

NO PROB- LAMA

Ein vergnügliches Kartenspiel
für 2-6 Spieler
ab 8 Jahren

von
Tanja Philippeit



Spielmaterial

- 142 Zahlenkarten
- Werte 3 bis 10: 14 x
 - Werte -1 und -2: 10 x
 - Wert -5: 5 x
 - Joker: 5 x

- 14 Sonderkarten
- Drama-Lama = +3: 6x
 - Karma-Lama = -3: 8x

15 Gewinn-Lamas aus Holz



Spielidee

Jeder Spieler hat neun Karten, die verdeckt vor ihm auf dem Tisch liegen. Im Spielverlauf tauschen die Spieler ihre Karten durch Karten vom Nachzieh- oder Ablagestapel aus. Auf diese Weise werden die Karten nach und nach aufgedeckt.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst wenig Punkte zu machen. Dies erreicht man, indem man

1. möglichst viele Karten mit niedrigen oder negativen Werten sammelt und zusätzlich
2. Drillinge in Reihen oder Spalten bildet und dafür Minuspunkte erhält.

Es gibt Karten mit den Werten von -5 bis 10 und Joker, die jede beliebige Zahlenkarte mit den Werten 3 bis 10 ersetzen können.

Darüber hinaus gibt es die beiden Sonderkarten „Drama-Lama“ und „Karma-Lama“. Mit ihnen kann man seinen Mitspielern Extra-Punkte aufbrummen bzw. muss ihnen Minuspunkte schenken. Sobald ein Spieler alle 9 Karten aufgedeckt hat, endet die Runde und jeder Spieler addiert die Zahlenwerte seiner Karten. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt die Runde. Wer als Erster 3 Runden gewonnen hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

- Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 9 Karten und legt diese verdeckt in einem 3x3 Muster vor sich ab ohne die Karten zunächst anzusehen.
- Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte gelegt. Die erste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt danebengelegt und bildet den Ablagestapel.
- Jeder Spieler darf sich nun 2 beliebige Karten seiner Auslage ansehen und legt sie anschließend wieder verdeckt hin.
- Die anderen sieben Karten dürfen nicht angesehen werden.



Vor Spielbeginn darf sich jeder Spieler 2 beliebige Karten seiner Auslage ansehen.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Danach wird das Spiel reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Wer am Zug ist, hat die folgenden zwei Möglichkeiten:

- eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel nehmen (A)
- eine Karte vom offenen Ablagestapel nehmen (B).

Aktion A: Eine Karte vom Nachziehstapel nehmen

Der Spieler nimmt die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel und sieht sie sich an. Handelt es sich um eine Zahlenkarte (positive Werte in Schwarz, negative Werte in Grün) oder einen Joker, wählt der Spieler eine der folgenden zwei Möglichkeiten:

1. Er tauscht eine seiner 9 Karten durch die gezogene Karte aus. Dazu legt er die gezogene Karte offen an die Stelle einer seiner 9 Spielkarten aus. Dabei kann er jede beliebige offene oder verdeckte Karte wählen. Wenn er eine verdeckte Karte ersetzen möchten, darf er diese nicht ansehen, bevor er sie ersetzt. Die getauschte Karte wird danach offen auf dem Ablagestapel abgelegt.
2. Der Spieler kann aber auch entscheiden, die gezogene Karte nicht zum Austausch zu verwenden. In diesem Fall legt er die gezogene Karte einfach wieder offen auf dem Ablagestapel ab, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

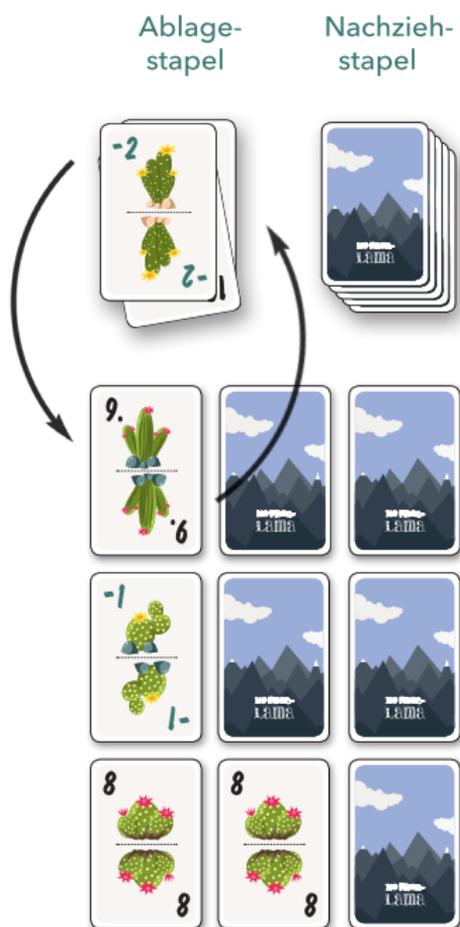
Handelt es sich bei der gezogenen Karte jedoch um eine der beiden Sonderkarten „Drama-Lama“ oder „Karma-Lama“, kann der Spieler diese Karte nicht zum Tauschen verwenden. Stattdessen muss er die Karte an einen Mitspieler abgeben und kann keinen weiteren Spielzug ausführen, d.h. keine Karten tauschen. Näheres hierzu unter „Sonderkarten“.

