

LLAMA LAND

Ein Spiel von **Phil Walker-Harding** für 2-4 Personen ab 10 Jahren | Spieldauer: 30-60 Minuten

*Kartoffeln, Mais und Kakao an den Hängen der Hochebene anzubauen, ist gar nicht so einfach!
Doch die Landschaft ist wild, atemberaubend schön und ... voller Lamas?!*

ZIEL DES SPIELS

Als Bauern in der Hochebene baut ihr eure Felder in ungeahnte Höhen, um reiche Ernte einzufahren und mit dieser die begehrten Lamakarten zu ergattern. Diese bringen nicht nur Siegpunkte, sondern erlauben es euch auch, ein Lama an strategisch günstiger Stelle zu positionieren. Eifrige Helfer aus den umliegenden Dörfern unterstützen euch dabei. Wer darüber hinaus die Aufgabenkarten nicht außer Acht lässt, hat am Ende womöglich nicht nur ein imposantes Anbaugelände vorzuweisen, sondern auch die meisten Punkte!

SPIELMATERIAL



4 Starttafeln



1 Wertungsblock



60 Landschaftsteile



33 Lamafiguren



1 Hirtenstab



12 Fundamente



36 Waren
(je 12 Kakao, Mais
und Kartoffeln)



30 Helferkarten



22 Aufgabenkarten
(10 blaue, 6 lila- und
6 goldfarbene)



48 Lamakarten
(je 16 mit Kakao,
Mais und Kartoffeln)



16 Marker
(je 4 in den 4 Farben)



24 Münzen

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt alle **Landschaftsteile** und sortiert sie nach Form in fünf Stapel, die ihr in der Mitte des Spielbereichs ablegt.
- Legt alle **Waren, Münzen** und **Lamafiguren** in getrennten Stapeln als Vorrat bereit.
- Sortiert die **Lamakarten** nach Sorte (*oben auf der Karte abgebildet und farblich passend unterlegt*). Je nach Spielerzahl kommt von jeder Sorte nur eine zufällige Auswahl an Lamakarten ins Spiel:

Spielerzahl	2	3	4
Karten pro Sorte	6	8	11

Zählt die angegebene Zahl von Karten jeder Sorte ab und legt die übrigen zurück in die Spielschachtel. Letztere werdet ihr für diese Partie nicht benötigen.

- Sortiert die so gewählten Lamakarten nach der Zahl auf der Vorderseite und legt sie in absteigender Reihenfolge in drei Spalten aus, so dass die Zahlen zu sehen sind.
- Mischt die **Helferkarten** und legt sie als verdeckten Ziehstapel neben die Lamakarten. Zieht dann 5 Helferkarten vom Stapel und legt sie offen daneben.
- Bestimmt zufällig **3 lilafarbene** und **4 blaue Aufgabenkarten** und legt sie offen aus. (*Die goldfarbenen Karten werden nur in der Expertenvariante verwendet, siehe Seite 7.*)
- Nehmt euch jeweils eine **Starttafel** und legt sie beliebig vor euch aus. Des Weiteren erhaltet ihr die **3 Fundamente** sowie die **4 Marker** einer Farbe eurer Wahl. Legt sie neben eure Starttafel.
- Bestimmt zufällig, wer den **Hirtenstab** bekommt und mit **0 Münzen** startet. Alle anderen, die im Uhrzeigersinn folgen, starten mit **1, 2** bzw. **3 Münzen** aus dem Vorrat. Ihr startet ohne Waren. Der Hirtenstab bleibt das gesamte Spiel über bei derselben Person.

Nun kann es losgehen!



beispielhafter Aufbau für 3 Personen

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt, wer den Hirtenstab hat. Ihr macht abwechselnd immer einen Spielzug, bis das Spielende eingeläutet wurde (*siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 7*).

Während des Spiels werdet ihr Landschaftsteile auf und neben eure Starttafel legen – zusammen ergeben sie euer **Anbauggebiet**. Daneben befindet sich eure **Sammlung**, bestehend aus den Waren, Münzen und Karten, die ihr im weiteren Spielverlauf erhalten werdet. Was und wie viel davon sich in eurer Sammlung befindet, muss jederzeit einsehbar sein. Der Vorrat ist begrenzt. Wenn ihr Waren, Münzen oder Karten erhalten sollt, die nicht verfügbar sind, so verfallen diese.

