

# LAMA KADABRA

Počet lám: 2–6  
Vek: od 8 rokov  
Hracia doba:  
približne 20 minút

Autor: Reiner Knizia  
Ilustrácie: Rey Sommerkamp a Barbara Spelgerová

## Cieľ hry

Lama siaha do svojho kúzelnického klobúka. Ústredná deklAMácia hry ostáva: zbavte sa svojich trestných bodov v podobe žetónov. Teraz však môžete žetóny získavať (či sa ich zbavovať) i počas kola a dokonca donútiť ostatných, aby si brali tie vaše.

Presne o to ide v LAMAgickej show, pri ktorej budete odhadzovať žetón vždy, keď zahráte lamu. Pokiaľ však v kľúčovej chvíli nemáte v ruke lamu, zachráni vás len mágia – buď budete môcť odhodíť magický žetón, alebo dostanete trestné body!

Zahrajte špeciálne karty v pravú chvíľu, odovzdávajte svoje žetóny trestných bodov, kedykoľvek môžete, a v magickej show sa zbavte čo najviac žetónov. Vytrite zrak svojim súperom a staňte sa majstrami LAMAgie v hre LAMAkadabra.

## Herný materiál



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

1 javisko



70 žetónov (1 modrý magický žetón, 20 čiernych v hodnote 10 a 49 bielych v hodnote 1)



## Príprava hry

Zamiešajte všetky karty a rozdajte každému hráčovi 6 kariet lícom nadol. Ostatné karty položte do stredu stola ako doberací balíček. Vrchnú kartu balíčka vyložte vedľa neho lícom nahor ako základ odhadzovacej hromádky. Ak je to špeciálna karta, jej efekt nevykonávajte. Do stredu stola položte i javisko.

Každý hráč si vezme na začiatku 3 biele žetóny. Ostatné nechajte v strede stola ako spoločný bank.

Martin



odhadzovacia hromádka

doberačí balíček



Emu



Krištof

## Priebeh hry

Hrá sa na niekoľko kôl. Začína hráč, ktorý naposledy videl kúzelnické predstavenie, a ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu vykonáte jednu z troch akcií:

- vyloženie karty,
- dobranie karty,
- odstúpenie z kola.

Potom hrá hráč po vašej ľavici.

### Vyloženie karty

Vrchná karta odhadzovacej hromádky určuje, ktorú kartu je možné vyložiť:

- môžete vyložiť kartu rovnakej hodnoty, alebo presne o 1 vyššiu.
- lamu je možné vyložiť na 6 alebo na inú lamu.
- na lamu je možné vyložiť 1 alebo inú lamu (lama je teda súčasne 0 a 7).

### Dobranie karty

Doberte si do ruky vrchnú kartu z doberacieho balíčka. **Nemôžete** už žiadnu kartu vyložiť – na rade je ďalší hráč.

**POZOR!** Pokiaľ sa minie doberací balíček, **nevytvárajte** nový. Od tejto chvíle nie je možné dobrať karty a vo svojom ťahu si musíte vybrať zo zvyšných dvoch akcií.

### Odstúpenie z kola

Pokiaľ nechcete či nemôžete vyložiť kartu, ani si nechcete (či nemôžete) dobrať novú, môžete odstúpiť z kola. Položte všetky karty z ruky pred seba na stôl lícom nadol. Od tejto chvíle sa už kola nezúčastníte a nemôžete byť ani cieľom akcií špeciálnych kariet.

### Špeciálne karty




#### Dvojitá hodnota

Na tejto karte sú uvedené dve rôzne hodnoty a karta má obe súčasne (môžete si vždy vybrať, ktorá z nich platí). Napr. kartu 2/3 môžete vyložiť na 1, 2, 3 alebo 2/3. Na ňu potom môže ďalší hráč vyložiť 2, 3, 2/3, 4 alebo 4/5.

K niektorým kartám sa okrem ich hodnoty viaže i špeciálna akcia. Keď takú kartu vyložíte, **vždy** následne musíte vykonať danú akciu.




