

LHAMA



Criado por Reiner Knizia
com ilustrações de Rey Sommerkamp e Barbara Spelger.

Objetivo

Ter o menor número de pontos quando a pontuação de alguém chegar a 40.

Conteúdo



56 cartas
(8 de cada com valores
de 1 a 6 e 8 lhamas)

70 fichas
(20 pretas de valor 10 e
50 brancas de valor 1)
Retire a película protetora das
fichas antes de jogar



Preparação

1. Embaralhe todas as cartas e distribua **6 cartas** para cada jogador.
2. Coloque as cartas restantes no centro da mesa para formar uma pilha de compras virada para baixo.
3. Revele a carta do topo da pilha de compras para iniciar uma pilha de descartes.
4. Coloque todas as fichas sobre a mesa.
5. Uma partida é jogada em rodadas – o jogador mais jovem inicia a primeira rodada.
6. A ordem de jogo segue o sentido horário.



Como Jogar

Em sua vez, você deve realizar **uma** destas três ações:

- 1) Jogar uma carta da mão na pilha de descartes
- 2) Comprar uma carta e colocá-la na mão
- 3) Abandonar a rodada

1. Jogar uma carta

A carta do topo da pilha de descartes determina qual carta você pode jogar:

- Você pode jogar uma carta com o mesmo valor da carta do topo ou com aquele valor mais um.
- Você pode jogar uma **lhama** sobre uma carta de **valor 6** ou outra **lhama**.
- Você pode jogar uma carta de **valor 1** sobre uma **lhama**.



José é o primeiro e joga um 6. A seguir, é a vez de Maria. Ela joga uma lhama sobre o 6.

2. Comprar uma carta

Compre uma carta da pilha de compras. Como você só pode realizar uma única ação a cada rodada, você não poderá baixar uma carta se escolher comprar uma carta da pilha de compras. O jogo prossegue à esquerda.

Se a pilha de compras acabar, **não** crie uma nova. Daqui em diante, você não pode escolher esta ação.

3. Abandonar a rodada

Se não puder jogar uma carta (**ou não quiser**) e escolher não comprar uma carta, você deve abandonar a rodada atual. Coloque suas cartas à sua frente, viradas para baixo.



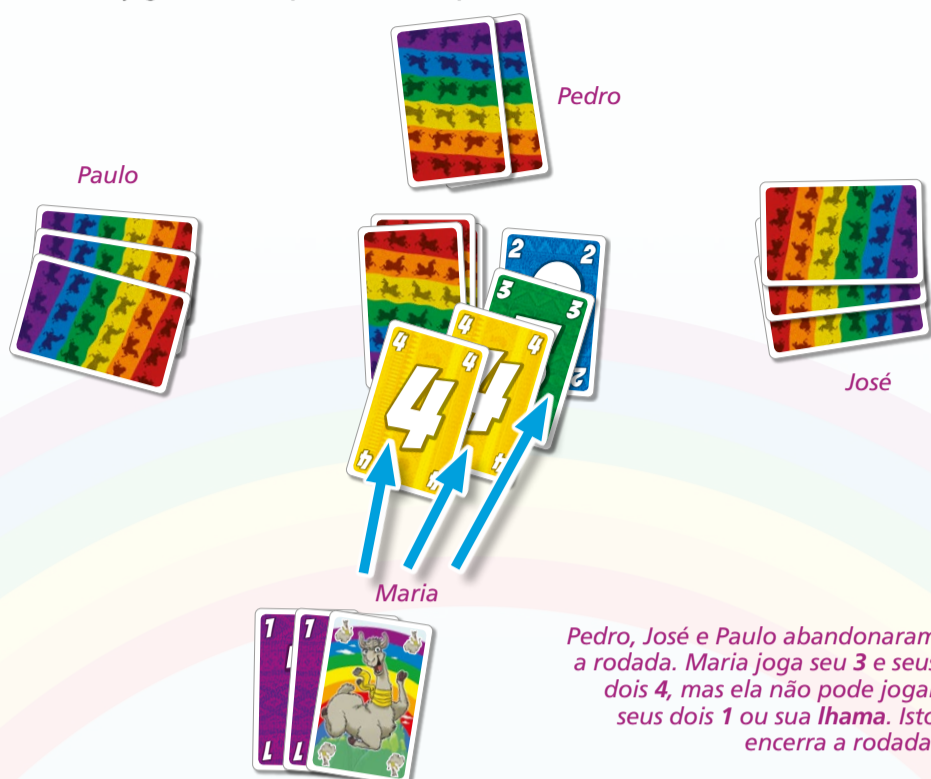
Um pouco depois, Paulo não pode jogar uma carta e também não quer comprar uma carta da pilha de compras. Ele abandona a rodada e coloca suas três cartas de valor 5 viradas para baixo à sua frente.

O Final de uma Rodada

Uma rodada termina imediatamente quando:

- um jogador jogar sua última carta ou
- todos os jogadores tiverem abandonado a rodada.

Se **todos os jogadores menos um** tiverem abandonado a rodada, aquele jogador continua a jogar, mas **não pode mais comprar cartas**.



Pontuação

Toda carta que você não jogou custa pontos contra você, esteja ela em sua mão ou à sua frente, virada para baixo, por você ter abandonado a rodada. Cada carta custa seu valor de face em pontos. **Lhamas** custam **10 pontos**. Contudo, você só conta cada valor de carta uma vez por rodada, então, se você tiver dois 4, por exemplo, eles só lhe custam **4 pontos** no total, e **todas** as suas **lhamas** juntas custam-lhe **10 pontos**.

Pegando Fichas

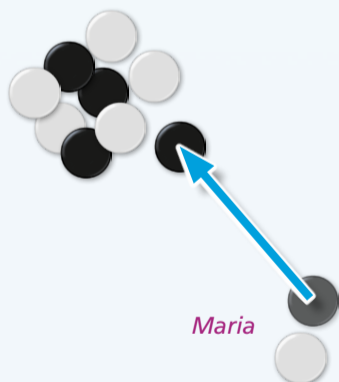
Some seus pontos e pegue aquela quantidade de fichas. Fichas brancas valem 1 ponto e fichas pretas valem 10 pontos. **Você pode trocar** 10 fichas brancas por 1 preta (ou 1 preta por 10 brancas) **a qualquer momento** que desejar durante a partida.



Os dois 1 de Maria e sua lhama custam-lhe 11 pontos. Ela pega um marcador de 1 ponto e outro de 10 pontos.

Devolvendo Fichas

Se você conseguiu jogar todas as suas cartas e tiver fichas de uma rodada anterior, você pode devolver **uma** das suas fichas – uma ficha de 1 ponto ou uma ficha de 10 pontos, a sua escolha.



Maria tem uma ficha de 1 ponto e outra de 10 pontos. Na próxima rodada, ela consegue livrar-se de todas as suas cartas, então ela devolve uma ficha. Ela escolhe a ficha de 10 pontos.

Preparação da Próxima Rodada

Após todos os jogadores terem calculado sua pontuação, é hora de iniciar uma nova rodada. Embaralhe **todas as cartas** e distribua seis para cada jogador. Inicie uma nova pilha de descartes com a carta do topo da pilha de compras. O último que jogou uma carta na rodada anterior inicia a nova rodada.

O Final da Partida

Continuem jogando até que um de vocês tenha acumulado 40 pontos ou mais, encerrando assim a partida. O jogador com menos pontos vence o jogo. Se houver empate, os jogadores compartilham a vitória.

Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original
© 2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.
Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Versão Brasileira
© 2019 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira (baseada na última versão internacional da AMIGO)