ALPAKI

CHRISTIAN GIOVE

STEFANO TARTAROTTI

INSTRUKCJA

Wszyscy uwielbiają alpaki! Jeśli ktoś twierdzi inaczej, nie mówi prawdy. Bo jak nie kochać tych uroczych, puszystych kuleczek? Świat potrzebuje więcej alpak!

Elementy gry

133 karty:

24
Maluchy

4 alpaki królewskie:
Król, *Królowa*, *Księżniczka*, *Książę*

4
Pozerów

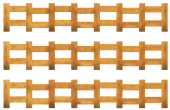
16 *Placów budowy*

80 alpak białych
i brązowych

4 ściągawki
dla graczy

minikomiks (do pośmiania się,
gdy ktoś przedłuża grę)

znacznik gracza rozpoczynającego



18 ogrodzeń
(2 zapasowe)

Cel gry

Podczas rozgrywki gracze tworzą swoje **łąki** pełne alpak. Każda łąka może się składać maksymalnie z **4 ogrodzeń**. Alpaki mają różne **zdolności** i dają różną **liczbę punktów**. Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za alpaki na swojej łące.

Co jest na kartach?

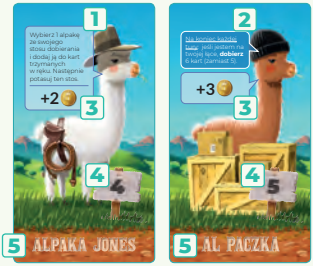
1 **Zdolność jasnoniebieska**
– można z niej skorzystać,
gdy zagrywa się taką kartę alpaki.

2 **Zdolność ciemnoniebieska**
– można z niej skorzystać,
gdy ma się taką alpakę na łące.

3 **Monety** służą do płacenia za kupowane alpaki.

4 Wartość karty oznacza **cenę alpaki** oraz **liczbę punktów** za alpakę.

5 Nazwa alpaki.



*Gra opiera się na mechanice „budowania talii” (*deck-building*). Polega ona na tym, że na początku rozgrywki każdy gracz ma w ręku taki sam zestaw kart. Za ich pomocą można wykonywać różne działania, na przykład kupować nowe (lepsze!) karty. W ten sposób talie graczy stają się coraz silniejsze. A im silniejsza talia, tym lepsze alpaki można kupować na swoją łąkę.*

Przygotowanie gry

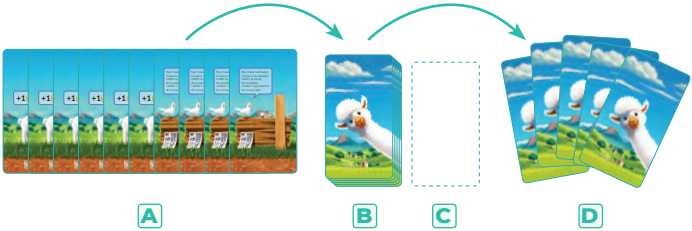
1 Przygotujcie swoje talie startowe:

A Weźcie **po 6 *Maluchów* i 4 *Place budowy***. Pozostałe karty tego rodzaju odłóżcie do pudełka.

B Potasujcie swoje talie startowe i połóżcie (obrazkami do dołu) w stosie przed sobą – będą to wasze stosy dobierania.

C Obok stosu dobierania zostawcie miejsce na stos kart wykorzystanych – podczas gry będziecie tu odkładać zagrane karty.

D Weźcie do ręki **po 5 kart** z góry swojego stosu dobierania.



2 Na środku stołu stwórzcie rynek. Połóżcie tam 12 stosów kart:

- **stos alpak królewskich** (4 karty),
- **stos *Pozerów*** (4 karty),
- **6 stosów losowo wybranych alpak brązowych** (po 4 takie same karty w każdym stosie),
- **4 stosy losowo wybranych alpak białych** (po 4 takie same karty w każdym stosie).

Stosy te rozłóżcie na rynku w 2 kolumnach według wartości kart (od najwyższych po najniższe).

Niezależnie od liczby graczy na rynku zawsze leży 12 stosów. 10 z nich wybieranych jest losowo, dzięki czemu każda rozgrywka jest inna.

