

LAMA DICE



amigo-spiele.de/02103

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

Lasst die Würfel rollen – mit **LAMA Dice**! Wie bei **LAMA** üblich, gilt: **Lege alle Minuspunkte ab**. Werde deine Kärtchen los, indem du passend würfelst. Hast du keinen der gewürfelten Werte vor dir liegen, kassierst du diesen aus der Lama-Reihe. Steige rechtzeitig aus, bevor du dich verzockst und die komplette Lama-Reihe kassierst. Am Ende des Durchgangs erhält jeder für seine verbliebenen Kärtchen Minuspunkte-Chips. Einen Chip kannst du wieder abgeben, wenn du alle Kärtchen loswirst oder drei Lamas würfelst. Zeige den anderen, wie man am lässigsten die Würfel rollen lässt.

Inhalt



3 Lama-Würfel



43 Kärtchen
(7 Lamas, je 6x die Werte 1-6,
darunter 7 Kärtchen mit
schwarzer Lama-Rückseite)



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

Spielvorbereitung

Legt die sieben Kärtchen mit der schwarzen Lama-Rückseite als offene Reihe in die Mitte. Dies ist die Lama-Reihe. Mischt alle anderen Kärtchen verdeckt. Jeder von euch nimmt sich davon **sechs Kärtchen** und legt sie als offene Reihe vor sich aus. Die restlichen Kärtchen benötigt ihr in diesem Durchgang nicht mehr; legt sie beiseite.



schwarze Lama-Rückseite

Legt die Chips bereit, nehmt die Würfel und los geht's.



Spielablauf

Ihr spielt mehrere Durchgänge. Der Jüngste beginnt und entscheidet sich für eine der beiden Aktionen:

- Würfeln
- Aussteigen

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Würfeln

Wirf alle drei Würfel und schau, welcher der folgenden Fälle bei dir zutrifft:

- **Mindestens ein Würfel zeigt einen Wert, der in deiner Reihe liegt.** Gut gewürfelt! Lege mindestens ein entsprechendes Kärtchen ab. Abgelegte Kärtchen legt ihr beiseite. Hast du **mehrere Kärtchen desselben Werts**, darfst du für jeden Würfel nur eines dieser Kärtchen ablegen.

Rosa hat eine 1, eine 3 und ein Lama gewürfelt. Sie legt eine 3 und ein Lama in die Mitte. Sie könnte z.B. das Lama auch behalten, da es oft gewürfelt wird.



- **Sonderfall: Alle drei Würfel zeigen ein Lama.** Glückwunsch! Hast du bereits Chips bekommen, darfst du **einen** davon wieder abgeben. Das kann ein 1er- oder ein 10er-Chip sein. Sonst geschieht nichts – du legst also **kein** Kärtchen ab, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Alle drei Würfel zeigen Werte, die nicht in deiner Reihe liegen.** Schade. Nimm dir ein Kärtchen aus der Lama-Reihe, das einem der gewürfelten Werte entspricht. Lege es in deine Reihe. Nun liegt ein Kärtchen weniger in der Lama-Reihe.



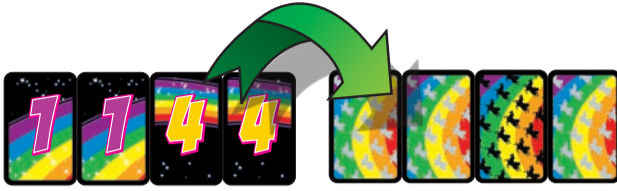
John hat eine 2 und zwei Lamas gewürfelt. Da er keinen dieser Werte in seiner Reihe hat, muss John die 2 oder das Lama aus der Lama-Reihe nehmen. Er entscheidet sich für das Lama und legt es in seine Reihe.



- **Alle drei Würfel zeigen Werte, die weder in deiner noch in der Lama-Reihe liegen.** Das war's, du hast dich verzockt. Du musst alle Kärtchen aus der Lama-Reihe nehmen und beendest für alle den Durchgang.

