

LAMA LAND

gra Phila Walker-Hardinga dla 2-4 graczy w wieku 10+

Życie rolnika nie jest zbyt łatwe wśród tych wszystkich wzgórz i pagórków. Mimo to, uprawa ziemniaków, kukurydzy i kakao to zajęcie, które kochasz. Dziki krajobraz zapiera dech w piersiach, a na dodatek jest tu mnóstwo lam!

CEL GRY

Zakładaj swoje pastwiska na urodzajnych wzgórzach, a zebranymi z nich plonami karm lamy. W ten sposób pozyskasz lamy, które zamieszkają na twoich pastwiskach. Punkty zwycięstwa zdobywasz karmiąc lamy oraz realizując zadania... o ile twoi przeciwnicy cię nie wyprzedzą. W grze bardzo pomocni będą mieszkańcy okolicznych wiosek. Nie wahaj się więc zatrudniać ich, kiedy będziesz miał taką możliwość!

Grę wygra ten rolnik, któremu uda się zebrać najwięcej punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



4 plansze startowe



1 notatnik



33 znaczniki lam



60 żetonów terenu
(po 12 każdego
z 5 kształtów)



1 żeton laski
pasterskiej



12 żetonów podpór



36 żetonów plonów
(po 12 każdego: kakao,
kukurydzy i ziemniaków)



16 żetonów graczy
(po 4 w każdym z 4 kolorów)



24 żetony
monet



30 kart mieszk-
kańców wiosek



22 karty zadań
(10 niebieskich, 6 fio-
letowych, 6 złotych)



48 kart lam
(po 16 każdej: kakao,
kukurydzy i ziemniaków)

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasuj wszystkie **żetony terenu**, po czym ułóż z nich 5 stosów, każdy zawierający żetony jednego kształtu.
- Pogrupuj **żetony plonów** oraz **monety** względem rodzaju. Będą to zasoby ogólne.
- Pogrupuj **karty lam** względem rodzaju (*różnią się kolorem i wskazanym u góry karty rodzajem plonów*). Następnie, z każdego rodzaju kart wylosuj wskazaną poniżej liczbę kart:

liczba graczy	2	3	4
liczba wykorzystywanych kart	6	8	11

Pozostałe karty lam odłóż do pudełka.

Nie będą używane podczas rozgrywki.

- Ułóż wylosowane karty lam zgodnie z ich malejącą wartością (*każdy rodzaj oddzielnie*). Połóż je na stole w formie rozsuniętych stosów tak, aby karta o najwyższej wartości była u góry, a wartości pozostałych kart były widoczne. Na każdej karcie połóż po **1 znaczniku lamy** (*niewykorzystane lamy odłóż do pudełka*).
- Potasuj **karty mieszkańców wioski**, ułóż z nich stos zakrytych kart i odłóż go obok kart lam. Weź 5 kart mieszkańców z wierzchu stosu i połóż je odkryte, w rzędzie, obok niego.
- Wylosuj **3 fioletowe i 4 niebieskie karty celów**. Połóż je odkryte obok kart mieszkańców wioski. Żółte karty zadań są wykorzystywane tylko w wariantcie zaawansowanym (*patrz str. 7*).
- Połóż przed każdym graczem losowo wybraną **planszę startową**, dowolną stroną ku górze. Daj też każdemu po **3 żetony podpór** oraz po **4 żetony gracza** w wybranym kolorze.
- Wybierzcie w dowolny sposób **osobę rozpoczynającą** i dajcie jej laskę pasterską. Gracz rozpoczynający startuje **bez monet**. Pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, otrzymują: **1, 2** oraz **3 monety** z zasobów ogólnych. Laska pasterska wskazuje, kto rozpocznie grę i nigdy nie zmienia właściciela.

Jesteście gotowi do gry!



Gracz rozpoczynający przeprowadza swoją pierwszą turę, a następnie kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonują swoje do momentu, kiedy spełniony zostanie warunek zakończenia gry (patrz „Koniec gry i punktacja”, str. 7).

