

MACHU PICHU

CES LAMAS VONT VOUS RENDRE FOUS !

APERÇU DU JEU

15' | 8+ | 2-10

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes pour gagner. Remportez des duels en frappant la piñata lorsque votre lama et celui d'un adversaire ont un accessoire en commun. Écoutez bien les autres joueurs car un enchaînement **MA-CHU-PI...CHU** pourrait bien renverser la partie !

Les règles en vidéo !



MATÉRIEL



1 carte piñata



63 cartes lama



6 cartes multi-lama

MISE EN PLACE

Placez la carte piñata au centre de la table. Mélangez les cartes restantes et distribuez-les dans leur intégralité, face cachée, aux joueurs. Il se peut que certains aient une carte de plus que les autres. **Les cartes doivent toutes être tenues dans le même sens** afin que le mot Machu Pichu soit à l'endroit, et ce durant toute la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur à gauche de celui qui a distribué dévoile la première carte de son paquet et lit le mot écrit dessus (MA, CHU ou PI). Les cartes doivent toujours être retournées vers les autres joueurs afin que le lama révélé se retrouve à l'endroit, face au joueur qui vient de le jouer.



À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs font de même en constituant chacun une défausse devant eux qui leur est propre.

ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX

DUEL

Si deux lamas avec **exactement** le même accessoire (perruque, lunettes, cravate, chapeau...) sont visibles en même temps, un duel est déclenché entre les joueurs concernés. Le premier à frapper la piñata gagne. Le perdant récupère la défausse de son adversaire ainsi que la sienne et les place sous son paquet, puis relance la partie.



Duel



Pas duel

Note : les fossettes roses des lamas sont purement esthétiques et ne déclenchent pas de duel.

Si plus de deux joueurs sont concernés par le duel, alors le gagnant donne sa défausse au perdant de son choix qui la récupère ainsi que la sienne. Ce dernier relance la partie.

CARTE MULTI-LAMA

Lorsqu'une carte multi-lama est jouée, tous les joueurs comptent ensemble jusqu'à 3 et révèlent ensuite simultanément une carte de leur paquet (sans dire MA, CHU ou PI), puis se préparent à un éventuel duel.

- Si aucun duel n'est déclenché, la partie continue normalement.
- Si une autre carte multi-lama est révélée, elle s'active, à moins qu'un duel ne soit déclenché. Dans ce cas, elle perd son effet.

MA-CHU-PI... CHU

Si les cartes **MA**, **CHU** et **PI** sont jouées successivement par 3 personnes différentes, tous les joueurs doivent frapper la piñata en criant "CHU". Le dernier à frapper est le perdant et récupère toutes les défausses sous son paquet, puis relance la partie. Pour qu'un "MA-CHU-PI... CHU" soit valide, les 3 cartes doivent être jouées sans interruption (pas de duel, multi-lama ou pénalité).



Note : en mode 2 joueurs, le joueur 1 est également le joueur 3.

PÉNALITÉS

Si un joueur se trompe en lisant le mot sur sa carte ou oublie de le faire, il récupère sa défausse sous son paquet puis relance la partie.

Si un joueur frappe la piñata par erreur, il récupère toutes les défausses sous son paquet puis relance la partie.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans son paquet, alors il n'est pas immédiatement déclaré vainqueur. Il reste en jeu en passant son tour, jusqu'à ce qu'il réussisse à se débarrasser de sa défausse. Lorsque c'est chose faite, **il gagne et la partie s'arrête.**

Cas particulier : si la dernière carte jouée est une carte multi-lama, le joueur remporte immédiatement la partie.

MODE LAMA COOOOOOL

Pour une première partie, ou si vous jouez avec des enfants de moins de 8 ans, nous vous conseillons de ne pas appliquer la règle du MA-CHU-PI... CHU. Cela vous offrira une expérience de jeu plus simple, centrée sur les accessoires.

MODE 2 JOUEURS

Ajoutez les règles ci-dessous pour une meilleure expérience de jeu :

Deck allégé : Retirez aléatoirement 25 cartes du paquet avant de commencer.

Lama neutre : Le joueur qui lance la partie doit positionner une carte lama de son jeu à côté de la piñata. Lorsque ce lama possède un accessoire en commun avec l'un des lamas des défausses, alors, un duel est déclenché entre les deux joueurs. Lorsqu'un joueur récupère des cartes des défausses, que ce soit après un duel, une pénalité ou un MA-CHU-PI... CHU, il récupère également le lama neutre. Il en positionne alors un nouveau et relance la partie.