#### Odovzdanie žetónu

Ak vyložíte kartu 1 so symbolom , odovzdajte jeden zo svojich žetónov najnižšej hodnoty (pozri popis „najnižšia hodnota“ nižšie pri LAMAgickej show) ľubovoľnému súperovi, ktorý zatiaľ neodstúpil z kola. Pokiaľ žiadny žetón nemáte alebo všetci ostatní odstúpili, nestane sa nič. Ak máte len magický žetón, musíte odovzdať ten.




#### Dobranie karty

Ak vyložíte kartu so symbolom , najbližší nasledujúci hráč v poradí ťahu (ktorý ešte neodstúpil z kola) si doberie kartu z balíčka. Potom je na ťahu ako obvykle. Pokiaľ je doberací balíček vyčerpaný, nestane sa nič. Pokiaľ už všetci ostatní z kola odstúpili, doberiete si kartu vy sami.



#### Získanie magického žetónu

Ak vyložíte kartu so symbolom , zoberte si magický žetón, nech je v tej chvíli kdekoľvek.

## Magický žetón

Ak máte magický žetón, máte novú možnosť akcie, ktorú môžete vo svojom ťahu zvoliť: **Vrátiť svoj magický žetón do banku a preskočiť svoj ťah.** Na ťahu je ďalší hráč po vašej lavici (ktorý zatiaľ neodstúpil). Pokiaľ magický žetón odhodíte počas LAMAgickej show (pozri nižšie), vynecháte svoj ťah a show pokračuje ďalším hráčom. Ak máte magický žetón pri sebe na konci kola, prinesie vám 10 trestných bodov.

*Martin nemôže zahráť kartu a musel by si dobráť novú z balíčka, alebo odstúpiť z kola. Namiesto toho sa rozhodne vrátiť svoj magický žetón. Pretože Krištof už z kola odstúpil, na ťahu je teraz Ema.*

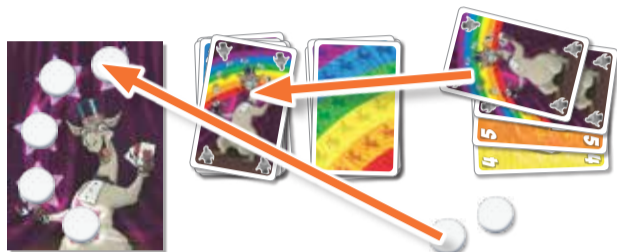


## LAMAgická show


**Kedykoľvek** vyložíte lamu a máte aspoň 1 žetón, položte 1 zo svojich žetónov najnižšej hodnoty na javisko. Môže to byť i čierny žetón (pokiaľ pri sebe biele nemáte) alebo magický žetón, pokiaľ magický žetón je váš jediný.

Ak ste na ťahu vo chvíli, keď je na javisku 5 alebo viac žetónov, ste súčasťou LAMAgickej show. Počas nej máte na výber len z týchto možností:

- Vyložte **lamu**. Ak máte aspoň 1 žetón, musíte následne položiť 1 svoj žetón najnižšej hodnoty na javisko.
- Vráťte svoj **magický žetón** späť do banku.
- Pokiaľ nechcete alebo nemôžete vykonať ani jedno z vyššie uvedeného, **musíte si vziať všetky žetóny z javiska**. LAMAgická show končí a vy ste na ťahu podľa obvyklých pravidiel.



*Martin zahrá lamu a položí svoj biely žetón na javisko. Tým je na javisku 5 žetónov a začína LAMAgická show.*

*Krištof už z kola odstúpil, takže sa ho netýka ani LAMAgická show. Ema nemôže vyložiť lamu (ani nemá magický žetón), a tak show končí a Ema si zoberie všetkých 5 žetónov z javiska. Tie si spolu so svojimi ďalšími 5 bielymi žetónmi zamení za 1 čierny o hodnote „10“. Potom zahrá kartu 1 so symbolom  a odovzdá svoj čierny žetón Martinovi.*



## Koniec kola



Kolo končí **okamžite** pri splnení jednej z podmienok:

- ktorýkoľvek hráč vyložil svoju poslednú kartu z ruky, alebo
- všetci odstúpili z kola.

