

# L.A.M.A.

## GRA PODSTAWOWA

### ELEMENTY GRY

#### 62 karty

- po 8 z wartościami 1 do 6
- 6 kart (+) (po 1 z wartościami 1+ do 6+)
- 7 kart Lamy
- 1 karta Różowej Lamy

#### 76 karnych żetonów

- 6 różowych o wartości 20
- 20 czarnych o wartości 10
- 50 białych o wartości 1

#### 1 żeton Lamy Dramy

#### 3 kostki



### CEL GRY

Gracze zagrywają karty pozbywając się tych najbardziej dla nich niewygodnych. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najmniej punktów karnych.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Należy wybrać elementy do gry w Lamę podstawową:

#### 55 kart

- po 8 z wartościami 1-6
- 7 kart Lamy

#### 70 karnych żetonów

- 20 czarnych o wartości 10
- 50 białych o wartości 1

### PRZEBIEG RUNDY

Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać tylko jedno z poniższych działań:

#### 1. ZAGRAĆ KARTĘ 2. DOBRAĆ KARTĘ 3. SPASOWAĆ

##### 1. ZAGRANIE KARTY

Gracz zagrywa kartę z ręki na wierzch odkrytego stosu. Można zagrać kartę o takiej samej wartości lub o 1 większą od tej z wierzchu stosu. Karta Lamy jest większa od 6 i mniejsza od 1.

Karta na wierzchu	Co można zagrać?
1	1 lub 2
2	2 lub 3
3	3 lub 4
4	4 lub 5
5	5 lub 6
6	6 lub Lama
Lama	Lama lub 1

### PRZYGOTOWANIE RUNDY

Gra trwa kilka rund. W pierwszej rundzie rozdającym jest gracz, który jako ostatni widział lamę, albo najmłodszy z graczy. W kolejnych rundach rozdający zmienia się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozdający wykonuje następujące czynności:

1. Tasuje wszystkie karty i rozdaje każdemu po 6 kart. Gracze nie pokazują innym swoich kart.
2. Pozostałe karty kładzie na stole w zakrytym stosie.
3. Odkrywa wierzchnią kartę i kładzie ją na środku stołu, tworząc odkryty stos do zagrywania kart.
4. Żetony kładzie się w dostępnym dla wszystkich miejscu.



Jako pierwszy Tomek zagrywa kartę o wartości 6. Następnie jest tura Agnieszki, która zagrywa kartę Lamy na kartę Tomka.



## 2. DOBRANIE KARTY

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać karty, musi dobrać 1 kartę z zakrytego stosu.

Jeśli karty w stosie się wyczerpią, nie można więcej dobierać kart.

## 3. SPASOWANIE

Gracz kładzie swoje karty zakryte przed sobą na stole. Do końca bieżącej rundy gracz nie uczestniczy już w grze (nie może zagrywać ani dobierać kart).

Nieco później Tomek nie może zagrać żadnej karty. Kończy turę i kładzie swoje 3 karty o wartości 5 zakryte przed sobą.



Jeśli gracz nie może ani zagrać, ani dobrać, to musi spasować.

## KONIEC RUNDY

### Runda kończy się:

- 1 Natychmiast, gdy któryś gracz zagra swoją ostatnią kartę z ręki; LUB
- 2 Gdy spasują wszyscy oprócz jednego gracza. Ten ostatni gracz może jeszcze zagrywać karty z ręki (jedna po drugiej zgodnie z zasadami gry), ale nie może już dobierać kart.

### PUNKTACJA

Gracze odkrywają swoje karty w rękach lub te odłożone przed sobą.

- Gracze otrzymują karne punkty za każdy **rodzaj kart** (a nie ich liczbę) – zgodnie z wartością na karcie.

*Na przykład 3 karty o wartości 4 dają 4 punkty karne.*

- Wszystkie karty **Lamy** dają w sumie **10 punktów**.

Gracz, który zagrał w tej rundzie wszystkie swoje karty, w nagrodę odkłada swój 1 wcześniej zdobyty karne żeton. Gracz może w ten sposób pozbyć się czarnego żetonu o wartości 10 lub białego żetonu o wartości 1 (mniej opłacalne).

