

# LAMA CADABRA



8+

2-6

20min

Reiner Knizia    Rey Sommerkamp et Barbara Spelger

## Principe et but du jeu

Le lamagicien sort de son chapeau de nouveaux tours !

La règle d'or est d'éviter les points négatifs, mais il y a tant d'occasions de « gagner » des jetons, notamment au cours du Lamagic show, où vous donnez des jetons chaque fois que vous jouez des lamas. Toutefois, si vous n'avez pas de lama sous la main au moment crucial, seul le jeton magique peut vous sauver !

Jouez habilement vos cartes spéciales, échangez le plus souvent possible les jetons faibles contre un jeton plus élevé pour mieux vous en débarrasser.

## Contenu



60 cartes (8x les valeurs 1 et 6, 7x les valeurs comprises entre 2 et 5, 2x les valeurs doubles 2/3 et 4/5, 12 lamas)

1 plateau Lamagic Show



70 jetons (1 jeton magique bleu, 20 noirs d'une valeur de 10, 49 blancs d'une valeur de 1)



## Mise en place

Mélanguez toutes les cartes et distribuez-en 6 à chacun, face cachée. Le reste des cartes est empilé face cachée et forme la pioche.

Retournez la première carte de la pioche à côté pour former une pile de défausse. S'il s'agit d'une carte spéciale, ne tenez pas compte de son effet.

Placez le plateau Lamagic show à côté de la pioche. Distribuez 3 jetons blancs à chaque personne, les autres jetons forment une réserve à proximité.



## Déroulement d'une partie

La partie se joue en plusieurs manches. La personne ayant assisté à un spectacle de magie le plus récemment commence.

À votre tour, choisissez une action parmi les trois suivantes :

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

Puis le tour se poursuit dans le sens horaire.

### Poser une carte

La carte du dessus de la pile de défausse détermine ce que vous pouvez poser, soit :

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

### Piocher une carte

Prenez en main la première carte de la pioche. Dans ce cas vous ne pouvez pas jouer de carte et c'est au tour de la personne suivante.

Si la pioche est épuisée, ne formez pas de nouvelle pile. Vous devez alors choisir l'une des deux autres actions disponibles à la place.

### Quitter la manche

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas poser ou piocher de carte, vous pouvez quitter la manche en cours. Placez alors les cartes qui vous restent en main face cachée devant vous. Vous ne pouvez plus être la cible d'une carte spéciale.

### Cartes spéciales



#### Valeurs doubles

Une carte de valeurs doubles possède les 2 valeurs.


Vous pouvez jouer un 2/3 sur un 1, un 2 ou un 3 par exemple.

Et la personne suivante pourra jouer un 2, un 3 ou un 4 par-dessus ce 2/3.

Certaines cartes ont un effet spécial en plus de leur valeur. Si vous jouez une de ces cartes, vous devez réaliser son effet.




#### Donner un jeton

Si vous posez un 1 avec , vous donnez un de vos jetons de la valeur la plus faible à une autre personne encore dans la manche. Si vous n'avez pas de jetons ou si il n'y a plus que vous encore dans la manche, cet effet ne s'applique pas.

Si vous ne possédez que le jeton magique, vous devez le donner.



#### Piocher une carte

Si vous jouez une carte avec , la personne suivante encore dans la manche doit piocher une carte. C'est ensuite à cette personne de jouer son tour comme d'habitude. Si la pioche est vide, cet effet ne s'applique pas. Si vous êtes la dernière personne encore dans la manche, vous devrez alors piocher.



#### Prendre le jeton magique

Si vous posez une carte avec , vous récupérez le jeton magique où qu'il se trouve.



#### Le jeton magique

Si vous possédez le jeton magique, une nouvelle action vous est proposée pendant votre tour : remplacez le jeton magique à la réserve pour passer votre tour. C'est alors à la personne suivante de jouer son tour. Si vous jouez ce jeton pendant le Lamagic show (voir paragraphe suivant), ce dernier se poursuit avec la personne suivante dans l'ordre du tour encore dans la manche. Si vous avez encore le jeton magique avec vous à la fin de la manche, vous gagnerez 10 points négatifs.

Olivier ne peut pas jouer de carte et devrait piocher ou quitter la manche. À la place, il joue son jeton magique. Comme Rawan a déjà quitté la manche, c'est au tour de Ariane.

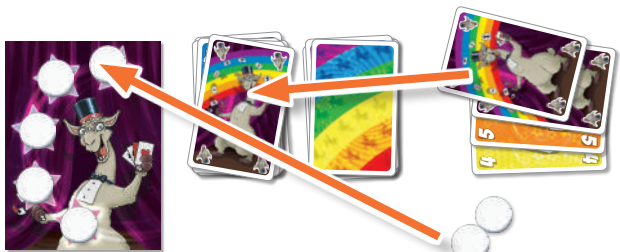


## Le Lamagic Show

Dès que vous jouez un lama et que vous avez au moins un jeton, placez un de vos jetons de plus faible valeur sur la piste du Lamagic Show. Il est possible de poser un jeton noir (10 points) ou le jeton magique si c'est tout ce qu'il vous reste. Au 5<sup>e</sup> jeton posé, le Lamagic Show est déclenché !