Pokiaľ odstúpili všetci **ostatní** až na vás, budete pokračovať v hre sami. **Nesiete** si však **dobrať nové karty** ani **vrátiť svoj magický žetón** do banku – smiete len vykladať karty či odstúpiť. Efekty kariet vyhodnotte ako obvykle a môžete i spustiť LAMAgickú show podľa obvyklých pravidiel.

Pokiaľ ako svoju poslednú kartu z ruky vyložíte kartu špeciálnu, jej efekt celkom vyhodnotíte bez ohľadu na to, koľko hráčov v kole ostáva. Až po vyhodnutí efektu kolo končí. Ak vyložíte ako poslednú kartu lamu počas LAMAgickej show, show končí a žetóny z javiska neberie nikto.



*Ema ostáva v kole posledná. Vyloží 1 so symbolom , ale pretože nemá komu odovzdať žetón, nestane sa nič. Potom vyloží 2 so symbolom  a musí si dobráť kartu. Doberie si 2/3. Aj keď by ju mohla zahráť, rozhodne sa odstúpiť z kola, čím ho ukončí (pozri nižšie).*

## Bodovanie kola

V tejto fáze každý hráč dostane trestné body za karty, ktoré mu ostali – nezáleží na tom, či karty ležia lícom nadol pred ním alebo ich stále drží v ruke. Každá zvyšná karta prinesie **trestné body zodpovedajúce jej hodnote**. Lamy majú hodnotu **10 trestných bodov**. Každá **rôzna** hodnota karty sa však počíta **len raz**, takže ak vám ostanú napríklad dve štvorky, obdržíte len 4 trestné body za obe. Rovnako tak všetky vaše lamy vám prinesú spolu len 10 trestných bodov.

Pri kartách dvojitych hodnôt platia **obe** ich hodnoty (pozri príklad nižšie).

Ak máte pri sebe na konci kola magický žetón, dostanete ďalších **10 trestných bodov**.

## Doberanie žetónov

Trestné body majú podobu žetónov. Každý si zoberie z banku príslušný počet žetónov. Žetóny je možné kedykoľvek ľubovoľne rozmieňať, i v priebehu kola.



*Ema dostane 10 trestných bodov za svoje karty 2/3, 3, 3 a 5 (2 + 3 + 5) a zoberie si jeden čierny žetón. Preto si kartu 2/3 ponechala, i keď ju mohla zahráť – dúfa, že sa jej v ďalšom kole podarí svojho jediného žetónu zbaviť.*

## Vrátenie žetónov

Pokiaľ sa vám podarilo vyložiť všetky karty, môžete za odmenu vrátiť **1 svoj ľubovoľný žetón** do banku. Môže to byť biely žetón i čierny žetón 10.

Pre prípravu ďalšieho kola opäť zamiešajte všetky karty a každému hráčovi rozdajte šesť. Do stredy stola opäť založte odhadzovaciu hromádku otočením vrchnej karty nového doberacieho balíčka. Ak ležia na javisku nejaké žetóny, ostanú tam. Ak na ňom leží 5 a viac žetónov, LAMAgická show nezačína okamžite, ale až vo chvíli, keď niektorý z hráčov prvýkrát vyloží lamu. Začínajúcim hráčom je ten, kto svojím ťahom uzavrel predchádzajúce kolo.

## Koniec hry

Hrajte jedno kolo za druhým, pokiaľ niektorý z hráčov nenazbieral na konci kola celkom aspoň **40 trestných bodov**. V tej chvíli celá partia končí a víťazí hráč s najmenej bodmi. V prípade zhody sa buď o víťazstvo podelíte, alebo si zahrajte ešte jedno dodatočné kolo.



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

Ojedinele sa stane, že v hre z výroby chýba časť herného materiálu. V tom prípade sa obráťte priamo na nás: [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace), chýbajúce prvky vám dopošleme.

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

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



[mindok.cz](http://mindok.cz)  
[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
[/hrymindok](https://www.youtube.com/channel/UC...)