

LLAMA LAND

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

2-4 giocatori | Età 10+ | 30-60 minuti

Essere un contadino non è esattamente facile con tutte le colline e le montagne intorno. Eppure, coltivare patate, mais e cacao è ciò che ami; e il paesaggio è selvaggio, straordinariamente bello e... pieno di lama?!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Adattando i tuoi campi ad altezze vertiginose, raccogli i raccolti per ottenere le ambite carte lama. Queste ti consentono di posizionare un lama nella tua area e ottenere punti vittoria al termine della partita. Tieni d'occhio gli obiettivi per ottenere punti vittoria aggiuntivi prima dei tuoi avversari. E non essere timido nel chiedere aiuto alla gente del posto! Alla fine, vince l'agricoltore di maggior successo che ottiene il maggior numero di punti vittoria.

COMPONENTI



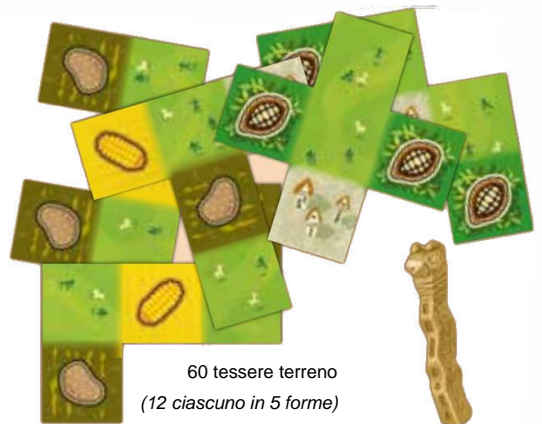
4 planche di partenza



1 segnapunti



33 figure di lama



60 tessere terreno
(12 ciascuno in 5 forme)



1 bastone da pastore



12 tessere base



36 gettoni raccolto
(12 ciascuno di cacao, mais e patate)



16 segnalini
(4 ciascuno in 4 colori)



24 monete



30 carte personaggio



22 carte obiettivo
(10 blu, 6 viola, 6 dorate)



48 carte lama
(16 ciascuno di cacao, mais e patate)

SETUP

- Mescolare tutte le **tessere terreno** e piazzarle in 5 pile secondo la forma al centro dell'area di gioco.
- Metti tutti i **gettoni raccolto**, le **monete** e le miniature dei **lama** in gruppetti di rifornimenti separate nelle vicinanze.
- Ordina le **carte lama** per tipo (*raffigurate in cima a ciascuna carta e indicate dal colore*). Per ogni tipo, seleziona casualmente un numero di carte a seconda del numero di giocatori:

# di giocatori	2	3	4
# di carte utilizzate	6	8	11

 Rimetti le carte rimanenti nella scatola del gioco: non ti serviranno.
- Ordina le carte lama selezionate per numero e posizionale, in ordine decrescente, in colonne allargate in modo che il valore più alto è in alto e si possono vedere i valori più bassi.
- Mescola le **carte personaggio** e mettile in un mazzo a faccia in giù vicino alle carte lama. Pesca le prime 5 carte personaggio e piazzale in una fila a faccia in su accanto al mazzo.
- Scegli casualmente **3 carte obiettivo viola e 4 blu** e piazzale a faccia in su vicino alle carte personaggio. (*Le carte obiettivo d'oro sono usate solo nella variante Esperto, vedi pagina 7.*)
- Ciascuno prende una **plancia di partenza** casuale e la piazza di fronte a se, tutte con lo stesso lato rivolto verso l'alto. Prendi anche **3 tessere base e 4 segnalini** in un colore a tua scelta, posizionandoli accanto alla tua scheda di partenza.
- Seleziona casualmente un **giocatore iniziale**, che prende il bastone e inizia con **0 monete**. Gli altri giocatori in senso orario dal primo giocatore ottengono rispettivamente **1, 2 e 3 monete** dalla riserva. Si inizia con nessun raccolto. Il bastone non cambia mai di mano.

Ora sei pronto per giocare!



FLUSSO DI GIOCO

Il giocatore iniziale effettua il primo turno e poi il gioco si sposta in senso orario attorno al tavolo, fino a quando non viene attivata la fine del gioco (vedi "Fine del gioco e punteggio" a pagina 7).