W trakcie gry będziesz układać żetony terenu na oraz obok swojej planszy startowej. Rosnący w ten sposób obszar gry będziemy nazywać **posesją**. Żetony plonów, monety i karty będziesz zbierać i przechowywać w **swoich zasobach**, trzymany obok posesji. Przedmioty w twoich zasobach są zawsze widoczne dla innych. Jeśli kiedykolwiek będziesz musiał wziąć z zasobów ogólnych coś, co się skończyło, nie otrzymujesz tego.

W swojej turze **musisz zawsze położyć 1 żeton terenu** oraz **być może nakarmisz 1 lamę**.

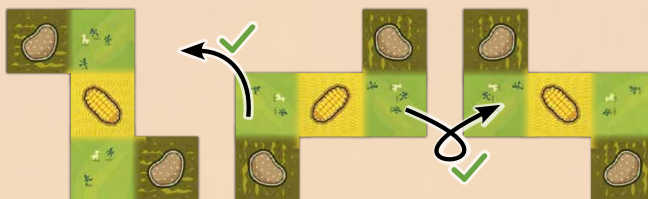
Układanie żetonu terenu

Weź dowolny żeton terenu z **wierzchu** dowolnego stosu i dołóż go do swojej posesji **poszerzając** ją albo **budując** na niej.

Poszerzanie posesji

Połóż wybrany żeton **obok** swojej planszy startowej lub innego żetonu terenu, który już poszerza twoją posesję. Musisz przestrzegać reguł opisanych poniżej:

- Możesz dowolnie **obrać** i **odwracać (na drugą stronę)** dokładany żeton.



- Co najmniej jedno pole dokładanego żetonu musi **przylegać swoim bokiem** do pola planszy startowej lub żetonu ułożonego w jednej z wcześniejszych tur.



Układanie żetonu gracza

Po **poszerzeniu** posesji **możesz** położyć jeden ze swoich żetonów na **pustym** polu dowolnej karty zadań. Ewentualnie, zamiast tego, możesz przesunąć jeden ze swoich żetonów, aktualnie leżący na karcie zadania, na puste pole tej samej albo innej karty zadań. **Nie musisz spełniać warunku** zilustrowanego na karcie zadania, kiedy kładziesz na niej żeton. Warunki sprawdzane są **jedynie na koniec gry** w trakcie obliczania punktacji końcowej. Na jednej karcie możesz mieć **nie więcej niż jeden żeton**.

Im wcześniej położysz żeton na karcie zadania, tym więcej punktów zwycięstwa możesz otrzymać za zrealizowanie tego zadania. Warunki ze wszystkich kart zadań wyjaśnione są na str. 8.

Uwaga! Grając w 2 osoby, środkowe pole na karcie zadania musi zawsze pozostawać puste.

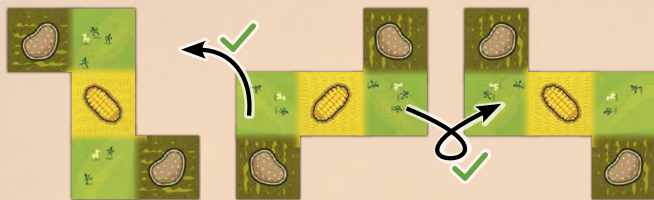
Przykład: masz pecha! Twój przeciwnik zajął już najbardziej punktowane pole. Gdybyście grali w więcej niż 2 osoby, mógłbyś zająć pole nagradzane dziewięcioma punktami zwycięstwa. W grze dwuosobowej musisz zadowolić się polem przynoszącym 6 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Budowanie na posesji

Położ wybrany żeton **na wierzchu** swojej planszy startowej lub innego żetonu terenu, który już poszerza twoją posesję. Musisz przestrzegać reguł opisanych poniżej:

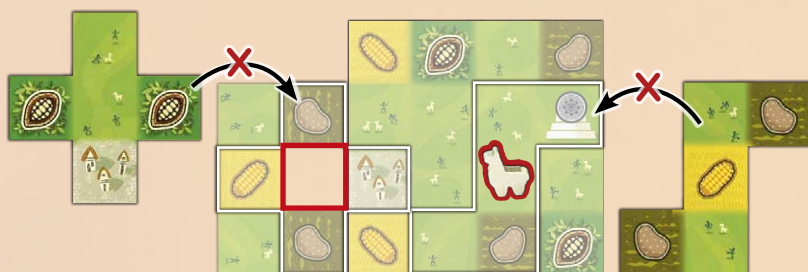
- Możesz dowolnie **obracać i odwracać** dokładany żeton.