Aktion B: Eine Karte vom Ablagestapel nehmen

Der Spieler nimmt die oberste Karte vom offenen Ablagestapel. Handelt es sich um eine normale Zahlenkarte oder einen Joker, muss er diese Karte auf jeden Fall mit einer seiner 9 Karten tauschen.

Dazu legt er die gezogene Karte an die Stelle einer seiner 9 Spielkarten offen aus. Die getauschte Karte wird auf dem Ablagestapel abgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist die oberste Karte des offenen Ablagestapels eine Sonderkarte, kann der Spieler auch diese Karte aufnehmen. Er kann sie jedoch auch in diesem Fall nicht zum Tauschen mit einer eigenen Karte verwenden, sondern muss sie an einen Mitspieler abgeben und kann keinen weiteren Spielzug ausführen. Näheres hierzu unter ebenfalls „Sonderkarten“.



Beispiel: Anton nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel (Wert -2) und tauscht sie gegen eine seiner 9 Karten aus (in diesem Beispiel die erste Karte von links in der obersten Reihe mit dem Wert 9). Die ausgetauschte Karte legt er offen auf dem Ablagestapel ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

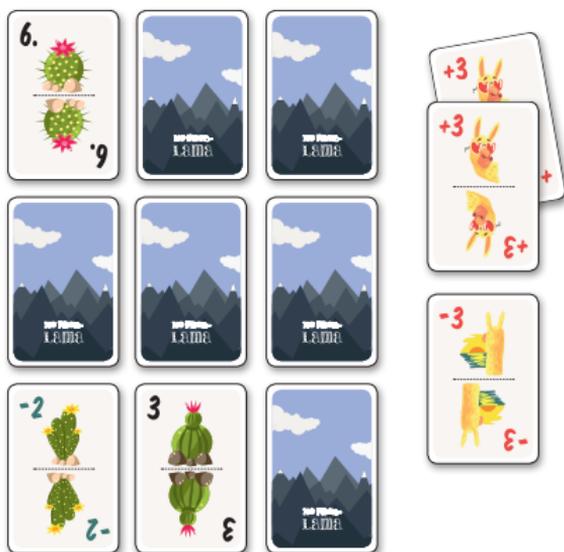
Sonderkarten: Drama-Lama und Karma-Lama

Neben den normalen Zahlenkarten gibt es die beiden Sonderkarten „Drama-Lama“ und „Karma-Lama“.

Zieht ein Spieler eine Sonderkarte vom verdeckten Nachziehstapel oder nimmt er eine Sonderkarte als oberste Karte vom offenen Ablagestapel, kann der Spieler diese Karte nicht zum Tauschen seiner eigenen Karten verwenden.

Stattdessen **muss** er die Karte an einen Mitspieler seiner Wahl abgeben. Danach kann er keinen weiteren Spielzug mehr ausführen. Das Spiel wird sofort mit dem nächsten Spieler fortgesetzt.

Der Mitspieler, der die Sonderkarte erhalten hat, legt sie seitlich neben seinen 9 Karten ab. Der Wert der Sonderkarte (Drama-Lama: +3; Karma-Lama: -3) wird am Ende der Runde zur Gesamtsumme seiner 9 Karten hinzu addiert bzw. abgezogen. Im Verlauf einer Spielrunde kann ein Spieler beliebig viele Sonderkarten erhalten.



*Beispiel:
Lisa hat zwei
Drama-Lama-
Karten und muss
am Ende der
Runde 6 Punkte
zur Gesamtsum-
me ihrer 9 Karten
hinzuzählen.*

*Gleichzeitig hat
sie aber auch eine
Karma-Lama-
Sonderkarte. D.h.
sie kann 3 Punkte
wieder abziehen.*

Drillinge sammeln

Eine spezielle Möglichkeit um die Summe seiner Kartenwerte zu minimieren besteht darin, Reihen oder Spalten mit gleichen Karten zu bilden. Schafft man es, eine Reihe oder Spalte mit 3 gleichen Karten zu sammeln, erhält man dafür Minuspunkte in der Höhe des Kartenwertes des Drillings. Die Minuspunkte gelten jedoch nur für die ganze Reihe oder Spalte, nicht für jede einzelne Karte (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Es können auch mehrere Reihen oder Spalten gebildet werden. Diagonale Reihen zählen jedoch nicht. Eine Reihe und eine Spalte können sich dabei auch überschneiden. Allerdings muss dann sowohl die Reihe und als auch die Spalte mit demselben Kartenwert gebildet werden (siehe Beispiel auf der nächsten Seite unter „Joker einsetzen“).