Durante la partita, piazzerai tessere terreno sopra e accanto alla tua plancia di partenza. Questa è chiamata la tua **proprietà**.

Raccoglierai anche gettoni raccolto, monete e carte nella tua **collezione**, conservate accanto alla tua proprietà.

I propri materiali sono informazioni aperte. Se hai mai bisogno di prendere qualcosa dalla scorta che si è esaurita, non lo ottieni.

Nel tuo turno, **devi piazzare 1 tessera terreno** e poi puoi dare da **mangiare a 1 lama**, come segue:

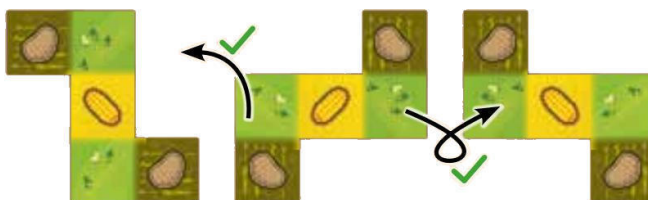
POSIZIONAMENTO DI UNA TESSERA TERRENO

Prendi una tessera terreno (a tua scelta) **dalla cima** del suo mazzo e usala per **ampliare** o **costruire** la tua proprietà.

Ampliamento

Posiziona la tessera scelta **accanto alla** tua plancia iniziale o ad altre tessere terreno che stanno già ampliando la tua proprietà, secondo le seguenti regole:

- Puoi **ruotare o capovolgere** la nuova tessera come desideri.



- Almeno uno degli spazi della piastrella deve essere ortogonalmente **adiacente** a uno spazio esistente nella tua proprietà.



Posizionamento di un segnalino

Dopo l'ampliamento, puoi piazzare uno dei **tuo** segnalini su uno spazio **vuoto** su una carta obiettivo a tua scelta. In alternativa, puoi spostare uno dei tuoi segnalini da una carta obiettivo a un altro spazio vuoto sulla stessa carta obiettivo o su una carta obiettivo diversa. Quando si posiziona un segnalino su una carta obiettivo, non è **necessario soddisfare le condizioni** indicate sulla carta - verrà verificato **solo alla fine della partita**, durante il conteggio. Puoi avere **al massimo un segnalino** su una carta obiettivo.

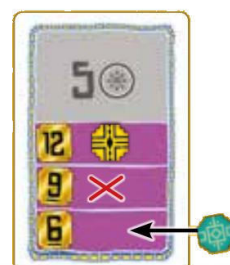
Prima posizioni un segnalino, più punti vittoria potresti ottenere per aver completato l'obiettivo.

Le condizioni di tutte le carte obiettivo sono spiegate a pagina 8.

Importante! In una partita a 2 giocatori, lo spazio centrale di ogni carta obiettivo deve rimanere vuoto.

Esempio: sfortuna! Il tuo avversario ha rivendicato lo spazio in alto.

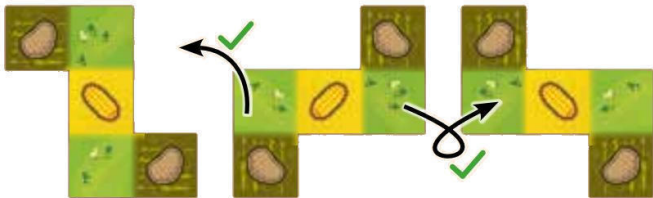
In una partita multiplayer, potresti rivendicare il posto di 9 punti vittoria; in una partita a 2 giocatori, puoi richiedere solo 6 punti vittoria.



Costruzione

Posiziona la tessera scelta **sopra** la tua plancia iniziale o altre tessere terreno precedentemente posizionate, secondo le seguenti regole.