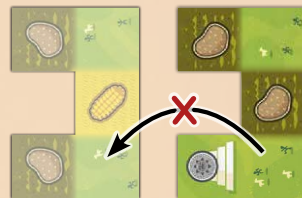
- Dokładany żeton musi być ułożony **równo** (całkowicie zakrywać pola poniżej).



- Nie możesz** zakrywać **luk** (czyli obszarów bez żetonu bezpośrednio pod dokładanym żetonem) **ani lam**.



- Nie wolno** układać żetonów tego samego kształtu bezpośrednio **na sobie**, jeśli miałyby się **całkowicie zakrywać** (częściowe nachodzenie na siebie jest dozwolone).



- Wysokość (liczba poziomów) posesji **nie jest ograniczona**.

Premia

Po budowie otrzymujesz premię za każdy symbol, **który zakryłeś** dołożonym żetonem. Premie odbierasz w dowolnie wybranej kolejności. W zależności od zakrytego symbolu, otrzymujesz:



Pole kukurydzy: weź **1 żeton kukurydzy** z zasobów ogólnych i dodaj go do swoich zasobów. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma kukurydzy, ta część premii przepada.



Plantacja kakao: weź **1 żeton kakao** z zasobów ogólnych i dodaj go do swoich zasobów. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma kakao, ta część premii przepada.



Pole ziemniaków: weź **1 żeton ziemniaków** z zasobów ogólnych i dodaj go do swoich zasobów. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma ziemniaków, ta część premii przepada.



Monety: weź **1 monetę** z zasobów ogólnych i dodaj go do swoich zasobów. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma monet, ta część premii przepada.



Wioska: weź **1 kartę mieszkańca wioski** z rzędu odkrytych kart albo z wierzchu stosu (w ciemno) i połów ją odkrytą obok siebie na stole. Jeśli zabrałeś kartę z rzędu odkrytych kart, natychmiast dociągnij w jej miejsce nową odkrytą kartę z wierzchu stosu kart mieszkańców. Jeśli zakryłeś jednocześnie kilka symboli wiosek, bierz karty postaci pojedynczo, uzupełniając rząd odkrytych kart po zabraniu każdej z nich. Jeśli stos kart do dociągania się wyczerpie, od tego momentu będzie mniejszy wybór kart w rzędzie. Jeśli karty w rzędzie się skończyły, ta część premii przepada.

Dzięki mieszkańcom wioski zyskujesz bardzo przydatne dodatkowe akcje, które możesz przeprowadzać w dowolnym momencie swojej tury. Szczegółowy opis kart mieszkańców wioski znajduje się na str. 6.

Korzystanie z żetonów podpór

Bezpośrednio przed zbudowaniem żetonu terenu możesz dodać do swojej posesji dowolną liczbę żetonów podpór ze swoich zasobów. Podpory możesz stawiać w dowolnym miejscu swojej posesji, (zarówno bezpośrednio na stole, jak i na dowolnym poziomie), o ile dokładany żeton zakryje wszystkie użyte podpory. Możesz też ustawić kilka podpór na sobie, aby budować na wyższym poziomie.



Uwaga: symbole zakryte podporami **nie uprawniają** do skorzystania z premii!

