

LÁMÁK FÖLDJE

Phil Walker-Harding játék | 2–4 játékos | korosztály: 10+ | 30–60 perc

Ennyi domb és hegy között gazdának lenni nem egyszerű feladat. Mégis, szenvedélyesen szeretsz krumplit, kukoricát és kakaót termeszteni. A táj pedig vadregényes, lélegzetelállítóan gyönyörű és... tele van lámával?!

A JÁTÉK CÉLJA

Terjeszkedjétek szédítő magasságokba, hogy minél több termést gyűjtsetek be, és megszerezzétek az áhított lámakártyákat. A kártyák segítségével lámákat helyezhettek a birtokotokra, amikért győzelmi pontokat zsebelhettek be a játék végén. Kérjétek segítséget a helyiektől, és csapjatok le időben a célkártyákra, hogy ti szerezzétek meg a legtöbb pontot!

TARTOZÉKOK



4 kezdőtábla



1 pontozótömb



60 földlapka

(12 db mind az 5 formából)

1 pásztorbot



33 lámafigura



12 alapatlapka



36 termésjelző
(12 minden fajtából:
kakaó, kukorica, krumpli)



30 karakterkártya



22 célkártya
(10 kék, 6 lila,
6 arany)



48 lámakártya
(minden típusból
– kakaó, kukorica,
krumpli – 16 db)



16 jelölő
(4 db mind a 4 színből)



24 érme

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Keverjétek meg a földlapkákat, majd helyezétek ezeket formájuk szerint szétválogatva 5 oszlopba a játéktér közepére.
2. Tegyétek az összes **termésjelzőt**, **érmét** és **lámafigurát** egy mindenki által elérhető készletbe.
3. Válogassátok szét a **lámakártyákat** típus szerint (a kártyák tetején lévő szimbólumok, illetve a kártyák színe alapján). Minden típusból sorsoljatok a játékosok száma által meghatározott számú kártyát:

játékosok száma	2	3	4
lámakártyák száma	6	8	11

A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba – ezekre nem lesz szükségetek.

4. A kisorsolt lámakártyákból alkossatok három oszlopot, számuk szerint csökkenő sorrendben úgy, hogy minden kártya száma látható legyen.
5. Keverjétek meg a **karakterkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit a lámakártyák közelében. Húzzatok fel a pakliból 5 kártyát, ezeket tegyétek képpel felfelé a pakli mellé.
6. Húzzatok **3 lila és 4 kék célkártyát**, majd helyezétek ezeket képpel felfelé a karakterkártyák közelébe. (Az arany célkártyákat csak a haladó játékváltozathoz használjátok, lásd 7. oldal).
7. Vegyetek el egy-egy **kezdőtáblát**, és tegyétek tetszőleges oldalával magatok elé. Mindenki kap **3 alapzatlapkát és 4 jelölőt** a választott játékoszínben. Helyezétek ezeket a kezdőtáblátok mellé.
8. Sorsoljatok **kezdőjátékost**, ő megkapja a pásztorbotot és **0 érmét**. A többi játékos az óramutató járása szerint **1, 2, illetve 3 érmét** kap a készletből. A játékot termés nélkül kezditek. A pásztorbot a játék végéig ugyanannál a játékosnál marad.

Készen álltok a játékra!



példa egy 3 fős játék előkészületeire

A kezdőjátékos végrehajtja a körét, majd a játék az óramutató járásával egyező irányban zajlik, amíg a játék vége feltételek egyike nem teljesül (A játék vége és pontozás, lásd 7. oldal).

A játék folyamán a kezdőtáblákra, illetve mellé helyeztek le **földlapkákat**. Ez lesz mindenkinek a saját **birtoka**. Továbbá természetjelzőket, érmeket és kártyákat fogtok **gyűjteni**. Ez lesz mindenkinek a saját **gyűjteménye**, amit a birtokok mellett tároltok. Az, hogy kinek mi van a gyűjteményében, minden játékos számára látható kell, hogy legyen. A rendelkezésre álló tartozékok száma véges, így ha a játék folyamán olyan termést, érmét vagy kártyát kapnátok, amiből már nincs a közös készletben, akkor azt nem kapjátok meg.

A soron lévő játékosnak a köre során **le kell helyeznie egy földlapkát** a saját birtokára. Ezután **dönthet úgy**, hogy **megetet egy lámát**. Ezek az akciók a következőképpen zajlanak:

FÖLDLAPKA LEHELVEZÉSE

A soron lévő játékos kiválaszt egy földlapkát egy **tetszőleges oszlop tetejéről**, majd lehelyezi a birtokára, hogy **terjeszkedjen** vagy **építkezzen**.

