

LAMA LAND

SPELREGELS

Het is niet echt eenvoudig om boer te zijn met al die heuvels en bergen om je heen. Toch is het verbouwen van aardappelen, maïs en cacao wat je het liefst doet; en het landschap is wild, ongelooflijk mooi en... vol lama's?!

KORT SPELOVERZICHT

Door akkers op duizelingwekkende hoogte in te passen, verzamelen de spelers gewassen om de felbegeerde lamakaarten te bemachtigen. Die zorgen ervoor dat een speler een lama op zijn tableau mag zetten en daar aan het einde overwinningpunten voor krijgt. Hou de doelen in het oog om extra punten te scoren, voordat de andere spelers dat doen. En aarzel niet om de plaatselijke bevolking om hulp te vragen! De boer met de meeste overwinningpunten is het meest succesvol en wint het spel.

SPEELMATERIAAL



4 starttableaus



1 scoreblok



33 lama's



60 landtegels
(12 elk van 5 vormen)



1 herdersstaf



12 funderingtegels



36 gewassenfiches
(12 elk van cacao, maïs en aardappel)



16 markeerfiches
(4 elk van 4 kleuren)



24 munten



30 karakterkaarten



22 doelkaarten
(10 blauwe, 6 paarse, 6 gouden)



48 lamakaarten
(16 elk van cacao, maïs en aardappel)

- Schud alle **landtegels** en leg die als 5 op vorm gesorteerde stapels midden op tafel.
- Leg alle **gewassenfiches**, **munten** en **lama's** gesorteerd als voorraad op tafel.
- Vorm van elke **soort lamakaart** (zie de kleur ervan en het gewas aan de bovenkant) een gedekte stapel en schud de 3 stapels afzonderlijk. Trek afhankelijk van het aantal spelers van elke stapel een aantal kaarten:

Aantal spelers	2	3	4
Aantal te gebruiken kaarten	6	8	11

Doe de overgebleven kaarten in de doos terug. Die zijn dit spel niet nodig.
- Vorm van elke soort lamakaart een aparte kolom, waarbij de getallen van boven naar beneden aflopen en alle getallen zichtbaar zijn.
- Schud de **karakterkaarten** en leg die als gedekte stapel naast de lamakaarten. Trek de bovenste 5 kaarten van deze stapel en leg ze er in een open rij naast.
- Trek willekeurig **3 paarse en 4 blauwe doelkaarten** en leg die open naast de karakterkaarten. (De gouden doelkaarten worden uitsluitend in het spel voor gevorderden gebruikt, zie bladzijde 7.)
- Iedere speler neemt een willekeurig **starttableau** en legt het met een kant naar keuze naar boven voor zich. Hij neemt ook **3 funderingtegels** en **4 markeerfiches** in een kleur naar keuze en legt die naast zijn starttableau.
- Bepaal een **startspeler** door loting, die de herdersstaf krijgt en met **0 munten** begint. Met de klok mee krijgt iedere volgende speler respectievelijk **1, 2 en 3 munten** uit de voorraad. De spelers starten niet met gewassen. De herdersstaf blijft het hele spel bij dezelfde speler.



Voorbeeld van een startopstelling bij 3 spelers

De startspeler voert de eerste beurt uit. Daarna wordt er met de klok mee verder gespeeld totdat het einde van het spel wordt geactiveerd (zie bladzijde 7, "Einde van het spel").

Tijdens het spel legt een speler landtegels op en naast zijn starttableau. Dit noemen we zijn **landgoed**. Hij verzamelt ook gewassenfiches, munten en kaarten. Deze **verzameling** bewaart hij naast zijn landgoed. Verzamelingen zijn open informatie. Als een speler iets uit de voorraad moet nemen dat daar niet ligt, dan krijgt hij het niet.

De speler die aan de beurt is **moet 1 landtegel leggen** en **mag daarna 1 lama voeden**:

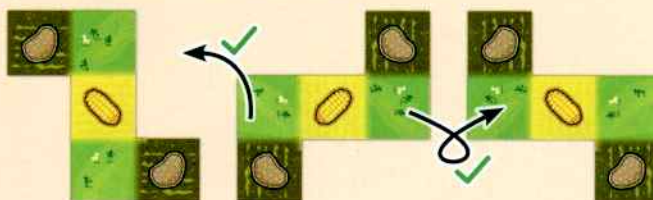
EEN LANDTEGEL LEGGEN

De speler neemt **de bovenste landtegel** van een stapel naar keuze en gebruikt deze om zijn landgoed **uit te breiden** of **te bouwen**.

Uitbreiden

De speler legt de gekozen tegel **naast** zijn starttableau of andere landtegels die zijn landgoed uitbreiden. Hij moet zich daarbij aan de volgende spelregels houden:

- Hij mag de nieuwe tegel naar believen **draaien of omdraaien**.



