

# Règles du lama

LAMA, c'est un jeu où tu veux avoir le moins de points possible. Le twist est simple: à la fin de chaque manche, tout ce que tu n'as pas réussi à poser te coûte des points. À toi de doser: piocher quand c'est bon pour toi, ou quitter la manche quand ça commence à sentir mauvais.

## Comment jouer Lama

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Avoir le moins de points quand la partie se termine.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes selon les règles de la **défausse** ou piocher dans la **pioche**, et **quitter** la manche si nécessaire.
- **Condition de victoire** : Quand un joueur atteint 40 points ou plus, celui qui en a le moins l'emporte.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Matériel et mise en place

### Ce que tu as devant toi

- 56 cartes: des valeurs de **1 à 6** et **8 lamas**.
- 70 **jetons**: 20 noirs valant 10 et 50 blancs valant 1.

### Préparer la partie

- Mélange les 56 cartes puis distribue **6 cartes** à chaque joueur, **face cachée**.
- Constitue la **pioche** avec le reste des cartes, puis retourne **la première carte** à côté pour créer la **pile de défausse**.
- Les **jetons** sont disposés pour que tout le monde puisse les attraper facilement.

Petite astuce: regarde rapidement la carte du dessus de la **défausse** dès le départ, ça te donne une première idée de ce que tu peux poser sans attendre.

## Déroulement d'une manche

### Début et actions possibles

La partie se joue en plusieurs manches. Le joueur le plus jeune commence, et le jeu continue ensuite de façon ordonnée autour de la table. Quand c'est à toi de décider, tu as toujours exactement **une** action parmi ces trois options:

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

### Quand une manche se termine

- La manche se termine immédiatement si un joueur a posé .
- Ou si **tout le monde sauf un** a quitté la manche.
- Dans ce cas, le joueur restant peut continuer à poser, mais **ne peut plus piocher**.

Conseil bienveillant: si ta main est coincée et que la **défausse** ne veut pas de toi, quitter tôt peut éviter d'accumuler des cartes inutiles.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Poser, piocher, quitter

### Poser une carte

Pour poser, tu regardes la carte du dessus de la **défausse**. Tu peux poser:

- Une carte de **même valeur** ou de **valeur supérieure de 1**.
- Un **lama** sur un **6** ou sur un **autre lama**.
- Un **1** ou un **lama** sur un **lama**.

Petit repère visuel: les lamas sont comme des cartes spéciales qui sautent certaines règles de

valeur.

## Piocher une carte

Tu prends la première carte de la **pioche**. Tu ne poses pas immédiatement dessus: ta carte attend, et le joueur suivant décide. Si la **pioche** est épuisée, tu ne peux plus piocher.

Astuce: piocher est surtout utile si tu as une bonne chance de pouvoir poser tout de suite ou dans le tour suivant grâce à la carte piochée.

## Quitter la manche

Si tu ne peux pas poser (ou si tu ne veux pas tenter ta chance), tu **quittes la manche**. Tu poses alors tes cartes restantes **face cachée** devant toi. Elles compteront en pénalité à la fin.

Comparaison rapide pour aider: ça rappelle un peu [Règles de Ménestrels](#) côté gestion du risque, mais avec un objectif à l'envers (moins tu as, mieux c'est).

## Décompte des points et jetons

### Comment tu scores à la fin d'une manche

À la fin de la manche, tout ce qui reste dans ta main ou devant toi te donne des **points négatifs**. Les valeurs comptent en points, et les lamas valent **10 points**.

Important: pour le décompte, chaque valeur ne compte **qu'une seule fois**, même si tu en as plusieurs. Par exemple, si tu as des **4** et des **4** en plusieurs exemplaires, ça fait **4 points au total**. Les lamas, eux, font **10 points** pour l'ensemble.

Petit conseil: si tu as plusieurs cartes de la même valeur, elles ne te coûtent pas autant que tu pourrais le croire. Profite-en si ça s'aligne avec ce qui sort sur la **défausse**.

### Convertir en jetons

Tu reçois des **jetons** correspondant aux points gagnés pour toi (en pratique, ce sont des pénalités matérialisées). Les **jetons blancs** valent 1 et les **jetons noirs** valent 10.

Exemple: si tu finis avec deux **1** et un **lama**, tu as 1 point (pour la famille des 1) + 10 points (pour les lamas) soit **11**. Tu prends donc un jeton blanc (1) et un jeton noir (10).

[IMAGE\_FIN]

## Éliminer des jetons et gagner la partie

### Se débarrasser de jetons

Quand tu réussis à poser **toutes tes cartes** sur la **défausse**, et que tu as déjà reçu des **jetons** lors de manches précédentes, tu peux en éliminer **un**.

- Tu choisis un jeton de **1** ou un jeton de **10**.

Astuce stratégique: gardez un œil sur vos chances de finir la manche à fond. Les joueurs qui enchaînent les réussites peuvent réduire leur total, et ça change tout quand la partie approche des 40 points.

### Fin de partie

Les cartes sont ensuite **mélangées**, chaque joueur reçoit à nouveau **6 cartes** face cachée, et on recommence. Le joueur qui a terminé la manche précédente entame la suivante.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **40 points ou plus**. Alors, celui qui a le **moins de points** l'emporte. S'il y a égalité, la victoire est partagée.

Pour varier les plaisirs et comprendre d'autres mécaniques proches du calcul et du risque, tu peux aussi jeter un œil à [Règles du Trut](#) ou à [Règles du 6 qui prend !](#).

Situation en fin de manche	Points à payer
1 seul 3	3
Deux 3	3 (valeur comptée une seule fois)
Un lama	10
Deux lamas	10 (amas de lamas compté une seule fois)
Deux 1 et un lama	11 (1 + 10)