

# L.A.M.A. KADABRA



amigo-spiele.de/02403

Reiner Knizia  
Rey Sommerkamp,  
Barbara Spelger

ab 8 Jahren

2–6 Personen

ca. 20 Minuten

## Spielidee

Das Lama greift tief in die Trickkiste. Weiterhin gilt: Lege Alle Minuspunkte Ab, doch jetzt kassiert ihr bereits während der laufenden Runde Minuspunkte-Chips, könnt diese aber auch trickreich anderen wieder unterjubeln.

Das geht besonders gut bei der Zaubershow, bei der ihr Chips abgibt, immer wenn ihr Lamas spielt. Habt ihr jedoch im entscheidenden Moment kein Lama zur Hand, kann euch nur noch der magische Chip retten – ansonsten kassiert ihr Chips!

Spielt geschickt eure Sonderkarten, tauscht möglichst oft niedrige Chips gegen einen höheren Chip ein, um diesen dann bei der Zaubershow loszuwerden. Da können alle anderen nur staunen, während du deinem Erfolg bei **LAMA Kadabra** näherkommst.

## Inhalt



60 Karten (je 8x die Werte 1 und 6, 7x die Werte 2 bis 5, je 2x 2/3 und 4/5, 12 Lamas)

1 Zauberbühne



70 Chips (1 blauer, magischer Chip, sowie 20 schwarze 10er und 49 weiße 1er)



## Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und gebt allen von euch verdeckt je 6 Handkarten. Mit den übrigen Karten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel. Die oberste Karte legt ihr offen daneben und beginnt damit den Ablagestapel. Handelt es sich um eine Sonderkarte, führt ihr die Aktion nicht aus.

Legt die Zauberbühne ebenfalls neben den Stapel.

Nehmt euch je 3 weiße Chips und legt alle übrigen Chips als Vorrat bereit.

John



Ablagestapel

Nachziehstapel



Fay



Wanda

## Spielablauf

Ihr spielt mehrere Durchgänge. Wer zuletzt eine Zaubershow gesehen hat, beginnt. Bist du an der Reihe, wählst du eine der drei Aktionen:

- Karte ablegen
- Karte nachziehen
- Aussteigen

Dann ist die nächste Person 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 die nächste Person ist an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel leer, bildet ihr ihn nicht neu. Du musst eine der beiden anderen Aktionen 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. Du kannst nun nicht mehr das Ziel einer Sonderkartenaktion sein.

### Sonderkarten



#### Doppelkarte

Eine Doppelkarte hat beide abgebildeten Werte. Eine 2/3 darfst du z. B. auf eine 1, 2 oder 3 legen. Auf deine 2/3 darf die nächste Person eine 2, 3 oder 4 legen.

Einige Karten haben zusätzlich zu ihrem Wert noch eine Sonderaktion. Spielst du eine solche Karte, führst du ihre Aktion immer aus.



#### Chip weitergeben

Legst du eine 1 mit ab, gibst du einer beliebigen Person, die noch nicht ausgestiegen ist, einen deiner niedrigsten Chips. Hast du keinen Chip oder sind alle anderen ausgestiegen, entfällt die Sonderaktion. Hast du nur den magischen Chip, gibst du ihn weiter.



#### Karte ziehen

Legst du eine Karte mit ab, zieht die nächste Person im Uhrzeigersinn, die noch nicht ausgestiegen ist, eine Karte. Danach kommt sie an die Reihe und entscheidet sich wie gewohnt für eine Aktion. Ist der Nachziehstapel leer, entfällt die Aktion. Bist du allein im Durchgang, musst du selbst eine Karte ziehen.



#### Magischen Chip nehmen

Legst du eine Karte mit ab, nimmst du dir den magischen Chip, egal wo er im Moment liegt.

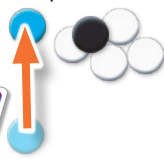
## Der magische Chip

Hast du den magischen Chip, gibst er dir für deinen Zug eine weitere Aktionsmöglichkeit, die du wählen kannst:

Du gibst den magischen Chip ab, um auszusetzen. Die nächste Person ist direkt an der Reihe. Gibst du den magischen Chip während einer Zaubershow (siehe unten) ab, geht die Show mit der nächsten Person weiter, die sich noch im Durchgang befindet.

Liegt der magische Chip am Ende des Durchgangs noch bei dir, zählt er 10 Minuspunkte.

*John kann keine Karte ablegen und müsste eine Karte ziehen oder aussteigen. Er gibt stattdessen seinen magischen Chip ab. Da Wanda bereits ausgestiegen ist, ist Fay an der Reihe.*

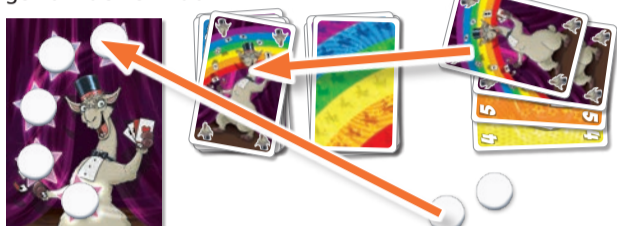


## Zaubershow

Immer wenn du ein Lama ablegst und mindestens einen Chip hast, legst du einen deiner **niedrigsten Chips** auf die Zauberbühne. Das kann auch ein 10er sein oder der magische Chip, wenn dieser dein einziger ist.

