

**2–6**

SPIELER

ab 8

JAHREN

20

MINUTEN

L.A.M.A. ist ein schnelles Kartenspiel von Reiner Knizia für 2 bis 6 Personen. Ihr legt reihum Karten ab, die zur obersten Karte des Ablagestapels passen, und versucht dabei, möglichst wenige Minuspunkte anzusammeln. Wer nicht weiterkommt, zieht nach oder steigt aus dem Durchgang aus – gewonnen hat am Ende, wer die wenigsten Minuspunkte kassiert hat.

Spielziel

Ihr wollt eure Handkarten loswerden und dabei so wenige Minuspunkte wie möglich sammeln. Minuspunkte bekommt ihr als Chips.

Vorbereitung

Mischt die 56 Karten und gibt jedem 6 Karten verdeckt auf die Hand. Der Rest bildet den verdeckten Nachziehstapel. Deckt davon die oberste Karte auf, sie startet den Ablagestapel. Legt die 70 Chips als Vorrat bereit.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Mitspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 In deinem Zug wählst du genau eine von drei Aktionen: eine Karte ablegen, eine Karte nachziehen oder aussteigen.
- 3 Ablegen darfst du eine Karte mit demselben Wert oder mit einem um genau 1 höheren Wert. Ein Lama passt auf eine 6 oder auf ein Lama, auf ein Lama passt ein Lama oder eine 1.
- 4 Wer aussteigt, legt seine restlichen Karten verdeckt vor sich ab und macht im Durchgang nicht mehr mit.
- 5 Der Durchgang endet, sobald jemand alle Handkarten los ist oder alle ausgestiegen sind.
- 6 Für jeden übrigen Kartenwert gibt es einmal Minuspunkte als Chips: Zahlenwert 1 bis 6, Lama 10. Wer alle Karten abgelegt hat, darf einen Chip zurückgeben.

So gewinnt ihr

Sobald jemand 40 oder mehr Minuspunkte hat, endet das Spiel. Wer dann die wenigsten Minuspunkte besitzt, gewinnt – bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Ziel ist es, am Spielende möglichst wenige Minuspunkte zu besitzen. Minuspunkte entstehen durch Karten, die ihr am Ende eines Durchgangs noch habt, und werden euch in Form von Chips ausgezahlt. Wer einen Durchgang beendet, indem er sämtliche Handkarten abgelegt hat, darf sogar einen bereits kassierten Chip wieder in den Vorrat zurücklegen. Das Spiel läuft über mehrere Durchgänge, bis eine Person die Marke von 40 Minuspunkten erreicht.

Spielmaterial

56 Karten

70 Chips

Spielaufbau

- Mischt alle 56 Karten gründlich.
- Teilt an jeden Mitspieler 6 Karten verdeckt aus.
- Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben – sie ist der Beginn des Ablagestapels.
- Stellt die 70 Chips als allgemeinen Vorrat bereit.

Spielbeginn

Im ersten Durchgang eröffnet die jüngste Person das Spiel. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe. Wer einen Durchgang beendet hat, fängt den folgenden Durchgang an – das gilt auch dann, wenn er ihn durch Aussteigen beendet hat.

Spielablauf

Drei mögliche Aktionen

Bist du am Zug, entscheidest du dich für genau eine dieser drei Aktionen:

- 1 Eine Karte ablegen
- 2 Eine Karte nachziehen
- 3 Aus dem Durchgang aussteigen

Anschließend ist der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn dran.

Karte ablegen

Was du ablegen darfst, hängt allein von der obersten Karte des Ablagestapels ab:

- Passend ist eine Karte mit demselben Wert.
- Passend ist ebenso eine Karte, deren Wert um genau 1 höher liegt.
- Ein Lama legst du auf eine 6 oder auf ein anderes Lama.
- Liegt ein Lama oben, darfst du ein weiteres Lama oder eine 1 darauflegen.

Karte nachziehen

Du nimmst dir eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. In diesem Zug legst du keine Karte mehr ab, der nächste Spieler übernimmt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird er nicht neu gemischt. Dann bleiben dir nur die beiden anderen Aktionen.

Aussteigen

Wenn du nicht ablegen kannst oder willst und auch nicht nachziehen möchtest, verlässt du den laufenden Durchgang. Deine restlichen Handkarten legst du verdeckt vor dir ab. Danach bist du in diesem Durchgang nicht mehr am Zug.

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet sofort, sobald eine der beiden Bedingungen eintritt:

- Jemand hat seine letzte Handkarte abgelegt.
- Alle Mitspieler sind ausgestiegen.

Sind alle anderen ausgestiegen und du bist als Einziger übrig, spielst du allein weiter. Nachziehen ist dann allerdings nicht mehr erlaubt – du kannst nur noch passende Karten ablegen oder selbst aussteigen.

Abrechnung

Alle Karten, die ihr noch besitzt, bringen Minuspunkte. Dabei ist es egal, ob sie auf der Hand liegen oder verdeckt vor euch. Zahlenkarten zählen ihren aufgedruckten Wert, jedes Lama zählt 10. Entscheidend: Jeder Wert zählt nur ein einziges Mal. Drei 4er ergeben also nur 4 Minuspunkte, zwei Lamas ebenfalls nur 10.

