

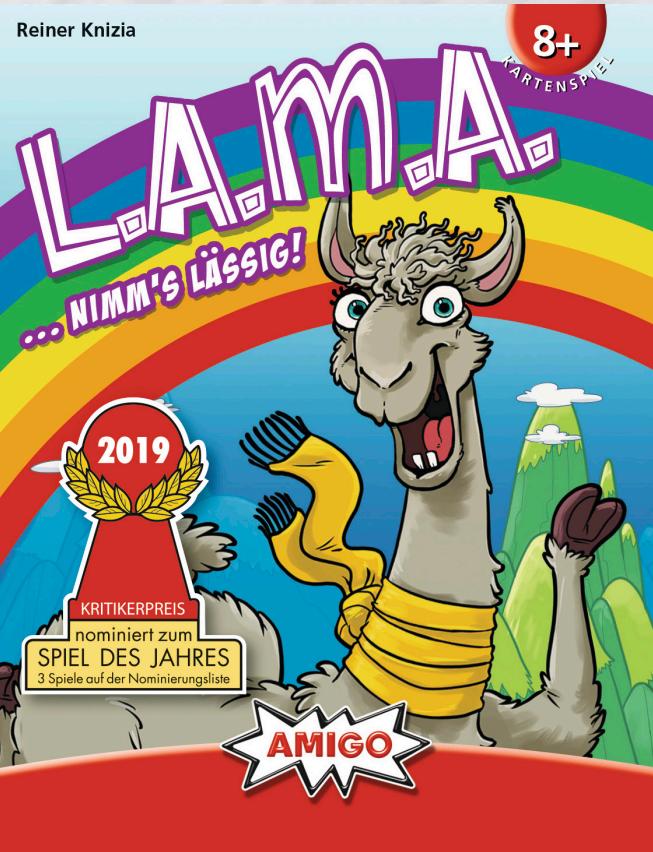
Spielecafé der Generationen

GEMEINNÜTZIGER VEREIN · ROTTAL-INN

[www.Jung und Alt spielt .de](http://www.JungundAltspielt.de)



Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel



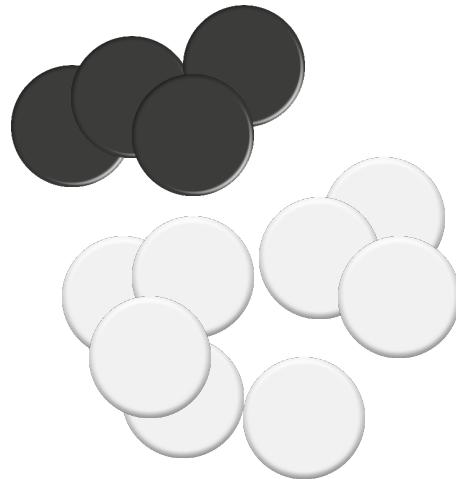
L.A.M.A.

von Reiner Knizia, Grafiken: Rey Sommerkamp und Barbara Spelger,
erschienen bei AMIGO



Vorbereitung

Lege alle 56 Karten sowie die schwarzen und weißen Chips bereit.



Die Runde beginnt

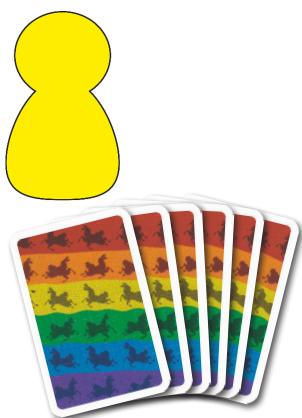
Alle Karten werden verdeckt gemischt.

Alle erhalten **sechs Karten** auf die Hand.

Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel.

Die oberste Karte vom Nachziehstapel wird offen daneben gelegt.

Das ist der Ablagestapel.