- Ten minste één van de velden van de tegel moet horizontaal of verticaal aan één van de bestaande velden van zijn landgoed **grenzen**.



Een markeerfiche leggen

Na het uitbreiden van zijn landgoed **mag** de speler één van zijn markeerfiches op een **leeg** veld van een doelkaart naar keuze leggen. In plaats daarvan mag hij één van zijn markeerfiches van een doelkaart naar een ander leeg veld op dezelfde of een andere doelkaart verplaatsen. De speler **hoeft niet** aan de op de kaart afgebeelde voorwaarde **te voldoen**. Die wordt **uitsluitend aan het einde van het spel gecontroleerd**. Een speler mag **ten hoogste 1 markeerfiche** per doelkaart hebben.

Hoe eerder een speler zijn fiche legt, hoe meer overwinningpunten hij kan verdienen als hij het doel bereikt. De voorwaarden van alle doelkaarten staan op bladzijde 8.

Belangrijk: in een spel met 2 spelers moet het middelste veld van elke doelkaart leeg blijven.

Voorbeeld: een andere speler heeft het bovenste veld bezet. In een spel met 3 of 4 spelers kan de speler het veld van 9 punten claimen, in een spel met 2 spelers alleen het veld met 6 punten.



Bouwen

De speler legt de gekozen tegel **op** zijn starttableau of eerder gelegde tegels:

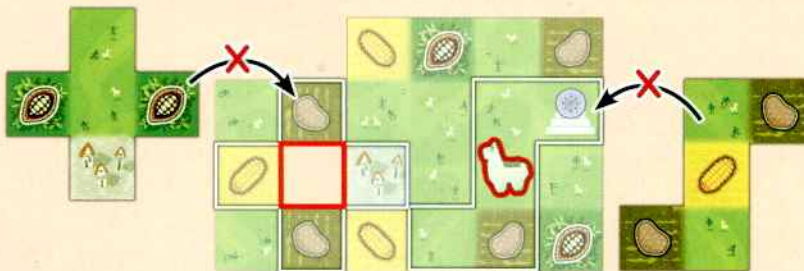
- Hij mag de nieuwe tegel naar believen **draaien of omdraaien**.



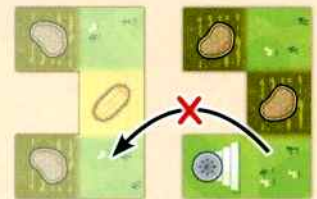
- De velden van de tegel moeten **precies** op de velden eronder passen.



- Er mogen zich **geen gaten** (velden zonder tegel) of lama's onder de tegel bevinden.



- De tegel mag **niet in zijn geheel op** een tegel met **dezelfde vorm** worden gelegd.



- Er is **geen beperking** aan de hoogte van een landgoed.

Opbrengst verzamelen

Na het bouwen krijgt de speler in een volgorde naar keuze opbrengsten voor elk symbool dat hij met de zojuist gelegde tegel **heeft bedekt**:



Maïsveld: hij neemt **1 maïsfiche** uit de voorraad en doet het in zijn verzameling. Zijn er geen maïsfiches over, dan gebeurt er niets.



Cacaoveld: hij neemt **1 cacaofiche** uit de voorraad en doet het in zijn verzameling. Zijn er geen cacaofiches over, dan gebeurt er niets.



Aardappelakker: hij neemt **1 aardappelfiche** uit de voorraad en doet het in zijn verzameling. Zijn er geen aardappelfiches over, dan gebeurt er niets.



Munt: hij neemt **1 munt** uit de voorraad en doet het in zijn verzameling. Zijn er geen munten over, dan gebeurt er niets.



Hutten: hij neemt **1 karakterkaart**, waarbij hij uit de rij mag kiezen of de bovenste kaart van de gedekte stapel trekt, en legt deze open in zijn verzameling. Kiest hij een kaart uit de rij, dan vult hij deze direct weer aan door de bovenste kaart van de gedekte stapel open in de rij te leggen. Bedekt hij meerdere hutten symbolen in 1 beurt, dan neemt hij de karakterkaarten één voor één, waarbij hij de rij na elke gekozen kaart aanvult, indien van toepassing. Is de gedekte stapel leeg, dan bestaat de rij vanaf dat moment uit minder kaarten. Is de rij leeg, dan gebeurt er niets.

Karakters leveren nuttige extra acties op, die een speler op elk moment tijdens zijn beurt mag uitvoeren. De functies van deze kaarten staan op bladzijde 6.