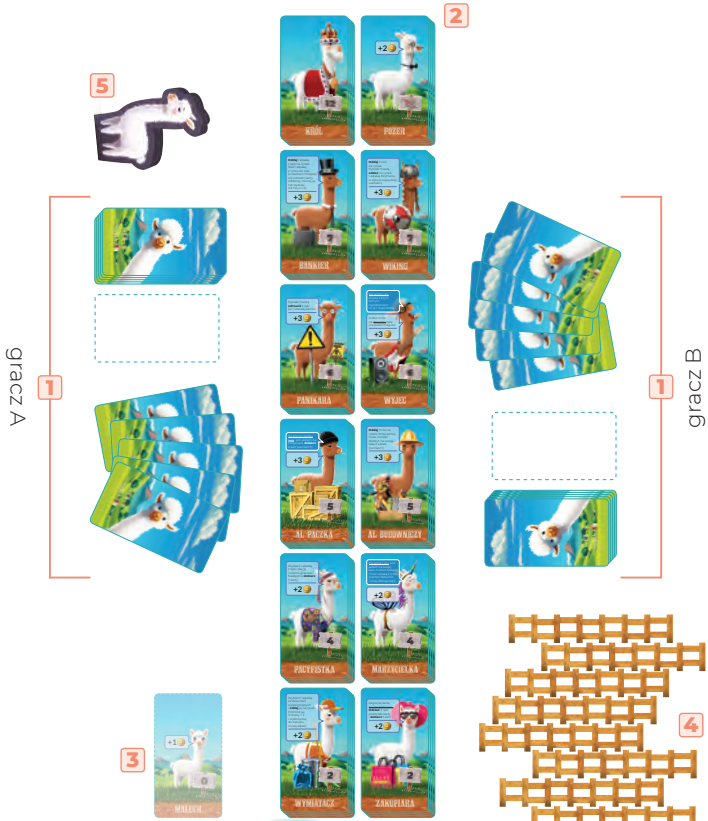
Jeśli gracie w **2 osoby** i chcecie skrócić rozgrywkę, odłóżcie do pudełka po 1 karcie z 12 stosów leżących na rynku.

3 Obok rynku zróbcie miejsce na żłobek (podczas gry będziecie tu odkładać *Maluchy*).

4 **Ogrodzenia** (po 4 na gracza) połóżcie z boku stołu – będzie to magazyn.

5 Osoba, która ostatnio głaskała alpakę (lub gracz najmłodszy), bierze **znacznik gracza rozpoczynającego**. Jeśli nikt z was nie głaskał alpaki, to źle, bardzo źle! Musicie wybrać się na farmę alpak, aby to zmienić.

Przygotowanie gry dla 2 osób:



Przebieg rozgrywki

Ogólny przebieg tury gracza:

Gracz rozpoczyna swoją turę, mając **5 kart w ręku**. Wykorzystuje dowolną liczbę z nich. Na koniec tury karty wykorzystane i pozostające w ręku gracz odkłada na stos kart wykorzystanych. Następnie bierze **5 nowych kart** ze stosu dobierania – będzie miał je do dyspozycji w następnej turze.

Grę zaczyna osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego. Po jej turze nadchodzą tury kolejnych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz **może (ale nie musi)** wykonać poniższe działania. **Uwaga!** Wykonuje je **w dowolnej kolejności**!

A **Wykorzystanie zdolności alpaki**.
B **Zakup nowej alpaki** (raz na turę).
C **Dołożenie alpaki na łąkę** (raz na turę).

Na koniec swojej tury karty pozostające w ręku oraz zagrane w tej turze gracz odkłada na stos kart wykorzystanych i bierze **5 kart** z góry swojego stosu dobierania. Na tym kończy się tura gracza.

A Wykorzystanie zdolności alpaki

W ramach tego działania można wykorzystać oba rodzaje zdolności alpak:

Zdolność jasnoniebieską gracz może wykorzystać, gdy zagra z ręki kartę z taką zdolnością.

- Zagraną kartę alpaki gracz kładzie przed sobą i **wykorzystuje jej zdolność jasnoniebieską**.
- Gracz może zagrać **dowolną liczbę kart alpak**, każdą jednak zagrywa **pojedynczo**.

Zdolność ciemnoniebieską gracz może wykorzystać, gdy ma taką alpakę na swojej łące.

- Gracz wskazuje alpakę na swojej łące i **wykorzystuje jej zdolność ciemnoniebieską**.
- Gracz może wykorzystać zdolności **dowolnej liczby alpak ze swojej łąki**.

OPIS KART ALPAK znajduje się na końcu instrukcji.

