

LAMY & ALPAKI INSTRUKCJA



Ciekawostka!

Alpaki może i przypominają z wyglądu lamy, ale są od nich znacznie mniejsze. Mają też bardziej zaokrąglone głowy i drobniejsze uszy. Alpaki lubią żyć w stadzie, podczas gdy lamy są większymi indywidualistami. Zdarza się jednak, że lamy są wykorzystywane do pilnowania stad alpaki ze względu na swoją nieco bardziej wojowniczą naturę.



OPIS KART

Na każdej karcie widnieje wizerunek zwierzęcia (alpaki lub lamy) **A**, cyfra lub symbol gwiazdki (zastępującej dowolną cyfrę) **B**, symbol przysmaku (marchewka dla alpaki i koniczyna dla lamy) **C** oraz kolorowe akcesorium pozwalające zawodowemu hodowcy rozróżnić członków stada (chustka dla alpaki i czapeczka dla lamy) **D**. Jeśli akcesorium jest białe, to może być traktowane jako dowolny inny kolor.



Każda karta z cyfrą i kolorowym akcesorium występuje w talii 2 razy. Jokery (gwiazdki i białe akcesoria) występują w talii 1 raz.

CEL GRY

Zadaniem każdego gracza jest takie rozmieszczenie kart zwierząt na swojej planszeczce, aby zdobyć jak najwięcej punktów za widniejące na kartach pasujące cechy w rzędzie lub kolumnie, w których znajdują się 3 karty.

Ciekawostka!

Wiedzieliście, że zarówno alpaki, jak i spokrewnione z nimi lamy są przedstawicielami rodziny wielbłądowatych?



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie karty zwierząt. Na środku stołu wyłóżcie w rzędzie 6 odkrytych kart. Na końcu rzędu połóżcie pozostałe karty w zakrytym stosie. Zostawcie trochę miejsca na stos kart odrzuconych.



Każdy gracz otrzymuje plansztkę, po 3 żetony z koniczyną i 3 żetony z marchewką, a także jedną kartę zwierzęcia z zakrytego stosu. Jeśli tą kartą okaże się joker (karta z symbolem gwiazdki lub z białym akcesorium), należy pobrać kolejną kartę ze stosu, a jokera z powrotem do niego wtasować. Otrzymaną kartę należy położyć na dowolnym polu swojej planszki.



Żetony z punktami połóżcie w zasięgu wszystkich graczy. Niewykorzystane żetony przysmaków odłóżcie do pudełka.

Wybierzcie pierwszego gracza. Może to być na przykład osoba, która ostatnia widziała na żywo lamę lub alpakę. Następnie gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ciekawostka!

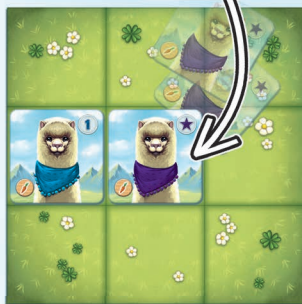
Przebywając w towarzystwie alpaki i lamy, lepiej ich nie stresować! Zdenerwowany osobnik może Was opluć nieprzyjemną w zapachu wydzieliną z żołądka! Warto też wspomnieć, że lamy denerwują się częściej i szybciej niż alpaki.



ROZGRYWKA

Aktywny gracz ma do wyboru jedną z **2 akcji**:

- 1) wybiera jedną z odkrytych kart zwierząt i **dokłada** ją do swojej planszeczki lub
- 2) rezygnuje z dobrania karty, dzięki czemu **może przesunąć** jedną z już wyłożonych na swojej planszeczce kart na inne, dowolne pole.



Jeśli gracz zdecydował się na pierwszą akcję, może w swojej turze dobrać jedną kartę. Jeżeli wybrał pierwszą kartę w rzędzie (czyli tę najbardziej oddaloną od zakrytego stosu kart), po prostu zabiera ją i dokłada do swojego stada, umieszczając ją na swojej planszeczce na dowolnym wolnym polu.