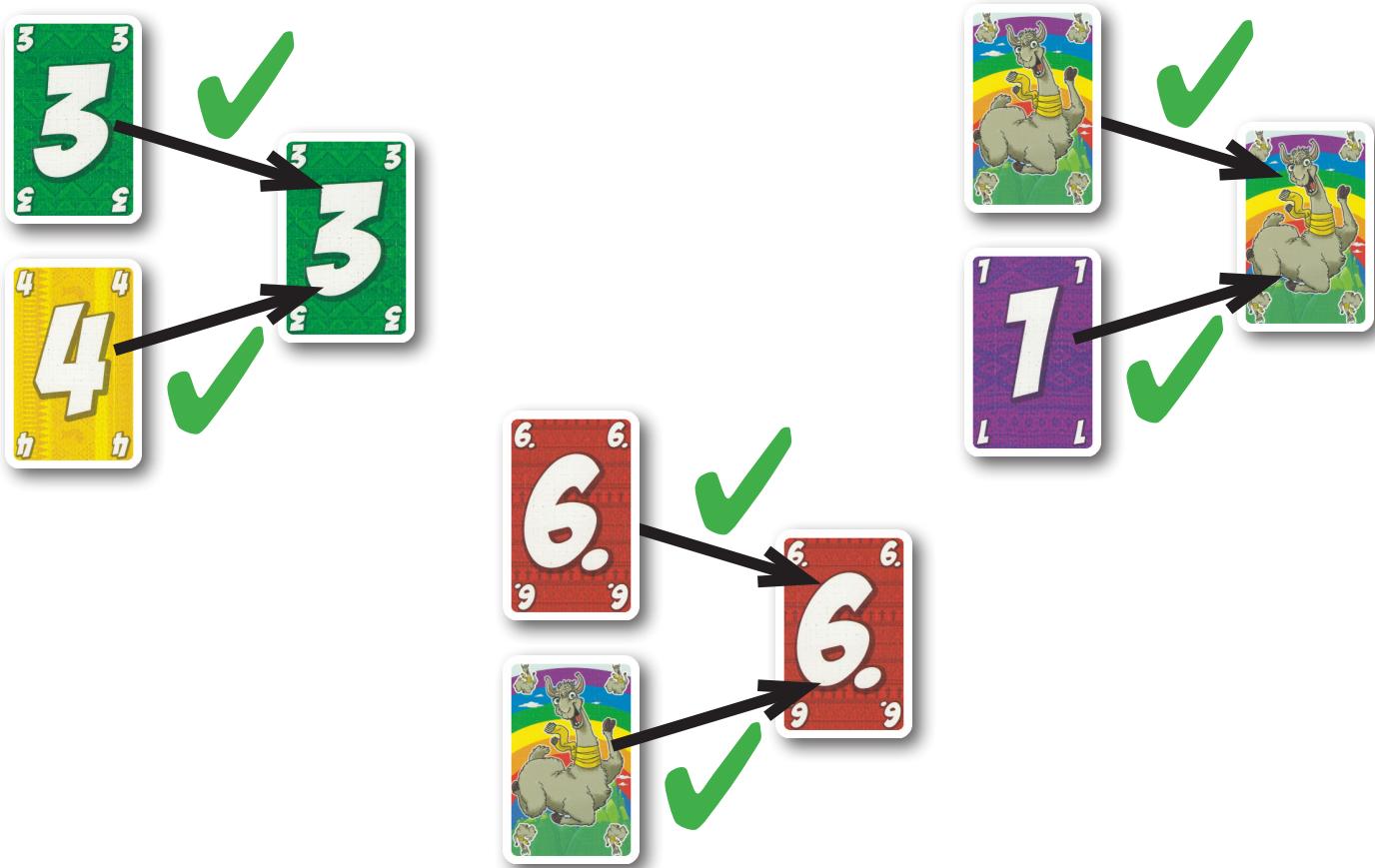
Die jüngste mitspielende Person beginnt.
Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wer am Zug ist, wählt eine von drei Aktionen.

Erste mögliche Aktion:

Lege eine Karte von der Hand auf den Ablagestapel.