Gracze biorą odpowiednią liczbę żetonów i kładą je przed sobą. Gdy gracz bierze 10 białych żetonów, natychmiast wymienia je na czarny żeton o wartości 10.

**Wariant punktacji** - Każda karta Lamy daje 10 karnych punktów. *Na przykład 3 karty Lamy dają 30 punktów karnych.*

### PRZYKŁAD PUNKTACJI:

**A** 1 + 10 = 11 pkt karnych

**B** 2 + 5 = 7 pkt karnych

**C** 4 + 6 + 10 = 20 pkt karnych



Punkty z kolejnych rund się sumują.

## NOWA RUNDA

Jeśli żaden z graczy nie zdobył 40 lub więcej punktów karnych, rozgrywana jest kolejna runda.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy na koniec rundy będzie miał 40 lub więcej punktów karnych. Wygrywa gracz, który ma najmniej punktów karnych. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.,  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,  
WydawnictwoEgmont.pl, © 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.  
Autor: Reiner Knizia; Ilustracje: Rey Sommerkamp, Barbara Spelger;  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;  
Redakcja: Wojciech Rząddek; Korekta: Marta Kania, Justyna Pawłowska;  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:  
gryplanszowe@egmont.pl

Znajdziesz nas na:  
Egmont Polska

Grę polecają:



MUZO.FM

ĆzasDzieci

mama:Du.pl



## CEL GRY

Gra dzieli się na rundy, w których gracze rzucają kośćmi odrzucając karty lub biorąc je z szeregu kart na stole. Wygrywa ten gracz, który na koniec będzie miał najmniej punktów karnych, reprezentowanych przez czarne i białe żetony.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wyciągnij z pudełka następujące elementy:

- |                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| 3 kostki                     | 70 karnych żetonów          |
| 43 karty:                    | - 20 czarnych o wartości 10 |
| - po 6 z wartościami 1 do 6, | - 50 białych o wartości 1   |
| - 7 kart Lamy,               |                             |

## PRZEBIEG RUNDY

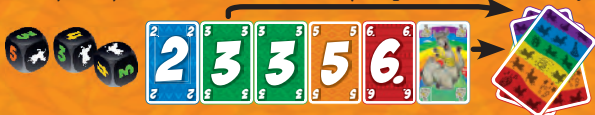
W swojej turze gracz może wykonać tylko jedno z poniższych działań:

### 1. RZUCIĆ KOSTKĄ 2. SPASOWAĆ

#### 1. RZUCIĆ KOSTKĄ

Gracz rzuca wszystkimi 3 kostkami. W wyniku rzutu może dojść do jednej z czterech sytuacji:

- Na niektórych kostkach gracz wyrzuci te same wartości, co na kartach, które ma przed sobą. To dobry rzut! Gracz odrzuca karty o tych samych wartościach, kładąc je zakryte na stosie. Musi odrzucić co najmniej jedną kartę. Uwaga! Jeśli gracz ma kilka kart o tej samej wartości, może odrzucić tylko po 1 kartę na kostkę.



## PRZYGOTOWANIE RUNDY

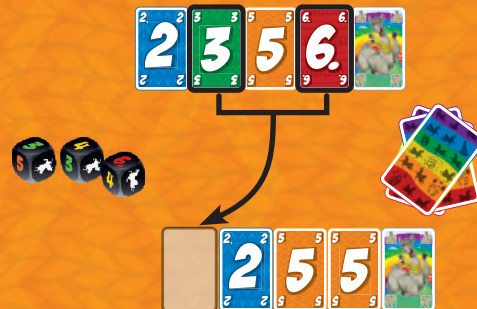
Gra trwa kilka rund. W pierwszej rundzie rozdającym jest gracz, który jako ostatni widział lamę, albo najmłodszy z graczy. Nową rundę rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią rundę.