Funderingtegels gebruiken

Vóór het bouwen mag een speler zoveel van zijn funderingtegels in zijn landgoed leggen als hij wil om het leggen van een landtegel gemakkelijker te maken. Hij mag funderingen op elke plek en elke hoogte leggen zolang de landtegel die hij legt alle gespeelde funderingtegels bedekt. Hij mag funderingtegels ook op elkaar stapelen om een landtegel op een hoger niveau te kunnen bouwen.



Belangrijk: symbolen die door funderingtegels worden bedekt **geven geen** opbrengsten.

EEN LAMA VOEDEN

Nadat de speler heeft uitgebreid of gebouwd, mag hij ervoor kiezen om **1 lama te voeden** (niet meer!), zodat deze op jouw landgoed kan leven. Daartoe doet hij 4 maïs-, 4 cacao- of 4 aardappelfiches uit zijn verzameling in de voorraad terug. Hij neemt dan de bijbehorende **lamakaart** met de hoogste waarde uit het midden en legt die open in zijn verzameling.

- Bij het voeden van een lama mag een speler 2 munten uit zijn verzameling in de voorraad terugdoen voor elk gewassenfiche dat hij mist. Hij mag dat zo vaak doen als hij wil.

Voorbeeld: de speler besluit om 2 cacao en 4 munten te besteden om de cacaokaart van 10 overwinningpunten te claimen, voordat de waarde van cacao naar 8 punten daalt.

- Heeft een speler 10 of meer gewassenfiches in zijn verzameling, dan **moet** hij een lama voeden.

Na het voeden van de lama moet de speler een lama uit de voorraad nemen en in zijn landgoed op een veld zonder symbool zetten. Het is niet van belang op welke hoogte het veld ligt.



Voorbeeld: de speler besluit om de lama op de zojuist gelegde landtegel te zetten (hij mag de lama op elk veld zonder symbool zetten, dus niet per se op de als laatste gelegde tegel).



Karakterkaarten gebruiken

Een speler mag tijdens zijn beurt zoveel karakterkaarten in zijn verzameling gebruiken als hij wil om extra acties uit te voeren. Hij mag dat vóór en na het leggen van zijn landtegel doen. Hij mag elke karakterkaart maar **één keer per beurt** gebruiken (draai een gebruikte kaart een halve slag om te onthouden dat die is gebruikt en draai deze aan het einde van de beurt weer terug). Heeft een speler meerdere exemplaren van dezelfde kaart, dan mag hij deze in zijn beurt allemaal gebruiken.



Handelaar: doe 1 van de afgebeelde gewassenfiches uit je verzameling in de voorraad terug en ontvang het andere uit de voorraad.



Pionier: bedek je bij het leggen van je landtegel ten minste 1 maïs-, 1 cacao- en 1 aardappelsymbool, dan krijg je ook 2 munten uit de voorraad. Is er maar 1 munt in de voorraad, dan krijg je alleen die.



Koopman: betaal 1 munt uit je verzameling om het afgebeelde gewassenfiche uit de voorraad te krijgen **of** doe het afgebeelde gewassenfiche uit je verzameling in de voorraad terug om 1 munt uit de voorraad te krijgen.



Mijnwerker: bedek je bij het leggen van je landtegel ten minste 1 muntsymbool, dan krijg je 1 munt extra uit de voorraad.



Boer: bedek je bij het leggen van je landtegel ten minste 2 gelijke symbolen van de afgebeelde soort, dan krijg je 1 extra gewassenfiche van die soort uit de voorraad.



Bouwmeester: bedek je bij het leggen van je landtegel ten minste 1 hutte-symbool, dan krijg je ook 1 munt uit de voorraad.

Belangrijk: karakterkaarten die voordelen geven voor het bedekken van symbolen, zijn nog niet actief in de beurt dat de speler deze neemt. Handelaren en kooplieden mogen wel al in de beurt dat ze zijn genomen, worden gebruikt. Is iets wat een speler zou krijgen niet in voorraad, dan vervalt zijn voordeel.

Voorbeeld van een beurt: de speler legt een landtegel op 1 munt- en 2 maïssymbolen. Door de eerder verkregen maïsboer krijgt hij 3 maïs en 1 munt uit de voorraad. Nog maar 1 maïs (of 1 munt) en hij kan zijn eerste lama voeden!



EINDE VAN HET SPEL

Als er aan het einde van een beurt **nog maar 1 soort lamakaarten** of **in totaal nog maar 4 landtegels** midden op tafel liggen, wordt het einde van het spel geactiveerd. Maak de ronde af, zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest. Wordt het einde van het spel geactiveerd in de beurt van de speler die rechts van de startspeler (*dat is de speler met de herdersstaf*) zit, dan eindigt het spel direct.

