

ALPAKA



8+



2-4



30+

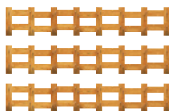
SPIELREGEL



32 weiße
Alpakas
(8 verschiedene
Sets aus 4 Karten)



48 braune
Alpakas
(12 verschiedene
Sets aus 4 Karten)



16 Gehege-
Plättchen



1 Startspieler-
Holzfigur



24 Crias*



4 adlige
Alpakas



4 Alpaka-
Snobs



16 „Gehege im
Bau“-Karten



4 Übersichts-
karte



1 Comic-Karte
(wird nicht im Spiel
verwendet)

* Ein Alpaca-Baby wird Cria genannt, aus dem Spanischen für „Jungtier“.

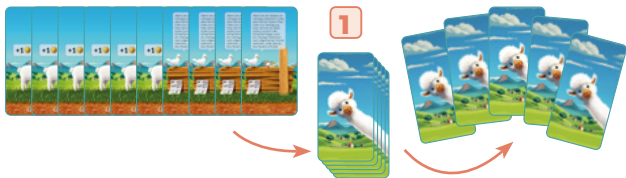
SPIELZIEL

Werde zum besten Alpaka-Hirten, indem du dein Deck mit verschiedenen Alpakas ausbaust und deren Fähigkeiten geschickt kombinierst!

Alpaka ist ein Deckbau-Spiel, bei dem du dein persönliches Deck laufend mit neuen Alpakas ergänzt und sie nach und nach in deine Gehege beförderst, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Optimize dein Deck, baue Gehege für deine Alpakas und nutze ihre Fähigkeiten zum besten Zeitpunkt. Sammle aber nicht zu lange, nur im Gehege bringen die Alpakas am Ende auch wertvolle Punkte!

SPIELVORBEREITUNG

1. Gebt jedem Spieler ein Start-Deck mit folgenden Karten: **4 „Gehege im Bau“-Karten + 6 Cria-Karten**. Mischt jeweils euer Start-Deck, platziert es als verdeckten Nachziehstapel vor euch und zieht davon eine Starthand von 5 Karten. Lasst daneben genügend Platz für die Auslage von 8 Alpaka-Karten und euren persönlichen Ablagestapel. Etwaig verbleibende „Gehege im Bau“- und Cria-Karten legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.



2. Bildet eine Auslage in der Tischmitte (ab hier **Marktplatz** genannt), bestehend aus 12 Stapeln:
- Ein Stapel von den **4 adligen Alpakas**
 - Ein Stapel von den **4 Alpaka-Snobs**
 - 6 Stapel von **braunen Alpakas** (jeweils 4 identische Karten)
 - 4 Stapel von **weißen Alpakas** (jeweils 4 identische Karten)

Für eure erste Partie empfehlen wir die rechts abgebildeten Alpakas. In weiteren Partien ist es euch überlassen, ob ihr sie zufällig bestimmt oder frei wählt, solange ihr die oben genannte Anzahl einhält.

Achtung: Die adligen Alpakas und die Alpaka-Snobs müssen in jeder Partie mit dabei sein.

Sortiert die Stapel ihrem Wert (die Zahl auf dem Schild unten rechts) entsprechend von oben nach unten absteigend im Marktplatz. Lasst darunter etwas Platz für freigelassene Cria-Karten (siehe „Alpakas freilassen“, S. 7).

3. Legt die Gehege-Plättchen als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar bereit.
4. Der Spieler, der zuletzt ein Alpaka gesehen hat, beginnt und erhält das Startspieler-Alpaka.

Kartenübersicht

1. Fähigkeit beim Ausspielen
2. Gehege-Fähigkeit
3. Einkommen
4. Wert
5. Name

(Für eine detaillierte Beschreibung aller Alpaka-Karten siehe „Kartenliste“, S. 12.)



