

Vorbereitung:

- ◆ Das Spielfeld (Sechsecke) in Variante A / B in der Tischmitte auslegen.
- ◆ Baut den Rahmen aus 6 Rand-Elementen auf. Die beiden Teile mit den je 7 Stanzlücken (Aussparungen) müssen direkt vor Euch Spielern liegen.
- ◆ Für jedes der 7 Dörfer zieht Ihr 1 zufälliges Nachfrage-Plättchen a.d. Beutel.
Keine Nachfrage darf dabei zu ihrem Dorf in identischer Farbe sein.
Zu Spielbeginn darf auch keine weiße Nachfrage ausliegen.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Lama-Farbe und stellt 1 Lama auf das weiße Dorf. Auf den Rücken kommt je 1 weiße Ressource. Übrige Lamas liegen bereit.
- ◆ Das WEISSE Lama bewegt sich nur durch TÄLER, das SCHWARZE im GEBIRGE. WEISS beginnt, SCHWARZ erhält die 1 braune Ressource.
- ◆ Alle Ressourcen liegen bereit.

Spiel- Ablauf: ◆ Die Spieler führen abwechselnd Züge durch, die je aus 4 Schritten in Phasen-Reihenfolge bestehen:

1) DREHEN:

- ◆ Pro Zug darfst Du 1 Geländefeld beliebig drehen (0 - 360 Grad). Ist ein Fels / Lama darauf, darf das Feld nicht gedreht werden.
- ◆ Jede zusätzliche Drehung eines Geländefeldes kostet 2 Ressourcen aus dem eigenen Vorrat.
- ◆ Markiere danach jedes gedrehte Feld mit 1 Felsen. Entferne sonstige Felsen.

2) GEHEN:

- ◆ Du MUSST jedes Deiner Lamas um mind. 1 Geländefeld fortbewegen. Einzig auf Dörfern dürfen Lamas über mehrere Züge rasten.
- ◆ Beim Bewegen dürfen sich Lamas zu jedem Geländefeld bzw. Dorf bewegen, das eine UN-UNTERBROCHENE Verbindung zu seinem (Lama) Standort hat. Wird dabei ein Dorf durchquert, muss das Lama dort den Zug beenden.
- ◆ Rand-Elemente (außer Dörfer) dürfen nicht betreten werden.
- ◆ Dörfer sind für beide Spieler begehbar.
- ◆ Es dürfen mehrere Lamas auf einem Dorf / Geländefeld stehen.

3) HANDELN:

- ◆ Jedes Deiner Lamas, das auf einem Dorf rastet, erlaubt es Dir zu handeln. Das bedeutet, 1-mal dort VERKAUFEN und / oder 1 - 2 LAMAS kaufen.

EINKAUFEN: Gegen 4 beliebige eigene Ressourcen** = 1 Lama eigener Farbe kaufen. Platzierung dort, wo es gekauft wurde.

VERKAUFEN: Steht 1 Lama auf einem Dorf, gelten folgende Fälle.
Je Zug = je Dorf nur 1-mal verkaufen, da Nachfrage weg fällt.

- I. Lama hat Ressource*, die NICHT auf Nachfrage des Dorfes gezeigt ist.
Verkauf ist möglich (Ressource geht in allg. Vorrat).
Es gibt keine Gegenleistung.
Nachfrage-Tafel des Dorfes entfernen.
- II. Lama hat Ressource*, die auf UNTERER Nachfrage-FLAGGE gezeigt ist.
Verkauf ist möglich (Ressource geht in pers. Vorrat).
Nachfrage-Tafel des Dorfes entfernen.
- III. Lama hat Ressource*, die auf OBERER Nachfrage-FLAGGE gezeigt ist.
Verkauf ist möglich (Ressource geht in pers. Vorrat).
Nachfrage-Tafel des Dorfes entfernen.

- ◆ Entfernte Nachfragen kommen vorerst nicht zurück in den Beutel.
- ◆ Erhält man 1 Ressource, die man noch nicht besitzt, steckt man diese in 1 der 7 Aussparungen, die vor einem im Randelement ausgestanzt sind. Weitere Ressourcen derselben Farbe legt man vor sich ab.
Persönlicher Vorrat = Ressourcen in Aussparungen UND Ressourcen vor sich.

4) NACHFÜLLEN:

- ◆ Am Ende Deines Zuges erneuerst Du fehlende Nachfragen durch zufälliges Ziehen aus dem Beutel, wobei wieder die Nachfrage-Farben niemals zur Dorf Farbe passen dürfen.
Sollte der Beutel leer sein bzw. keine erlaubte Nachfrage enthalten, werden alle schon verwendeten Nachfragen wieder in den Beutel gegeben.
- ◆ Du stattest alle Deine Lamas aus, die gerade Ressourcen verkauft haben. Ebenso gilt das für neu erworbene Lamas:
Lege 1 Ressource in Farbe des Dorfes auf jedes dieser Lamas.

Ende des Spiels:

- ◆ Wer zuerst von jeder der 7 Ressourcen (ohne braun) mind. 1 vor sich hat, gewinnt das Spiel. Ressourcen auf Lamas zählen nicht mit.

*auf seinem Rücken **ggf. auch aus eigenen Aussparungen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.07.21