

PRESSEINFORMATION

Kartenspiel „No Prob-Lama“



Autor: Tanja Philippeit

Design: Tanja Philippeit

Alter: ab 8 Jahren

Spieler: 2-8 Personen

Spieldauer: 20 - 30 Minuten

Artikelnummer: 86047

UVP: 14,95 EUR

ET: Juli 2018

Spielinhalt:

156 Spielkarten, 15 Lamas aus Holz

Spielanleitung in Deutsch, Englisch und

Französisch

TSCHÜSS EINHÖRNER UND FLAMINGOS!

JETZT KOMMEN DIE LAMAS AUF DEN SPIELTISCH!

Weniger ist mehr – das ist hier das Motto. Im neuen Kartenspiel von Tanja Philippeit versucht jeder Spieler in seiner Auslage von neun Karten möglichst niedrige Werte zu sammeln. „No Prob-Lama“ könnte man da fast meinen. Aber weit gefehlt! Neben einer Portion Glück beim Kartenziehen ist bei „No Prob-Lama“ vor allem geschicktes Taktieren gefragt. Sonst steht man am Ende mit einer ungewollt hohen Punktzahl da. Und als wäre das nicht genug, können einem dann auch noch ein Drama-Lama oder ein Karma-Lama ganz schön in die Quere kommen.

Und so spielt man „No Prob-Lama“:

Jeder Spieler erhält neun Karten, die er verdeckt in einem Rechteck angeordnet vor sich auslegt. Diese deckt man im Verlauf des Spiels auf und tauscht sie mit Karten vom Stapel aus. Ziel ist es am Ende einer Runde, möglichst niedrige Kartenwerte in seiner Auslage zu haben. Dabei kann man sogar Minuspunkte erzielen, indem man drei gleiche Karten in einer Reihe oder einer Spalte sammelt. Eine

Runde endet, sobald ein Spieler alle neun Karten aufgedeckt hat. Wer dann die niedrigste Punktzahl hat, gewinnt die Runde und darf sich dafür einen Spielstein aus Holz in Form eines Lamas schnappen. Wer als erster drei Lama-Spielsteine gesammelt hat, d.h. drei Runden gewonnen hat, ist Sieger. Doch ganz so einfach ist es natürlich nicht. Das Sammeln von Drillingen ist zwar äußerst reizvoll, gleichzeitig aber auch ziemlich riskant. Denn der Clou dabei ist: je höher die Zahlenwerte der Karten in einem Drilling sind, desto mehr Minuspunkte bekommt man. Wenn allerdings ein Mitspieler die Runde beendet, bevor man den Drilling vervollständigen konnte, bleibt man auf satten Pluspunkten sitzen. Und die will man in diesem Spiel schließlich auf keinen Fall haben. Also lieber auf Nummer sicher gehen und nur niedrige Karten sammeln oder doch lieber auf einen möglichst hohen Drilling spekulieren? So mancher Spieler kommt sogar auf die Idee, die Runde absichtlich schnell zu beenden, wenn seine Mitspieler gerade an einem Drilling mit hohen Karten basteln. Und vermasset ihnen damit die Tour. Für ordentlich Wirbel sorgen zwischendurch zu alledem auch noch die Sonderkarten. Mit dem Drama-Lama brummt man einem Mitspieler zusätzliche Punkte auf. Mit dem Karma-Lama dagegen muss man Minuspunkte verschenken. Da ist die Freude groß – für die anderen!

Während man also die eigene Auslage optimiert, muss ständig auch die der Mitspieler im Auge behalten werden. Und vor allem sollte man tunlichst vermeiden, eine Karte abzulegen, die der nächste Spieler für seine Drillings-Sammlung gebrauchen kann.

„No Prob-Lama“ ist ein kurzweiliges Kartenspiel für alle Altersgruppen mit echtem Sucht-Potenzial! Wer eine Runde verloren hat, will garantiert in der nächsten die Nase vorn haben, so dass es selten bei nur einem Spiel bleibt. Die liebevoll und gleichzeitig witzig gestalteten Spielkarten mit blühenden Kakteen und frech grinsenden Lamas sprechen Kinder und Erwachsene gleichermaßen an. Besonders die niedlichen Lama-Spielsteine aus Holz, die man für eine gewonnene Runde erhält, lassen kleine und große Spielerherzen höherschlagen.

Presstext und weiteres Bildmaterial zum Download unter:

www.starnberger-spiele.de/no-prob-lama

Information zum Starnberger Spiele Verlag und zur Autorin Tanja Philippeit unter:

www.starnberger-spiele.de/verlag