Wenn ihr an der Reihe seid, **müsst ihr zuerst 1 Landschaftsteil platzieren**. Danach **könnt ihr 1 Lama füttern**. Im Folgenden wird erklärt, was dies bedeutet.

EIN LANDSCHAFTSTEIL PLATZIEREN

Nimm dir das **oberste** Landschaftsteil von einem Stapel deiner Wahl und nutze es, um damit dein Anbauggebiet zu **vergrößern** oder **in die Höhe zu bauen**.

Vergrößern

Lege das gewählte Landschaftsteil **neben** deine Starttafel oder neben ein anderes Landschaftsteil, mit dem du dein Anbauggebiet in einem früheren Spielzug vergrößert hast. Dabei gilt:

- Du kannst das Teil **drehen und wenden**, wie du willst.



- Mindestens ein Feld des Teils muss waagrecht oder senkrecht an ein bestehendes Feld deines Anbaugebiets **angrenzen**.



Einen Marker setzen

Nachdem du dein Anbaugebiet **vergrößert** hast, **kannst** du einen deiner Marker auf ein freies Feld einer Aufgabenkarte deiner Wahl setzen. Alternativ kannst du einen bereits eingesetzten Marker auf ein freies Feld derselben oder einer anderen Aufgabenkarte versetzen. Beim Setzen des Markers brauchst du die Bedingung, die auf der Karte abgebildet ist, noch nicht zu erfüllen. Diese wird **erst bei der Wertung** geprüft. Du kannst auf jeder Aufgabenkarte **maximal einen Marker** haben.

Je früher du einen Marker einsetzt, desto mehr Punkte bekommst du am Ende, wenn du die Bedingung der Karte erfüllst. Die Bedingungen werden auf Seite 8 erklärt.

Wichtig! Im Zweipersonenspiel muss das mittlere Feld jeder Aufgabenkarte frei bleiben.

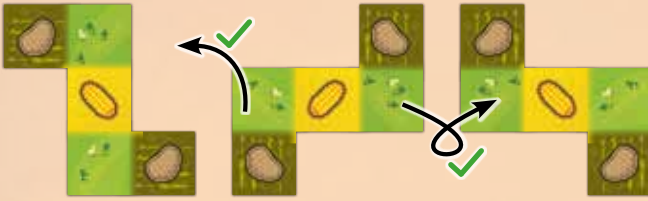
Beispiel: Schade! Deine Mitspielerin war schneller als du und hat sich auf das oberste Feld gesetzt. Wärt ihr zu dritt oder zu viert, könntest du dich auf 9 Punkte setzen. Zu zweit bleibt dir lediglich das 6-Punkte-Feld.



In die Höhe bauen

Lege das gewählte Landschaftsteil auf deine Starttafel oder auf andere Landschaftsteile, die du in früheren Spielzügen auf oder neben deine Starttafel platziert hast. Dabei gilt:

- Du kannst das Teil **drehen und wenden**, wie du willst.



- Du musst das Teil so legen, dass seine Felder **bündig** zu den Feldern darunter sind.



- Du darfst weder Lücken (also Stellen ohne Teil) **noch Lamas** überbauen.



- Das Teil darf **nicht vollständig** auf ein Teil derselben **Form** gelegt werden.



- Dein Anbaugelände darf **beliebig hoch** sein.

Belohnungen einstreichen

Nachdem du dein Anbaugelände **in die Höhe gebaut** hast, erhältst du für jedes Symbol, das du dabei **abgedeckt** hast, eine entsprechende Belohnung. Handle die Symbole eines nach dem anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl ab.



Maisfeld: Nimm dir **1 Mais** aus dem Vorrat und lege ihn in deine Sammlung. Befindet sich kein Mais mehr im Vorrat, erhältst du keinen.



Kakaofeld: Nimm dir **1 Kakao** aus dem Vorrat und lege ihn in deine Sammlung. Befindet sich kein Kakao mehr im Vorrat, erhältst du keinen.



Kartoffelfeld: Nimm dir **1 Kartoffel** aus dem Vorrat und lege sie in deine Sammlung. Befindet sich keine Kartoffel mehr im Vorrat, erhältst du keine.