Marktplatz

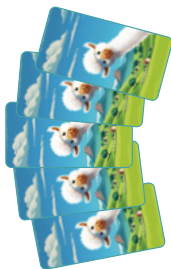
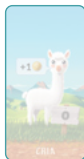
2

offener
Ablagestapel



4

Nachziehstapel



Handkarten

Gehegebereich

Spielbereich

Spielbereich

Gehegebereich

Handkarten



Nachziehstapel



offener
Ablagestapel



3

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Spieler mit dem Startspieler-Alpaka spielt ihr der Reihe nach im Uhrzeigersinn. In jedem Zug können folgende Aktionen **in einer beliebigen Reihenfolge** durchgeführt werden:

- **Mehrmals pro Zug:** Alpaka-Fähigkeiten nutzen
- **Einmal pro Zug:** Ein Alpaka kaufen
- **Einmal pro Zug:** Ein Alpaka im Gehege platzieren

Wenn ein Spieler keine Aktionen mehr durchführen kann oder will, legt er alle ausgespielten Alpakas sowie alle verbleibenden Karten auf seiner Hand offen auf seinen persönlichen Ablagestapel und zieht wieder eine neue Hand von 5 Karten. Damit endet sein Zug.

Achtung: Wenn ein Spieler eine Karte ziehen müsste, sein Nachziehstapel aber leer ist, wird sein persönlicher Ablagestapel **sofort** gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Falls sich keine Karten in seinem Ablagestapel befinden, können keine weiteren Karten gezogen werden.

ALPAKA-FÄHIGKEITEN NUTZEN

Mehrmals pro Zug darfst du Alpakas ausspielen, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Wenn du die Fähigkeit eines Alpakas nutzen willst, legst du es in deinen Spielbereich und befolgst die Anweisungen im hellblau hinterlegten Kasten auf der Karte. Danach darfst du weitere Alpaka-Fähigkeiten nutzen oder eine der anderen Aktionen ausführen.

Achtung: Wenn du ein Alpaka ausspielst, um seine Fähigkeit zu nutzen, darfst du seine Münzen nicht verwenden, um ein Alpaka zu kaufen (siehe "Ein Alpaka kaufen", S. 8) und umgekehrt. Ausgespielte Alpakas werden erst am Ende des Zuges offen auf deinen Ablagestapel gelegt.

Alpakas freilassen

Einige Fähigkeiten fordern dich auf, ein Alpaka freizulassen. Wenn du ein Alpaka freilässt, legst du es zurück auf den entsprechenden Stapel auf dem Marktplatz. Ist der Stapel leer, legst du das Alpaka an eine beliebige freie Stelle auf dem Marktplatz.

Hinweise:

- Du darfst auch erneut Alpakas ausspielen, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, nachdem du ein Alpaka gekauft oder im Gehege platziert hast, selbst wenn du davor (oder dazwischen) bereits andere Alpakas zu diesem Zweck ausgespielt hast.
- Gehege-Fähigkeiten sind dunkelblau hinterlegt und sind nur aktiv, wenn das entsprechende Alpaka in einem Gehege platziert ist, nicht, wenn du es ausspielst.
- Wenn eine Fähigkeit eines Alpakas den Spielregeln widerspricht, hat die Fähigkeit immer Vorrang.
- Für eine ausführliche Liste aller Alpaka-Fähigkeiten, siehe „Kartenliste“, S. 12.

Beispiel: Chloé spielt in ihrem Zug einen Konsument aus, um seine Fähigkeit zu nutzen. Damit gibt sie die Möglichkeit auf, dessen 2 Einkommen zum Kauf eines Alpakas zu nutzen, darf dafür aber die restlichen Karten auf ihrer Hand auf ihren Ablagestapel legen und eine neue Hand von 5 Karten ziehen.