Jeśli jednak gracz chciałby dobrać inną kartę, musi najpierw zadbać o czekające w rzędzie zwierzęta, podarowując im odpowiednie przysmaki, a więc kładąc na pomijanych kartach odpowiednie żetony.

Jeśli na przykład na karcie, którą chciałby pominąć, widnieje wizerunek **lamy**, kładzie na tej karcie żeton z **koniczyną**, jeśli **alpaki** – z **marchewką**.

Uwaga!

Jeśli gracz nie posiada żetonu z odpowiednim przysmakiem, może zamiast tego położyć **dwa żetony** z marchewką na karcie lamy lub dwa żetony z koniczyną na karcie alpaki.



Gracz może pominąć dowolną liczbę kart w rzędzie, o ile ma dość żetonów przysmaków, by rozdać je wszystkim czekającym zwierzętom. Jeżeli na wybranej przez gracza karcie znajdują się jakiegokolwiek żetony przysmaków, położone tam we wcześniejszych turach, gracz zabiera te żetony do swoich zapasów – będzie mógł z nich skorzystać przy wyborze kart w przyszłych turach.



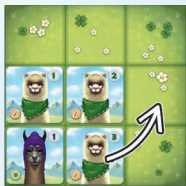
Uwaga!
W swoich zapasach gracz może mieć **maksymalnie 10 żetonów przysmaków**. Jeśli pobranie karty z żetonami spowodowałoby przekroczenie tej liczby, nadmiarowe żetony są odkładane na kolejną kartę w rzędzie. Jeżeli graczowi udało się pobrać ostatnią kartę w rzędzie, ewentualną nadwyżkę żetonów kładzie na nowo dokładanej karcie – zgodnie z informacją poniżej.

Jeśli gracz dobrał jedną kartę zwierzęcia, pozostałe karty w rzędzie są przesuwane o jedno miejsce w stronę przeciwną do zakrytego stosu kart, tak aby tuż przy nim powstało miejsce na dołożenie nowej karty. W przypadku wyczerpania się kart z zakrytego stosu, należy przetasować stos kart odrzuconych.



Przykład:

Paulinie zależy na karcie z wizerunkiem lamy z różową czapeczką, która jest czwartą kartą w rzędzie. Musi zatem położyć odpowiednie żetony przysmaków na wszystkich trzech pomijanych kartach. Na pierwszej karcie z lamą kładzie żeton koniczyny, na drugiej, z alpaką – żeton marchewki. Paulina nie ma już niestety żetonu z marchewką, aby położyć go na trzeciej pomijanej karcie (z alpaką), posiada jednak jeszcze kilka żetonów z koniczyną, dlatego na kolejnej pomijanej karcie z alpaką kładzie dwa żetony koniczyny, po czym dobiera wybraną, czwartą kartę z rzędu i umieszcza ją na swojej planszeczce.



Raz położonej na planszeczce karty nie można przesuwac, chyba że gracz wykorzysta do tego **drugą z dostępnych akcji**, kosztem dobrania nowej karty zwierzęcia.

Jeżeli gracz zdecydował się na drugą akcję, może w swojej turze **przesunąć jedną z już wyłożonych na swojej planszeczce kart** na inne, dowolne pole.

Po wykonaniu akcji przez aktywnego gracza swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

PUNKTACJA

W momencie położenia na swojej planszeczce **trzeciej karty** do **rzędu** lub **kolumny** należy sprawdzić, czy karty te łączą się chociaż **jedną z trzech cech**:



- występuje na nich **to samo zwierzę**
lub



- występuje na nich **akcesorium w takim samym kolorze** (nie muszą to być trzy czapeczki ani trzy chustki, wystarczy, że mają ten sam kolor)
lub



- występuje na nich **ta sama cyfra** lub **ciąg następujących po sobie cyfr** (w kolejności rosnącej lub malejącej, np. 1-2-3 lub 4-3-2).

