LLAMA LAND

Un jeu de Phil Walker-Harding | 2 à 4 joueurs | 10 ans et plus | 30 à 60 minutes

Le métier de fermier n'est pas des plus faciles lorsqu'on est cerné de montagnes. Mais la culture de pommes de terre, de maïs et de cacao est votre vocation. Le paysage est d'une beauté époustouflante... et constellé de lamas ?!

BUT DU JEU

Placez vos champs parmi les hauteurs et récoltez le fruit de vos cultures pour obtenir les précieuses cartes Lama. Celles-ci vous permettent de placer des lamas sur votre plateau et vous feront gagner des points de victoire en fin de partie. Prenez avantage des objectifs pour récolter des points de victoire supplémentaires avant vos adversaires. Enfin, ne soyez pas timide, demandez de l'aide aux gens de la région ! À la fin de la partie, le fermier accompli avec le plus de points de victoire l'emporte.

MATÉRIEL

4 plateaux de départ

16 marqueurs
(4 par couleur)

36 jetons Culture

24 pièces

12 tuiles Fondations

60 tuiles Terrain
(5 formes différentes, 12 de chaque)

30 cartes Personnage

22 cartes Objectif
(10 bleues, 6 violettes, 6 dorées)

48 cartes Lama
(16 par type)

1 bloc de score

33 jetons Lama

1 bâton de berger

MISE EN PLACE

1. Séparez les **tuiles Terrain** en 5 piles de formes identiques. Mélangez chaque pile et placez-les au centre de la zone de jeu.
2. Placez les **jetons Lama**, les **jetons Culture** et les **pièces** en réserves séparées à portée de tous les joueurs.
3. Séparez les **cartes Lama** par type (couleur et illustration en haut de la carte). Pour chaque type, piochez au hasard le nombre de cartes indiqué en fonction du nombre de joueurs :

nombre de joueurs	2	3	4
cartes à piocher	6	8	11

Remettez les cartes restantes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.

4. Triez les cartes Lama piochées dans l'ordre croissant et déployez-les en colonnes par type, avec la valeur la plus élevée en haut et les autres cartes visibles en dessous.
5. Mélangez les **cartes Personnage** et placez-les en une pioche, face cachée, à côté des cartes Lama. Piochez les 5 premières cartes et alignez-les face visible à côté de la pioche.
6. Prenez au hasard **3 cartes Objectif violettes** et **4 cartes Objectif bleues** et placez-les face visible au-dessus des cartes Personnage. Les cartes Objectif dorées interviennent dans la variante experts (voir page 7).
7. Prenez chacun un **plateau de départ** au hasard et placez-le devant vous, du côté de votre choix. Prenez également **3 tuiles Fondations** et **4 marqueurs** de la couleur de votre choix, et placez-les à côté de votre plateau.
8. Choisissez au hasard le **premier joueur** ; il reçoit le bâton de berger et 0 pièces. Les autres joueurs, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en partant du premier, reçoivent respectivement **1, 2** et **3 pièces** de la réserve. Le bâton ne change jamais de propriétaire.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

DÉROULEMENT

Le premier joueur commence, puis la partie se déroule dans le sens horaire jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée (voir *Fin de la partie et décompte des points* page 7).

Au cours de la partie, vous placerez des tuiles Terrain sur et à côté de votre plateau de départ. Cette étendue est appelée votre **domaine**. Vous ajouterez des jetons Culture, des pièces et des cartes à votre **collection**, que vous entreposerez à côté de votre domaine. Les collections sont visibles de tous les joueurs. Si vous êtes censé gagner un élément provenant d'une réserve épuisée, vous ne gagnez rien.

À votre tour, vous **devez placer 1 tuile Terrain**, puis vous pouvez **nourrir 1 lama**.