Münze: Nimm dir **1 Münze** aus dem Vorrat und lege sie in deine Sammlung. Befindet sich keine Münze mehr im Vorrat, erhältst du keine.



Dorf: Nimm dir **1 Helferkarte**. Du kannst entweder eine der fünf offen liegenden Helferkarten wählen oder die oberste Karte vom Stapel ziehen. Lege die Karte anschließend offen in deine Sammlung. Hast du eine der offen liegenden Karten gewählt, musst du eine neue vom Stapel nachlegen. Hast du mehr als ein Dorfsymbol auf einmal abgedeckt, erhältst du die Karten eine nach der anderen und legst ggf. zwischendurch Karten nach. Ist der Ziehstapel aufgebraucht, gibt es entsprechend weniger Karten zur Auswahl. Ist gar keine Helferkarte mehr da, erhältst du keine.

Helferkarten haben nützliche Effekte, die du während deines Spielzuges nutzen kannst. Die Effekte der Karten werden auf Seite 6 erklärt.

Ein Fundament nutzen

Bevor du in die Höhe baust, kannst du beliebig viele deiner verbleibenden Fundamente in deinem Anbaugelände platzieren, damit dir das anschließende Legen eines Landschaftsteils leichter fällt. Du kannst ein Fundament neben das Anbaugelände legen oder in eine beliebige Ebene darin. Auf jeden Fall muss das anschließend platzierte Landschaftsteil alle gerade gelegten Fundamente abdecken. Du kannst mehrere Fundamente auch übereinanderlegen, damit dir das Platzieren eines Landschaftsteils in einer höheren Ebene leichter fällt.



Wichtig! Für Symbole, die du mit einem Fundament abdeckst, streichst du keine Belohnung ein.

EIN LAMA FÜTTERN

Nachdem du dein Anbaugelände vergrößert oder in die Höhe gebaut hast, kannst du **genau 1 Lama füttern**, um es in dein Anbaugelände zu bringen. Gib dazu 4 Mais, 4 Kakao oder 4 Kartoffeln aus deiner Sammlung ab und lege sie in den Vorrat zurück. Nimm dir dann die punktetragendste **Lamakarte** aus dem Vorrat, die der abgegebenen Sorte entspricht, und lege sie offen in deine Sammlung.

- Hast du nicht genug Waren, um ein Lama zu füttern, kannst du eine Lamakarte auch teilweise oder ganz mit Münzen erwerben: Je 2 Münzen, die du aus deiner Sammlung abgibst und in den Vorrat zurücklegst, ersetzen dabei 1 Ware.

Beispiel: Du gibst 2 Kakao und 4 Münzen ab, um dir die Kakaokarte zu sichern, die am Ende 10 Punkte bringt. Die nächste ist nämlich nur noch 8 Punkte wert.

- Befinden sich 10 oder mehr Waren in deiner Sammlung, so **musst** du damit ein Lama füttern.

Nimm dir, nachdem du ein Lama gefüttert hast, eine Lamafigur aus dem Vorrat und stelle sie auf ein freies Feld deines Anbaugeländes. Das Feld darf kein Symbol zeigen und kann in einer beliebigen Ebene liegen.



Beispiel: Du entscheidest dich, das Lama auf das gerade platzierte Landschaftsteil zu stellen. (Du hättest es auch woanders platzieren können, solange das Feld frei ist und kein Symbol zeigt. Du musst das Lama nicht unbedingt auf das zuletzt platzierte Landschaftsteil stellen.)



Helferkarten nutzen

Solange du an der Reihe bist, kannst du – bevor oder nachdem du ein Landschaftsteil platzierst – beliebig viele deiner gesammelten Helferkarten nutzen. Diese bieten dir nützliche Zusatzaktionen, die du jeweils **einmal pro Spielzug** nutzen kannst. (Drehe eine Karte auf die Seite, um anzuzeigen, dass du sie in diesem Spielzug bereits genutzt hast.) Du darfst mehrere Helferkarten derselben Sorte besitzen und sie alle jeweils einmal pro Spielzug nutzen.



