Jogadores: 2 a 6
Duração: 20 minutos

LHAMA DADOS

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

Introdução

Você consegue derrotar a lhama? Mais uma vez, a lhama ordena: livre-se dos pontos negativos! Aqui o *dilhama* é outro – **rolar os dados** novamente ou **abandonar** a rodada?

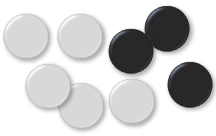
Objetivo

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

Componentes

3 Dados

43 Cartas *(7 lhamas e 6 de cada valor de 1 a 6, sendo 7 destas com verso de lhamas pretas)*



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

Preparação

Disponha em fileira as sete cartas com verso de lhamas pretas, em ordem crescente, com a lhama no início, viradas para cima, no centro da mesa. Esta fileira será chamada de "**Fileira da Lhama**". Embaralhe as cartas com verso de lhamas cinzas, **viradas para baixo**, e distribua **seis** cartas para cada jogador, que deve enfileirá-las, em ordem crescente, viradas para cima, à sua frente, formando sua fileira de jogador. Você não precisará das cartas que sobrarem nesta rodada: deixe-as de fora.

Verso de lhamas pretas

Reúna as fichas, prepare os dados e vamos começar!

Como Jogar

Uma partida é jogada ao longo de várias rodadas. O jogador mais jovem inicia a primeira rodada e escolhe **uma** das ações a seguir:

1. Rolar
2. Abandonar

Então, a vez passa ao jogador à esquerda.

1. Rolar

Role os três dados (apenas uma vez) e veja qual dos seguintes casos se aplica:

Pelo menos um dado mostra um valor que você tem em sua fileira. Muito bem! Descarte **pelo menos** uma das cartas de valor correspondente. **Mas, se tiver mais de uma carta de mesmo valor,** você só pode descartar uma delas para cada dado com aquele valor. As cartas descartadas não serão mais utilizadas.

*Maria rolou um **1**, um **3** e uma **lhama**. Ela descarta uma carta **3** e uma **lhama**. Ela poderia ter escolhido manter a lhama, pois elas são roladas com mais frequência.*

Todos os três dados mostram lhamas. Parabéns! Se possuir alguma ficha, você pode devolver **uma** delas ao banco. Você escolhe entre devolver uma ficha de 1 ponto ou de 10 pontos! Se não possuir uma ficha, nada acontece: você não descarta nenhuma carta e a vez passa ao próximo jogador normalmente.

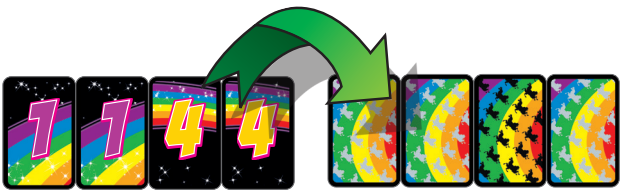
Os três dados mostram valores que você não tem em sua fileira. Que pena! Pegue **uma** carta da fileira da lhama que **corresponda** a um dos valores que **você rolou** e coloque-a em sua fileira. Agora, haverá uma carta a menos na fileira da lhama.

*José rolou um **2** e duas **lhamas**. Como ele não tem nenhuma carta com esses valores em sua fileira, ele deve pegar a carta **2** ou a **lhama** da fileira de **lhama**. Ele escolhe a lhama e coloca-a em sua própria fileira.*

Os três dados mostram valores que não ocorrem na sua fileira nem na fileira da lhama. É isso, você estourou! Pegue **todas** as cartas da fileira da lhama. Este é o final da rodada para **todos os jogadores**.

2. Abandonar

Se **não quiser** rolar os dados, você pode **abandonar** a rodada. Vire para baixo todas as cartas da sua fileira. Os outros jogadores continuam jogando sem você.



Um pouco depois, Ana não deseja mais rolar os dados.Ele abandona a rodada e vira todas as suas cartas para baixo.