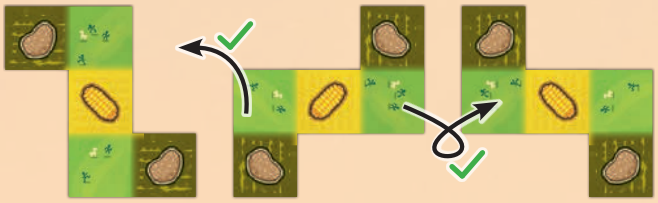
PLACER UNE TUILE TERRAIN

Prenez la tuile Terrain de votre choix **au sommet** d'une pile et utilisez-la, soit pour **étendre**, soit pour **construire** votre domaine.

Étendre

Placez la tuile choisie **à côté** de votre plateau de départ ou de vos tuiles Terrain préalablement placées, en respectant les règles suivantes.

- Vous pouvez **pivoter** et **retourner** votre nouvelle tuile à votre gré.

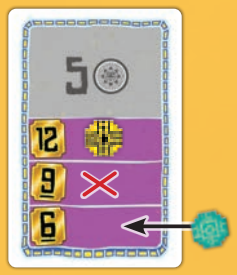


- Au moins une des cases de la nouvelle tuile doit être orthogonalement **adjacente** à une case de votre domaine actuel.

Placer un marqueur

Après avoir étendu votre domaine, vous **pouvez** placer un de vos marqueurs sur une case vide de la carte Objectif de votre choix. Ce marqueur peut provenir, soit de votre réserve personnelle, soit d'une carte Objectif où vous l'aviez placé au préalable. Lorsque vous placez un marqueur sur une carte Objectif, **vous n'avez pas besoin de remplir la condition indiquée sur la case.** Cette dernière ne sera vérifiée **qu'à la fin de la partie** lors du calcul des scores. Vous ne pouvez avoir qu'**un seul de vos marqueurs** par carte Objectif.

Plus vous êtes prompt à placer vos marqueurs sur les objectifs, plus vous pourrez obtenir de points de victoire en accomplissant l'objectif indiqué. Les conditions des cartes Objectif sont détaillées page 8.



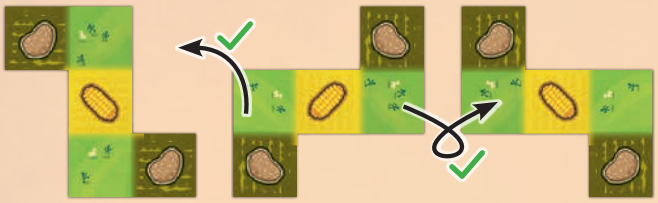
Important : dans une partie à 2 joueurs, la case du milieu de chaque carte Objectif doit rester vide.

Exemple : *dommage, votre adversaire est arrivé en premier et s'est placé sur la case du haut. À 3 ou 4 joueurs, vous pouvez vous placer sur la case valant 9 points de victoire. Dans une partie à 2 joueurs, vous ne pouvez vous placer que sur la case valant 6 points.*

Construire

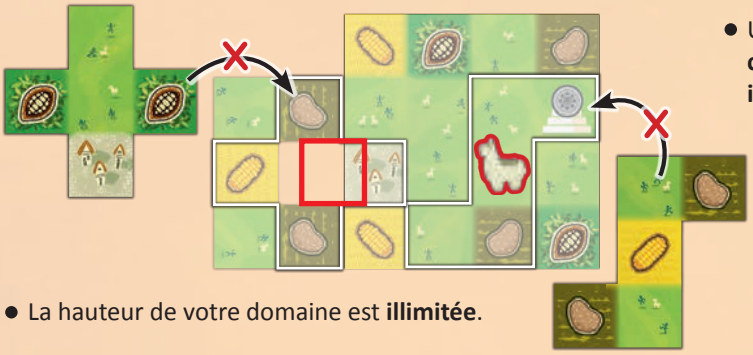
Placez la tuile choisie **sur** votre plateau existant ou sur vos tuiles Terrain préalablement placées, en respectant les règles ci-dessous.

- Vous pouvez **pivoter** et **retourner** la nouvelle tuile à votre gré.