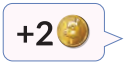
Przykład: *Ola zagrywa* Książkarę. *Kładzie ją przed sobą* 1. *Następnie wykorzystuje jej zdolność: bierze 2 nowe karty z góry swojego stosu dobierania* 2. *Następnie Ola może zagrać kolejną kartę alpaki i wykorzystać jej zdolność, wykonać inne działanie lub zakończyć turę.*

stos dobierania

stos dobierania

B ZAKUP NOWEJ ALPAKI (raz na turę)

Raz na turę można **kupić 1 kartę alpaki** na rynku. Cena alpaki to wartość karty (na drewnianej tabliczce).



Płaci się monetami z kart trzymanych w ręku. Można wykorzystać monety **z dowolnej liczby kart**. Jeśli zapłaci się więcej, reszta nie jest wydawana.

- Gracz zagrywa karty, którymi płaci – kładzie je przed sobą.
- Bierze z rynku kupioną alpakę i kładzie na stos kart wykorzystanych (nie może więc z niej skorzystać od razu po zakupie).

Przykład: *Patrycja chce kupić* Marzycielkę, *która kosztuje 4 monety. Płaci za nią monetami z 3 kart* 1. *Następnie bierze z rynku* Marzycielkę *i kładzie na swój stos kart wykorzystanych* 2. *W tej turze Patrycja nie może kupić drugiej alpaki. Może wykonać inne działanie lub zakończyć turę.*

C Dołożenie alpaki na łąkę (raz na turę)

Raz na turę można **dołożyć 1 kartę alpaki na łąkę** zgodnie z poniższymi zasadami:

- Na łące **każda alpaka musi być inna** (musi mieć inną nazwę).
- Za każdym ogrodzeniem jest miejsce na **2 alpaki**.
- Alpaki umieszcza się za ogrodzeniem **od lewej do prawej strony**.
- Aby dołożyć alpakę, za ogrodzeniem musi być **wolne miejsce**. Jeśli nie ma wolnego miejsca, najpierw należy zbudować nowe ogrodzenie (patrz: *BUDOWA OGRODZENIA*).
- Alpaka dołożona na łąkę pozostaje na swoim miejscu **do końca gry** – nie można jej przemieszczać (chyba że zdolność alpaki na to pozwala).

- Gracz wykłada z ręki kartę alpaki, którą chce dodać na swoją łąkę, i **wsuwa ją pod ogrodzenie**.

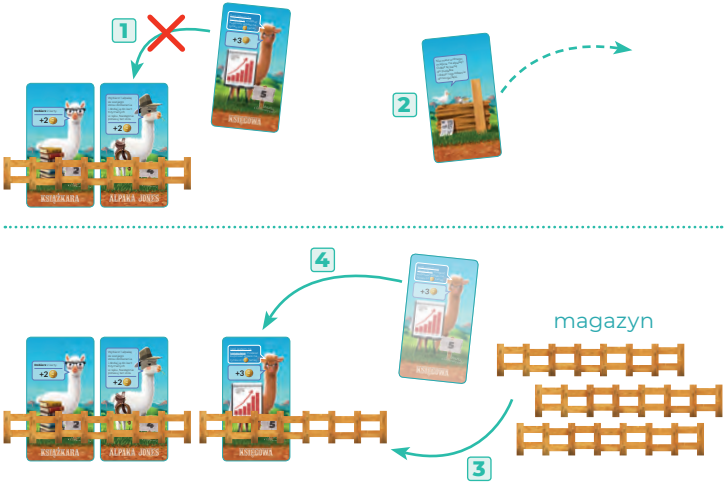
Gdy alpaka jest na łące **można** korzystać z jej zdolności ciemnoniebieskiej.
Nie można natomiast korzystać z jej zdolności jasnoniebieskiej i monet.

Budowa ogrodzenia

Gracz może wybudować nowe ogrodzenie tylko wtedy, gdy chce dołożyć alpakę na swoją łąkę, a nie ma dla niej wolnego miejsca.
Nie można budować ogrodzeń „na zapas" (na koniec tury gracza za ogrodzeniem nie może być pustych 2 miejsc).

- Gracz zagrywa kartę *Plac budowy* i odkłada ją do pudełka.
- Z magazynu bierze **1 ogrodzenie** i kładzie przed sobą – będzie to jego łąka.
- Gdy alpaka jest na łące, gracz dokłada je z prawej strony wcześniej wybudowanego (ponieważ alpaki umieszcza się na łące od lewej do prawej strony).