KARMIEŃ LAM

Po rozszerzeniu posesji albo zbudowaniu na niej żetonu terenu możesz **nakarmić 1 lamę**. W ten sposób zamieszka ona na twojej posesji. Aby nakarmić lamę, zwróć do zasobów ogólnych 4 kukurydze, 4 kakao albo 4 ziemniaki ze swoich zasobów, weź ze środka stołu najbardziej wartościową **kartę lamy** takiego samego rodzaju i połóż ją odkrytą przed sobą na stole.

- Jeśli nie masz wystarczającej liczby żetonów plonów, aby nakarmić lamę, możesz zastąpić każdy brakujący żeton plonów dwoma monetami. W ten sposób możesz zastąpić dowolną liczbę brakujących żetonów plonów.

Przykład: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 żetony kakao i 4 monety, aby pozyskać kartę lamy lubiącej kakao, wartą 10 punktów zwycięstwa. Kolejna lama lubiąca kakao warta będzie już tylko 8 punktów zwycięstwa.

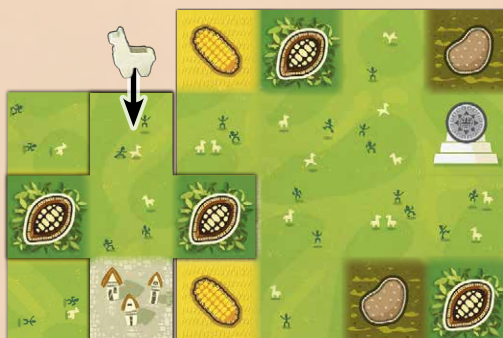


- Jeśli masz 10 lub więcej żetonów plonów w swoich zasobach, **musisz** nakarmić lamę!

Wraz z kartą lamy zabierasz też leżący na niej 1 znacznik lamy. **Musisz ustawić go** na swojej posesji. Możesz wybrać pole na dowolnym poziomie, jednak musi to być pole łąki, czyli takie, na którym nie widnieje żaden symbol. Na jednym polu może stać tylko jedna lama.

Uwaga: raz postawionej lamy nie wolno przesuwać na inne pole do końca gry.

Przykład: decydujesz się położyć znacznik lamy na żetonie, który właśnie dołożyłeś do posesji. Mogłbyś go równie dobrze położyć na dowolnym innym polu bez symbolu; nie musi to być koniecznie pole na żetonie, który właśnie dołożyłeś.



KARTY MIESZKAŃCÓW WIOSKI

W swojej turze możesz skorzystać z dowolnej liczby kart mieszkańców ze swoich zasobów. Dzięki nim możesz wykonać dodatkowe akcje zarówno przed, jak i po ułożeniu żetonu terenu. Każdej karty mieszkańca możesz jednak użyć tylko **raz w każdej turze**. W swoich zasobach możesz mieć kilka takich samych kart mieszkańców. Również w takim przypadku możesz wykorzystać każdą z nich raz w każdej turze. Aby pamiętać, którą kartę wykorzystałeś w bieżącej rundzie, obracaj wykorzystane karty o 90°, a na koniec rundy ponownie obróć je do pozycji pionowej.



Handlarz: odłóż 1 żeton plonów rodzaju wskazanego na karcie ze swoich zasobów do zasobów ogólnych, aby wziąć stamtąd w zamian drugi ze zilustrowanych plonów.



Osadnik: jeśli dokładanym żetonem zakryjesz co najmniej 1 symbol kukurydzy, 1 kakao i 1 ziemniaka, weź z zasobów ogólnych 2 monety. Jeśli w zasobach jest tylko 1 moneta, otrzymujesz tylko tę jedną.



Kupiec: odłóż 1 monetę ze swoich zasobów do zasobów ogólnych, aby wziąć stamtąd w zamian 1 żeton plonów rodzaju wskazanego na karcie albo odłóż wskazany żeton plonów, aby w zamian wziąć 1 monetę.



Górnik: jeśli dokładanym żetonem zakryjesz co najmniej 1 symbol monety, weź z zasobów ogólnych 1 dodatkową monetę.



Rolnik: jeśli dokładanym żetonem zakryjesz co najmniej 2 symbole wskazanego rodzaju (*takie same*), weź z zasobów ogólnych 1 dodatkowy żeton plonów tego samego rodzaju.



