

# LAMA KADABRA



Počet lam: 2–6  
Věk: od 8 let  
Herní doba:  
přibližně 20 minut

Autor: Reiner Knizia  
Ilustrace: Rey Sommerkamp a Barbara Spelgerová

## Cíl hry

Lama sahá do svého kouzelnického klobouku. Ústřední deklAMAce hry zůstává: z bavte se svých trestných bodů v podobě žetonů. Nyní však můžete žetony získávat (či se jich zbavovat) i během kola a dokonce donutit ostatní, aby si brali ty vaše.

Přesně o to kráčí v LAMAgické show, při níž budete odhazovat žeton pokaždé, když zahrajete lamu. Pokud však v klíčové chvíli nemáte v ruce lamu, zachrání vás jen magie – buď budete moci odhodit magický žeton, nebo dostanete trestné body!

Hrajte speciální karty v pravou chvíli, předávejte své žetony trestných bodů, kdykoli můžete, a v magické show se z bavte co nejvíce žetonů. Vytréte zrak svým soupeřům a staňte se mistry LAMAgie ve hře LAMAKadabra.

## Herní materiál



60 karet (po 8 v hodnotách 1 a 6, po 7 v hodnotách 2–5, po 2 v hodnotách 2/3 a 4/5, 12 lam)

1 jeviště



70 žetonů (1 modrý magický žeton, 20 černých v hodnotě 10 a 49 bílých v hodnotě 1)



## Příprava hry

Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči po 6 kartách lícem dolů. Ostatní karty položte doprostřed stolu jako dobírací balíček. Horní kartu balíčku vyložte vedle něj lícem vzhůru jako základ odhazovací hromádky. Je-li to speciální karta, její efekt neprovádějte. Doprostřed stolu položte i jeviště.

Každý hráč si vezme do začátku 3 bílé žetony. Ostatní nechte uprostřed stolu jako obecný bank.

Martin



odhazovací hromádka

dobírací balíček



Emma



Kryštof

## Průběh hry

Hraje se na několik kol (sehrávek). Začíná hráč, který naposledy viděl kouzelnické představení, a dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provedete **jednu** ze tří akcí:

- vynesení karty,
- dobrání karty,
- odstoupení z kola.

Poté hraje hráč po vaší levici.

### Vynesení karty

Horní karta odhazovací hromádky určuje, kterou kartu lze vynést:

- můžete vynést kartu **stejně hodnoty**, nebo přesně **o 1 vyšší**,
- **lamu** lze vynést na **6** nebo na jinou **lamu**,
- na **lamu** lze vynést **1** nebo jinou **lamu** (lama je tedy současně **0** a **7**).

### Dobráni karty

Doberte si do ruky horní kartu z dobíracího balíčku. **Nemůžete** již žádnou kartu vynést – na řadě je další hráč.

**POZOR!** Pokud dojde dobírací balíček, **nevytvářejte** nový. Od této chvíle není možné dobírat karty a ve svém tahu si musíte vybrat ze zbylých dvou akcí.

### Odstoupení z kola

Pokud nechcete či nemůžete vynést kartu ani si nechcete (či nemůžete) dobrat novou, můžete odstoupit z kola. Položte všechny karty z ruky před sebe na stůl **lícem dolů**. Od této chvíle již se kola nezúčastníte a nemůžete být ani cílem akcí speciálních karet.

### Speciální karty



#### Dvojitá hodnota

Na této kartě jsou uvedeny dvě různé hodnoty a karta má obě současně (můžete si vždy vybrat, která z nich platí). Např. kartu 2/3 můžete vynést na 1, 2, 3 nebo 2/3. Na ni potom může další hráč vynést 2, 3, 2/3, 4 nebo 4/5.

K některým kartám se krom jejich hodnoty váže i speciální akce. Když takovou kartu vynesete, **vždy** následně musíte provést danou akci.



#### Předání žetonu

Vynesete-li kartu 1 se symbolem ○, předejte jeden ze svých **žetonů nejnižší hodnoty** (viz popis „nejnižší hodnoty“ níže u LAMAgické show) libovolnému soupeři, který dosud neodstoupil z kola. Pokud žádný žeton nemáte nebo všichni ostatní odstoupili, nestane se nic. Máte-li pouze magický žeton, musíte předat ten.



#### Dobráni karty

Vynesete-li kartu se symbolem □, nejbližší následující hráč v pořadí tahu (který ještě neodstoupil z kola) si dobere kartu z balíčku. Poté je na tahu jako obvykle. Pokud je dobírací balíček vyčerpán, nestane se nic. Pokud již všichni ostatní z kola odstoupili, doberete si kartu vy sami.



#### Získání magického žetonu

Vynesete-li kartu se symbolem ★, vezměte si magický žeton, ať je v tu chvíli kdekoli.

## Magický žeton

Máte-li magický žeton, máte novou možnost akce, kterou můžete ve svém tahu zvolit: **Vrátit svůj magický žeton do banku a přeskočit svůj tah.** Na tahu je další hráč po vaší levici (který dosud neodstoupil). Pokud magický žeton odhodíte během LAMAgické show (viz níže), vynecháte svůj tah a show pokračuje dalším hráčem. Máte-li magický žeton u sebe na konci kola, přinese vám 10 trestných bodů.