Przykład: *Magda chce dołożyć* Księgową *na swoją łąkę. Nie ma jednak pustego miejsca za ogrodzeniem* 1 *– musi więc zbudować nowe. Zagrywa kartę* Plac budowy *(odkłada ją do pudełka)* 2*. Następnie bierze z magazynu ogrodzenie i dokłada do swojej łąki* 3*. Teraz ma miejsce dla* Księgowej *– wsuwa ją pod ogrodzenie (z lewej strony)* 4*. W tej turze Magda nie może dodać drugiej alpaki na łąkę. Może wykonać inne działanie lub zakończyć turę.*



Pamiętajcie, że powyższe działania (A, B, C) gracz może wykonać **w dowolnej kolejności**! Nie musi wykonywać ich wszystkich.

Na koniec tury karty pozostające w ręku oraz zagrane w tej turze gracz odkłada na stos kart wykorzystanych. Następnie bierze **5 kart** z góry swojego stosu dobierania. Na tym kończy się tura gracza.

Jeśli w trakcie gry stos dobierania się wyczerpie, należy potasować stos kart wykorzystanych, a następnie stworzyć nowy stos dobierania.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś gracz **zbuduje 4 ogrodzenia na swojej łące i nie ma za nimi wolnych miejsc**. Rundę należy dograć do końca, tak aby każdy gracz rozegrał tyle samo tur.

> Pamiętajcie, że niektóre alpaki mają zdolności, które możecie wykorzystać na koniec gry.

Gracze odkładają na bok ogrodzenia ze swoich łąk i **liczą punkty** (wartości na tabliczkach) za zgromadzone alpaki. Wygrywa gracz z **największą liczbą punktów**.

W przypadku **remisu** wygrywa gracz z większą liczbą alpak na łące. Jeśli wciąż jest remis, zwycięża osoba mająca na łące kartę o wyższej wartości. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz mający więcej kart (w ręku i w obu stosach). Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

Przykład: *Ola stworzyła mniejszą łąkę niż Patrycja, ale zdobyła więcej punktów:*

łąka Oli = 39 punktów

2 + 5 + 5 + 7 + 12 + 8

łąka Patrycji = 36 punktów

0 + 4 + 8 + 2 + 4 + 6 + 12

Słowniczek

Wyjaśnienie zwrotów, które znajdują się na kartach alpak:

Dobierz – weź odpowiednią liczbę kart ze stosu dobierania.

Odrzuć – odłóż kartę (lub karty) z ręki na stos kart wykorzystanych.

Oddaj – odłóż kartę na odpowiedni stos na rynku (na stos kart tego samego rodzaju co odkładana karta).

Opis kart alpak

Uwaga! Jeśli zdolność alpaki jest w sprzeczności z podstawowymi zasadami gry, pierwszeństwo ma zawsze zdolność alpaki.

Maluch
Nie ma specjalnej zdolności. Znajduje się w talii startowej każdego gracza.
Gdy gracz oddaje tę alpakę na rynek, odkłada ją do żłobka.
Gdy gracz kupuje ją na rynku, nic za nią nie płaci. Jej zakup wlicza się do limitu zakupów (1 karta na turę).

Plac budowy
Pozwala zbudować nowe ogrodzenie.
Gdy gracz chce dołożyć alpakę na swoją łąkę, a nie ma wolnego miejsca, zagrywa *Plac budowy* (odkłada do pudełka), bierze z magazynu ogrodzenie i dodaje do swojej łąki (z prawej strony).

Książkara
Gracz bierze 2 karty z góry stosu dobierania i dodaje je do kart trzymanych w ręku.

Zakupiara
Gdy gracz chce wykorzystać zdolność tej alpaki, musi to być pierwsza rzecz, jaką zrobi w swojej turze.
Gracz odkłada wszystkie karty trzymane w ręku na stos kart wykorzystanych. Następnie z góry stosu dobierania bierze do ręki 5 nowych kart i może kontynuować swoją turę.

Wymiatacz
Przed zakupem alpaki na rynku gracz wybiera 1 kartę alpaki ze swojego stosu kart wykorzystanych i odkłada ją na rynek. Następnie mnoży monety na odłożonej karcie × 2 i wykorzystuje je podczas zakupu alpaki na rynku.

Szeregowy
Na koniec gry: jeśli ta alpaka jest na łące gracza, zdobywa on dodatkowy 1 punkt za każde 2 alpaki poza łąką (w ręku i w obu swoich stosach). *Maluchy* nie są brane pod uwagę.

Mim
Gracz zagrywa tę kartę i wykorzystuje zdolność jasnoniebieską dowolnej alpaki ze swojej łąki.