Terjeszkedés

A kiválasztott lapkát tegyétek a kezdőtábla vagy egy olyan már lehelyezett földlapka **mellé**, amelyikkel már korábban terjeszkedtetek. A következő szabályokat vegyétek figyelembe:

- Az új földlapkát tetszés szerint **megfordíthatjátok és elforgathatjátok**.



- A lapkán legalább egy négyzet alakú mezőnek élszomszédosnak kell lennie egy, a birtokotokon lévő mezővel.



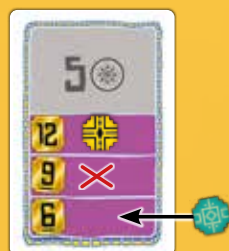
Egy jelölő lehelyezése

Miután terjeszkedtetek, **lehetőségek** van lehelyezni egy saját színű jelölőt egy tetszőleges célkártya egyik **üres** mezőjére **vagy** áthelyezhetek egy már lehelyezett jelölőt egy másik üres mezőre, akár ugyanazon, akár egy másik célkártyán. A jelölő le- illetve áthelyezéséhez **nem kell teljesülniük a kártyán látható feltételeknek**. Ezeknek csak a **játék végi pontozásnál** lesz szerepük. Minden célkártyán legfeljebb egy saját jelölőtök lehet.

Minél korábban helyeztek le jelölőt, annál több pontot kaptok az adott célkártyáért, ha sikerül teljesíteni a feltételeket. A feltételekről részletesen a 8. oldalon olvashattok.

Fontos! Egy kétfős játékban a célkártya középső mezőjét üresen kell hagyni.

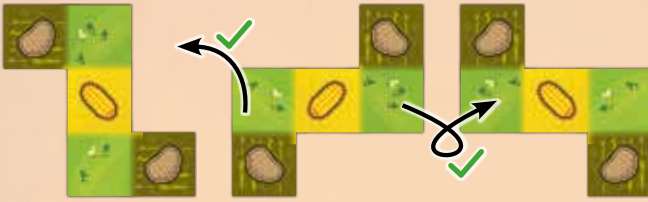
Példa: Micsoda pech! Az ellenfél gyorsabb volt, és elfoglalta a célkártya legértékesebb mezőjét. Egy 3 vagy 4 fős játékban ezzel a célkártyával még lehetne 9 pontot szerezni, a 2 fős játékban azonban már csak a 6 pontot érő mező maradt.



Építkezés

A kiválasztott lapkát tegyék a **kezdőtáblára** vagy egy már lehelyezett **földlapkára**. A következő szabályokat vegyék figyelembe:

- Az új földlapkát tetszés szerint **megfordíthatjátok és elforgathatjátok**.



- Az új lapka **mezői teljesen le kell, hogy takarják** az alatta lévő mezőket.



- Nem helyezhetitek a lapkát **lyuk fölé** (olyan mező, ahol nincs lapka) vagy olyan mezőre, ahol **láma** van.



- Az új lapkát **nem** tehetitek **azonos formájú lapkára** úgy, hogy teljesen takarja azt.



- A birtokotok **bármilyen** magas lehet.

Jutalom begyűjtése

Építkezés után megkaptok minden olyan jutalmat, amit az újonnan lehelyezett lapkával sikerült **letakartotok**. Ezeket tetszőleges sorrendben vehetitek el.



Kukoricaföld: Vegyél el **egy kukoricajelzőt** a készletből, és tedd a gyűjteményedbe. Amennyiben nincs több kukoricajelző, nem történik semmi.



Kakaóföld: Vegyél el **egy kakaójelzőt** a készletből, és tedd a gyűjteményedbe. Amennyiben nincs több kakaójelző, nem történik semmi.



Krumpliföld: Vegyél el **egy krumplijelzőt** a készletből, és tedd a gyűjteményedbe. Amennyiben nincs több krumplijelző, nem történik semmi.



Érme: Vegyél el **egy érmét** a készletből, és helyezd a gyűjteményedbe. Amennyiben nincs több érme, nem történik semmi.



Falu: Válassz **egy karakterkártyát** az 5 képpel felfelé fordított kártyából vagy húzd fel a karakterpakli legfelső lapját, majd helyezd a kártyát képpel felfelé a gyűjteményedbe. Ha a képpel felfelé fordított kártyákból választottál, húzz a helyére egy újabb kártyát a pakliból. Abban az esetben, ha több falut is letakartál egy lapkával, egyesével dönts a karakterkártyákról, és mindig egészítsd ki a kínálatot, hogy 5 kártyából tudj választani. Ha a húzópakli elfogy, onnantól kevesebb kártyából választhattok. Ha nincs több karakterkártya, nem történik semmi.

A karakterkártyák hasznos képességekkel rendelkeznek, amiket a körökben aktiválhattok. A kártyák képességeiről részletes leírást a 6. oldalon találtok.