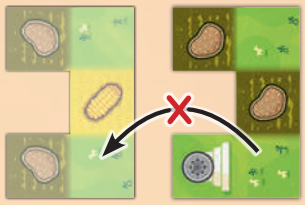


- Les cases de la tuile doivent être **alignées** avec les cases en dessous.

- Vous ne pouvez pas placer une tuile sur un **lama** ou un **espace vide.**



- Une tuile ne peut pas **recouvrir complètement** une tuile de forme **identique**.



- La hauteur de votre domaine est **illimitée**.

Effets des icônes

Après avoir construit votre domaine, vous bénéficiez des effets de chaque icône **recouverte** par la tuile que vous venez de placer, dans l'ordre que vous voulez.

Champ de maïs : prenez **1 jeton Maïs** dans la réserve et ajoutez-le à votre collection. S'il n'y en a plus dans la réserve, il ne se passe rien.

Plantation de cacao : prenez **1 jeton Cacao** dans la réserve et ajoutez-le à votre collection. S'il n'y en a plus dans la réserve, il ne se passe rien.

Champ de pomme de terre : prenez **1 jeton Pomme de terre** de la réserve et ajoutez-le à votre collection. S'il n'y en a plus dans la réserve, il ne se passe rien.

Pièce : prenez **1 pièce** dans la réserve et ajoutez-la à votre collection. S'il n'y en a plus dans la réserve, il ne se passe rien.

Huttes : prenez **1 carte Personnage**, soit parmi celles de la rangée face visible, soit au sommet de la pioche, et placez-la face visible dans votre collection. Si vous prenez un personnage de la rangée, remplacez-le par la première carte de la pioche (en la retournant face visible).
Si vous recouvrez plusieurs huttes en un seul tour, prenez les cartes Personnage une par une, et remplacez, au fur et à mesure, chaque carte prise dans la rangée. Si la pioche est épuisée, la rangée reste amenuisée. S'il n'y a plus de cartes Personnage disponibles, il ne se passe rien.

Les cartes Personnage vous octroient des actions supplémentaires utiles que vous pouvez effectuer durant votre tour. Ces actions et leurs utilisations sont détaillées page 6.

Utiliser des tuiles Fondations

Avant de construire, vous pouvez décider de placer autant de tuiles Fondations que vous le désirez dans votre domaine, afin de faciliter le placement de votre tuile Terrain. Les fondations peuvent être placées sur n'importe quelle case de votre domaine et à n'importe quel étage, tant que la nouvelle tuile Terrain recouvre complètement toutes les fondations placées à ce tour. Vous pouvez empiler plusieurs tuiles Fondations pour permettre de remonter le niveau d'une tuile de plusieurs étages d'un seul coup.

Important : les icônes recouvertes par une tuile Fondations ne vous octroient **aucun bénéfice**.

NOURRIR UN LAMA

Après avoir étendu ou construit votre domaine, vous pouvez choisir de **nourrir exactement 1 lama** pour qu'il vienne s'y installer. Pour cela, prenez 4 jetons Maïs, 4 jetons Cacao ou 4 jetons Pomme de terre de votre collection et renvoyez-les à la réserve. Puis, prenez au centre de la zone de jeu la **carte Lama** avec le chiffre le plus élevé correspondant au type de culture renvoyé et ajoutez-la à votre collection, face visible.

- Lorsque vous nourrissez un lama, vous pouvez renvoyer 2 pièces de votre collection à la réserve en lieu et place d'un jeton Culture requis, autant de fois que vous le souhaitez.

  Exemple : *vous décidez de payer 2 cacao et 4 pièces pour obtenir la carte Cacao valant 10 points de victoire, amenant ainsi la valeur du cacao à 8 points de victoire.*

- Si vous avez 10 jetons Culture ou plus dans votre collection, vous **devez** nourrir un lama.

Après avoir nourri un lama, prenez un jeton Lama de la réserve et placez-le dans votre domaine, sur une case vide et sans icône. Vous pouvez placer le jeton Lama à n'importe quel étage.