*Beispiel:
Paula hat 3 Sechser in
einer Reihe gesammelt.
Die Reihe wird in der
Schlussrechnung mit
-6 Punkten gewertet.*

Reihen oder Spalten können nur aus Karten mit positiven Werten (Zahlenwerte in Schwarz) gebildet werden. Reihen oder Spalten, die mit Karten mit negativen Werten gebildet werden, verändern ihren Punktwert nicht. Eine Spalte mit beispielsweise drei „-1“ Karten wird unverändert mit insgesamt -3 Punkten gewertet.

Joker einsetzen

Joker können jede beliebige Zahlenkarte mit den Werten 3 bis 10 ersetzen und sind daher besonders hilfreich, um Reihen oder Spalten mit gleichen Karten zu bilden. Auch wenn sie nicht zum Bilden einer Reihe oder Spalte verwendet werden, können sie an jede Stelle im 3x3 Muster platziert werden und gehen am Schluss mit dem Wert 0 in die Gesamtwertung ein.

*Beispiel:
Fred hat mit einem
Joker eine Spalte mit
3 Siebenern und
gleichzeitig auch eine
Reihe mit 3 Siebe-
nern gebildet. In der
Schlussrechnung erhält
er dafür insgesamt
-14 Punkte.*



Ende einer Runde - Auswertung

Die Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte aufgedeckt hat. Alle anderen Spieler können danach noch einen letzten Zug ausführen. Zieht ein Spieler in seinem letzten Zug eine Sonderkarte, so muss er diese einem anderen Spieler geben, kann aber selber keine Karten mehr austauschen.

Wenn alle Spieler ihren letzten Zug ausgeführt haben, beginnt die Auswertung. Dazu decken alle Spieler ihre noch verdeckten Karten auf und jeder Spieler addiert die Zahlenwerte seiner 9 Karten.

Für Reihen und Spalten, die aus den gleichen Karten gebildet werden konnten, werden die entsprechenden Minuspunkte gewertet. Dies gilt auch, wenn sich die Reihe oder Spalte erst durch das Aufdecken zuvor noch verdeckter Karten ergeben hat.

Wer im Spielverlauf Sonderkarten erhalten hat, addiert die Kartenwerte der Sonderkarten zu seinem Ergebnis bzw. zieht negative Kartenwerte ab.

Befindet sich unter den noch nicht aufgedeckten Karten eines Spielers eine Sonderkarte, wird diese mit ihrem Punktwert (+3 oder -3) gewertet.

Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt die Runde und erhält dafür ein Lama. Im Falle eines Punktegleichstands erhalten alle Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ein Lama.

Sollte dies in der Entscheidungsrunde passieren (siehe „Spielende“), wird die notwendige Anzahl an gewonnenen Runden bzw. Lamas, die zum Gesamtsieg benötigt wird, um eins erhöht.

Dann wird die nächste Runde gespielt. Der Spieler, der die vorhergehende Runde begonnen hatte, ist jetzt der Kartengeber. Sein linker Spielnachbar starte die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Runden und damit 3 Lamas gewonnen hat. Ausnahme: Bei 5 oder 6 Mitspielern ist Sieger, wer zuerst 2 Runden, d.h. 2 Lamas gewonnen hat.

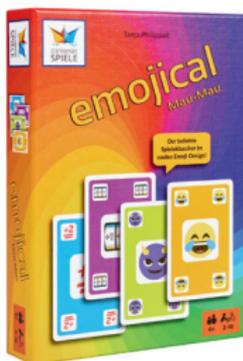


Alternatives Spielende:

Wer's lieber ganz genau nimmt, notiert in jeder Runde die Punkte aller Spieler auf einem Zettel. Wer nach vier Runden insgesamt die wenigstens Punkte hat, ist Sieger. Die Holz-Lamas werden in dieser Variante nicht benötigt.

EMOJICAL MAU-MAU

für 2-10 Spieler ab 6 Jahren



**So hast Du Mau-Mau
noch nie gespielt!**



In dieser kultigen Mau-Mau-Variante kommst Du nur mit Emojis zum Zug. Wer schafft es als Erster alle seine Karten abzulegen und das Spiel zu gewinnen?

Neben den bekannten Mau-Mau-Regeln sorgen völlig neue Aktionskarten für jede Menge Spaß und Überraschungen: „Schenken“ und „Zocken“ bringen Deine Mitspieler zur Verzweiflung und Dich zum Sieg.

Spiespaß garantiert!



© Sung-Hee Seewald

Dr. Tanja Philippeit
(Autorin und Designerin)

© 2018 - 1. Auflage
Starbberger Spiele
Maximilianstr. 5
D-82319 Starnberg

Made in Germany

 /starnbergerspiele

 /starnbergerspiele

www.starnberger-spiele.de