Alapzatlapkák használata

Mielőtt építkeznétek, lerakhattok tetszőleges számú, még rendelkezésetekre álló alapzatlapkát, hogy megkönnyítsétek az új földlapka lehelyezését. Az alapzatlapkákat a birtokotok bármelyik szintjére tehetitek, az új földlapkának azonban az összes újonnan lehelyezett alapzatlapkát takarnia kell. Alapzatlapkákat akár egymásra is halmozhattok, hogy még magasabb szintre építkezhessetek.



Fontos! Semmilyen alapzatlapkával letakart jutalmat **nem kaptok** meg.

EGY LÁMA ETETÉSE

Miután terjeszkedtetek vagy építkeztetek, lehetőségetek van **pontosan 1 láma etetésére**, aki ezután a birtokotokon éldegél tovább. Ehhez 4 kukoricát, 4 kakaót vagy 4 krumplit kell beadnotok, hogy elvehessétek a termésnek megfelelő, legmagasabb értékű **lámakártyát**. Az így megszerzett kártyát tegyétek képpel felfelé a gyűjteményetekbe.

- Egy láma etetésénél két érmével helyettesíthettek egy tetszőleges termést. Bármennyi termést lehet ilyen módon helyettesíteni.

***Példa:** A játékos úgy dönt, hogy elkölt 2 kakaót és 4 érmét, hogy megszerezze a 10 pontot érő kártyát, mielőtt a kakaó értéke 8-ra csökkenne.*



- Amennyiben 10 vagy annál több termés van egy játékos gyűjteményében, **kötelező** lámát etetnie.

A láma etetése után vegyetek el egy lámafigurát a közös készletből, majd tegyétek le a birtokotok egy üres mezőjére (semmilyen jutalom nem lehet rajta). A lámafigurát a birtokotok bármelyik szintjére tehetitek.

***Példa:** A játékos úgy dönt, hogy a lámafigurát az újonnan letett földlapkára teszi. (A lámafigurát bármilyen jutalom nélküli, üres mezőre tehetitek, nem kell az újonnan lehelyezett földlapkára.)*



Karakterkártyák használata

A körötökben bármikor – földlapka lehelyezése előtt és után is – tetszőleges számú karakterkártyát aktiválhattok. Egy karakterkártyát **egy körben csak egyszer** használhattok, ezután forgassátok el a kártyát, hogy lássátok, melyik kártyákat aktiváltátok már az adott körben. Több egyforma karakterkártya is lehet nálatok a játék során, és mindegyiket használhatjátok a saját körötökben.



Kereskedő: Pontosan 1, a gyűjteményedben lévő termést kicserélhetsz 1 másik termésre a készletből. A csere csak a képen látható árukra vonatkozik.



Telepes: Amennyiben földlapka lehelyezésével letakarasz legalább 1 kukoricát, 1 kakaót és 1 krumplit, kapsz 2 érmét is a készletből. Abban az esetben, ha csak 1 érme van a készletben, csak 1 érmét kapsz.



Kofa: Fizess egy érmét, hogy megkapd a képen látható termést vagy add be a képen látható termést, hogy kapj egy érmét a készletből.



Bányász: Amennyiben földlapka lehelyezésével legalább 1 érmét letakarasz, kapsz még 1 érmét a készletből.



Földműves: Amennyiben földlapka lehelyezésével legalább 2-t letakarasz a képen látható termésből, plusz 1 termésjelzőt kapsz a készletből.



Építész: Amennyiben földlapka lehelyezésével legalább 1 falut letakarasz, kapsz 1 érmét is a készletből.

Fontos: Azokat a karakterkártyákat, amik letakarásért adnak valamilyen jutalmat, nem használhatod abban a körben, amikor megszerezted a kártyát. A kereskedőket és kofákat azonban aktiválhatod abban a körben, amikor a gyűjteményedbe kerültek. Minden esetben igaz, hogy amennyiben nincs elegendő az adott nyersanyagból a készletben, a kártyák hatása nem érvényesül.

Példa egy körre :

A játékos a földlapkával két kukoricát és egy érmét takar le. A korábban megszerzett földműves miatt három kukoricát és egy érmét gyűjt be. Már csak egy kukorica (vagy érme) hiányzik az első láma megetetéséhez.



A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Amennyiben egy kör végén már **csak egy típusú lámakártya** vagy **összesen 4 földlapka** érhető el, a játék a végéhez közeledik. Addig folytassátok a játékot, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra. Abban az esetben, ha a játék végét az a játékos váltotta ki, aki a kezdőjátékos (*akinél a pásztorbot van*) jobb oldalán ül, a játék azonnal véget ér.