S'il y a 5 jetons ou plus sur la piste et que c'est votre tour, vous faites partie du Lamagic Show. Vous avez dès lors deux options :

- vous jouez un lama et, si vous avez au moins un jeton, placez-en un (en commençant toujours par les plus faibles valeurs) sur la piste. Le Lamagic show continue avec le personne suivante.
- vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer de lama : vous devez alors récupérer tous les jetons présents sur la piste, et ainsi mettre fin au Lamagic Show. Vous jouez ensuite votre tour en choisissant l'une des actions habituelles.



Olivier joue un lama et pose un jeton sur la piste. Il y a maintenant 5 jetons sur la piste, et ainsi Olivier démarre le Lamagic Show

Rawan ayant quitté la manche, elle ne participe pas au Lamagic Show. Ariane ne peut pas jouer de lama et récupère alors l'ensemble des 5 jetons présents sur la piste. Elle décide, avec les 5 jetons qu'elle possède déjà, de les échanger contre un jeton de valeur 10. Ensuite, elle joue un 1 avec ○ et donne son jeton de valeur 10 à Olivier.



## Fin d'une manche

La manche prend immédiatement fin si :

- une personne a posé la dernière carte de sa main
- ou
- tout le monde a quitté la manche.

S'il n'y a plus qu'une personne encore en jeu, celle-ci continue de jouer seule. Quoiqu'il en soit, vous ne pouvez plus piocher de cartes ou vous débarrasser du jeton magique, mais seulement poser des cartes ou quitter la manche. Les effets des cartes spéciales s'appliquent toujours et vous pouvez déclencher le Lamagic Show comme d'habitude... tout comme leurs conséquences.

Peu importe s'il reste des personnes encore dans la manche, si vous posez votre dernière carte, son éventuel effet est réalisé. Ce n'est qu'après son effet que la manche prend fin.

Si vous posez un lama comme ultime carte durant un Lamagic Show, ce dernier s'arrête immédiatement et personne ne récupère de jetons.



Ariane est maintenant seule encore dans la manche. Elle joue un 1 avec ○ et devrait se donner un jeton, mais cela n'a pas d'effet. Puis elle pose un 2 avec □, ce qui signifie qu'elle doit piocher une carte, c'est un 2/3. Elle pourrait jouer son 2/3, mais Ariane décide stratégiquement de quitter la manche et par là même de mettre fin à la manche.

## Décompte

Vous allez maintenant recevoir des points négatifs pour vos cartes restantes – qu'elles se trouvent encore en main ou posées devant vous si vous avez quitté la manche. Chaque carte rapporte sa valeur en points négatifs. Pour le décompte, chaque valeur ne compte qu'une fois. Les lamas valent 10 points. Donc par exemple, vous recevez seulement 6 points négatifs pour tous vos 6, même si l'un d'entre eux possède un effet spécial.

Et vous ne recevez que 10 points négatifs pour tous vos lamas.

## Accumuler des jetons

Vous recevez vos points négatifs sous forme de jetons. Il y a les jetons blancs d'une valeur de 1 point, et les noirs d'une valeur de 10 points. Vous pouvez échanger dix jetons de 1 point contre un jeton de 10 points à tout moment, même durant une manche.



Ariane reçoit 10 points négatifs pour ses cartes 2/3, 3, 3 avec ★ et son 5 (2 + 3 + 5) et prend un jeton noir d'une valeur de 10 points. Elle espère être capable de s'en débarrasser rapidement lors de la manche suivante.

## Se débarrasser de jetons

Si vous mettez fin à la manche en posant votre dernière carte, et que vous avez des jetons devant vous, vous pouvez vous débarrasser d'un jeton de votre choix (un blanc ou un noir) qui retourne dans la réserve.

Pour démarrer une nouvelle manche, mélangez toutes les cartes et distribuez-en 6 à chacun. Commencez une nouvelle pile de défausse en retournant la première carte de la pioche. S'il y a encore des jetons sur le plateau Lamagic Show, ils restent présents pour cette nouvelle manche. S'il y en a déjà 5 ou plus, le Lamagic Show débute alors dès le premier lama joué.

La dernière personne à avoir joué lors de la manche précédente débute la nouvelle manche.

## Fin du jeu

Jouez autant de manches qu'il le faut pour qu'une personne atteigne 40 points ou plus à la fin d'une manche. La personne qui a le moins de points remporte la partie ! Et en cas d'égalité, la victoire est partagée.



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. 03-2024

Version française

Suivi de projet : Étienne Duverger  
Graphisme : Clément Neutre



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



© AMIGO Spiel +  
Freizeit GmbH, D-63128  
Dietzenbach, 2024  
Version 1.0

Adaptation et  
distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)