*Martin nemůže zahrát kartu a musel by si dobrat novou z balíčku, nebo odstoupit z kola. Namísto toho se rozhodne vrátit svůj magický žeton. Protože Kryštof už z kola odstoupil, na tahu je nyní Ema.*

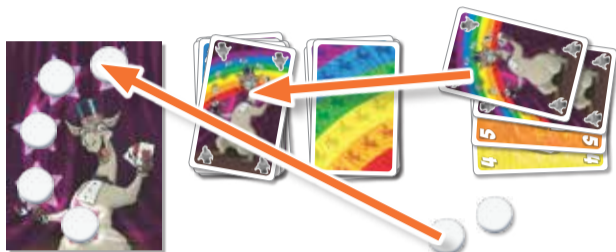


## LAMAgická show

**Kdykoli** vynesete lamu a máte alespoň 1 žeton, položte 1 ze svých žetonů nejnižší hodnoty na jeviště. Může to být i černý žeton (pokud u sebe bílé nemáte) nebo magický žeton, pokud magický žeton je váš jediný.

Jste-li na tahu ve chvíli, kdy je na jevišti 5 nebo více žetonů, jste součástí LAMAgické show. Během ní máte na výběr pouze z těchto možností:

- Vyneste **lamu**. Máte-li alespoň 1 žeton, musíte následně položit 1 svůj žeton nejnižší hodnoty na jeviště.
- Vraťte svůj **magický žeton** zpět do banku.
- Pokud nechcete nebo nemůžete provést ani jedno z výše uvedeného, **musíte si vzít veškeré žetony z jeviště**. LAMAgická show končí a vy jste na tahu dle obvyklých pravidel.



*Martin zahraje lamu a položí svůj bílý žeton na jeviště. Tím je na jevišti 5 žetonů a začíná LAMAgická show.*

*Kryštof už z kola odstoupil, takže se ho netýká ani LAMAgická show. Ema nemůže vynést lamu (ani nemá magický žeton), a tak show končí a Ema si vezme všech 5 žetonů z jeviště. Ty si spolu se svými dalšími 5 bílými žetony směně za 1 černý o hodnotě „10“. Poté zahraje kartu 1 se symbolem  $\bigcirc$  a předá svůj černý žeton Martinovi.*



## Konec kola

Kolo končí **okamžitě** při splnění jedné z podmínek:

- kterýkoli hráč vynesl svou poslední kartu z ruky, nebo
- všichni odstoupili z kola.

Pokud odstoupili všichni **ostatní** až na vás, budete pokračovat ve hře sami. **Nesmíte** si však **dobírat nové karty** ani **vrátit svůj magický žeton** do banku – smíte pouze vynášet karty či odstoupit. Efekty karet vyhodnocujte jako obvykle a můžete i spustit LAMAgickou show dle obvyklých pravidel.

Pokud jako svou poslední kartu z ruky vynesete kartu speciální, její efekt úplně vyhodnotíte bez ohledu na to, kolik hráčů v kole zbývá. Teprve po vyhodnocení efektu kolo končí. Vynesete-li jako poslední kartu lamu během LAMAgické show, show končí a žetony z jeviště nebere nikdo.



*Ema zůstává v kole poslední. Vynese 1 se symbolem  $\bigcirc$ , ale protože nemá komu předat žeton, nestane se nic. Poté vynesese 2 se symbolem  $\square$  a musí si dobrat kartu. Dobere si 2/3. I když by ji mohla zahrát, rozhodne se odstoupit z kola, čímž jej ukončí (viz níže).*

## Bodování kola

V této fázi každý hráč dostane trestné body za karty, které mu zbyly – nezáleží na tom, zda karty leží lícem dolů před ním nebo je dosud drží v ruce. Každá zbylá karta přinese **trestné body odpovídající její hodnotě**. Lamy mají hodnotu **10 trestných bodů**. Každá **různá** hodnota karty se však počítá **pouze jednou**, takže zbudou-li vám například dvě čtyřky, obdržíte pouze 4 trestné body za obě. Stejně tak všechny vaše lamy vám přinesou celkem pouze 10 trestných bodů.

U karet dvojitých hodnot platí **obě** jejich hodnoty (viz příklad níže).

Máte-li u sebe na konci kola magický žeton, dostanete dalších **10 trestných bodů**.

## Dobírání žetonů

Trestné body mají podobu žetonů. Každý si vezme z banku příslušný počet žetonů. Žetony lze kdykoli libovolně rozměňovat, i v průběhu kola.



*Ema dostane 10 trestných bodů za své karty 2/3, 3, 3 a 5 (2 + 3 + 5) a vezme si jeden černý žeton. Proto si kartu 2/3 ponechala, i když ji mohla zahrát – doufá, že se jí v příštím kole podaří svého jediného žetonu zbavit.*

## Vrácení žetonu

Pokud se vám podařilo vyneset všechny karty, můžete za odměnu vrátit **1 svůj libovolný žeton** do banku. Může to být bílý žeton 1 či černý 10.

Pro přípravu dalšího kola opět zamíchejte všechny karty a každému hráči rozdejte po šesti. Uprostřed stolu opět založte odhazovací hromádku otočením horní karty nového dobíracího balíčku. Leží-li na jevišti nějaké žetony, zůstanou tam. Leží-li na něm 5 a více žetonů, LAMAgická show nezačíná okamžitě, ale teprve ve chvíli, kdy některý z hráčů poprvé vynesese lamu. Začínajícím hráčem je ten, kdo svým tahem zavřel předchozí kolo.

## Konec hry

Hrajte jedno kolo za druhým, dokud některý z hráčů nenashromáždil na konci kola celkem alespoň **40 trestných bodů**. V tu chvíli celá partie končí a vítězí hráč s nejméně body. V případě shody se buď o vítězství podělte, nebo se nechte zLÁMAT k ještě jednomu dodatečnému kolu!



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2024

Ojedinelé se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10



mindok.cz  
/hry.mindok  
/hrymindok