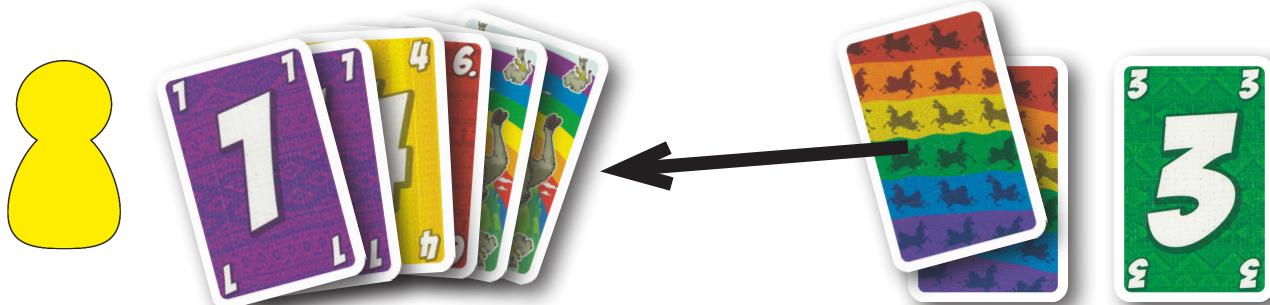
Die oberste Karte bestimmt, was erlaubt ist.
Man darf nur Karten ablegen **mit dem gleichen Wert**
oder einem **Wert, der genau um 1 höher** ist.
Ein Lama kann nur auf ein Lama oder auf eine 6 gelegt werden.
Auf ein Lama darf nur ein Lama oder eine 1 gelegt werden.





Zweite mögliche Aktion:

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel.



Dritte mögliche Aktion:

Aus der Runde aussteigen.

Lege dazu deine Handkarten verdeckt vor dir ab.

Du spielst in dieser Runde **nicht mehr mit**.



Dies geht solange im Uhrzeigersinn,
bis entweder **alle ausgestiegen** sind,
oder eine mitspielende Person alle Handkarten abgelegt hat.
Sind alle bis auf eine mitspielende Person ausgestiegen,
spielt diese allein weiter, darf aber nicht mehr nachziehen.



Jetzt werden die Punkte berechnet.

Die vor sich abgelegten oder verbliebenen Handkarten sind Minuspunkte.

Ein Lama zählt 10 Minuspunkte.



= 10

Aber jeder Wert zählt nur einmal.

Also hast du einen oder mehrere 1er, ist das 1 Minuspunkt gesamt.

Hast du einen oder mehrere 5er, sind das 5 Minuspunkte gesamt.

Zum Beispiel:

Drei 2er zählen 2,

ein 5er zählt 5

und drei 6er zählen 6.

Zusammen also 13 Minuspunkte.



2



5



6

= 13



Für deine Minuspunkte erhältst du Chips.
 Schwarze Chips zählen jeweils 10 Minuspunkt,
 Weiße Chips zählen jeweils 1 Minuspunkt.

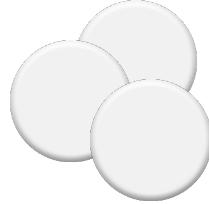
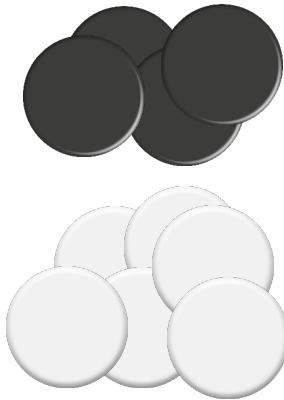


= 1



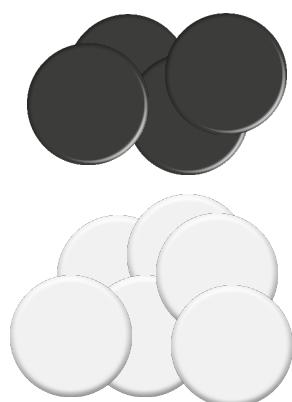
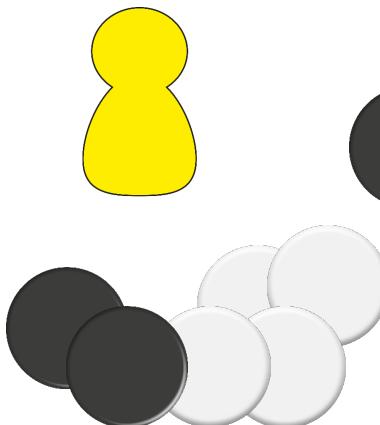
= 10

Man darf jederzeit wechseln.



= 10 + 1 = 13

Wer alle seine Handkarten ablegen konnte, darf einen beliebigen seiner Chips zurückgeben.
Egal ob weiß oder schwarz.