Liegen fünf oder mehr Chips auf der Zauberbühne und du kommst an die Reihe, bist du Teil der Zaubershow. Während einer Zaubershow hast du zwei Möglichkeiten:

- Du **legst ein Lama** ab und legst, wenn du mindestens einen Chip hast, einen deiner niedrigsten Chips auf die Zauberbühne.
- Du kannst oder willst kein Lama ablegen und **kassierst alle Chips** von der Zauberbühne. Damit endet die Zaubershow. Anschließend führst du deinen Zug aus und wählst dafür wie gewohnt eine Aktion.



*John legt ein Lama ab und einen Chip auf die Zauberbühne, sodass 5 Chips auf der Karte liegen, und ist Teil der Zaubershow.*

*Wanda ist ausgestiegen und ist daher kein Teil der Zaubershow. Fay kann kein Lama ablegen und nimmt die 5 Chips von der Zauberbühne. Diese tauscht sie mit ihren 5 Chips gegen einen 10er Chip. Dann spielt sie eine 1 mit  $\circ$  und gibt ihren 10er an John weiter.*



## Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet sofort, wenn entweder

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

Sind alle **anderen** Personen aus dem Durchgang ausgestiegen, spielst du allein weiter. Du darfst jedoch nicht mehr nachziehen oder deinen magischen Chip abgeben, sondern nur Karten ablegen oder aussteigen. Sonderkartenaktionen führst du weiterhin aus und kannst wie gewohnt auch Teil der Zaubershow sein – mit den üblichen Konsequenzen.

Sonderkartenaktionen führst du auch beim Spielen deiner letzten Karte aus, unabhängig davon, wie viele Personen noch im Durchgang sind. Erst danach endet der Durchgang. Spielst du als letzte Karte ein Lama während der Zaubershow, endet diese und niemand kassiert die Chips.



*Fay ist noch allein im Durchgang. Sie legt eine 1 mit  $\circ$  und müsste sich selbst einen Chip geben, was aber keinen Effekt hat. Durch die 2 mit  $\square$  muss sie eine Karte ziehen und zieht eine 2/3. Obwohl sie die 2/3 noch spielen könnte, entscheidet sich Fay dafür auszusteigen und beendet damit die Runde (siehe Chips kassieren).*

## Abrechnung

Für eure verbliebenen Karten erhaltet ihr nun Minuspunkte – egal ob sie vor euch liegen, da ihr ausgestiegen seid, oder ihr sie in der Hand habt. Jede Karte zählt ihren Wert als Minuspunkte. Dabei zählt jeder Wert nur einmal, z. B. erhältst du für alle 6er nur einmal sechs Minuspunkte – selbst dann, wenn sich darunter eine Sonderkarte befindet. Für alle Lamas erhältst du nur einmal 10 Minuspunkte.

Doppelkarten zählen jeweils als beide abgebildeten Werte.

Liegt der magische Chip am Ende des Durchgangs bei dir, gibst du ihn ab und erhältst 10 Minuspunkte.

## Chips kassieren

Minuspunkte erhaltet ihr als Chips. Es gibt weiße 1er- und schwarze 10er-Chips. Ihr dürft jederzeit zehn 1er gegen einen 10er-Chip wechseln, auch während des Durchgangs.



*Fay erhält für ihre 2/3, ihre 3, ihre 3 mit  $\star$  und ihre 5 zusammen 10 Minuspunkte (2 + 3 + 5) und nimmt sich einen schwarzen 10er-Chip. Diesen einen Chip hofft sie im nächsten Durchgang direkt abgeben zu können.*

## Chip abgeben

Ist es dir gelungen, alle Karten abzulegen und du hast Chips vor dir liegen, darfst du **einen beliebigen** davon wieder abgeben. Das kann ein 1er- oder ein 10er-Chip sein.

Für den nächsten Durchgang mischt ihr wieder alle Karten und gebt allen von euch 6 Karten auf die Hand. Beginnt den neuen Ablagestapel mit der obersten Karte des Nachziehstapels. Liegen noch Chips auf der Zauberbühne, bleiben sie dort liegen. Liegen dort bereits fünf oder mehr Chips, beginnt die Zaubershow erst, nachdem jemand von euch ein Lama legt. Wer von euch die letzte Aktion im vorherigen Durchgang gemacht hat, beginnt den nächsten.

## Ende des Spiels

Spielt so viele Durchgänge, bis jemand **am Ende eines Durchgangs 40** oder mehr **Minuspunkte** hat. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Sind das mehrere von euch, gewinnen sie gemeinsam.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

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