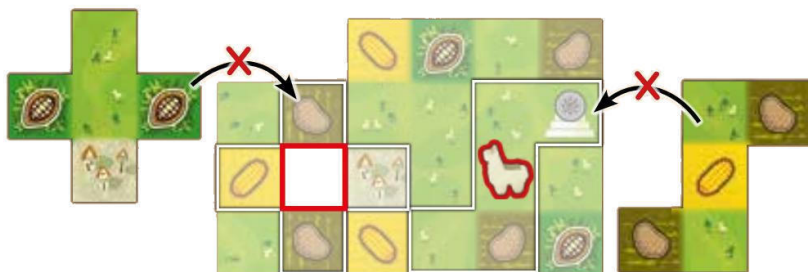
- Puoi **ruotare o capovolgere** la nuova tessera come desideri.



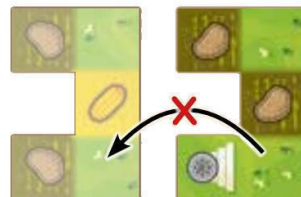
- Gli spazi della tessera devono essere **allineati** con gli spazi sottostanti.



- Non ci debbono essere **spazi vuoti** (ad es. aree in cui non ci sono tessere) o **lama**, sotto la tessera.



- La tessera **non** può essere posizionata **completamente sopra** una tessera della **stessa forma**.



- Non c'è **limite** al numero di livelli che può raggiungere la tua proprietà.

Raccogliere Benefici

Dopo aver costruito, ottieni i benefici per ogni icona **coperta** dalla tessera che hai appena posizionato, in un ordine a tua scelta:



Campo di mais: prendi **1 gettone mais** dalla riserva e aggiungilo alla tua collezione. Se non ci sono più gettoni mais, non succede nulla.



Campo di cacao: prendi **1 gettone cacao** dalla riserva e aggiungilo alla tua collezione. Se non ci sono più gettoni cacao, non succede nulla.



Campo di patate: prendi **1 gettone patata** dalla riserva e aggiungilo alla tua collezione. Se non ci sono più gettoni patata, non succede nulla.



Moneta: prendi **1 moneta** dalla riserva e aggiungila alla tua collezione. Se non ci sono monete rimaste, non succede nulla.



Capanne: prendi **1 carta personaggio**, dalla fila o dalla cima del mazzo di pesca, e mettila a faccia in su nella tua collezione. Se ne peschi una dalla fila, riempi la fila pescando una nuova carta scoperta dalla cima del mazzo. Se copri più icone di Capanne in un turno, prendi le carte personaggio una alla volta, riempiendo la fila dopo ciascuna presa, se necessario. Se il mazzo si esaurisce, d'ora in poi ci saranno semplicemente meno carte rimaste nella fila. Se non ci sono più carte personaggio, non succede nulla.

I personaggi forniscono utili azioni aggiuntive che puoi intraprendere in qualsiasi momento durante il tuo turno.

L'uso e gli effetti di queste carte sono spiegati a pagina 6.

Utilizzo delle Tessere Base

Prima di costruire, puoi scegliere di posizionare un numero qualsiasi delle tue tessere Base rimanenti nella tua proprietà, per rendere più facile il posizionamento della tua tessera terreno. Le Basi possono essere posizionate in qualsiasi posizione sul tavolo da gioco o su qualsiasi livello, purché la tessera terreno che verrà posizionata poi, copra completamente tutte le Basi giocate. Le tessere Base possono essere impilate l'una sull'altra per consentire di posizionare la tessera terreno a un livello più alto.



Importante! Qualsiasi icona coperta da tessere Base **non ti** dà il solito vantaggio.

NUTRIRE UN LAMA

Dopo aver ampliato o costruito, puoi scegliere di **nutrire esattamente 1 lama** in modo che possa vivere nella tua tenuta.

Per fare ciò, rimetti 4 gettoni mais, 4 cacao o 4 patate dalla tua collezione nella riserva e prendi la **carta lama** corrispondente con il valore più alto dal centro dell'area di gioco, piazzandola a faccia in su nella tua collezione.

- Quando dai da mangiare a un lama, puoi restituire 2 monete dalla tua collezione alla riserva per sostituire qualsiasi gettone raccolto. Puoi farlo un numero qualsiasi di volte.