Jeśli którykolwiek z powyższych warunków zostaje spełniony (zarówno w wyniku pierwszej jak i drugiej akcji), za taki rząd lub kolumnę natychmiast przyznawane są punkty. Ich liczba jest zależna od tego, ile cech wspólnych występuje na punktujących kartach:



- jeśli tylko **1 cecha** (np. są to trzy karty z alpakami) – gracz zdobywa **2 punkty**,



- jeśli **2 cechy** (np. są to trzy karty z alpakami i dodatkowo każda z nich ma chustkę tego samego koloru) – gracz zdobywa **4 punkty**,



- jeśli **3 cechy** (np. są to trzy karty z alpakami z chustkami tego samego koloru i na dwóch z nich widnieje cyfra 2, a na trzeciej symbol gwiazdki, zastępujący dowolną cyfrę) – gracz zdobywa **6 punktów**.

Gracz pobiera żeton punktów odpowiadające wartością uzyskanemu wynikowi.

Uwaga!

Pamiętajcie, że akcesorium w białym kolorze zastępuje dowolny inny kolor, a gwiazdka zastępuje każdą inną cyfrę!



Może się zdarzyć, że w momencie dokładania karty na plansztkę gracze uda się zakończyć zarówno rząd, jak i kolumnę – wówczas otrzyma punkty z obu z nich.

Ukończony rząd lub kolumnę, **za które gracz otrzymał punkty**, zbiera się z plansztki i odkłada na **stos kart odrzuconych**. Jeżeli po dołożeniu trzeciej karty do rzędu lub kolumny nie został spełniony warunek punktowania, karty te pozostają na swoim miejscu i będą mogły być punktowane w przyszłych turach.



Jeżeli kartą, która powoduje punktowanie zarówno rzędu, jak i kolumny, jest **karta jokera**, gracz w momencie jej położenia musi oznajmić, jaki kolor/wartość ona przyjmuje, i zastosować ten wybór do punktowania tak rzędu, jak i kolumny.



Przykład:

Adam dołożył na swoją plansztkę kartę z lamą w zielonej czapeczce i z gwiazdką. Ponieważ karta ta łączy się aż **dwoma cechami** z innymi kartami w tym rzędzie (występują tu 3 karty z lamami, a na dwóch z nich widnieje cyfra 1 – co oznacza, że dokładana karta z gwiazdką również może przyjąć wartość 1 i dać graczowi dodatkowe punkty), Adam zdobywa **4 punkty**. Wykorzystane do zdobycia punktów karty zostają ściągnięte z plansztki i odłożone na stos kart odrzuconych.

Tomek dołożył na swoją plansztkę kartę z alpaką w białej chustce. Mimo że biały kolor pozwala mu zastąpić dowolny inny kolor, nie zdobywa punktów za ten rząd (i nie ściąga go z plansztki), ponieważ karty zwierząt w tym rzędzie nie łączą się żadną cechą.



Ciekawostka!

Spód kopyta alpaki stanowi miękka poduszka, dzięki czemu nie niszczą one pastwisk ani upraw jak inne kopytne zwierzęta.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie zdobycia przez jednego z graczy **18 lub więcej punktów**. W takim przypadku należy rozegrać rundę do końca, tak aby każdy z graczy miał taką samą liczbę tur (gra powinna zakończyć się na osobie siedzącej po prawej od pierwszego gracza).

Przeliczcie swoje żetony punktów. Wygrywa hodowca z największą liczbą punktów! W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu w zapasach zostało najwięcej żetonów z przysmakami. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Autor gry: Rita Modl

Opracowanie: Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

Ilustracje: Michał Ambrzykowski

Opracowanie graficzne: Kamila Mrozek-Zielińska, Tatiana Korbut

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Podziękowania:

Autorka gry dziękuje wszystkim testerom,
a zwłaszcza rodzinie Ruff oraz członkom grupy
Seeshaupter z Monachium.

02600

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