Ausstiegen

Willst du nicht würfeln, steigst du aus dem laufenden Durchgang aus. Drehe deine Kärtchen auf die Rückseite. Die anderen Spieler spielen ohne dich den Durchgang zu Ende.



Später will Martin nicht würfeln. Er steigt aus dem Durchgang aus und dreht alle seine Kärtchen um.

Ende eines Durchgangs

Der Durchgang endet sofort, wenn

- einer von euch alle seine Kärtchen abgelegt hat oder
- sich einer von euch verzockt hat und die Lama-Reihe nehmen musste oder
- einer von euch das letzte Kärtchen der Lama-Reihe genommen hat oder
- alle ausgestiegen sind.

Sind alle **anderen** Spieler aus dem Durchgang ausgestiegen, spielst du alleine weiter, jedoch unter erschwerten Bedingungen:

Du verzockst dich bereits dann, wenn alle drei Würfel Werte zeigen, die nicht vor dir liegen. Nimm alle Kärtchen aus der Lama-Reihe und beende den Durchgang.

Würfelst du drei Lamas, darfst du wie üblich einen Chip abgeben und spielst weiter.

John

Martin

George

Rosa

Sie entscheidet sich weiterzuwürfeln und würfelt 2, 6 und Lama.

Da keiner dieser Werte in ihrer Reihe liegt, hat sie sich verzockt und kassiert alle Kärtchen aus der Lama-Reihe. Damit endet der Durchgang.

Abrechnung

Deckt die in eurer Reihe verdeckt liegenden Kärtchen wieder auf. Jedes Kärtchen in eurer Reihe zählt seinen Wert als Minuspunkte. **Lamas** zählen 10 Minuspunkte. Dabei zählt jeder Wert nur einmal. Du erhältst beispielsweise für alle **4er** nur einmal 4 Minuspunkte oder für alle **Lamas** nur einmal 10 Minuspunkte.

Chips kassieren

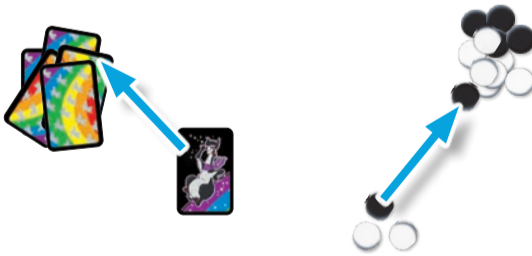
Minuspunkte erhaltet ihr als Chips. Es gibt weiße 1er- und schwarze 10er-Chips. Ihr dürft jederzeit zehn weiße 1er-Chips gegen einen schwarzen 10er-Chip wechseln.



Rosa erhält für ihre 1, ihre beiden 5er und ihre 6 insgesamt 12 Minuspunkte. Sie nimmt sich zwei 1er- und einen 10er-Chip.

Chips abgeben

Hast du den Durchgang beendet, indem du alle deine Kärtchen abgelegt hast **und** du hast in früheren Durchgängen bereits Chips bekommen, darfst du einen davon wieder abgeben. Das kann ein 1er- oder ein 10er-Chip sein.



Rosa besitzt zwei 1er- und einen 10er-Chip. Sie legt ihr letztes Kärtchen ab und beendet damit den Durchgang. Deshalb darf sie einen Chip abgeben. Rosa entscheidet sich natürlich für ihren 10er-Chip.

Zur Erinnerung: Schaffst du es, drei Lamas zu würfeln, darfst du auch **während** eines Durchgangs einen Chip abgeben.

Für den nächsten Durchgang legt ihr wieder die sieben Kärtchen mit der schwarzen Lama-Rückseite als Lama-Reihe bereit. Mischt alle übrigen Kärtchen, auch die beiseite gelegten, nehmt euch wie zu Beginn sechs Kärtchen und legt sie als Reihe offen aus. Wer mit seiner Aktion den letzten Durchgang beendet hat, beginnt den nächsten.

Ende des Spiels

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



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