

## ЛАМА

Игра Райнера Книция с иллюстрациями Рей Зоммеркампа и Барбары Спелгер

для 2-6 игроков от 8 лет.

### Идея игры

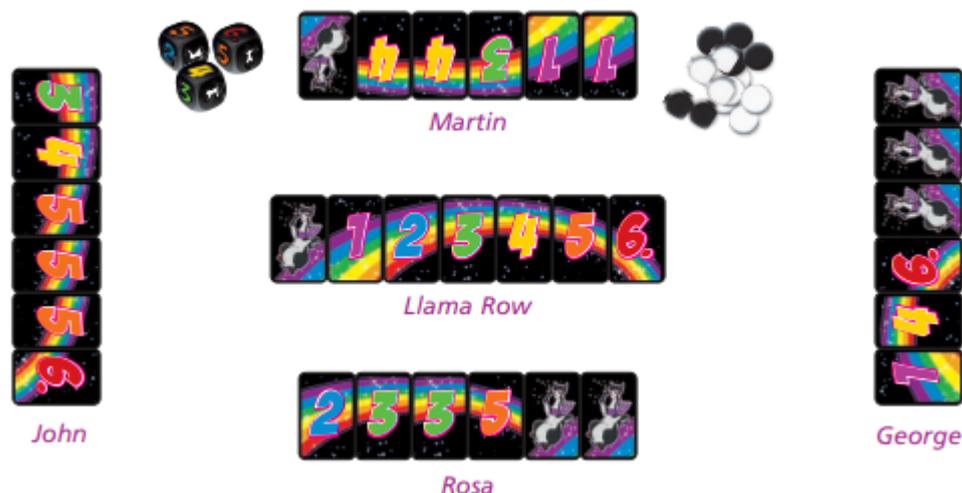
Бросьте кубы в стиле ламы! Как обычно, лама приказывает вас сбросить все ваши очки. Сбрасывайте карты, выбрасывая правильные номера. Если у вас перед глазами нет номера, который вы выбросили, вам придется взять один из ряда лам. Не забудьте вовремя выйти из раунда, прежде чем проиграть, иначе вам придется забрать весь ряд лам! В конце раунда за каждую из оставшихся у вас карт начисляются отрицательные очки. Вы можете избавиться от своих жетонов, выбросив трех лам. Покажите другим игрокам, как вы бросаете в стиле ламы.

**Состав игры:** 3 кубика Ламы, 43 карты (7 ламы, 6 карт каждая 1-6, включая 7 карт с черной рубашкой ламы), 70 жетонов (20 черных по 10 очков, 50 белых по 1 очку).



### Подготовка к игре

Выложите семь карточек с черной ламой лицевой стороной вверх в ряд посередине стола. Этот ряд называется “ряд ламы”. Перетасуйте карты изображением серой ламы лицевой стороной вниз и раздайте по шесть карт каждому игроку, который кладет их лицевой стороной вверх в ряд перед собой. Оставшиеся карты в этом раунде вам не понадобятся: отложите их в сторону. Готовьте жетоны, берите кубики и вперед!



Каждая игра проводится в несколько раундов. Самый молодой игрок ходит первым и выбирает одно из следующих действий:

- Бросок
- Выход из игры

Затем наступает очередь следующего игрока, идущего по часовой стрелке.

## Бросок

Бросьте все три кубика и посмотрите, какой из следующих случаев произойдет:

- По крайней мере, один кубик показывает значение, которое есть в вашем ряду. Отличная работа! Сбросьте хотя бы одну из одинаковых карт, отложив ее в сторону. Но если у вас есть несколько карт с одинаковым значением, вы можете сбросить только одну из них за каждый кубик с таким значением.



*Роза выкинула 1, 3 и ламу. Она сбрасывает 3 и ламу. Возможно, она решила оставить и ламу, так как их выкидывают чаще.*

- **Особый случай: на всех трех кубиках изображены ламы. Поздравляю!** Если у вас есть какие-либо жетоны, вы можете вернуть один из них в хранилище. Вы сами выбираете, вернуть ли вам жетон стоимостью 1 балл или 10 баллов! В противном случае ничего не произойдет: Вы не сбрасываете ни одной карты, и следующий игрок, как обычно, переходит в свою очередь.
- **На всех трех кубиках указаны значения, которых нет в вашем ряду. Жаль!** Возьмите одну карту из ряда лам, которая соответствует одному из значений, которые вы бросили, и положите ее в свой ряд. Теперь в ряду лам стало на одну карту меньше.



*У Джона выпало 2 и две ламы. Поскольку в его ряду нет карт с таким значением, он должен взять 2 или ламу из ряда лам. Он выбирает ламу и кладет ее в свой ряд.*

- Все три кубика показывают значения, которых нет ни в вашем ряду, ни в ряду лам. Все, вы проиграли! Заберите все карты из ряда лам. На этом раунд для всех заканчивается.

## ПАС

Если вы не хотите бросать кубики, вы можете выйти из раунда. Переверните все карты в вашем ряду рубашкой вверх. Остальные игроки продолжают раунд без вас.



*В какой-то момент Мартин больше не хочет бросать кубики. Он выходит из раунда и переворачивает все свои карты.*

## Окончание раунда

Раунд заканчивается немедленно, когда:

- Один из игроков сбрасывает все свои карты, или

- Один из вас проиграл и вынужден был взять ряд лам, или
- Один из вас взял последнюю карту в ряду лам, или
- Все игроки **СПАСОВАЛИ** выбыли из раунда.

