

L.A.M.A. PARTY EDITION



amigo-spiele.de/02008

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Ein Spiel von Reiner Knizia
mit Illustrationen von Rey Sommerkamp und Barbara Spelger

Spielidee

Jetzt wird gefeiert – mit der **L.A.M.A. Party Edition**! Auch hier gilt: Lege alle Minuspunkte ab. Wie gewohnt legst du besser deine Karten ab, sonst kassierst du Minuspunkte. Mit neuen Karten und Chips geht das nun noch besser: Legst du eine Pluskarte ab, bist du direkt noch einmal an der Reihe. Das pinke Lama passt immer, egal welche Karte auf dem Stapel liegt. Wirst du alle Karten los und hast vorher ordentlich Minuspunkte kassiert, kannst du auf einen Schlag einen pinken 20er-Chip abgeben. Lasst die Party beginnen!

Inhalt



56 Karten
(je 7x die Werte 1–6,
6 Pluskarten von 1–6,
7 Lamas und
1 pinkes Lama)

70 Chips
(6 pinke 20er,
14 schwarze 10er,
50 weiße 1er)

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und gibt jedem von euch verdeckt **sechs Handkarten**. Mit den übrigen Karten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel. Die oberste Karte legt ihr offen daneben und beginnt damit den Ablagestapel. Legt die Chips bereit und schon kann es losgehen.



Spielablauf

Ihr spielt mehrere Durchgänge. Der jüngste Spieler beginnt und wählt eine der drei Aktionen:

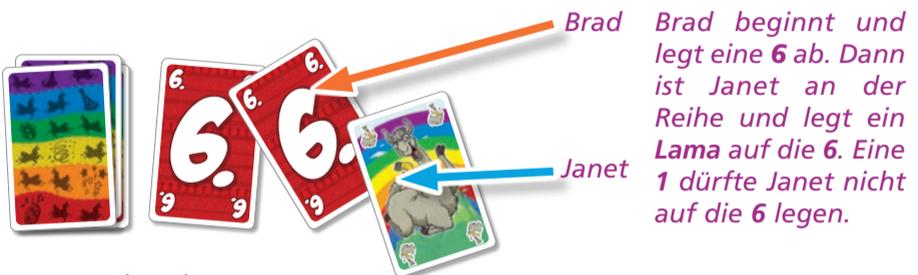
- Karte ablegen
- Karte nachziehen
- Aussteigen

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Karte ablegen

Die oberste Karte des Ablagestapels bestimmt, was du ablegen darfst:

- Du darfst eine Karte mit dem gleichen Wert legen oder einem Wert, der um genau eins höher ist.
- Ein **Lama** darfst du auf eine 6 oder auf ein anderes **Lama** legen.
- Auf ein **Lama** darfst du ein weiteres **Lama** oder eine 1 legen.



Karte nachziehen

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Du darfst **keine** Karte ablegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel leer, bildet ihr ihn **nicht** neu. Du musst eine andere Aktion wählen.

Aussteigen

Kannst oder willst du nicht ablegen und möchtest nicht nachziehen, steigst du aus dem laufenden Durchgang aus. Lege deine Handkarten verdeckt vor dich.



Später kann Rocky nicht ablegen. Er steigt aus dem Durchgang aus und legt seine drei 5er verdeckt vor sich.

Pluskarten



Eine **Pluskarte** spielst du wie eine Karte des entsprechenden Wertes. Nachdem du sie abgelegt hast, bist du **sofort noch einmal** an der Reihe und hast wieder die Wahl zwischen einer der drei Aktionen: ablegen, nachziehen oder aussteigen.

Auf eine **Pluskarte** legst du wie gewohnt eine Karte mit dem gleichen Wert oder einem Wert, der um eins höher ist.

Das pinke Lama



Im Gegensatz zu allen anderen Karten darfst du das **pinke Lama** auf **jede beliebige** Karte legen. Auf das **pinke Lama** legst du ein Lama oder eine 1.

Ende eines Durchgangs

Der Durchgang endet sofort, wenn entweder

- einer von euch alle Handkarten abgelegt hat oder
- alle ausgestiegen sind.

Sind alle **anderen** Spieler aus dem Durchgang ausgestiegen, spielst du alleine weiter. Du darfst dann jedoch **nicht** mehr nachziehen.



Rocky, Frank und Brad sind ausgestiegen. Janet legt noch ihre 3 und ihre beiden 4er ab. Die beiden 1er und das Lama kann sie nicht mehr ablegen. Damit endet der Durchgang.

Abrechnung

Für eure verbliebenen Karten erhaltet ihr nun Minuspunkte – egal ob diese vor euch liegen oder in eurer Hand sind. Jede Karte zählt ihren Wert als Minuspunkte. **Lamas** zählen 10, das **pinke Lama** sogar 20 Minuspunkte. Dabei zählt jeder Wert nur einmal, beispielsweise erhältst du für alle **4er** nur einmal 4 Minuspunkte – auch wenn sich darunter eine **4er-Pluskarte** befindet. Für alle **Lamas** erhältst du nur einmal 10 Minuspunkte, außer das **pinke Lama** ist darunter. Dann erhältst du 20 Minuspunkte für alle **Lamas**.

Chips kassieren

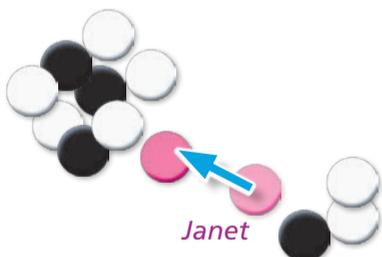
Minuspunkte erhaltet ihr als Chips. Es gibt weiße 1er-, schwarze 10er- und pinke 20er-Chips. Ihr dürft jederzeit entsprechend viele Chips gegen einen höherwertigen Chip eintauschen.



Janet erhält für ihre beiden 1er und ihr Lama insgesamt 11 Minuspunkte. Sie nimmt sich einen 1er- und einen 10er-Chip.

Chips abgeben

Ist es dir gelungen, alle Karten auf den Ablagestapel zu legen, **und** du hast bereits Chips bekommen, darfst du **einen** davon wieder abgeben. Das kann entweder ein 1er-, ein 10er- oder ein 20er-Chip sein.



Später besitzt Janet zwei 1er-, einen 10er- und einen 20er-Chip. Sie beendet den Durchgang, indem sie all ihre Karten ablegt, und darf deshalb einen Chip abgeben. Sie gibt ihren 20er-Chip ab.

Für den nächsten Durchgang mischt ihr wieder alle Karten und gebt jedem von euch sechs Karten auf die Hand. Beginnt den neuen Ablagestapel mit der obersten Karte des Nachziehstapels. Wer von euch den letzten Durchgang beendet hat, beginnt den nächsten – auch wenn derjenige ihn durch Aussteigen beendet hat.

Ende des Spiels

Spielt so viele Durchgänge, bis einer von euch **40 oder mehr** Minuspunkte erreicht. Derjenige mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt. Sind das mehrere Spieler, gewinnen sie gemeinsam.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, insbesondere Iain Adams, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson, für ihre Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