Händlerin: Du kannst genau 1 Ware aus deiner Sammlung gegen 1 Ware aus dem Vorrat tauschen. Die beteiligten Waren müssen von den abgebildeten Sorten sein.



Siedler: Du erhältst immer, wenn du mit einem Landschaftsteil mindestens 1 Mais-, 1 Kakao- und 1 Kartoffelsymbol gleichzeitig abdeckst, 2 Münzen aus dem Vorrat dazu. Befindet sich im Vorrat nur noch 1 Münze, erhältst du nur diese.



Kauffrau: Du kannst dir die abgebildete Ware aus dem Vorrat für 1 Münze kaufen. Alternativ kannst du sie aus deiner Sammlung für 1 Münze verkaufen.



Schürferin: Du erhältst immer, wenn du mit einem Landschaftsteil mindestens 1 Münzsymbolsymbol abdeckst, 1 weitere Münze aus dem Vorrat dazu.



Bauer: Du erhältst immer, wenn du mit einem Landschaftsteil mindestens 2 gleiche Warensymbole abdeckst, 1 weitere Ware der entsprechenden Sorte aus dem Vorrat dazu.



Baumeister: Du erhältst immer, wenn du mit einem Landschaftsteil mindestens 1 Dorfsymbol abdeckst, 1 Münze aus dem Vorrat dazu.

Wichtig: Erhaltst du eine Helferkarte, die dir nach dem Platzieren eines Landschaftsteils Vorteile verschafft, kannst du sie nicht im gleichen Spielzug nutzen, sondern erst ab dem nächsten. Händlerinnen und Kauffrauen hingegen kannst du sofort nutzen, nachdem du sie erhalten hast. In allen Fällen gilt, dass der Effekt verpufft, wenn es im Vorrat keine entsprechenden Waren oder Münzen mehr gibt.

Beispiel eines Spielzuges:

Du legst ein Landschaftsteil so, dass es zwei Mais- und ein Münzsymbolsymbol abdeckt. Dank des Maisbauern, den du in einem früheren Spielzug erhalten hast, erhältst du somit 3 Mais und 1 Münze aus dem Vorrat. Nun fehlt dir nur noch 1 Mais (oder 1 Münze), um dein erstes Lama zu füttern!



SPIELLENDE UND WERTUNG

Befinden sich am Ende eines Spielzuges nur noch **1 Sorte Lamakarten** oder insgesamt nur **höchstens 4 Landschaftsteile** in der Mitte des Spielbereichs, wird das Spielende eingeläutet. Das Spiel geht dann nur noch so lange weiter, bis ihr alle gleich oft an der Reihe wart. Geschieht dies im Spielzug der Person rechts von derjenigen, die den Hirtenstab hat, endet das Spiel sofort.

Wertet dann eure Anbaugelände und Sammlungen wie folgt:

1. Jede **Lamakarte** bringt euch die aufgedruckte Punktzahl. (*Behaltet sie für Schritt 4.*)

2. Jede **Ware** in eurer Sammlung ist je **1 Punkt** wert. (*Behaltet sie für Schritt 4.*)



3. Je **2 Münzen** in eurer Sammlung sind **1 Punkt** wert. Bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet. (*Behaltet sie für Schritt 4.*)



4. Schließlich bekommt ihr Punkte für die **Marker auf den Aufgabenkarten**, **sofern ihr die Bedingung erfüllt** (siehe Seite 8). Die Punktzahl ist auf dem Feld abgedruckt, das ihr mit eurem Marker besetzt habt.



Zählt die Punktzahlen aus diesen vier Quellen zusammen. Dafür liegt dem Spiel ein praktischer Wertungsblock bei. **Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand vergleichen die Beteiligten, wer von ihnen mehr Punkte über Lamakarten bekommen hat. Herrscht auch dort Gleichstand, so teilen sich die Beteiligten den Sieg!

ANFÄNGERVARIANTE

Folgende Variante eignet sich gut, wenn jüngere Kinder mitspielen: Lasst die Aufgabenkarten und Marker in der Spielschachtel. Die Aktion „Einen Marker setzen“ nach Vergrößern des Anbaugeländes entfällt. (*Ihr könnt aber nach wie vor ein Lama füttern oder eure Helferkarten nutzen.*) Alle anderen Regeln bleiben erhalten.