Exemple : *vous décidez de placer le lama sur une tuile Terrain que vous venez de construire. Vous pouvez placer le lama sur n'importe quelle case vide et sans icône de votre domaine. Vous n'êtes pas obligé de le placer sur la dernière tuile acquise.*

ACTIONS DES CARTES PERSONNAGE

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser vos cartes Personnage pour effectuer des actions supplémentaires. Vous pouvez utiliser autant de personnages que vous voulez, à tout moment de votre tour, avant ou après le placement de votre tuile. Chaque carte Personnage ne peut être utilisée qu'**une seule fois par tour** (pivotez-la pour indiquer son utilisation).

Cependant, vous pouvez utiliser plusieurs fois le même personnage durant le même tour si vous possédez plusieurs copies de la carte.

Négociant : renvoyez à la réserve 1 des jetons Culture illustrés pour obtenir l'autre jeton Culture depuis la réserve.

Colon : si vous recouvrez au moins 1 icône maïs, 1 icône cacao et 1 icône pomme de terre en construisant, prenez en plus 2 pièces depuis la réserve. S'il ne reste qu'une seule pièce dans la réserve, vous n'obtenez que cette dernière.

Marchand : renvoyez à la réserve soit 1 pièce pour obtenir le jeton Culture illustré depuis la réserve, soit 1 jeton Culture du type illustré pour obtenir 1 pièce depuis la réserve.

Mineur : si vous recouvrez au moins 1 icône pièce en construisant, prenez 1 pièce supplémentaire depuis la réserve.

Fermier : si vous recouvrez 2 fois l'icône indiquée en construisant, prenez 1 jeton Culture supplémentaire de ce type depuis la réserve.

Ouvrier : si vous recouvrez au moins 1 icône Hutte en construisant, prenez en plus 1 pièce depuis la réserve.

Important : les cartes Personnage qui octroient un bénéfice lorsque vous recouvrez certaines icônes ne s'activent pas durant le tour où vous les obtenez. Excepté les Négociants et les Marchands, qui eux, peuvent être utilisés au cours du tour où vous les obtenez. Vous ne bénéficiez pas des effets d'un personnage si la réserve arrive à court de la ressource que vous êtes censée obtenir.

Exemple de tour : *vous construisez une tuile par-dessus deux icônes de maïs et une icône de pièce. Grâce au Fermier de maïs que vous avez obtenu au tour précédent, vous obtenez 3 maïs et 1 pièce depuis la réserve. Plus qu'un maïs (ou une pièce) à récolter et vous pourrez nourrir votre premier lama !*

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsqu'un tour se termine, s'il ne reste plus qu'un seul type de carte Lama ou 4 tuiles Terrain au centre de la zone de jeu, la fin de la partie se déclenche. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Si la fin de la partie est déclenchée par le joueur à droite du premier joueur (qui possède le bâton de berger), la partie se termine immédiatement.

Calculez les scores.

1. Chaque **carte Lama** rapporte le nombre de points de victoire indiqué dans son coin inférieur gauche. Conservez les cartes Lama pour l'étape 4.

2. Chaque **jeton Culture** dans votre collection rapporte **1 point de victoire**. Conservez vos cultures pour l'étape 4.

3. Chaque paire de 2 pièces dans votre collection rapporte **1 point de victoire** (arrondi à l'inférieur). Conservez vos pièces pour l'étape 4.

4. Chacun de **vos marqueurs sur les cartes Objectif** rapporte le nombre de points de victoire indiqué par la case occupée, **si vous remplissez la condition** illustrée au sommet de la carte (voir page 8).

Faites la somme de vos points de victoire provenant de ces quatre sources, en utilisant le bloc de score inclus si besoin. Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité, c'est le joueur dont les cartes Lama génèrent le plus de points qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les vainqueurs partagent la victoire.

VARIANTE DÉBUTANTS

Pour cette variante, les règles restent les mêmes, mais la partie se joue sans les cartes Objectif ni les marqueurs. Lors de la mise en place, laissez-les dans la boîte. Lorsque vous étendez votre domaine, vous ne pouvez rien faire d'autre, hormis utiliser vos cartes Personnage, si vous le désirez.