Budowniczy: jeśli dokładanym żetonem zakryjesz co najmniej 1 symbol wioski, weź z zasobów ogólnych 1 monetę.

Uwaga: w turze, w której zdobyłeś kartę mieszkańca dającego korzyści za zakrywanie symboli nie możesz go wykorzystać. Handlarzy i Kupców możesz jednak użyć nawet w tej samej turze, w której ich zdobyłeś. Mieszkaniec nie przynosi korzyści, jeśli dobro, które miałeś zdobyć nie jest dostępne w zasobach ogólnych.

Przykładowa tura:

kładziesz żeton terenu w kształcie litery „T”, zakrywając nim 2 symbole kukurydzy i 1 symbol monety. Posiadasz rolnika kukurydzy, więc otrzymujesz łącznie 3 żetony kukurydzy i 1 monetę z zasobów ogólnych. Kiedy zdobędziesz kolejną kukurydzę (lub monetę), będziesz mógł nakarmić lamę kukurydzą!



KONIEC GRY I PUNKTACJA

Jeśli po zakończeniu tury dowolnej osoby w zasobach ogólnych pozostał **tylko 1 rodzaj kart lam** lub **łącznie tylko 4 żeton terenu**, gra będzie dobiegać końca. Jeśli zakończona tura była turą osoby siedzącej po prawej stronie gracza rozpoczynającego (*posiadającego laskę pasterską*), gra kończy się natychmiast. W przeciwnym przypadku kontynuujcie do momentu, kiedy swoją turę zakończy gracz siedzący z prawej strony gracza rozpoczynającego. W ten sposób wszyscy rozegrali w całej grze tyle samo rund.

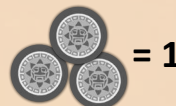
Podliczcie swoje punkty zwycięstwa, sumując je w następujących kategoriach:

1. Każda **karta lamy** jest warta tyle punktów, ile wskazuje wydrukowana na niej liczba. Nie zwracaj jeszcze kart lam do zasobów ogólnych, bo mogą być ważne w 4. kroku.

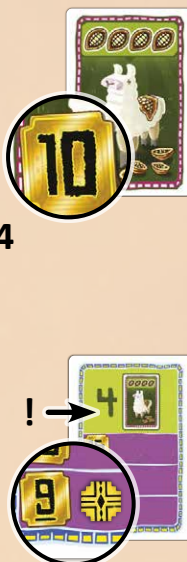
2. Każdy **żeton plonów pozostający** w twoich zasobach jest wart **1 punkt zwycięstwa**. Nie zwracaj jeszcze żetonów plonów, bo mogą być ważne w 4. kroku.



3. Każde **2 monety pozostające** w twoich zasobach są warte **1 punkt zwycięstwa** (*zaokrąglaj w dół, jeśli potrzeba*). Nie zwracaj jeszcze żetonów plonów, bo mogą być ważne w 4. kroku.



4. Każdy **znacznik leżący na karcie zadania** wart jest tyle punktów, ile wskazuje liczba wydrukowana na polu, na którym leży, **o ile spełniłeś warunek** zilustrowany u góry karty (*patrz str. 8*).



Do podliczania punktów możesz użyć notatnika punktacji dołączonego do gry. **Grę wygrywa ten, kto zdobył łącznie najwięcej punktów zwycięstwa**. Remis rozstrzyga większa liczba punktów zwycięstwa uzyskanych z kart lam. Jeśli wciąż jest remis, jest kilku zwycięzców!

WARIANT DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Początkującym oraz najmłodszym graczom polecamy grać w prostszy wariant gry. Wszystkie zasady gry pozostają takie same, poza tym, że do gry nie są wykorzystywane karty zadań (*pozostaw je wraz z żetonami graczy w pudełku*). Poszerzanie posesji nie wiąże się z żadną dodatkową akcją (*oczywiście wciąż możesz używać kart mieszkańców wioski*).