EXPERTENVARIANTE

Wenn ihr mit dem Spiel gut vertraut seid, könnt ihr die gold- **statt** der lilafarbenen Aufgabenkarten verwenden (*wählt drei zufällige für eine Partie aus*). Wenn ihr einen Marker auf eine goldfarbene Aufgabenkarte setzt, kommt er auf das oberste freie Feld. Wie immer könnt ihr nur einen Marker auf jeder Karte haben. Bei der Wertung vergleichen alle, die einen Marker auf der Karte haben, wie gut sie die Bedingung erfüllen, und erhalten entsprechend ihrer Platzierung Punkte. Bei Gleichstand ist besser, wessen Marker weiter oben ist.

LAMAVARIANTE

Diese Variante kann sowohl mit dem Grundspiel als auch der Expertenvariante kombiniert werden. In dieser **müsst** ihr eine Lamafigur immer auf ein freies Feld (*ohne Symbol*) auf dem **zuletzt** platzierten Landschaftsteil stellen.

IMPRESSUM

Autor: Phil Walker-Harding

Redaktion: Ralph Bienert, Hanno Girke

Anleitung: Phil Walker-Harding, Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Graphikdesign: atelier198

Herzlichen Dank an Janina Kleinemenke, Jonatan Joppich, Martin Brumm und Ronny Vorbrodtt für das Korrekturlesen der Anleitung.



Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

VERZEICHNIS DER AUFGABENKARTEN

Bei der Wertung bekommt ihr so viele Punkte für jeden eurer Marker, wie auf dem Feld abgedruckt ist, auf das ihr ihn gesetzt habt, **sofern ihr die Bedingung der Karte erfüllt**. Im Folgenden werden alle Bedingungen erklärt:



Viel Mais: Du hast mind. 4 Maiskarten.

Expertenvariante: Du hast so viele Maiskarten wie möglich.



Viel Kakao: Du hast mind. 4 Kakaokarten.

Expertenvariante: Du hast so viele Kakaokarten wie möglich.



Viele Kartoffeln: Du hast mind. 4 Kartoffelkarten.

Expertenvariante: Du hast so viele Kartoffelkarten wie möglich.



Vielfalt: Du hast mind. 2 Lamacarten jeder Sorte.

Expertenvariante: Du hast so viele Lamakarten wie möglich.



Reichtum: Du hast mind. 5 Münzen.

Expertenvariante: Du hast so viele Münzen wie möglich.



Helfer: Du hast mind. 5 Helferkarten.

Expertenvariante: Du hast so viele Helferkarten wie möglich.



Tiefland: Du hast mind. 5 Lamas auf Ebene 1 deines Anbaugebiets.



Ebene: Du hast mind. 4 Lamas auf Ebene 2 deines Anbaugebiets.



Hügel: Du hast mind. 3 Lamas auf Ebene 3 deines Anbaugebiets.



Gebirge: Du hast mind. 2 Lamas auf Ebene 4 deines Anbaugebiets.



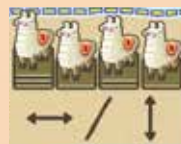
Spitze: Du hast mind. 2 Lamas auf Ebene 5 deines Anbaugebiets.



Viele Ebenen: Du hast jeweils mind. 1 Lama auf 4 verschiedenen Ebenen deines Anbaugebiets.



Herde: Du hast mind. 4 Lamas, die eine zusammenhängende Gruppe bilden. Dabei spielt es keine Rolle, auf welchen Ebenen sich die Lamas dieser Gruppe befinden.



Straße: Du hast mind. 4 Lamas, die sich in derselben Zeile oder Spalte deines Anbaugebiets befinden. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Lamas eine zusammenhängende Gruppe bilden oder nicht.



Außenposten: Du hast mind. 2 Lamas in deinem Anbaugebiet, deren kürzeste Entfernung aus mind. 11 Feldern besteht, die zwischen ihnen liegen. Die Felder werden waagrecht und senkrecht gezählt, nicht diagonal.



Farmen: Du hast mind. 6 Lamas in deinem Anbaugebiet, die nicht waagrecht oder senkrecht am Rand oder an einer Lücke im Anbaugebiet stehen.