

## À SAVOIR

- À chaque tour, un lama **se déplace dans le sens qu'il veut**: vers la ville ou vers le village.
- Deux lamas peuvent s'arrêter **sur une même case**.
- Le joueur peut choisir d'**arrêter son lama** avant la fin de son déplacement pour ramasser un jeton (aliment ou fève de cacao) sur le plateau (ainsi que pour voler quelqu'un, etc.). Si nécessaire, il peut laisser tomber un de ses jetons sur la case pour faire de la place dans ses sacoches.



**LE TUNNEL** est un raccourci au sommet de la montagne. Pour pouvoir l'emprunter, le lama doit tomber **exactement** sur la **case rouge** d'entrée du tunnel. Le joueur peut alors, s'il le veut, poser son lama directement sur la case rouge située de l'autre côté du tunnel. Mais si le joueur s'est arrêté volontairement sur la case rouge avant la fin de son déplacement (pour ramasser un jeton par exemple), il ne peut pas emprunter le raccourci.

**LA VILLE** Le lama n'est pas obligé de s'arrêter exactement sur la case ville pour y accéder, il lui suffit de passer l'enceinte de la ville. Le joueur peut alors faire ses achats: **1 jeton aliment** s'échange contre **1 fève de cacao**. Il peut acheter 1 ou 2 aliments à chaque passage en ville. Attention! Le lama ne peut pas transporter plus de deux jetons.

**LE RETOUR AU VILLAGE** Quand le lama est de retour au village, le joueur place les jetons aliments rapportés par son lama sur sa **carte Offrande**. Puis, il remplit ses sacoches avec deux nouvelles **fèves de cacao**.

## FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le premier qui a posé les 3 aliments sur sa carte Offrande.

**VARIANTE** (pour les plus jeunes): on peut jouer sans les cartes Chance.



Nathan

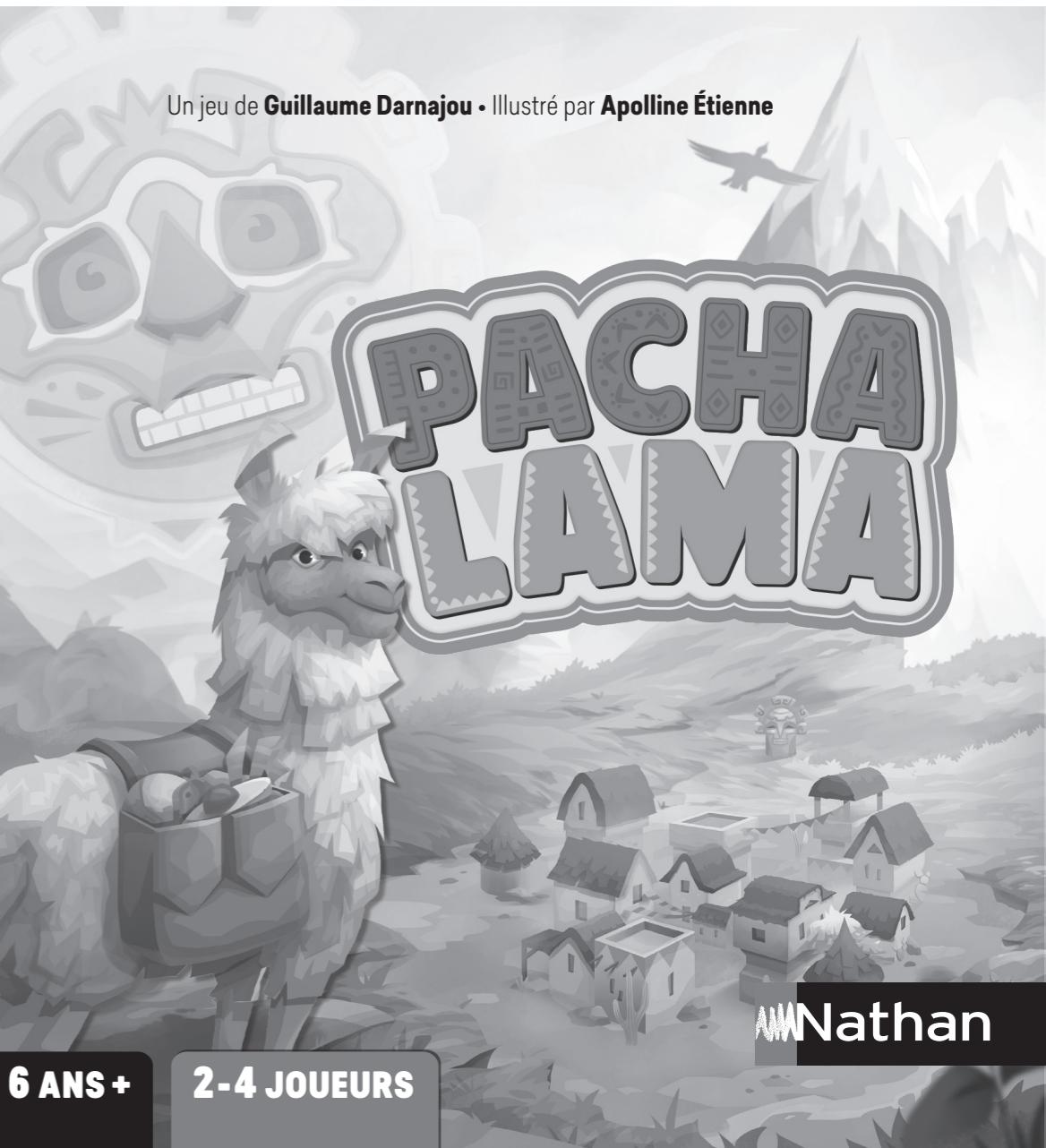
© Dujardin, 2025 - Réalisation Nathan  
Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin:  
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.  
Jumbo Group  
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs: [sav@jumboplay.com](mailto:sav@jumboplay.com)