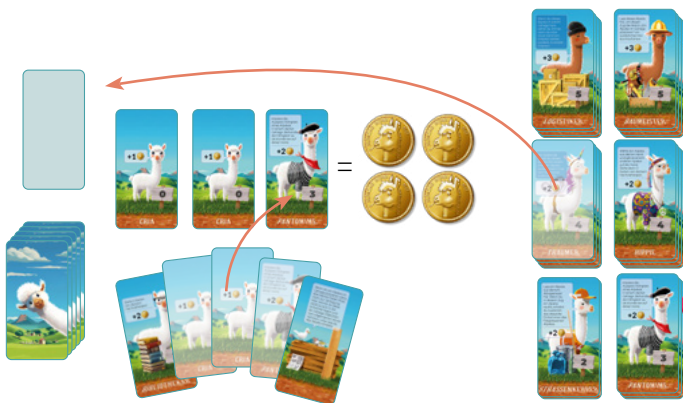


EIN ALPAKA KAUFEN

Einmal pro Zug darfst du beliebig viele Alpakas ausspielen, um mit ihrem Einkommen **ein** Alpaka vom Marktplatz zu kaufen. Dafür legst du diese Alpakas in deinen Spielbereich und zählst alle Münzen auf ihnen zusammen. Dann nimmst du dir ein Alpaka vom Marktplatz, dessen Wert gleich oder kleiner als diese Anzahl ist. Der Wert eines Alpakas ist als Zahl auf dem Holzschild aufgeführt. Das gekaufte Alpaka legst du direkt offen auf deinen persönlichen Ablagestapel.

Achtung: Wie schon auf S. 6 erwähnt, darfst du Alpakas entweder ausspielen, um ein Alpaka zu kaufen oder um ihre Fähigkeiten zu nutzen, nie beides. Ausgespielte Alpakas werden erst am Ende des Zuges offen auf deinen Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Alex spielt 2 Crias und 1 Pantomime aus und hat damit 4 Münzen, mit denen er ein Alpaka kaufen kann. Er entscheidet sich für einen Träumer. Dann legt er den Träumer auf seinen Ablagestapel.



EIN ALPAKA IM GEHEGE PLATZIEREN

Einmal pro Zug darfst du **ein** Alpaka in einem deiner Gehege platzieren, indem du die entsprechende Alpaka-Karte aus deiner Hand wie abgebildet unter ein Gehege-Plättchen schiebst. Ein Alpaka in einem Gehege kann nicht mehr für sein Einkommen oder seine Ausspiel-Fähigkeit genutzt werden, etwaige Gehege-Fähigkeiten sind nun jedoch aktiv.



Dabei sind folgende Regeln zu befolgen:

1. Es darf **kein Alpaka mit dem gleichen Namen** bereits in deinen Gehegen liegen.
2. Es muss **ein Gehege mit genügend verfügbarem Platz** vorhanden sein. Jedes Gehege hat Platz für **maximal zwei** Alpakas. Ist kein Platz mehr vorhanden, musst du zuerst ein neues Gehege bauen (siehe „Ein Gehege bauen“, weiter unten).
3. Sowohl Alpakas als auch Gehege müssen **immer von links nach rechts** hinzugefügt werden. Einmal in einem Gehege platziert, darf ein Alpaka nicht mehr bewegt werden, außer eine Fähigkeit fordert dich dazu auf.

Ein Gehege bauen

Um ein Gehege zu bauen, musst du ...

1. eine „Gehege im Bau“-Karte aus deiner Hand ausspielen und zurück in die Schachtel legen.
2. ein Gehege-Plättchen vom allgemeinen Vorrat nehmen und rechts neben dein letztes Gehege legen (das erste Gehege legst du in den Gehegebereich neben deinem Nachziehstapel).
3. ein Alpaka auf der Hand haben, das du in diesem Gehege platzieren willst und dieses sofort unter dieses Gehege-Plättchen schieben.

Achtung: Du darfst kein Gehege bauen, wenn dein zuletzt gebautes Gehege noch Platz für ein Alpaka hat.

Beispiel: Chloé will einen Buchhalter im Gehege platzieren, hat aber keine freien Plätze zur Verfügung. Sie hat jedoch eine „Gehege im Bau“-Karte auf der Hand, die sie zurück in die Schachtel legt, um ein Gehege-Plättchen vom Vorrat zu nehmen und neben ihr bestehendes Gehege zu legen. Dann schiebt sie den Buchhalter darunter und hat noch einen freien Platz für ein weiteres Alpaka.