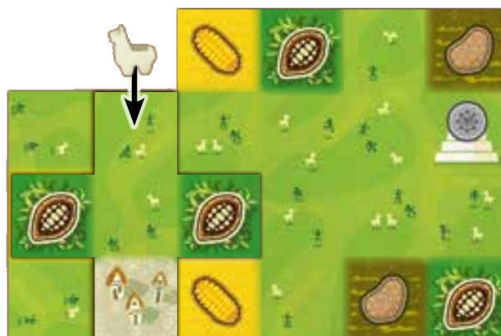
***Esempio:** decidi di spendere 2 cacao e 4 monete per richiedere la carta cacao da 10 punti vittoria, prima che il valore del cacao scenda a 8 punti vittoria.*



- Se hai 10 o più gettoni raccolto nella tua collezione, **sei obbligato** a nutrire un lama.

Dopo aver dato da mangiare al lama, devi prendere una figura di lama dalla riserva e piazzarla nella tua tenuta, in uno spazio vuoto senza un'icona. Puoi posizionare la figura del lama a qualsiasi livello.

***Esempio:** decidi di posizionare il lama sulla tessera terreno che hai appena posizionato. (Puoi posizionare il lama su qualsiasi spazio vuoto senza un'icona; non sei obbligato a posizionarlo su l'ultima tessera appena posizionata.)*



Usare le Carte Personaggio

Nel tuo turno, puoi utilizzare un qualsiasi numero di carte personaggio nella tua collezione per eseguire azioni aggiuntive. Puoi farlo prima e dopo aver posizionato la tua tessera terreno. Ogni carta personaggio può essere utilizzata solo **una volta per turno** - gira una carta di lato per mostrare che è stata utilizzata. Puoi avere più copie della stessa carta personaggio e usarle tutte nel tuo turno.



Commerciante: Restituisci 1 dei gettoni raccolto raffigurati, dalla tua collezione, per ottenere l'altro gettone raccolto, raffigurato dalla riserva.



Colonizzatore: se copri almeno 1 icona di mais, 1 cacao e 1 patata quando posizioni la tua tessera terreno, ricevi 2 monete dalla riserva. Se è rimasta solo 1 moneta nella riserva, ottieni solo quella moneta.



Mercante: paga 1 moneta dalla tua collezione per ottenere il gettone raccolto raffigurato dalla riserva, oppure restituisci il gettone raccolto raffigurato dalla tua collezione per ottenere 1 moneta dalla riserva.



Minatore: se copri almeno 1 icona moneta quando posizioni la tua tessera terreno, ottieni 1 moneta aggiuntiva dalla riserva.



Contadino: se si coprono almeno 2 delle stesse icone del tipo raffigurato quando si posiziona la tessera terreno, si ottiene 1 raccolto aggiuntivo di quel tipo dalla riserva.



Costruttore: se copri almeno 1 icona Capanne quando posizioni la tua tessera terreno, ottieni anche 1 moneta dalla riserva.

Importante: le carte personaggio che danno un vantaggio per la copertura delle icone non si attivano nel turno in cui le ottieni. Commercianti e Mercanti, tuttavia, possono essere utilizzati nel turno in cui sono stati guadagnati. Non benefici di questi effetti se la scorta ha esaurito la risorsa che dovresti ottenere.

Esempio di un turno:

Poni una tessera terreno sopra due icone di mais e una moneta.

Grazie al Contadino di mais che hai ottenuto in precedenza, raccogli tre mais e una moneta dalla riserva. Manca solo un altro mais (o moneta) e potrai nutrire il tuo primo lama!



FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Alla fine di un turno, se c'è **solo 1 tipo di carta lama** o **solo 4 tessere terreno in totale**, rimanenti al centro dell'area di gioco, viene attivata la fine della partita. Il gioco continua finché non avrete svolto tutti lo stesso numero di turni. Se la fine viene innescata nel turno del giocatore alla destra del giocatore iniziale (*che ha il bastone*), il gioco termina immediatamente.

Quindi determina il tuo punteggio come segue:

1. Ogni **carta lama** vale il numero di punti vittoria indicato. (*Conserva le carte lama per il passaggio 4.*)

2. Ogni **raccolto rimasto** nella tua collezione vale **1 punto vittoria**. (*Mantieni i segnalini per il passaggio 4.*)



3. Ogni **2 monete rimanenti** nella tua collezione valgono **1 punto vittoria**, arrotondato per difetto. (*Conserva le monete per il passaggio 4.*)



4. Ogni **segnalino su una carta obiettivo** ha un punteggio come indicato sullo spazio che occupa, **se soddisfa le condizioni** descritte in cima a quella carta (*vedi pagina 8*).