O Final de uma Rodada

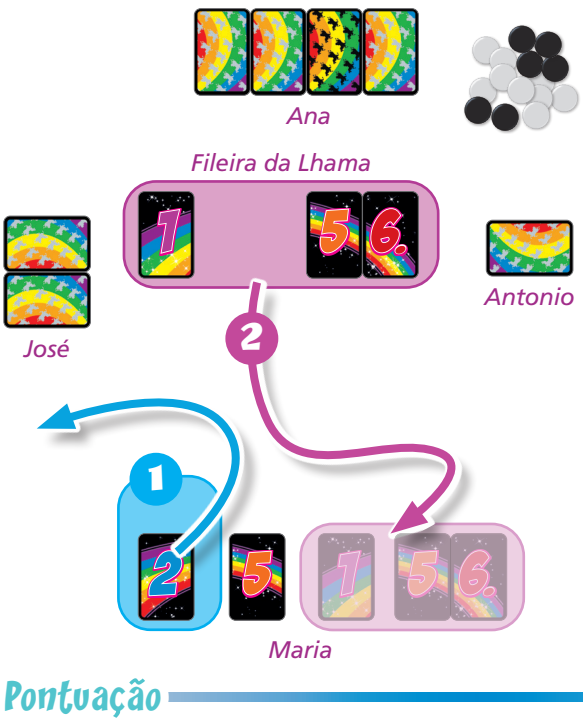
Uma rodada termina imediatamente quando:

- um jogador tiver descartado todas as suas cartas ou,
- um jogador tiver estourado e, com isso, tiver pego toda a fileira da lhama ou,
- um jogador tiver pego a última carta da fileira da lhama ou,
- todos os jogadores tiverem abandonado a rodada.

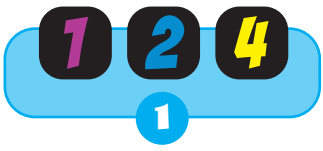
Se todos os jogadores, menos um, tiverem abandonado a rodada, aquele jogador restante pode continuar sozinho, mas as coisas ficam mais difíceis:

Ele agora estoura se os três dados mostrarem valores que ele não tem à sua frente, mesmo existindo cartas com pelo menos um daqueles valores na fileira da lhama. Ele pega todas as cartas da fileira da lhama. A rodada termina imediatamente.

Se ele rolar três lhamas, ele pode devolver uma ficha, normalmente.



*José, Ana e Antonio já abandonaram a rodada. Maria ainda tem as cartas **2** e **5**. Ela rola um **1**, um **2** e um **4**, então ela descarta sua carta **2**.*



*Ela decide continuar e rola um **2**, um **6** e uma **lhama**.*

*Como ela não tem **nenhum** destes valores em sua fileira, ela estoura e deve pegar **todas as cartas da fileira** da lhama. Isto encerra a rodada.*

Pontuação

Revele as cartas viradas para baixo em sua fileira: cada carta custa pontos negativos iguais ao **seu valor**. **Lhamas** custam 10 pontos negativos. Contudo, cada valor só é contado uma vez: por exemplo, se tiver mais de uma carta de valor **4**, você só recebe 4 pontos negativos por **todas** elas; ou 10 pontos negativos por **todas** as suas **lhamas**.

Pegando Fichas

Some seus pontos negativos e pegue aquela quantidade de fichas. Fichas brancas valem 1 ponto, pretas valem 10 pontos. Você pode fazer troco entre estas fichas a qualquer momento, durante o jogo.

*Maria tem um **1**, dois **5** e um **6**, então ela recebe **12** pontos negativos. Ela pega duas fichas de **1** ponto e uma de **10** pontos.*

Devolvendo Fichas

Se você conseguiu descartar todas as suas cartas e possui alguma ficha recebida em rodadas anteriores, você pode devolver **uma** ficha. Você decide se devolverá uma ficha de 1 ponto ou de 10 pontos.

*Maria tem duas fichas de **1** ponto e uma de **10** pontos. Ela descarta sua última carta, **encerrando a rodada** e ganhando o direito de devolver uma ficha. Ela escolhe devolver a ficha de **10** pontos.*

Lembre-se: se **rolar três lhamas**, você pode devolver uma ficha **durante** a rodada, também!

Para preparar a próxima rodada, coloque novamente as sete cartas com **verso de lhama preta** no centro da mesa formando uma nova fileira da lhama. Embaralhe as outras cartas, incluindo aquelas deixadas de fora no início da rodada anterior e distribua novamente **seis** a cada jogador para formar a fileira pessoal de cada um. O último jogador da rodada anterior inicia a nova rodada.

O Final da Partida

Continuem jogando até que um de vocês tenha acumulado 40 pontos ou mais. O jogador com menos pontos vence o jogo. Se houver empate, aqueles 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 © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2021

Versão Brasileira © 2022 PaperGames. Todos os direitos reservados.

PAPERGAMES

AMIGO

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) e v1.0 (edição AMIGO).