Chips kassieren und abgeben

Die Minuspunkte nehmt ihr euch als Chips aus dem Vorrat. Weiße Chips zählen 1, schwarze Chips zählen 10; ihr dürft jederzeit wechseln. Wer den Durchgang beendet hat, weil er alle Karten auf den Ablagestapel gebracht hat, und schon Chips besitzt, gibt einen Chip in den Vorrat zurück. Du entscheidest selbst, ob du einen 1er- oder einen 10er-Chip abgibst.

Nächster Durchgang

Für den neuen Durchgang mischt ihr alle Karten erneut und teilt wieder je 6 Karten aus. Die oberste Karte des Nachziehstapels eröffnet den neuen Ablagestapel.

Der Spielzug

- 1 Sieh dir die oberste Karte des Ablagestapels an.
- 2 Entscheide dich für eine der drei Aktionen: ablegen, nachziehen oder aussteigen.
- 3 Beim Ablegen legst du eine passende Karte offen auf den Ablagestapel.
- 4 Beim Nachziehen nimmst du eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand, ohne danach abzulegen.
- 5 Beim Aussteigen legst du deine Handkarten verdeckt vor dir ab und pausierst bis zum Ende des Durchgangs.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Bei der Wertung zählt jeder Kartenwert nur einmal, unabhängig davon, wie viele Karten dieses Werts du noch hast.
- Lamas sind mit 10 Minuspunkten die teuersten Karten.
- Ein leerer Nachziehstapel wird nicht neu gebildet; die Aktion Nachziehen fällt dann weg.
- Wer allein im Durchgang übrig bleibt, darf nicht mehr nachziehen.
- Karten, die du beim Aussteigen verdeckt vor dir ablegst, zählen bei der Abrechnung genauso wie Handkarten.
- Nur wer wirklich alle Karten abgelegt hat und schon Chips besitzt, darf einen Chip zurückgeben.
- Den nächsten Durchgang beginnt derjenige, der den vorigen beendet hat – auch wenn das durch Aussteigen geschah.

Spielende und Gewinn

Ihr spielt so lange Durchgänge, bis mindestens eine Person 40 oder mehr Minuspunkte angesammelt hat. Dann endet das Spiel sofort nach der Abrechnung dieses Durchgangs. Es gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte vor sich liegen hat. Haben mehrere Personen denselben niedrigsten Wert, gewinnen sie gemeinsam.

Tipps

- Lamas kosten 10 Minuspunkte. Bringe sie früh weg oder steige aus, bevor du auf ihnen sitzen bleibst.
- Mehrere Karten desselben Werts sind günstig: Sie kosten zusammen nur einmal Minuspunkte. Doppelte 5er tun weniger weh als eine 2 und eine 3.
- Aussteigen ist kein Verlust, sondern eine bewusste Bremse. Wer weiterzieht, sammelt womöglich noch teurere Karten ein.
- Achte darauf, wann der Nachziehstapel zur Neige geht. Danach bleibt dir nur noch ablegen oder aussteigen.
- Einen Durchgang komplett abzuräumen bringt doppelt: keine Minuspunkte und ein Chip zurück in den Vorrat, am besten ein 10er.

Häufige Fragen

Welche Karten darf ich auf den Ablagestapel legen?

Erlaubt ist eine Karte mit dem gleichen Wert wie die oberste Karte oder eine Karte mit einem um genau 1 höheren Wert. Ein Lama passt auf eine 6 oder auf ein Lama, auf ein Lama passen ein weiteres Lama oder eine 1.

Darf ich nach dem Nachziehen sofort eine Karte ablegen?

Nein. Wenn du nachziehst, ist dein Zug damit beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Der Stapel wird nicht neu gebildet. Du musst dann eine der beiden anderen Aktionen wählen, also ablegen oder aussteigen.

Zählen die Karten, die ich beim Aussteigen vor mir ablege, auch als Minuspunkte?

Ja. Bei der Abrechnung ist es egal, ob Karten offen vor dir liegen oder noch auf deiner Hand sind – beide zählen gleich.

Wie viele Minuspunkte bringen mehrere gleiche Karten?

Jeder Wert zählt nur ein einziges Mal. Für alle deine 4er bekommst du zusammen nur 4 Minuspunkte, für alle Lamas zusammen nur 10.

Kann ich einen Chip auch dann abgeben, wenn ich noch keine Chips habe?

Nein. Das Abgeben ist nur möglich, wenn du alle Karten abgelegt hast und bereits Chips besitzt. Du wählst dann selbst, ob du einen 1er oder einen 10er zurückgibst.

Was gilt, wenn alle anderen ausgestiegen sind?

Du spielst allein weiter, darfst aber nicht mehr nachziehen. Du kannst also nur noch passende Karten ablegen oder ebenfalls aussteigen.

Wer beginnt den nächsten Durchgang?

Derjenige, der den vorherigen Durchgang beendet hat. Das gilt auch, wenn er ihn durch Aussteigen beendet hat.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald mindestens ein Spieler 40 oder mehr Minuspunkte erreicht hat. Danach gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte hat.

Was passiert bei Gleichstand?

Haben mehrere Spieler die gleiche niedrigste Punktzahl, gewinnen sie gemeinsam.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Reiner Knizia
Edition / Regelstand	Version 1.1
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.1, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/l-a-m-a/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/l-a-m-a/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026