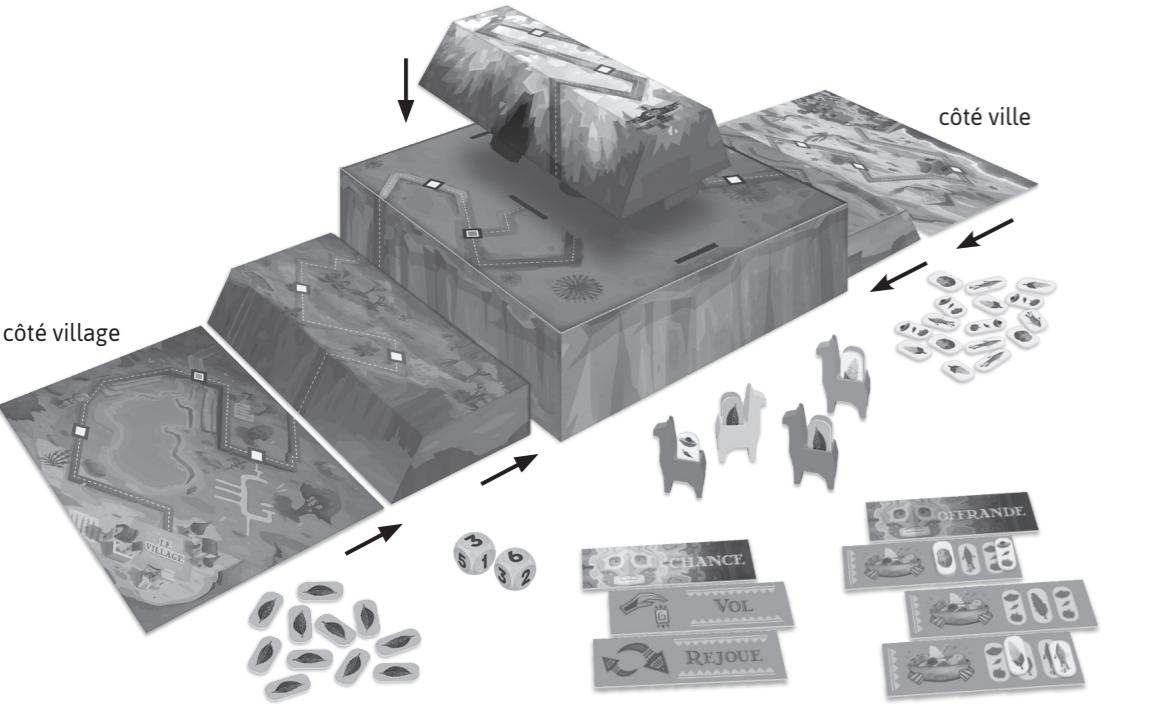
6 ANS +

2-4 JOUEURS

Un jeu de **Guillaume Darnajou** • Illustré par **Apolline Étienne**



Prêt pour un long périple à travers la cordillère des Andes?  
 Pour préparer votre offrande à Pachamama, vous devrez aller  
 à la ville échanger vos fèves de cacao contre les aliments nécessaires.  
 Guidez votre lama par-delà les montagnes, saisissez votre chance,  
 déjouez les embûches et soyez le premier à honorer la Terre-Mère!



Contenu: 1 plateau géant en volume (82 cm), 4 lamas en bois, 2 dés,  
 14 cartes Offrande, 14 cartes Chance, 64 jetons aliments, 32 jetons fèves de cacao

## MISE EN PLACE

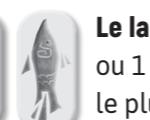
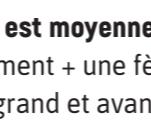
- Assembler entre elles les **6 parties du plateau de jeu**, selon le modèle ci-contre. Insérer le plateau central dans le fond de la boîte. Insérer les pattes en carton du sommet dans les fentes du plateau.
- Trier les jetons aliments (jaunes) et fèves de cacao (bleues). Placer les fèves de cacao près du village, et les aliments près de la ville.
- Mettre les cartes Chance en tas, face cachée.

**BUT DU JEU:** être le premier à remplir sa carte Offrande à Pachamama.

## DÉBUT DE LA PARTIE

- Choisir son lama et insérer une **fève de cacao** dans chacune des deux sacoches.
- Placer tous les lamas participants dans le **village**: c'est le point de départ.
- Chaque joueur pioche une **carte Offrande** qu'il place devant lui, face visible. Dessus, figurent les aliments qu'il doit rapporter de la ville.
- Le plus jeune commence et lance les dés.
- Attention! En fonction sa charge, un lama se déplace différemment. Par exemple, le résultat obtenu après le lancer est **5** et **3**.