Rozdający wykonuje następujące czynności:

- Pośrodku stołu układa szereg 7 odkrytych kart: kolejno karty z wartościami od 1 do 6 oraz kartę Lamy.
- Tasuje resztę kart i rozdaje każdemu po 6 kart. Każdy z graczy kładzie je **odkryte** przed sobą. Resztę kart można odłożyć na bok, nie będą potrzebne w tej rundzie.
- Żetony kładzie się w dostępnym dla wszystkich miejscu.
- Kości kładzie się na środku stołu.



- Na żadnej z 3 kostek gracz nie wyrzuci żadnej wartości z kart, które ma przed sobą. Pech! Gracz musi wziąć z szeregu pośrodku stołu kartę z **jedną z wartości** wyrzuconych na kostkach i położyć ją odkrytą przed sobą.



- 3 Na żadnej z 3 kostek gracz nie wyrzuci żadnej z wartości kart, które ma przed sobą, ani też żadnej wartości z kart, które leżą pośrodku stołu. To **totalna kłapa** – a runda się kończy. Patrz niżej.



- 4 Wyjątkowy rzut: na wszystkich 3 kostkach wypadła **Lama**. Bravo! Gracz odkłada 1 jeden ze swoich żetonów do zasobów – jeśli już ma jakiś żeton. Może to być żeton o wartości 1 lub o wartości 10. Karty pozostają bez zmian.



## KONIEC RUNDY

Runda kończy się:

- Natychmiast, gdy po rzucie kostkami, któryś z graczy odrzuca ostatnie karty jakie ma przed sobą. Wtedy ten gracz zwraca 1 ze swoich żetonów do zapasu, o ile ma jakieś żetony. Może być to żeton o wartości 1 lub żeton o wartości 10. Następnie każdy gracz dodaje rodzaje wartości kart z szeregu przed sobą (w sposób opisany wyżej) i bierze odpowiednią liczbę żetonów.
- Natychmiast, gdy któregoś z graczy spotyka **totalna kłapa**. Gracz musi zabrać ze stołu na środku stołu wszystkie odkryte karty i dołożyć je do swoich kart. Każdy gracz dodaje rodzaje wartości kart z szeregu przed sobą (w sposób opisany wyżej) i bierze odpowiednią liczbę żetonów.
- Gdy spasują wszyscy gracze oprócz jednego. Ten ostatni gracz może kontynuować rundę – odrzuca swoje karty tak długo, dopóki na swoich kostkach wyrzuci te same wartości, co na kartach, które ma przed sobą.

Jeżeli jednak na żadnej z trzech kostek **nie wypadnie wartość którejś z leżących przed nim kart**, dochodzi do katastrofy – i ostatniego gracza natychmiast spotyka **totalna kłapa**. Musi wziąć wszystkie karty z szeregu pośrodku stołu (nawet jeśli na kostkach wypadły wartości niektórych z nich).

## 2. SPASOWAĆ

Jeśli gracz postanowi spasować, sumuje **rodzaje wartości** kart przed sobą. Gracz otrzymuje karne punkty za każdy **rodzaj kart** (a nie ich liczbę) – zgodnie z wartością na karcie.

Na przykład 3 karty o wartości 4 dają 4 punkty karne.

- Wszystkie karty **Lamy** dają **10 karnych punktów**.

Na przykład 3 karty **Lamy** dają **10 karnych punktów**

Gracz bierze odpowiednią liczbę żetonów i kładzie je przed sobą. Gdy gracz zbierze 10 białych żetonów, natychmiast wymienia je na czarny żeton o wartości 10.

Po spasowaniu, gracz odrzuca swoje karty zakryte do stosu. Do końca bieżącej rundy gracz nie uczestniczy już w grze (nie może zagrywać ani dobierać kart).

## NOWA RUNDA

Gracze sumują, ile mają punktów karnych ze wszystkich rund. Jeśli żaden z graczy nie zdobył 40 lub więcej punktów karnych, rozgrywana jest kolejna runda. Nową rundę rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią rundę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy na koniec rundy będzie miał 40 lub więcej punktów karnych. Wygrywa gracz, który ma najmniej punktów karnych. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

## LAMA 20 - WARIANT GRY

Dodaje się do Lamy podstawowej oraz do Lamy kostkowej 6 różowych żetonów o wartości 20 każdy. Gracze mogą dowolnie wymieniać żetony.

