

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LAMA



8+

2
6

15
20 min

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Rey Sommerkamp et Barbara Spelger

Principe et but du jeu

LAMA : LÂche ta MAIn. Chaque carte non posée à la fin d'une manche rapporte des points, mais le gagnant est celui qui en aura le moins ! Il faut savoir doser la prise de risque pour savoir quand piocher ou quitter la manche pour limiter les dégâts.

Contenu



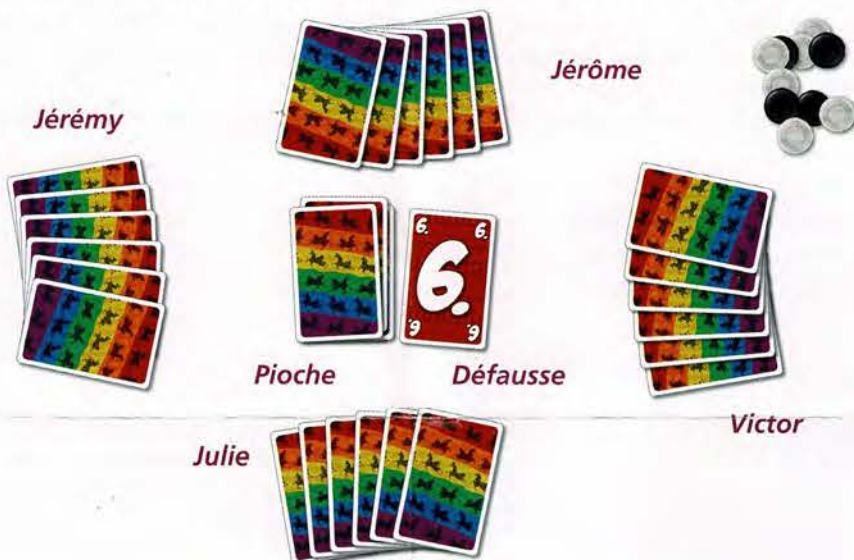
56 cartes
(8 d'une valeur comprise entre 1 et 6, 8 lamas)



70 jetons
(20 noirs d'une valeur de 10, 50 blancs d'une valeur de 1)

Mise en place

Mélanger toutes les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur, face cachée. Le reste des cartes est empilé face cachée et forme la pioche. Retourner la première carte de la pioche à côté pour former la pile de défausse. Les jetons sont placés afin que chacun puisse les atteindre facilement.



Déroulement d'une partie

La partie se joue en plusieurs manches. Le joueur le plus jeune commence puis le tour se poursuit dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour choisit de faire l'une des trois actions suivantes :

- Poser une carte
- Piocher une carte
- Quitter la manche

Poser une carte

La carte du dessus de la pile de défausse détermine ce que le joueur peut poser :

- soit une carte de même valeur ou d'une valeur supérieure de un.
- soit un lama sur un 6 ou sur un autre lama.
- soit un 1 ou un lama sur un lama.



Victor commence et pose un 6. C'est ensuite au tour de Julie qui pose un lama sur le 6.

Piocher une carte

Le joueur prend la première carte de la pioche. Il ne pose pas de carte sur la défausse, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

Si la pioche est épuisée cette action n'est plus possible.

Quitter la manche

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte et ne souhaite pas piocher, il quitte la manche en cours. Il pose alors les cartes qui lui restent en main faces cachées devant lui.



Jérémy ne peut pas poser. Il quitte la manche et pose ses trois 5 face cachée devant lui.

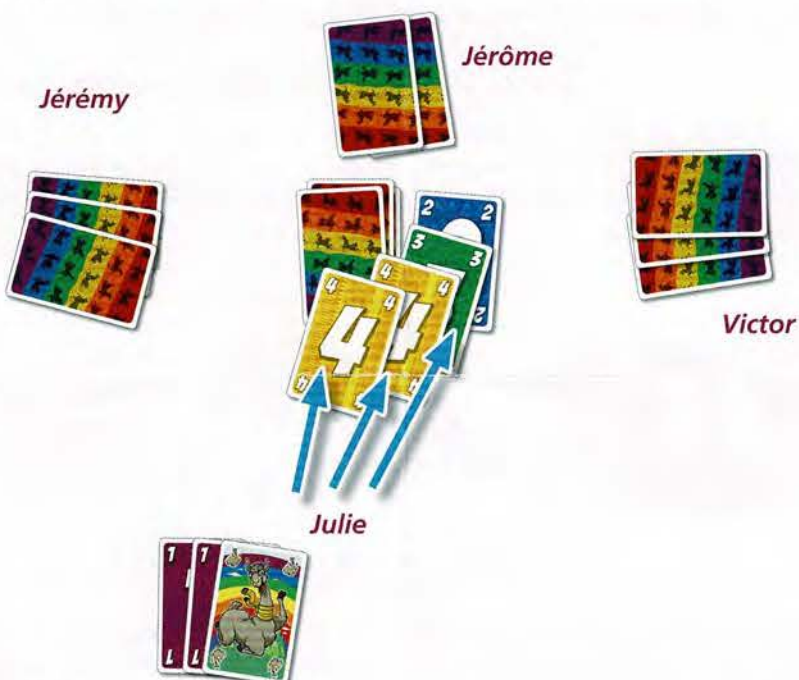
Fin d'une manche

La manche prend immédiatement fin si :

- un joueur a posé toutes les cartes de sa main *ou*
- tous les joueurs ont quitté la manche.

Si tous les joueurs ont quitté la manche sauf un, ce dernier peut continuer à jouer seul, mais il ne peut **plus** piocher.

Jérôme, Victor et Jérémy ont quitté la manche. Julie pose encore son 3 et ses deux 4. Elle ne peut plus poser ses deux 1 et son lama. La manche prend fin.



Décompte

Les cartes qui sont devant les joueurs ou dans leur main à la fin d'une manche leur rapportent des points négatifs. Chaque carte rapporte sa valeur en points. Les **lamas** valent 10 points. Pour le décompte, chaque valeur ne compte qu'une fois ;

Par exemple 4 points pour l'ensemble des 4 et 10 points pour l'ensemble des **lamas**.

Accumuler les jetons

Les joueurs reçoivent les points sous forme de jetons. Les jetons blancs ont une valeur de 1 et les jetons noirs une valeur de 10.



Julie reçoit un total de 11 points (1 point pour ses deux 1 + 10 points pour son Lama). Elle prend un jeton de 1 et un de 10.

Se débarrasser de jetons

Si un joueur réussit à poser toutes ses cartes sur la pile de défausse et qu'il a déjà reçu des jetons lors d'une manche précédente, il peut en éliminer un. Il peut s'agir d'un jeton d'une valeur de 1 ou d'un jeton d'une valeur de 10.



Julie possède un jeton de 1 et un jeton de 10. Elle termine la manche suivante en posant toutes ses cartes et peut donc se débarrasser d'un jeton. Elle choisit le jeton de 10.

Pour la manche suivante, les cartes sont à nouveau mélangées et chaque joueur en reçoit 6 face cachée. On retourne la première carte de la pioche. Le joueur qui a terminé la manche précédente entame la nouvelle.

Fin du jeu

Les joueurs jouent jusqu'à ce que l'un d'eux ait atteint 40 points ou plus. Celui qui a obtenu le moins de points remporte alors la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, la victoire est partagée.



**Vous avez aussi attrapé la fièvre du LAMA ?
Montrez-le avec :
#LAMALEJEU**



© AMIGO Spiel +
Freizeit GmbH, D-63128
Dietzenbach, MMXIX
Version 1.0



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. 07-2019

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com