Lama - KSR

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 sobald alle Spieler ausgestiegen sind.

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

Abrechnung Durchgang (1er-*Punktechips sind jederzeit in 10er eintauschbar*):

⇨ 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 Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.04.19

Lama - KSR

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 sobald alle Spieler ausgestiegen sind.

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

Abrechnung Durchgang (1er-*Punktechips sind jederzeit in 10er eintauschbar*):

⇨ 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 Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.04.19