

Lama - KSR

Vorbereitungen:

Mischt die 56 Karten (je 8-mal die Werte 1 - 6 und 8 Lamas).

Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Handkarten, Restkarten = Nachziehstapel.

Die oberste Karte wird offen daneben gelegt. Man spielt im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, wählt genau 1 von 3 möglichen Aktionen:

- **Karte ablegen:** ⇒ Wähle 1 Handkarte mit gleichem Wert oder Wert +1 wie die oberste Karte des Ablagestapels anzeigt. Deine Handkarte kommt auf diese offene Karte.
 - ⇒ Auf eine "6" kannst Du nur eine "6" / "Lama" legen.
 - ⇒ Auf ein "Lama" kannst Du nur ein "Lama" / "1" legen.
- **Karte nachziehen:** ⇒ Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.
 - ⇒ Ist der Stapel leer, wird kein neuer gebildet.
 - Die Aktion "Karte nachziehen" ist nicht mehr wählbar.
- **Aussteigen:** ⇒ Du passt für den laufenden Durchgang und legst Deine Handkarten verdeckt vor Dir ab.

Ende eines Durchgangs:

- sofort, wenn **ein** Spieler ALLE Handkarten regulär abgelegt hat.

- ODER alle Spieler sind ausgestiegen.

Ist nur noch 1 Spieler im Spiel, darf er nicht mehr nachziehen, aber ansonsten allein weiterspielen.

Abrechnung eines Durchgangs:

⇒ Karten vor Euch (auf der Hand / verdeckt abgelegt) zählen minus.

Alle Karten des selben Wertes zählen nur 1-mal den Kartenwert minus.

1 oder mehrere Lamas zählen nur 1-mal minus 10 Punkte.

Für Minus-Punkte gibt es Chips in weiß (Wert 1) / schwarz (Wert 10).

⇒ Konnte man ALLE Karten auf den offenen Ablagestapel legen, darf man 1 seiner Minus-Chips abgeben (das kann auch ein schwarzer sein).

Nächster Durchgang: Es werden wieder die Vorbereitungen abgehandelt.

Es beginnt, wer den letzten Durchgang beendet hat.

Spielende: Hat jemand 40 oder mehr Minus-Punkte, endet das Spiel.

Wer die wenigsten Minus-Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.02.19