

L.A.M.A.

... NIMMI'S MISSING!



ラマ

人数：2～6人
年齢：8才から
時間：約20分

アイデア：Reiner Knizia
デザイン：Rey Sommerkamp and Barbara Spelger

ゲームのアイデア

ラマからの命令です。マイナスポイントを追い払おう！
カードを出す、引く、抜けるか選択し、ラウンド終了時にはマイナスポイントをチップと交換します。全てのカードを出し切ると、好きな色のチップを1枚返却できます。一番マイナスポイントの少ないプレイヤーがゲームの勝者です。

セット内容

カード：56枚
1～6の数字カード 各8枚
ラマカード 8枚

チップ：70枚
黒 (-10ポイント) 20枚
白 (-1ポイント) 50枚

ゲームの準備

カードを裏向きでよく混ぜ各プレイヤーに6枚ずつ配ります。残りは山札として机の中央に置きます。そして山札から一番上のカードを1枚めくり、場札として表向きでその横に置きます。これがスタートカードです。そのカードの上にルールに従って、それぞれの手札を順々に1枚ずつ出していきましよう。得点チップは場の近くに置いておきます。



遊び方

複数回ラウンドを行い、合計点数を競います。一番年下のプレイヤーから時計回りの順番で始めます。プレイヤーは下記の3つのアクションの中から、1つを選択します。

1. カードを出す
2. カードを引く
3. 抜ける

①. カードを出す

場札のカードによって、出せるカードが決まります。
・[1]～[5]の場合：同じ数もしくは1つ大きな数字のカード
・[6]の場合：[6]のカードもしくはラマカード
・ラマカードの場合：ラマカードもしくは[1]のカード



②. カードを引く

山札から1枚手札に加えます。そのカードはその場で出すことはできません。そして次のプレイヤーと交代します。

山札が無くなった場合は、『カードを引く』アクションは選択できなくなります。

③. 抜ける

自分の順番が来た時に、ラウンドの途中でも自由に抜ける(やめる)事ができます。その場合は手札を裏返して自分の前に置きます。

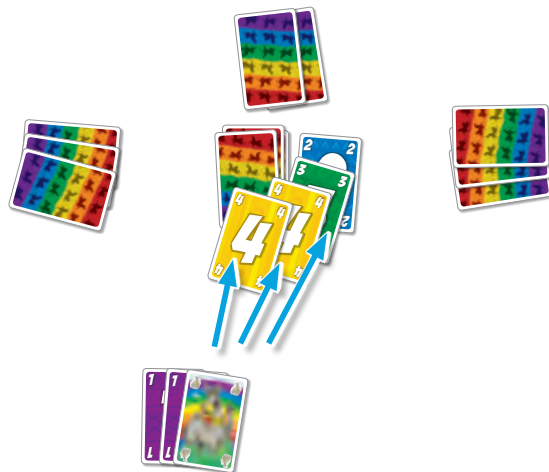


ラウンドの終了

次の場合にラウンドは終了となります。

- 1人のプレイヤーが**全ての**手札を出し切った時
- プレイヤー**全員**がラウンドを**抜けた**時

もし1人を除く他のプレイヤー全員が抜けた場合、残ったプレイヤーはカードを引くことはできませんが、出し続けることはできます。**出せるカードが無くなった時点**でラウンド終了となります。



3人のプレイヤーが抜けました。残ったプレイヤーは[3]のカードと[4]のカード2枚を出す事ができましたが、[1]のカード2枚とラマカードは出すことはできませんでした。これでラウンド終了となります。

点数計算

手元に残ったカードもしくは裏返して置いたカードがそのラウンドのマイナスポイントとなります。ラマカードは“-10ポイント”、数字カードは書かれている数をマイナスポイントとして合計しますが、重複しているラマ・数字カードは共に**1枚分**として計算します。(同じ数字は足さなくて良い。)例えば、もし[4]のカードを2枚持っていたとしても“-4ポイント”となり、ラマカードを複数枚持っていたとしても“-10ポイント”として計算します。

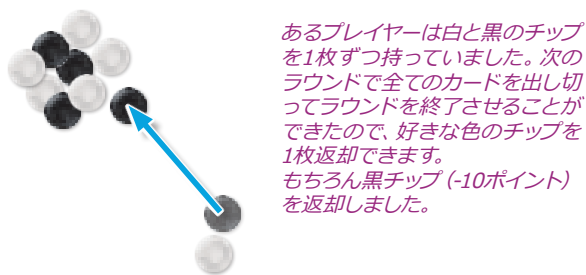
チップと交換

合計したマイナスポイントをチップと交換します。白が“-1ポイント”、黒が“-10ポイント”です。交換したチップは自分の手元に置きましよう。



チップを返す

手札を全て出し切ってラウンドを終了させることができたプレイヤーは、チップを持っていれば好きな色のチップを1枚返却できます。



チップとの交換が終われば、全てのカードを裏向きでよく混ぜ、各プレイヤーに6枚ずつ配ります。残りは山札とし、一番上のカードを1枚めくり場札として表向きでその横に置きます。次のラウンドの準備が整いました。前のラウンドを終了させることのできたプレイヤーから始めます。

ゲームの終了

一人のプレイヤーの合計がマイナス40ポイント以上になった時点でゲーム終了です。一番マイナスポイントの少ないプレイヤーがゲームの勝者です。同点の場合は複数の勝者となります。



輸入販売元：株式会社ブラザー・ジョルダン社
〒631-0012 奈良県奈良市中山町1512-1
TEL: 0742-40-4048 www.brjordan.com