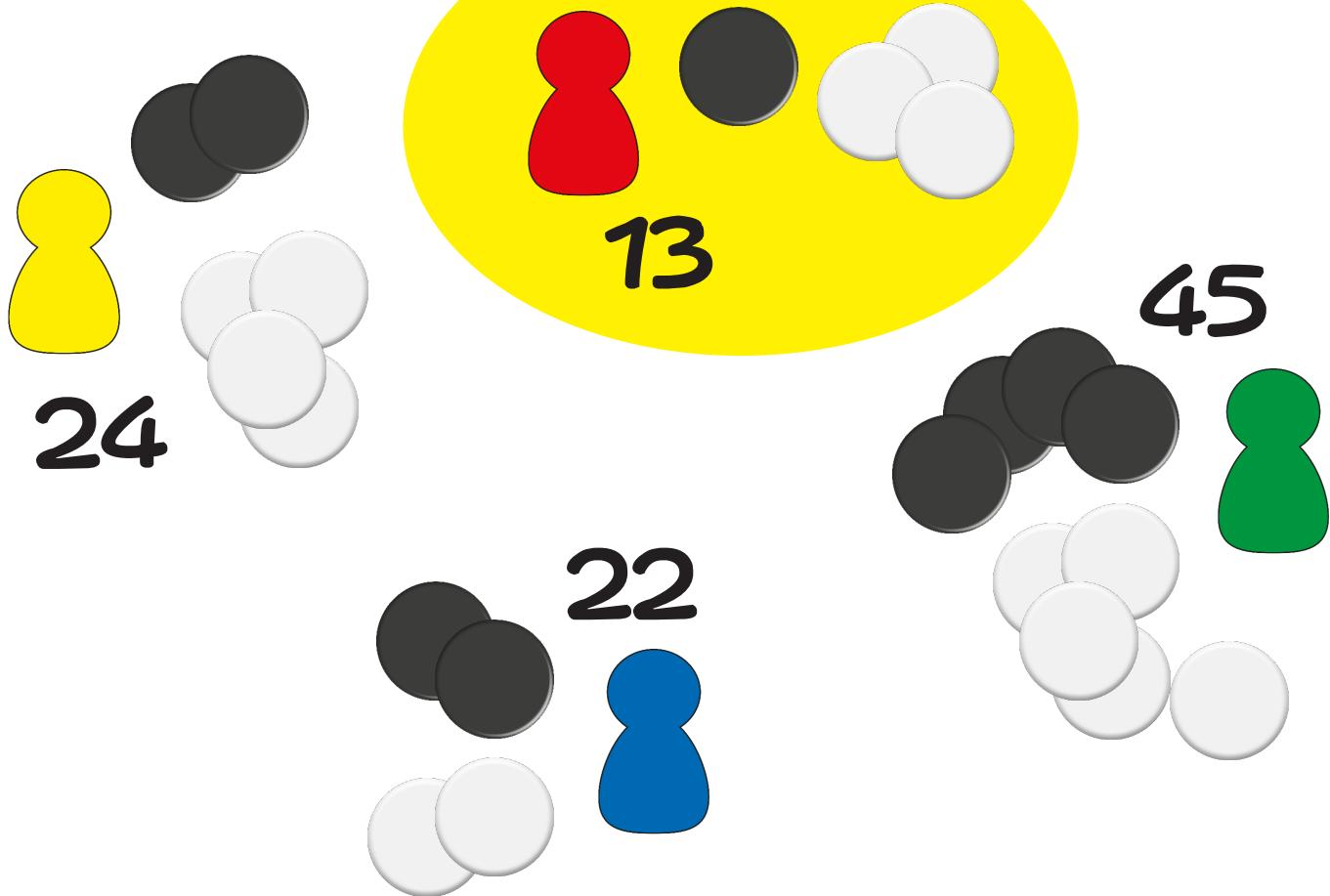




Spielende

Hat mindestens eine mitspielende Person **40 oder mehr Minuspunkte**, endet das Spiel.
Es gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte hat.
Sonst startet eine neue Runde.

Gewonnen!



Alle Karten werden gemischt und an alle werden 6 Karten verteilt.
Es beginnt wer die Runde davor beendet hat.