

# ALPACA



**REGOLAMENTO**

# ALPACA

Ammettiamolo: tutti amano gli alpaca.

E chi dice di non amarli? Beh, mente.

Pensateci bene... sono degli adorabili, morbidi, irresistibili batuffoli saltellanti. Non opponete alcuna resistenza: il mondo ha bisogno di più alpaca, ed è compito vostro soddisfare questa richiesta!

## COMPONENTI



24 carte  
alpaca  
Cucciolo



4 carte  
alpaca  
Nobile



4 carte  
alpaca  
Snob



16 carte  
Recinto in  
costruzione

1 carta  
fumetto

1 carta  
riepilogo

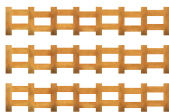
Questo  
regolamento



32 carte  
alpaca bianchi



48 carte  
alpaca marroni



16 tessere  
Recinto  
(+ 2 di riserva)



1 miniatura  
alpaca per  
il primo  
giocatore

(20 mazzetti di alpaca diversi,  
da 4 carte l'uno)

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

In questo gioco avrete la possibilità di diventare i migliori allevatori di alpaca in circolazione! Per questo motivo, la vostra sfida consiste nel creare l'allevamento con gli alpaca di maggior valore.



### RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Un primo grazie va a Madre Natura, per aver creato gli alpaca così belli e morbidi: questo gioco, con al loro posto qualcos'altro (branzini, cavalli, topi, commercialisti piacentini), sarebbe stato meno appagante per gli occhi. Il secondo grazie va al mitico Tartarotti, che con il suo tratto è riuscito a mettere in risalto l'eleganza degli alpaca, nonché la loro palese versatilità professionale. Un terzo, immenso, grazie va ai tanti playtester che hanno provato questo gioco e mi hanno permesso di migliorarlo sempre di più: Alessandra Di Graziano, Andrea Barbasso, Angelica Ciciarelli, Anteo Imperato, Antonello "Rocky" Roccazzella, Aurora Longo, Beatrice Fresia, Cristina Beligni, Dario Odde, Federico Princiotto, Francesca "Bonsy" Bonsignore, Francesco Chironna, Giampiero Puglisi, Giorgio Insigna, Ivette Marchese, Linda Pilla, Luca Trevisani, Ludovico Maldarizzi, Luigi "Bigio" Cecchi, Nadia Ficco, Paola "Bonny" Cifani, Paolo Capuzzo, Roberto Allocco, Sarah di Pietro, Silvia Todesco, Stefania Clori e Vitale Cancelliere.

### RICONOSCIMENTI

#### Edizioni GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) — [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Game Design:** Christian Giove

**Illustrazioni:** Stefano Tartarotti

**Sviluppo:** Christian Giove

**Supervisione:** Mario Cortese

**Grafica:** Margherita Cagnola

**Revisione:** Francesca Gherardi, Silvia Salis

**Risorse aggiuntive:** ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

Alpaca © 2023 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

GOO  
GATEONGAMES



Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



## PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore riceve un mazzo iniziale composto da **4 carte Recinto in costruzione + 6 carte Cucciolo**. Lo mescola, lo mette a faccia in giù vicino a sé e poi pesca **5 carte** per formare la sua mano iniziale. Le carte Cucciolo e Recinto in costruzione avanzate non serviranno in questa partita.
2. Create al centro del tavolo un'area (che di seguito sarà sempre definita come **Mercato**) che inizialmente dovrà contenere i seguenti **12 mazzetti** a faccia in su:
  - 1 mazzetto di carte Nobile
  - 1 mazzetto di carte Snob
  - 6 mazzetti di alpaca marroni
  - 4 mazzetti di alpaca bianchi

Ogni mazzetto è composto da **4 carte uguali**. L'unica eccezione è data dal mazzetto alpaca Nobile che contiene infatti **4 carte diverse**, seppur con gli stessi valori: Alpaking, Alpaqueen, Alpaprince e Alpaprincess.

Potete scegliere casualmente i mazzetti alpaca da inserire oppure deciderli a vostro piacimento a patto di mantenere sempre la quantità di alpaca marroni e bianchi sopraindicata. Snob e Nobili, invece, **devono sempre esserci**. In base ai mazzetti utilizzati saranno possibili strategie sempre diverse. Vi consigliamo di posizionare i mazzetti nel Mercato ordinandoli secondo il loro valore (dal mazzetto più economico a quello più costoso). Infine, **lasciate uno spazio** che sarà riservato alle **carte Cucciolo**.

**2 giocatori:** se volete una sfida più serrata, a inizio partita rimuovete dal gioco un alpaca da ognuno dei 12 mazzetti.

