jeton 1 point ou un jeton 10 points.

Rendre les jetons



Aurélia finit la manche avec un 1, deux 5, et un 6, elle marque donc 12 points. Elle prend 2 jetons blancs (2 x 1 point) et 1 jeton noir (10 points).

Prenez des jetons en fonction des points que vous avez gagnés lors de cette manche. Les jetons blancs valent 1 point, les jetons noirs valent 10 points. Vous pouvez échanger 10 jetons blancs contre 1 jeton noir à tout moment.

Prendre les jetons

Chaque joueur révèle les cartes de sa rangée. Les cartes de votre rangée vous font marquer autant de points que leur valeur. Les lamas valent 10 points. Toutefois, chaque valeur n'est décomptée qu'une seule fois : ainsi, si vous avez plusieurs 4, vous ne marquez qu'une seule fois 4 points, et si vous avez plusieurs lamas, vous ne marquez qu'une seule fois 10 points.

Décompte