Iedere speler telt nu zijn overwinningspunten:

1. Elke **lamakaart** is het **aantal erop aangegeven punten** waard. *Bewaar de lamakaarten voor stap 4.*

2. Elk **resterend gewassenfiche** in zijn verzameling is **1 punt** waard. *Bewaar de gewassenfiches voor stap 4.*



3. Elke **2 resterende munten** in zijn verzameling zijn **1 punt** waard (naar beneden afgerond). *Bewaar de munten voor stap 4.*



4. Elk **markeerfiche op een doelkaart** levert het **op het betreffende veld aangegeven aantal punten** op als de speler aan de bovenaan de kaart aangegeven voorwaarde voldoet (zie bladzijde 8).



Tel de punten van deze 4 stappen bij elkaar op. De spelers kunnen indien gewenst het scoreblok gebruiken. **De speler met de meeste punten wint het spel.** Bij een gelijke stand wint van hen de speler die meer overwinningspunten met zijn lamakaarten heeft verdiend. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

VARIANT VOOR BEGINNERS

Doen er jongere spelers mee, laat dan de markeerfiches en de doelkaarten in de doos. Breid een speler zijn landgoed uit, dan doet hij verder niets (*afgezien van eventueel gebruik van zijn karakterkaarten*).

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Ervaren spelers kunnen ervoor kiezen om de gouden doelkaarten te gebruiken **in plaats van** de paarse (*trek per spel 3 willekeurige gouden doelkaarten*). Legt een speler een markeerfiche op een gouden doelkaart, dan legt hij het op het bovenste vrije veld. Zoals gebruikelijk mag een speler ten hoogste 1 markeerfiche op de kaart hebben. Bepaal bij de puntentelling aan het einde van het spel, afhankelijk van de voorwaarde op de kaart, de posities van de spelers die een fiche op de kaart hebben. De spelers krijgen punten op basis van hun posities, zoals op de kaart aangegeven. Bij een gelijke stand wint van hen de speler wiens fiche hoger op de kaart ligt.

LAMAVARIANT

De spelers kunnen deze variant met het basisspel of het spel voor gevorderden combineren: bij het zetten van een lama **moet** de speler die op de **zojuist** gelegde tegel zetten.



© 2021 Lookout GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Phil Walker-Harding
Illustraties: Klemens Franz
Grafische vormgeving: atelier198
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



OVERZICHT VAN DE DOELKAARTEN

Elk van je markeerfiches scoort de op het veld aangegeven punten als je aan de voorwaarde voldoet die bovenaan de kaart is afgebeeld. Hieronder verduidelijken we alle doelkaarten.



Maïsspecialisme: je moet ten minste 4 maïslamakaarten hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk maïslamakaarten hebben.



Cacaospecialisme: je moet ten minste 4 cacaolamakaarten hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk cacaolamakaarten hebben.



Aardappelspecialisme: je moet ten minste 4 aardappellamakaarten hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk aardappellamakaarten hebben.



Diversiteit: je moet ten minste 2 lamakaarten van elke soort hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk lamakaarten (van welke soort dan ook) hebben.



Rijkdom: je moet ten minste 5 munten hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk munten hebben.



Karakters: je moet ten minste 5 karakterkaarten hebben.

Variante voor gevorderden: je moet zoveel mogelijk karakterkaarten hebben.



Laagland: je moet ten minste 5 lama's op hoogte 1 van je landgoed hebben.



Hoogvlakten: je moet ten minste 4 lama's op hoogte 2 van je landgoed hebben.



Heuvels: je moet ten minste 3 lama's op hoogte 3 van je landgoed hebben.



Bergen: je moet ten minste 2 lama's op hoogte 4 van je landgoed hebben.



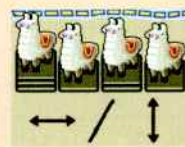
Bergtoppen: je moet ten minste 2 lama's op hoogte 5 van je landgoed hebben.



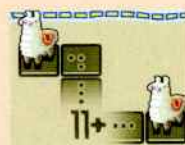
Hoogteverschil: je moet ten minste 1 lama op ten minste 4 verschillende hoogten van je landgoed hebben.



Kudde: je moet ten minste 4 lama's in een aaneengesloten groep van horizontaal en verticaal aan elkaar grenzende velden hebben. De hoogten van die velden zijn niet van belang.



Straat: je moet ten minste 4 lama's in dezelfde rij of kolom velden van je landgoed hebben. De lama's hoeven in die rij of kolom niet per se aan elkaar te grenzen.



Voorposten: je moet ten minste 2 lama's hebben waarvoor geldt dat er ten minste 11 horizontaal of verticaal aan elkaar grenzende tegels tussen liggen, waarbij je de kortste route telt. De hoogten van de tegels zijn niet van belang.



Boerderijen: je moet ten minste 6 lama's in je landgoed hebben die niet horizontaal of verticaal aan een rand of gat in je landgoed grenzen.