Если все остальные игроки выбыли из раунда, вы можете продолжить игру самостоятельно, но дальше будет только сложнее:

Теперь вы проигрываете, если на всех трех кубиках выпали значения, которых у вас нет, даже если они совпадают с картами из ряда лам. Возьмите все карты из ряда лам. Раунд немедленно заканчивается.

Если вы выбросите три лампы, вы можете вернуть жетон, как обычно.

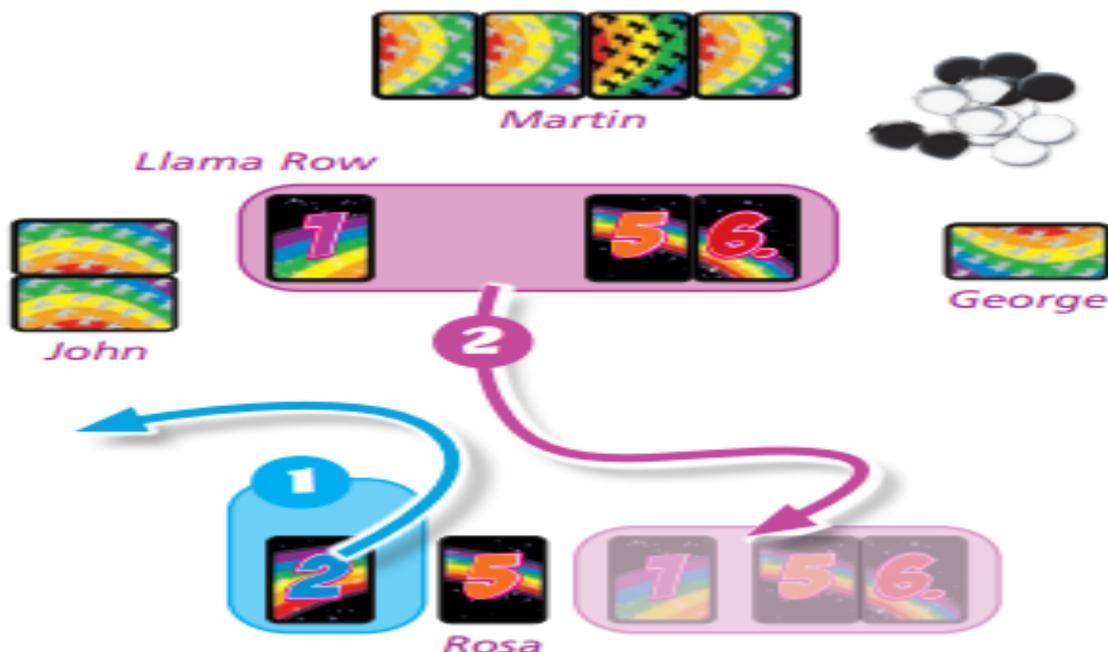


*У Джона, Мартина и Джорджа есть Выход из раунда. У Розы все еще есть 2 и 5. Она выбрасывает 1, 2 и 4, так что она сбрасывает свою 2.*



*Она решает продолжить и выбрасывает 2, 6 и ламу.*

*Поскольку в ее ряду нет ни одной из этих карт, она проиграла и должна забрать все карты из ряда лам. На этом раунд заканчивается.*



## Счет

Раскройте карты в вашем ряду рубашками вверх: стоимость каждой карты в вашем ряду выражается в отрицательных очках. Ламы стоят 10 отрицательных очков. Однако каждое значение засчитывается только один раз: например, если у вас несколько четверок, вы получаете только 4 отрицательных балла за каждую из них; или 10 отрицательных баллов за всех ваших лам.

## Забирайте жетоны

Забирайте жетоны за все набранные вами очки. Есть белые жетоны на 1 очко и черные жетоны на 10 очков. Вы можете в любое время обменять десять белых 1-очковых жетонов на один черный 10-очковый жетон.



*У Розы 1, две пятерки и 6, таким образом, она получает 12 отрицательных баллов. Она забирает два жетона номиналом в 1 балл и один жетон номиналом в 10 баллов.*

**1+5+6 (две пятерки считаются за одну)**

### Возвращаемые жетоны

Если вам удалось сбросить все свои карты и у вас остались жетоны, вы можете вернуть один из них. Вы сами решаете, будет ли это 1-очковый жетон или 10-очковый жетон.



*У Розы есть два жетона номиналом в 1 очко и один жетон номиналом в 10 очков. Она сбрасывает свою последнюю карту, завершая раунд и получая право вернуть жетон. Естественно, она выбирает жетон номиналом в 10 очков.*

Помните: если вы выбросите три ламы, вы также сможете вернуть жетон во время раунда! Чтобы подготовиться к следующему раунду, положите семь карточек с черной ламой обратно в середину стола в виде нового ряда лам. Перетасуйте оставшиеся карты, включая те, которые вы отложили перед последним раундом, возьмите по шесть карт в каждой и разложите их в свои личные ряды. Игрок, совершивший действие последним в предыдущем раунде, ходит первым.

### Конец игры

Продолжайте играть, пока у одного из вас не наберется как минимум 40 отрицательных очков. Игрок, набравший наименьшее количество очков, выигрывает игру! Если наименьшее количество очков набрано у нескольких игроков, выигрывают все.

Перевод: Domik/Tesera