

L.A.M.A.

...NIMM'S LÄSSIG!



amigo-spiele.de/01907

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

Halte dich immer an die L.A.M.A.-Regel: Lege alle **Minuspunkte** ab. Lege deine Karten ab, sonst kassierst du dafür **Minuspunkte**. Kannst du nicht legen, entscheide dich: **Aussteigen** oder eine (hoffentlich passende) Karte ziehen. Kassierte Minuspunkte bekommst du in Form von **Chips**. Wirst du alle Karten los, darfst du einen **Chip** abgeben. Und der kann ein **1er** oder auch ein **10er** sein. Wer am Ende die wenigsten **Minuspunkte** hat, gewinnt!

Inhalt



56 Karten
 (je 8x die Werte 1–6,
 8 Lamas)



70 Chips
 (20 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** 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.



*Victor beginnt und legt eine **6** ab. Dann ist Judy an der Reihe und legt ein **Lama** auf die **6**.*

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.



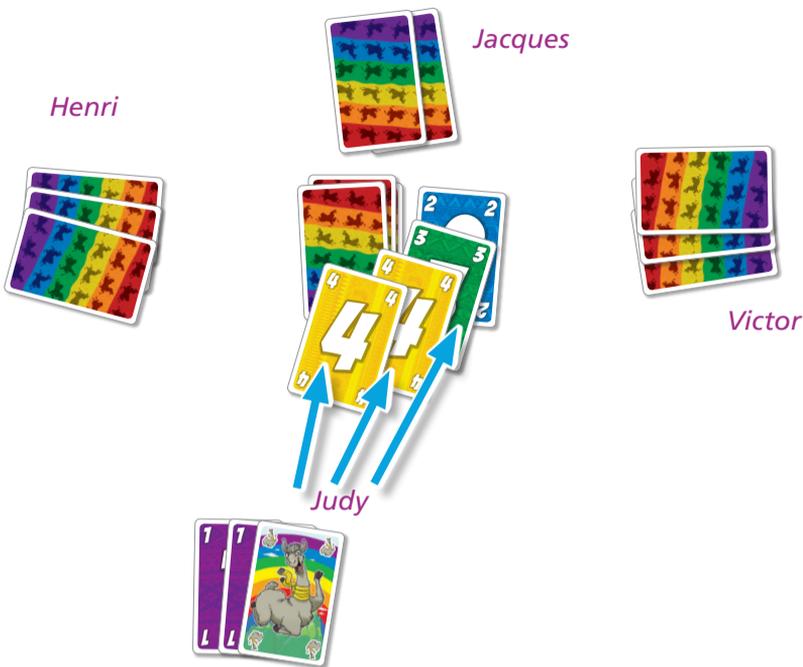
*Später kann Henri nicht ablegen. Er steigt aus dem Durchgang aus und legt seine drei **5er** verdeckt vor sich.*

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 jedoch **nicht** mehr nachziehen.



Jacques, Victor und Henri sind ausgestiegen. Judy 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 Minuspunkte. Dabei zählt jeder Wert nur einmal, beispielsweise erhältst du für alle **4er** nur einmal vier Minuspunkte oder für alle **Lamas** nur einmal 10 Minuspunkte.

Chips kassieren

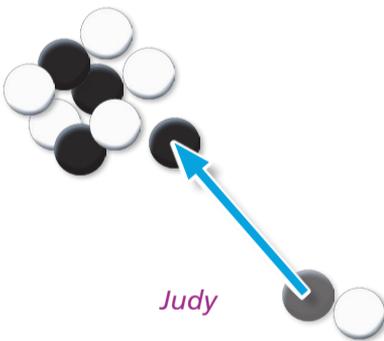
Minuspunkte erhaltet ihr als Chips. Es gibt weiße 1er- und schwarze 10er-Chips. Ihr dürft jederzeit im Spiel zehn 1er-Chips gegen einen 10er-Chip wechseln.



Judy 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- oder ein 10er-Chip sein.



Judy besitzt einen 1er- und einen 10er-Chip. Den nächsten Durchgang beendet sie, indem sie all ihre Karten ablegt, und darf deshalb einen Chip abgeben. Sie gibt ihren 10er-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 er 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 Ian 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