20

EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:  
**Egmont Polska**

EGMONT Polska Sp. z o.o.,  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,  
WydawnictwoEgmont.pl, © 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.  
Autor: Reiner Knizia; Ilustracje: Rey Sommerkamp, Barbara Spelger;  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;  
Redakcja: Wojciech Rządęk; Korekta: Marta Kania, Justyna Pawłowska;  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:  
gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:



# LAMA PARTY



## CEL GRY

Gracze zagrywając karty pozbywają się tych najbardziej dla nich niewygodnych. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najmniej punktów karnych. Nowe karty i żetony nadają dodatkowy wymiar grze. Karty z plusem pozwalają na natychmiastowe powtórzenie swojej tury. Różową Lamę możesz położyć na dowolną kartę, a gdy wcześniejsza tura poszła ci naprawdę źle, możesz w swej lepszej rundzie oddać różowy żeton warty 20 punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wymij z pudełka:

56 kart

- po 7 z wartościami 1 do 6

- 6 kart (+) (po 1 z wartościami 1+ do 6+)

- 7 kart Lamy

1 kartę Różowej Lamy

70 karnych żetonów

- 6 różowych o wartości 20

- 14 czarnych o wartości 10

- 50 białych o wartości 1



## PRZYGOTOWANIE RUNDY

Gra trwa kilka rund. W pierwszej rundzie rozdającym jest gracz, który jako ostatni widział lamę, albo najmłodszy z graczy. W kolejnych rundach rozdający zmienia się zgodnie z z ruchem wskazówek zegara.

Rozdający wykonuje takie same czynności, co podczas Lamy podstawowej. Warto pamiętać, wśród kart znajdują się karty (+), karta Różowej Lamy, a wśród karnych żetonów znajdują się różowe o wartości 10.

## PRZEBIEG RUNDY

Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać tylko jedno z poniższych działań:

**1. ZAGRAĆ KARTĘ**    **2. DOBRAĆ KARTĘ**    **3. SPASOWAĆ**

### 1. ZAGRANIE KARTY

Gracz zagrywa kartę z ręki na wierzch odkrytego stosu. Można zagrać kartę o takiej samej wartości lub o 1 większą od tej na wierzchu stosu. Karta Lamy jest większa od 6 i mniejsza od 1.

Karta na wierzchu	Co można zagrać?
1	1 lub 2
2	2 lub 3
3	3 lub 4
4	4 lub 5
5	5 lub 6
6	6 lub lama
lama	lama lub 1

*Jako pierwszy Tomek zagrywa kartę o wartości 6. Następnie jest tura Agnieszki, która zagrywa kartę Lamy na kartę Tomka.*



### 2. DOBRANIE KARTY

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać karty, musi dobrać 1 kartę z zakrytego stosu.

Jeśli karty w stosie się wyczerpią, nie można więcej dobierać kart.

### 3. SPASOWANIE

Gracz kładzie swoje karty zakryte przed sobą na stole. Do końca bieżącej rundy gracz nie uczestniczy już w grze (nie może zagrywać ani dobierać kart).

*Nieco później Tomek nie może zagrać żadnej karty. Kończy turę i kładzie swoje 3 karty o wartości 5 zakryte przed sobą.*



Jeśli gracz nie może ani zagrać karty, ani dobrać, to musi spasować.

### KARTY Z PLUSEM

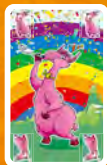
Karty z plusem zagrywa się zgodnie z zasadami gry. Jeśli gracz zagrywa kartę z plusem dostaje natychmiast kolejną turę, w której może wykonać tylko jedno z poniższych działań:

1. ZAGRAĆ KARTĘ
2. DOBRAĆ KARTĘ
3. SPASOWAĆ

Na kartę z plusem zagrywa się karty według obowiązujących reguł, a więc można zagrać kartę o takiej samej wartości lub o 1 większą. Na kartę o wartości 6+ można zagrać kartę o tej samej wartości albo Lamę. Można też zagrać kolejną kartę z plusem, zgodnie z obowiązującymi regułami.

### RÓŻOWA LAMA

Kartę Różowej Lamy można zagrać na dowolną kartę. Na Różową Lamę można zagrać inną kartę Lamy lub kartę z numerem 1.



## LAMA DRAMA - WARIANT GRY

Do rozgrywki w Lamę podstawową lub Lamę Party dodaje się jeden żeton Lamy Dramy i kładzie gośrodku stołu. Jeśli któryś z graczy zagrywa kartę Lamy, kładzie na żetonie Lamy Dramy jeden ze swoich żetonów, ten o najniższej wartości. Jeśli gracz nie ma żetonów, nic się nie dzieje.



Jeśli któryś z graczy kładzie na żetonie Lamy Dramy piąty żeton, zaczyna się Lama Drama! Następny gracz w kolejności, który jeszcze nie spasował musi zabrać z żetonu Lamy Dramy wszystkie żetony – chyba, że zagra kartę Lamy - wtedy może dołożyć na żetonie Lamy Dramy jeszcze jeden żeton.

W takim wypadku to następny gracz w kolejności musi zabrać wszystkie żetony z żetonu Lamy Dramy – chyba, że też zagra kartę Lamy, itd.

Jeśli do końca rundy żaden z graczy nie zabierze żetonów, zostają na żetonie Lamy Dramy na następną rundę. Jeżeli na początku nowej rundy na żetonie Lamy Dramy będzie 5 albo więcej żetonów, Lama Drama zaczyna się na nowo tylko wtedy, gdy któryś z graczy zagra kartę Lamy, dokładając jeszcze 1 żeton do stosu (jeśli jakikolwiek żeton posiada).

### Runda kończy się:

1. Natychmiast, gdy któryś gracz zagra swoją ostatnią kartę z ręki; LUB
2. Gdy spasują wszyscy oprócz jednego gracza. Ten ostatni gracz może jeszcze zagrywać karty z ręki (jedna po drugiej, zgodnie z zasadami gry), ale nie może już dobierać kart.

### PUNKTACJA

Gracze odkrywają swoje karty w rękach lub te odłożone przed sobą.

- Gracze otrzymują karne punkty za każdy rodzaj kart (a nie ich liczbę) – zgodnie z wartością na karcie. Karty z plusem są traktowane jak zwykłe karty o danej wartości.

Na przykład 2 karty o wartości 4 i 1 karta 4+ dają 4 punkty karne.

- Wszystkie karty Lamy dają 10 karnych punktów. Chyba, że gracz ma wśród nich kartę Różowej Lamy. Wtedy karty Lamy dają 20 karnych punktów.

Na przykład 3 karty Lamy dają 10 karnych punktów. 2 karty Lamy i jedna Różowa Lama dają 20 punktów.

Gracz, który zagrał w tej rundzie wszystkie swoje karty, w nagrodę odkłada swój 1 wcześniej zdobyty karny żeton. Gracz może w ten

## KONIEC RUNDY

sposób pozbyć się różowego żetonu o wartości 20, czarnego żetonu o wartości 10 lub białego żetonu o wartości 1 (mniej opłacalne).

Gracze biorą odpowiednią liczbę żetonów i kładą je przed sobą. Gdy gracz zbierze 10 białych żetonów, natychmiast wymienia je na czarny żeton o wartości 10. Gdy gracz zbierze żetonów za 20 punktów karnych, wymienia swoje żetony na różowy żeton o wartości 20.

### PRZYKŁAD PUNKTACJI:

**A** 1 + 10 = 11 pkt karnych

**B** 2 + 5 = 7 pkt karnych

**C** 4 + 6 + 20 = 30 pkt karnych



Punkty z kolejnych rund się sumują.

## NOWA RUNDA

Gracze sumują, ile mają punktów karnych ze wszystkich rund. Jeśli żaden z graczy nie zdobył 40 lub więcej punktów karnych, rozgrywana jest kolejna runda.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy na koniec rundy będzie mieć 40 lub więcej punktów karnych. Wygrywa gracz, który ma najmniej punktów karnych. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.