Alpaka Jones
Gracz wybiera 1 kartę ze swojego stosu dobierania i dodaje ją do kart trzymanych w ręku. Następnie tasuje ten stos.
Jeśli nie ma kart w stosie dobierania, gracz nie może wykorzystać tej zdolności.

Pacyfistka
Gracz wybiera 1 kartę alpaki z ręki i przekazuje ją innej osobie (dodaje ona tę kartę do kart trzymanych w ręku). Następnie gracz bierze 3 karty z góry swojego stosu dobierania.

Marzycielka

Na koniec gry: jeśli ta alpaka jest na łące gracza, musi on wymienić *Marzycielkę* na kartę wybraną na rynku (oprócz *Malucha* i innej *Marzycielki*). *Marzycielkę* odkłada na odpowiedni stos na rynku.
Jeśli kilku graczy ma *Marzycielkę* na łące, jako pierwszy wymienia ją gracz, który jako pierwszy dołożył ją na swoją łąkę (czyli gracz mający *Marzycielkę* najbliżej lewej strony łąki). W przypadku remisu pierwsza jest osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego lub gracz siedzący najbliżej niej (licząc od jej lewej strony).
Jeśli w trakcie wymiany *Marzycielki* zabraknie kart na rynku, pozostali gracze nie wymieniają jej.

Księgowa

Od momentu, gdy ta alpaka znajdzie się na łące gracza, może on kupować alpaki na rynku o 1 monetę taniej.

Al Budowniczy

Gracz odkłada tę kartę na rynek, a następnie może dołożyć 2 alpaki z ręki na swoją łąkę (zamiast 1).

Al Paczka

Jeśli ta alpaka jest na łące gracza, na koniec każdej swojej tury bierze on 6 kart (zamiast 5) z góry stosu dobierania.

Panikara

Gracz zagrywa tę kartę, a pozostali gracze muszą odłożyć z ręki 1 losowo wybraną kartę na swój stos kart wykorzystanych.

Drwal

Gracz pokazuje rywalom karty trzymane w ręku. Jeśli nie ma wśród nich karty *Plac budowy*, bierze do ręki 3 karty z góry swojego stosu dobierania.

Wyjec

Gracz dokłada tę kartę na puste miejsce na dowolnej łące (swojej lub rywala). Należy zachować zasady dokładania alpak na łąkę (nie mogą mieć tej samej nazwy). Na koniec gry alpaka będąca za tym samym ogrodzeniem co *Wyjec* = 0 punktów.

Bankier

Gracz wybiera 1 kartę alpaki z ręki i odkłada ją na rynek. Następnie może wziąć z rynku do ręki 1 kartę, której wartość na tabliczce jest niższa od wartości karty odłożonej, równa jej lub od niej wyższa o 1 lub 2.
To jest wymiana, a nie zakup, dlatego nie wlicza się do limitu zakupu kart w turze (1 karta na turę).

Solenizant

Alpakę, którą gracz kupi na rynku w tej turze, dodaje do kart trzymanych w ręku (zamiast odkładać ją na swój stos kart wykorzystanych).

Wiking

Gracz odkłada tę kartę na rynek. Następnie rywale muszą oddać z ręki na rynek 1 kartę alpaki o najwyższej wartości (nie wykorzystują jej zdolności). Jeśli mają więcej niż 1 taką kartę, oddają dowolną z nich.

Kasjerka

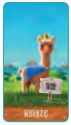
Gracz zamienia miejscami wybraną alpakę z ręki na wybraną alpakę ze swojej łąki. Należy zachować zasady dokładania alpak na łąkę (nie mogą mieć tej samej nazwy).
To jest wymiana, dlatego nie wlicza się do limitu dokładania alpak na łąkę (1 alpaka na turę).

Bliźniaki

Na karcie są 2 alpaki, dlatego zajmuje ona 2 miejsca za ogrodzeniem. Nie można jej dołożyć na 1 wolne miejsce.

Absolwent

Gracz odkłada tę kartę na rynek, a następnie po zakończeniu bieżącej tury może rozegrać od razu swoją nową turę.



Alpaki królewskie

Alpaki te nie mają specjalnych zdolności. Każda z nich wygląda i nazywa się inaczej – na łące można więc mieć więcej niż 1 alpakę królewską.

Pozer

Aby kupić tę kartę na rynku, gracz wybiera 2 karty alpak z ręki i odkłada je na rynek. Pozer na łące = 0 punktów.

gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia • nasza_ksiegarnia_gry

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

GATEONGAMES
Alpaca © 2024 Zerosem S.R.L.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki