

Lama Dice - KSR
<p>Legt die 7 Kärtchen mit schwarzer Lama-Rückseite als offene Reihe in die Mitte (Lama-Reihe). Mischt alle anderen Kärtchen verdeckt. Jeder Spieler nimmt davon 6 Kärtchen und legt diese als offene Reihe vor sich. Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Durchgänge gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>ENTWEDER alle 3 Würfel WERFEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Mind. 1 Würfel zeigt Augen wie in Deiner Reihe. Jeder Würfel kann nur auf genau 1 Karte wirken. Lege je passendem Würfel genau 1 Kärtchen beiseite. ➔ 3-mal LAMA: Du darfst 1 Chip Deiner Wahl abgeben. Du legst KEIN Kärtchen ab. ➔ Kein Würfel passt zu Deiner Reihe: Nimm 1 Karte aus der Lama-Reihe in der Mitte, die zu einem Deiner Würfel passt. Ergänze Deine Reihe damit. ➔ Kein Würfel passt zu Deiner Reihe und auch nicht zur Lama-Reihe. Du hast verzockt und nimmst alle Karten aus der Lama-Reihe. Der Durchgang endet nun sofort. <p>ODER AUSSTEIGEN: Kein Würfeln. Drehe Deine Kärtchen auf die Rückseite.</p> <p>Durchgangs-Ende:</p> <p>Sofort, wenn ein Spieler alle seine Kärtchen abgelegt hat. Sofort, wenn ein Spieler alle Karten der Lama-Reihe nehmen musste = verzockt. Sofort, wenn ein Spieler das letzte Kärtchen der Lama-Reihe nehmen musste. Sofort, wenn alle ausgestiegen sind.</p> <p>Sind alle anderen Spieler ausgestiegen, spielt man allein wie folgt (aber verschärft) weiter: Schon wenn 3 Würfel keinen Treffer in Deiner Reihe haben, nimmst Du die Lama-Reihe.</p> <p>ABRECHNUNG: nach jedem Durchgang</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Deckt verdeckte Karten Eurer Reihe auf. Jede Karte in Eurer Reihe = MINUS wie ihr Wert, Lama = minus 10. ABER jeder identische Wert zählt nur 1-mal (zB.: 3 mal "4" = minus 4). ♦ Minus-Punkte werden in 1er- und 10er-Chips ausgehändigt. ♦ Umtausch von 10 "1er-Chips" in 1 "10er-Chip" ist jederzeit möglich. ♦ Wer den Durchgang durch Ablegen aller Kärtchen beendet hat, darf 1 beliebig. Chip abwerfen. ♦ Wer den Durchgang beendet hat, beginnt den nächsten Durchgang. <p>Spielende: = sobald nach einem Durchgang jemand 40 oder mehr Minus-Punkte hat. Es gewinnt, wer am wenigsten Minus-Punkte hat. Patt: mehrere Sieger</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.06.21</p>

Lama Dice - KSR
<p>Legt die 7 Kärtchen mit schwarzer Lama-Rückseite als offene Reihe in die Mitte (Lama-Reihe). Mischt alle anderen Kärtchen verdeckt. Jeder Spieler nimmt davon 6 Kärtchen und legt diese als offene Reihe vor sich. Es wird im Uhrzeigersinn über mehrere Durchgänge gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>ENTWEDER alle 3 Würfel WERFEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Mind. 1 Würfel zeigt Augen wie in Deiner Reihe. Jeder Würfel kann nur auf genau 1 Karte wirken. Lege je passendem Würfel genau 1 Kärtchen beiseite. ➔ 3-mal LAMA: Du darfst 1 Chip Deiner Wahl abgeben. Du legst KEIN Kärtchen ab. ➔ Kein Würfel passt zu Deiner Reihe: Nimm 1 Karte aus der Lama-Reihe in der Mitte, die zu einem Deiner Würfel passt. Ergänze Deine Reihe damit. ➔ Kein Würfel passt zu Deiner Reihe und auch nicht zur Lama-Reihe. Du hast verzockt und nimmst alle Karten aus der Lama-Reihe. Der Durchgang endet nun sofort. <p>ODER AUSSTEIGEN: Kein Würfeln. Drehe Deine Kärtchen auf die Rückseite.</p> <p>Durchgangs-Ende:</p> <p>Sofort, wenn ein Spieler alle seine Kärtchen abgelegt hat. Sofort, wenn ein Spieler alle Karten der Lama-Reihe nehmen musste = verzockt. Sofort, wenn ein Spieler das letzte Kärtchen der Lama-Reihe nehmen musste. Sofort, wenn alle ausgestiegen sind.</p> <p>Sind alle anderen Spieler ausgestiegen, spielt man allein wie folgt (aber verschärft) weiter: Schon wenn 3 Würfel keinen Treffer in Deiner Reihe haben, nimmst Du die Lama-Reihe.</p> <p>ABRECHNUNG: nach jedem Durchgang</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Deckt verdeckte Karten Eurer Reihe auf. Jede Karte in Eurer Reihe = MINUS wie ihr Wert, Lama = minus 10. ABER jeder identische Wert zählt nur 1-mal (zB.: 3 mal "4" = minus 4). ♦ Minus-Punkte werden in 1er- und 10er-Chips ausgehändigt. ♦ Umtausch von 10 "1er-Chips" in 1 "10er-Chip" ist jederzeit möglich. ♦ Wer den Durchgang durch Ablegen aller Kärtchen beendet hat, darf 1 beliebig. Chip abwerfen. ♦ Wer den Durchgang beendet hat, beginnt den nächsten Durchgang. <p>Spielende: = sobald nach einem Durchgang jemand 40 oder mehr Minus-Punkte hat. Es gewinnt, wer am wenigsten Minus-Punkte hat. Patt: mehrere Sieger</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.06.21</p>