Somma i punti vittoria da questi quattro passaggi. Puoi usare il segnapunti fornito con questo gioco per farlo. **Vince il giocatore con il totale più alto.**

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria dalle carte lama. Se sei ancora in parità, goditi la tua vittoria condivisa!



VARIANTE PER PRINCIPIANTI

Ai giocatori più giovani potrebbe piacere provare questa variante meno complicata. Le regole sono esattamente le stesse, tranne per il fatto che le carte obiettivo non vengono utilizzate. Lascia le carte obiettivo e i segnalini nella scatola del gioco durante la preparazione. Quando estendi la tua proprietà, non intraprendere ulteriori azioni (*a parte usare le tue carte personaggio, se lo desideri*).

VARIANTE ESPERTO

I giocatori esperti possono scegliere di utilizzare le carte obiettivo d'oro **al posto di** quelle viola (*usando una selezione casuale di 3 obiettivi d'oro per una partita*). Quando si posiziona un segnalino su un obiettivo dorato, posizionarlo nello spazio disponibile più in alto. Come sempre, puoi avere al massimo un segnalino sulla carta. Durante il conteggio, classifica i giocatori che hanno un segnalino sulla carta in base alle condizioni della carta; i giocatori ottengono punti in base al loro grado, come illustrato. In caso di pareggio, il giocatore il cui marcatore è più in alto spezza il pareggio.

VARIANTE LAMA

Puoi usare questa variante con il gioco base o con la variante per esperti: quando posizioni una miniatura di lama, **devi** posizionarlo su uno spazio vuoto sulla tessera che hai **appena** posizionato durante questo turno.

INDICE DELLE CARTE OBIETTIVO

Ogni segnalino su una carta obiettivo segna i punti elencati sul suo spazio **se soddisfa la condizione** mostrata in alto. Di seguito viene fornita una spiegazione di queste condizioni per tutte le carte obiettivo.



Specialità di mais: devi avere almeno 4 carte lama di mais.

Variante esperto: devi avere quante più carte lama di mais possibile.



Specialità al cacao: devi avere almeno 4 carte cacao lama.

Variante esperto: devi avere quante più carte lama cacao possibili.



Specialità di patate: devi avere almeno 4 carte lama di patate.

Variante esperto: devi avere quante più carte lama di patate possibile.



Diversità: devi avere almeno 2 carte lama di ciascun genere.

Variante esperto: devi avere quante più carte lama (di qualsiasi tipo) possibile.



Ricchezza: devi avere almeno 5 monete.

Variante esperto: devi avere quante più monete possibile.



Personaggi: Devi avere almeno 5 carte personaggio.

Variante esperto: devi avere quante più carte personaggio possibile.



Pianura: devi avere almeno 5 lama al livello 1 nella tua proprietà.



Pianura: devi avere almeno 4 lama al livello 2 nella tua proprietà.



Colline: devi avere almeno 3 lama al livello 3 nella tua proprietà.



Montagne: devi avere almeno 2 lama al livello 4 nella tua proprietà.



Vetta: devi avere almeno 2 lama al livello 5 nella tua proprietà.



Molti livelli: devi avere almeno 1 lama su almeno 4 diversi livelli nella tua proprietà.



Mandria: devi avere almeno 4 lama in un gruppo contiguo di spazi adiacenti ortogonalmente, indipendentemente dal livello in cui si trovano.



Strada: hai almeno 4 lama nella stessa riga o colonna di spazi nella tua proprietà. I lama non devono necessariamente formare un gruppo contiguo in quella riga o colonna.



Avamposti: hai almeno 2 lama nella tua tenuta che hanno almeno 11 spazi adiacenti ortogonalmente tra loro, contando dal percorso più breve, attraverso un numero qualsiasi di livelli.



Fattorie: hai almeno 6 lama nella tua proprietà che non sono ortogonalmente adiacenti a nessun bordo nella tua proprietà o adiacenti a qualsiasi buco nella tua proprietà.