 **Le lama est peu chargé** (il porte seulement des fèves de cacao): il faut additionner les chiffres des 2 dés: **5 + 3 = 8**  
 Le joueur avance son lama de 8 cases.

 ou  **Le lama est moyennement chargé** (il porte juste 1 aliment ou 1 aliment + une fève de cacao): le joueur identifie le chiffre le plus grand et avance son lama de **5** cases.



**Le lama est très chargé** (il porte 2 aliments): le joueur identifie le chiffre le plus petit et avance son lama de **3** cases.

## LE JOUEUR FAIT UN DOUBLE

- Son lama laisse tomber **un jeton au sol** (une fève ou bien un aliment) sur la case où il se trouve, puis le joueur avance son lama en additionnant les deux dés.
- Puis, le joueur pioche une **carte Chance**, qu'il pourra utiliser lors d'un prochain tour. Il la regarde et la pose face cachée devant lui.

Cas particulier: si le joueur fait un double alors que son lama est situé sur la **case rivière** (bleue) ou la **case forêt** (verte), le jeton est perdu! Les fèves sont replacées au village, et les aliments à la ville.



## LES CARTES CHANCE



**LA CARTE VOL** permet de voler un jeton à un autre joueur. Pour cela, le joueur se place sur la même case que sa victime. S'il a besoin de faire de la place dans ses sacoches, il peut laisser tomber un de ses jetons sur la case. Puis, il replace sa carte vol sous la pile de cartes Chance.



**LA CARTE NŒUD** permet d'accrocher solidement son chargement! Elle permet de contrer une carte vol, ou d'empêcher un jeton de tomber au sol (en cas de double avec les dés). Après l'avoir utilisée, le joueur replace sa carte nœud sous la pile de cartes Chance.



**LA CARTE REJOUÉ** permet au joueur de relancer les dés à la fin de son tour. Puis, il la replace sous la pile de cartes Chance.