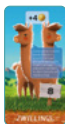
SPIELENDE

Sobald ein Spieler sein viertes Gehege komplett gefüllt hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt, dann endet das Spiel. Handelt etwaige Alpaka-Fähigkeiten ab, die bei Spielende ausgelöst werden (Träumer und Guerilla) und zählt dann die Werte der Alpakas in euren Gehegen zusammen.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt das Spiel! Im Falle eines Gleichstands, gewinnt von den Beteiligten derjenige, der mehr Alpakas in seinen Gehegen hat. Im Falle eines weiteren Gleichstands gewinnt von den Beteiligten derjenige mit dem wertvollsten Alpaka. Ist auch das gleich, gewinnt von den Beteiligten derjenige, der mehr Karten in seinem Ablage- und Nachziehstapel hat. Steht auch da Unentschieden, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Beispiel: Chloé platziert das zweite Alpaka in ihrem vierten Gehege und löst damit das Spielende aus. Alex kommt noch einmal zum Zug, da Chloé begonnen hat, schafft es aber nicht, sein viertes Gehege noch zu füllen. Da weder Träumer noch Guerilla in dieser Partie verwendet wurden, zählen sie beide die Werte ihrer Alpakas zusammen: Chloé hat 36 Punkte erzielt ($0 + 4 + 8 + 2 + 4 + 6 + 12$), Alex hat trotz einem Gehege weniger 39 Punkte erzielt ($2 + 5 + 5 + 7 + 12 + 8$) und gewinnt das Spiel!

Chloé



Alex



KARTENLISTE

Hier folgt eine vollständige Beschreibung aller Karten, ihrem Wert nach aufsteigend geordnet:



Gehege im Bau

Wert: -

Einkommen: -

Fähigkeit: Dieses Gehege muss noch gebaut werden. Wenn du ein Alpaka im Gehege platzieren willst, aber keinen freien Platz mehr zur Verfügung hast, kannst du diese Karte zurück in die Schachtel legen und ein Gehege-Plättchen vom allgemeinen Vorrat nehmen, unter das du das Alpaka schiebst.



Cria

Wert: -

Einkommen: +1

Fähigkeit: Dieses Alpaka hat keine Fähigkeit.



Snob

Wert: -

Einkommen: +2

Fähigkeit: Um dieses Alpaka zu kaufen benötigst du kein Einkommen, stattdessen musst du 2 Alpakas aus deiner Hand freilassen. Snobs sind ein guter Weg, Alpakas loszuwerden, die du nicht mehr willst, sind aber 0 Punkte wert, wenn du sie in einem Gehege platzierst.



Bibliothekar

Wert: 2

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Ziehe 2 Karten von deinem Nachziehstapel.



Konsument

Wert: 2

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Wirf deine Handkarten ab und ziehe eine neue Hand von 5 Karten. Diese Aktion darf nur als erste Aktion in deinem Zug genutzt werden.



Straßenkehrer

Wert: 2

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Lass ein Alpaka aus deinem Ablagestapel frei.

Wenn du in diesem Zug ein Alpaka kaufst, erhältst du zusätzlich das doppelte Einkommen des freigelassenen Alpakas.



Guerilla

Wert: 3

Einkommen: +2

Gehege-Fähigkeit: Bei Spielende erhältst du für jedes Set aus zwei beliebigen Alpakas (außer Crias) in deinem Nachzieh- und Ablagestapel zusätzlich +1 Punkt.



Pantomime

Wert: 3

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Kopiere die Ausspiel-Fähigkeit eines Alpakas in einem deiner Gehege. Behandle die Fähigkeit so, als stünde sie auf dieser Karte.



Abenteurer

Wert: 4

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Durchsuche deinen Nachziehstapel nach einem Alpaka deiner Wahl und nimm es auf deine Hand, bevor du deinen Nachziehstapel mischst. Dein Ablagestapel ist davon nicht betroffen. Falls du keinen Nachziehstapel hast, wenn du diese Karte ausspielst, darfst du deinen Ablagestapel nicht mischen, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



Hippie

Wert: 4

Einkommen: +2

Ausspiel-Fähigkeit: Wähle ein Alpaka aus deiner Hand und gib es einem anderen Spieler auf die Hand. Ziehe dann 3 Karten von deinem Nachziehstapel.



Träumer

Wert: 4

Einkommen: +2

Gehege-Fähigkeit: Bei Spielende musst du dieses Alpaka falls möglich mit einem anderen Alpaka (außer einem Cria) vom Marktplatz austauschen. Befindet sich dieses Alpaka im Gehege mehrerer Spieler führt derjenige Spieler den Austausch als Erster durch, bei dem dieses Alpaka am weitesten links liegt. Wenn dabei Gleichstand besteht, folgt ihr der Zugreihenfolge.