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH

W wariacie dla zaawansowanych użyj trzech losowo wybranych złotych kart zadań zamiast fioletowych. Żetony graczy na złotej karcie zadania kładzie się na najwyższym niezajętym polu. Wciąż obowiązuje zasada, że można mieć tylko jeden żeton na każdej karcie zadania. W trakcie punktacji, dla każdej karty ustalcie kolejność graczy mających na niej żeton: osoba, która wypełniła zadanie najlepiej otrzymuje punkty w wysokości podanej z lewej strony obrazka, druga osoba dostaje punkty wskazane na środku, a trzecia punkty z prawej strony. Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza, którego żeton jest wyżej na karcie.

WARIANT DLA LAMAMISTRZÓW

Możesz użyć tego wariantu grając ze zwykłymi zasadami lub z wariantem dla zaawansowanych: dodając znacznik lamy na posesji, musisz go położyć na pustym polu łąki na **żetonie terenu, który właśnie położyłeś**.

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: Phil Walker-Harding

Edycja: Ralph Bienert, Hanno Girke

Instrukcja: Phil Walker-Harding, Grzegorz Kobiela

Ilustracje: Klemens Franz

Projekt graficzny: atelier198

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Agata, Marta i Monika Syc



Wydawnictwo LACERTA
skrt. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15, Wrocław

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl



© 2021 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Niemcy
www.lookout-games.de

GRĘ POLECAJĄ:



Każdy znacznik na karcie zadań może przynieść punkty w liczbie wydrukowanej na polu, które zajmuje, **o ile spełnisz warunek** zilustrowany u góry karty. Poniżej zamieszczony jest szczegółowy opis każdego zadania.



Mistrz kukurydzy: musisz mieć co najmniej 4 karty lam lubiących kukurydzę.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej kart lam lubiących kukurydzę.



Mistrz ziemniaków: musisz mieć co najmniej 4 karty lam lubiących ziemniaki.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej kart lam lubiących ziemniaki.



Bogactwo: musisz mieć co najmniej 5 monet.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej monet.



Doliny: musisz mieć co najmniej 5 lam na pierwszym poziomie posesji (żetony terenu leżące na stole).



Wzgórza: musisz mieć co najmniej 3 lamy na trzecim poziomie posesji.



Szczyt: musisz mieć co najmniej 2 lamy na piątym poziomie posesji.



Stado: musisz mieć co najmniej 4 lamy w grupie pół stykających się bokami. Nie muszą być na tym samym poziomie, ale nie może być między nimi żadnych przerw.



Odległe pastwiska: musisz mieć na posesji co najmniej 2 lamy oddalone od siebie o co najmniej 11 pól (liczonych jako najkrótsza droga przebiegająca przez pola stykające się bokami). Nie muszą być na tym samym poziomie.



Mistrz kakao: musisz mieć co najmniej 4 karty lam lubiących kakao.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej kart lam lubiących kakao.



Mistrz różnorodności: musisz mieć co najmniej po 2 karty lam każdego rodzaju.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej kart lam (bez względu na rodzaj).



Mieszkańcy wioski: musisz mieć co najmniej 5 kart mieszkańców wioski.



Wariant dla zaawansowanych: musisz mieć jak najwięcej kart mieszkańców wioski.



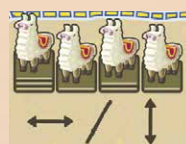
Równiny: musisz mieć co najmniej 4 lamy na drugim poziomie posesji.



Góry: musisz mieć co najmniej 2 lamy na czwartym poziomie posesji.



Wiele poziomów: musisz mieć co najmniej po 1 lamie na co najmniej 4 różnych poziomach swojej posesji.



Karawana: musisz mieć co najmniej 4 lamy stojące w jednym rzędzie lub kolumnie. Nie muszą być na tym samym poziomie i mogą być między nimi przerwy.



Gospodarstwo: musisz mieć co najmniej 6 lam na posesji, które stoją na polach nie będących krawędziami posesji (również nie będących krawędziami wewnętrznej luki na pierwszym poziomie).