Számoljátok össze a megszerzett pontjaitokat:

1. Minden **lámakártya** annyi pontot ér, amennyi rá van írva. (*Tartsátok meg a kártyákat a 4. lépéshez.*)
2. Minden **megmaradt termés 1 pontot ér.** (*Tartsátok meg a terméseket a 4. lépéshez.*)
3. Minden megmaradt **2 érme 1 pontot ér**, lefelé kerekítve. (*Tartsátok meg az érméket a 4. lépéshez.*)
4. Minden **célkártyán található jelölő** annyi pontot ér, amennyi a jelölő mezőjén látható, amennyiben **sikerült teljesíteni a kártya feltételeit** (lásd 8. oldal).



A pontozótömb segítségével adjátok össze az így megszerzett pontokat.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki több pontot szerzett lámakártyákból. Amennyiben ezután is döntetlen lenne az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

BEVEZETŐ JÁTÉKVÁLTOZAT

Fiatalabb játékosokkal érdemes lehet kipróbálni ezt a bevezető változatot. A játékszabályok megegyeznek az eddigiekkel, ebben a változatban azonban nincsenek célkártyák. A jelölőket és a célkártyákat az előkészületek során tegyétek vissza a dobozba. A terjeszkedés után nincs további akció (*kivéve a karakterkártyák használatát*).

HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

Tapasztalt játékosok a lila célkártyákat helyettesíthetik arany célkártyákkal (*3 véletlenszerű arany célkártya egy játékban*). Amikor egy játékos arany célkártyára tesz jelölőt, a legfelső elérhető helyre tegye. Ahogyan eddig is, továbbra is érvényes, hogy egy játékosnak nem lehet egynél több jelölője egy célkártyán. Ezeknél a célkártyáknál aszerint kaptok pontot, hogy kinek sikerült jobban teljesíteni a kártya feltételeit. A kiértékelésre a pontozásnál kerül sor, döntetlen esetén az a játékos kapja a több pontot, akinek a jelölője magasabban van.

LÁMA JÁTÉKVÁLTOZAT

Ezt a változatot használhatjátok az alap és a haladó változattal is: amikor lámafigurát helyeztek le, azt **kötelező** az újonnan letett földlapkára tenni.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Phil Walker-Harding
Szerkesztő: Ralph Bienert, Hanno Girke
Szabály: Phil Walker-Harding, Grzegorz Kobiela
Illusztrátor: Klemens Franz
Grafika: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Gyártó: Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Németország
www.lookout-games.de

A szabályt érintő kérdésekkel és az esetlegesen hiányzó vagy törött tartozékokkal kapcsolatban keress minket bátran: info@gemklub.hu



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Minden célkártyán található jelölő annyi pontot ér, amennyi a jelölő mezőjén látható, **amennyiben sikerült teljesíteni** a kártya feltételeit. A célkártyák részletes leírása:



Kukoricaszakértő: Legyen legalább 4 kukoricalámád.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb kukoricalámád.



Kakaószakértő: Legyen legalább 4 kakaólámád.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb kakaólámád.



Krumpliszakértő: Legyen legalább 4 krumplilámád.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb krumplilámád.



Változatosság: Legyen legalább 2 lámád mindhárom típusból.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb lámád (bármelyik típusból).



Jólé: Legyen legalább 5 érméd.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb érméd.



Karakterek: Legyen legalább 5 karakterkártyád.

Haladó játékváltozat: Legyen a lehető legtöbb karakterkártyád.



Síkság: Legyen legalább 5 láma a birtokod első szintjén.



Alföld: Legyen legalább 4 láma a birtokod második szintjén.



Dombvidék: Legyen legalább 3 láma a birtokod harmadik szintjén.



Hegyvidék: Legyen legalább 2 láma a birtokod negyedik szintjén.



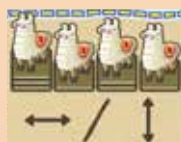
Hegycsúcs: Legyen legalább 2 láma a birtokod ötödik szintjén.



Szintkülönbség: Legyen legalább 1 láma a birtokod 4 különböző szintjén.



Nyáj: Legyen egy legalább 4 lámából álló csoportod élszomszédos mezőkön. A lámák különböző szinteken is lehetnek.



Ösvény: Legyen legalább 4 láma a birtokod egy sorában vagy oszlopában. A lámáknak nem kell összefüggő sort vagy oszlopot alkotniuk, azaz nem kell szomszédosnak lenniük.



Előrs: Legyen legalább 2 lámád, amelyek között legalább 11 mezőnyi távolság van. A legrövidebb távolsággal számoljatok, és csak az élszomszédos mezőket vegyétek figyelembe (átlósan ne számoljatok).



Farm: Legyen legalább 6 lámád, amelyek nem élszomszédosak lyukkal vagy a birtokod szélével.