Buchhalter

Wert: 5

Einkommen: +3

Gehege-Fähigkeit: Wenn du dieses Alpaka in einem Gehege hast, kostet dich der Kauf aller Alpakas 1 weniger.



Baumeister

Wert: 5

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Lass dieses Alpaka frei, um diesen Zug die Aktion „Ein Alpaka im Gehege platzieren“ ein zusätzliches Mal durchzuführen.



Logistiker

Wert: 5

Einkommen: +3

Gehege-Fähigkeit: Wenn du dieses Alpaka in einem Gehege hast, ziehst du immer, wenn du eine neue Hand von 5 Karten ziehen würdest, 6 anstatt 5 Karten (beispielsweise am Ende deines Zuges).



Nervösling

Wert: 6

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Bestimme eine zufällige Karte auf der Hand jedes anderen Spielers, die sie abwerfen und auf ihren Ablagestapel legen müssen.



Holzfäller

Wert: 6

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Zeige deine Hand offen vor. Hast du keine „Gehege im Bau“-Karte auf der Hand, darfst du 3 Karten von deinem Nachziehstapel ziehen.



Rocker

Wert: 6

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Platziere dieses Alpaka in einem beliebigen Gehege mit einem freien Platz (auch einem gegnerischen; diese Aktion zählt nicht als „Ein Alpaka im Gehege platzieren“).

Gehege-Fähigkeit: Bei Spielende hat das Alpaka im gleichen Gehege einen Wert von 0.



Feilscher

Wert: 7

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Lass ein Alpaka aus deiner Hand frei und wähle dann ein anderes Alpaka im Marktplatz, dessen Wert bis zu 2 höher ist als der des freigelassenen Alpakas. Nimm das gewählte Alpaka auf deine Hand (zählt nicht als „Ein Alpaka kaufen“).



Partyplaner

Wert: 7

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Wenn du in diesem Zug ein Alpaka kaufst, darfst du es direkt auf deine Hand nehmen, statt es auf deinen Ablagestapel zu legen.



Wikinger

Wert: 7

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Lass dieses Alpaka frei. Alle anderen Spieler müssen das wertvollste Alpaka auf ihrer Hand freilassen.



Ticketverkäufer

Wert: 8

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Tausche ein Alpaka deiner Wahl aus deiner Hand gegen ein Alpaka deiner Wahl in einem deiner Gehege aus, beachte dabei aber die normalen Gehegeregeln (zählt nicht als „Ein Alpaka im Gehege platzieren“).



Zwillinge

Wert: 8

Einkommen: +4

Gehege-Fähigkeit: Wenn dieses Alpaka in einem Gehege liegt, zählt es als zwei Alpakas. Diese Karte nimmt beide Plätze in einem Gehege ein und darf nicht in ein Gehege platziert werden, in dem bereits ein Alpaka liegt. Sollte im zuletzt gebauten Gehege noch ein Platz verfügbar sein, darfst du für die Zwillinge ein neues Gehege bauen und sie darin platzieren. Fülle den leeren Platz im vorhergehenden Gehege mit dem nächsten Alpaka, das du im Gehege platzierst.



Akademiker

Wert: 8

Einkommen: +3

Ausspiel-Fähigkeit: Lass dieses Alpaka frei, um nach diesem Zug einmalig einen Extrazug zu erhalten. Es ist nicht möglich, in diesem Zug oder im Extrazug weitere Extrazüge zu erhalten.



König/Königin/Prinz/Prinzessin

Wert: 12

Einkommen: -

Fähigkeit: Diese Alpakas haben keine Fähigkeiten, sie sind aber sehr viel Wert und du kannst mehrere davon in deinen Gehegen platzieren, weil sie alle unterschiedliche Namen haben.



Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Unter Lizenz von:

GateOnGames
www.gateongames.com

Alpaca ©2025 Zerosem S.R.L.
Via per Camaiore, 2 55064
San Martino in Freddana (LU) - Italia

Autor: Christian Giove
Illustration: Stefano Tartarotti
Entwicklung: Christian Giove
Supervision: Mario Cortese
Grafik: Margherita Cagnola,
Martina Marzulli
Zusätzliches Bildmaterial: Freepik.com

Game Factory Version © 2025
Grafik: Pierre Lippuner
Redaktion: Lorenz Vollenweider



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