VARIANTE EXPERTS

Pour cette variante, utilisez les cartes Objectif dorées au lieu des violettes (sélectionnez-en 3 au hasard lors de la mise en place). Lorsque vous placez un marqueur sur un objectif doré, placez-le sur la case disponible la plus haute. Comme pour les autres cartes Objectif, vous ne pouvez placer qu'un marqueur maximum par carte dorée. Lors du calcul des scores, classez les joueurs qui ont un marqueur sur la carte selon la nature de l'objectif illustré. Les joueurs marquent le nombre de points indiqué suivant leur classement. S'il y a égalité, le joueur dont le marqueur est le plus proche du sommet l'emporte.

VARIANTE LAMAS

Vous pouvez utiliser cette variante avec le jeu de base ou la variante experts. Lorsque vous placez un jeton Lama, vous devez le placer sur une case vide de la tuile que vous venez de placer à ce tour.

CRÉDITS

Auteur : Phil Walker-Harding
Édition : Ralph Bienert et Hanno Girke
Livret de règles : Phil Walker-Harding et Grzegorz Kobiela
Illustrations : Klemens Franz
Conception graphique : atelier198
Traduction française : Funforge (Jérémie Tordjman)
Relecture : Gersende Cheylan

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

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

24, rue Charlot
75003 Paris
France
www.funforge.fr

INDEX DES CARTES OBJECTIF

En fin de partie, si votre marqueur est placé sur une carte Objectif il ne génère les points indiqués par sa case que **si vous remplissez la condition illustrée au sommet de la carte.** Voici une explication détaillée de chacune de ces conditions.

Spécialiste du maïs : vous devez avoir au moins 4 cartes Lama de maïs.

Variante experts : vous devez avoir autant de cartes Lama de maïs que possible.

Spécialiste du cacao : vous devez avoir au moins 4 cartes Lama de cacao.

Variante experts : vous devez avoir autant de cartes Lama de cacao que possible.

Spécialiste des pommes de terre : vous devez avoir au moins 4 cartes Lama de pomme de terre.

Variante experts : vous devez avoir autant de cartes Lama de pommes de terre que possible.

Diversité : vous devez avoir au moins 2 cartes Lama de chaque type.

Variante experts : vous devez avoir autant de cartes Lama que possible, tous types confondus.

Richesse : vous devez avoir au moins 5 pièces.

Variante experts : vous devez avoir autant de pièces que possible.

Personnages : vous devez avoir au moins 5 cartes Personnage.

Variante experts : vous devez avoir autant de cartes Personnage que possible.

Basses terres : vous devez avoir au moins 5 lamas sur le 1er étage de votre domaine.

Plaines : vous devez avoir au moins 4 lamas sur le 2e étage de votre domaine.

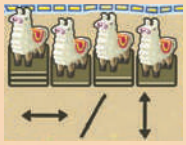
Collines : vous devez avoir au moins 3 lamas sur le 3e étage de votre domaine.

Montagnes : vous devez avoir au moins 2 lamas sur le 4e étage de votre domaine.

Sommet : vous devez avoir au moins 2 lamas sur le 5e étage de votre domaine.

Omniprésence : vous devez avoir au moins 1 lama sur au moins 4 étages différents de votre domaine.

Troupeau : vous devez former un groupe continu d'au moins 4 lamas sur des cases adjacentes de votre domaine, sans tenir compte des différents étages.



Route : vous devez avoir au moins 4 lamas dans la même colonne ou la même rangée de votre domaine. Ils n'ont pas besoin d'être placés en une file continue.

Avant-postes : vous devez avoir au moins 2 lamas dans votre domaine séparés d'au moins 11 cases adjacentes par le chemin le plus court sans tenir compte des différents étages.

Fermes : vous devez avoir au moins 6 lamas dans votre domaine qui ne sont adjacents ni à un bord ni à un trou.