

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.

Ablauf eines Spielzugs in 2 Schritten:

### 1) Ein Landschafts-Teil (L-Teil) nehmen:

- ◆ Nimm das oberste L-Teil von einem beliebigen Stapel. Du hast nun die Wahl aus 2 Möglichkeiten:

#### ENTWEDER vergrößerst Du Dein Anbaugelände:

- ◆ Das L-Teil darf gedreht und gewendet werden.
- ◆ Mind. 1 Feld des neuen L-Teils muss waagrecht oder senkrecht an ein Feld des eigenen Anbaugeländes angrenzen.
- ◆ Du darfst 1 eigenen Marker auf ein freies Feld (möglichst das oberste) einer beliebigen Aufgaben-Karte setzen ODER 1 Deiner Marker umsetzen. Die Aufgabe muss jetzt noch nicht erfüllt sein.
- ◆ Auf jeder Aufgabe darf max. je 1 Marker desselben Spielers sein.  
*2er-Partie: Das mittlere Feld jeder Aufgabe ist gesperrt.*

#### ODER Du baust in die Höhe:

- ◆ Das L-Teil darf gedreht und gewendet werden. Es muss auf die eigene Starttafel und/oder angebaute L-Teile gelegt werden. Du darfst auch 1 - x Deiner ungenutzten Fundamente in Deinem Anbaugelände platzieren (z.B. in Lücken). Alle neuen Fundamente müssen durch das neue L-Teil abgedeckt werden.
- ◆ Es dürfen keine Lücken in überbauten Bereichen bleiben. Lamas dürfen nicht überbaut werden.
- ◆ Das neue L-Teil darf nicht komplett auf ein L-Teil selber Form gelegt werden.
- ◆ Jedes abgedeckte Symbol (Mais / Kakao / Kartoffel / Münze / Dorf) bringt Dir 1 Belohnung. Das Dorf bringt 1 Helfer-Karte.

Die Helfer-Karte kann aus einer der 5 offen ausliegenden gewählt werden oder vom Nachzieh-Stapel sein. Lege die Helfer-Karte offen vor Dir ab. Fülle dann die offene Auslage sofort auf 5 Karten auf, wenn nötig.

Waren und Münzen sind nur begrenzt vorhanden.

U.U. erhält man dadurch weniger, als man bekommen sollte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.08.21

### 2) Genau 1 Lama füttern:

- ◆ Du darfst genau 1 Lama füttern. Hast Du  $\geq 10$  Waren, MUSST Du füttern. Lege dazu 4 Mais / 4 Kakao / 4 Kartoffeln in den allg. Vorrat. Je 2 Münzen ersetzen 1 benötigte Ware. Das darfst Du mehrfach machen.

Dafür nimmst Du Dir die punkteträchtigste Lama-Karte aus dem Vorrat, die der abgegebenen Sorte entspricht. Die Karte legst Du offen vor Dir ab.

Du musst nun 1 Lama-Figur aus dem Vorrat nehmen und stellst sie auf ein beliebiges freies Feld OHNE Symbol (also Weide) in Deinem Anbaugelände.

#### Spielende + Wertung:

- ◆ Gibt es nach einem Spielzug nur noch 1 Sorte von Lama-Karten ODER insges. max. 4 L-Teile in der Tischmitte, wird laufende Runde noch beendet.

- ◆ Wertung:
  - 1) Jede Lama-Karte bringt ihre aufgedruckten SP.
  - 2) Jede nicht verwendete Ware bringt 1 SP.
  - 3) Je 2 nicht verwendete Münzen = 1 SP. Ggf. abrunden.
  - 4) Marker auf erfüllten Aufgaben bringen SP des Marker-Feldes.

- ◆ Es gewinnt, wer die meisten SP hat.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr SP aus Lama-Karten ist besser.*

*Bei weiterem Patt gilt der Sieg als geteilt.*

#### HELFER-Karten:

- ◆ Vor oder nachdem Du 1 L-Teil platziert hast, darfst Du 0 - x Deiner Helfer-Karten nutzen, d.h., je 1-mal in Deinem Zug. Du darfst mehrfach gleiche Helfer besitzen und nutzen.
- ◆ Erhältst Du einen Helfer, der Dir nach Platzierung eines L-Teils Vorteile verschafft, ist die Karte erst im nächsten Zug aktivierbar.

Händlerin: Genau 1 Ware gegen 1 andere Ware aus allg. Vorrat tauschen.

Kauffrau: Genau 1 abgebildete Ware für 1 Münze kaufen / verkaufen.

Bauer: Deckst Du mit dem gerade verbauten L-Teil mind. 2 gleiche Waren-Symbole ab, nimmst Du 1 Ware dieser Sorte.

Siedler: Deckst Du mit dem gerade verbauten L-Teil gleichzeitig 1 Mais-, 1 Kakao und 1 Kartoffel-Symbol ab, nimmst Du 2 Münzen.

Schürferin: Deckst Du mit dem gerade verbauten L-Teil mind. 1 Münz-Symbol ab, nimmst Du 1 Münze.

Baumeister: Deckst Du mit dem gerade verbauten L-Teil mind. 1 Dorf-Symbol ab, nimmst Du 1 Münze.