3. Mettete le tessere Recinto in una riserva generale alla portata di tutti i giocatori.
4. Chi ha accarezzato un alpaca più di recente è il primo giocatore e ottiene la gloriosa **miniatura dell'alpaca**. Se nessuno ha mai accarezzato un alpaca, male! Molto male! Andate subito ad accarezzarne uno!



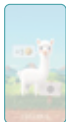
1



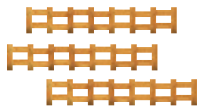
2



4



3



## Anatomia delle carte alpaca

Per una spiegazione approfondita di tutte le carte, vedere il paragrafo "Elenco delle carte" a pag. 12.

1. Abilità attiva
2. Abilità passiva
3. Monete
4. Valore
5. Nome



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante la partita i giocatori effettueranno i propri turni in senso orario. Ogni turno sarà possibile svolgere le seguenti azioni, in qualunque ordine:

1. Giocare alpaca per attivare le loro abilità.
2. Acquistare un alpaca (**massimo 1 volta per turno**).
3. Mettere un alpaca nell'Allevamento (**massimo 1 volta per turno**).

Quando un giocatore non può o non vuole più svolgere azioni, scarta tutte le carte che ha ancora in mano, mette nella pila degli scarti le carte giocate durante il turno (eccetto quelle dietro i Recinti) e poi pesca 5 nuove carte.

**Attenzione:** se, in qualsiasi momento, si deve pescare una carta ma il mazzo di pesca è terminato, vengono immediatamente mescolati gli eventuali scarti a formare un nuovo mazzo di pesca. Può succedere che non ci siano scarti da mescolare; in tal caso, non sarà possibile pescare ulteriori carte.

## I. GIOCARE ALPACA PER ATTIVARE LE LORO ABILITÀ

**Quante volte si vuole nel corso del turno**, è possibile giocare un alpaca dalla propria mano per attivare l'abilità descritta sulla carta. Alcune abilità contengono la dicitura "Liberami" o "Libera".

“**Liberare un alpaca**” significa che non va messo nei propri scarti, ma **torna nel suo mazzetto nel Mercato**.

**Abilità passive:** queste abilità si trovano sempre in un fumetto blu e diventano attive **solo dopo che l'alpaca è stato messo nel Recinto, non quando viene giocato**.

**Importante:** se un alpaca viene giocato per la sua abilità, non sarà possibile sfruttare le Monete 🍀 disegnate sulla carta per fare un acquisto durante il turno.

**Attenzione:** se l'abilità di un alpaca contraddice le regole del gioco, l'abilità ha sempre la priorità su queste ultime.

Per un ulteriore approfondimento sulle carte, fate riferimento al paragrafo “Elenco delle carte” a pag. 12.

**Esempio A:** durante il proprio turno Lidia gioca l'alpaca Consumista, rinunciando alle 2 Monete. In questo modo, però, potrà scartare tutte le altre carte della sua mano (ma non l'alpaca Consumista, che finirà negli scarti a fine turno, come tutte le carte giocate per abilità o Monete) e pescare 5 nuove carte.



## 2. ACQUISTARE UN ALPACA

**Una volta per turno**, in qualsiasi momento, è possibile acquistare un alpaca da uno dei mazzetti al centro del tavolo. Il costo di un alpaca è pari al suo valore, indicato in basso a destra sulla carta, all'interno del cartello di legno. Per acquistarlo, è necessario giocare uno o più alpaca dalla propria mano per un totale di Monete pari o superiore al costo dell'alpaca che si vuole acquistare. L'alpaca acquistato **va messo immediatamente nella pila degli scarti**.

**Importante:** se un alpaca viene giocato per acquistare, la sua eventuale abilità speciale non si attiva questo turno.

**Attenzione:** se si paga più del dovuto, non si ottiene indietro la differenza.

**Esempio B:** Alessandro decide di giocare 2 Cuccioli e 1 Mimo, per un totale di 4 Monete, perfette per acquistare il Sognatore. Alessandro, quindi, mette il Sognatore appena acquistato in cima alla sua pila degli scarti.





### 3. METTERE UN ALPACA NELL'ALLEVAMENTO

**Una volta per turno**, in qualsiasi momento è possibile mettere un alpaca nel proprio Allevamento, rispettando queste condizioni:

1. **Non devono esserci alpaca con lo stesso nome** nel proprio Allevamento.
2. Deve esserci **un Recinto con abbastanza spazio libero** (vedi "Costruire un Recinto" più avanti).
3. Nel proprio Allevamento, sia i Recinti che le carte alpaca inserite dietro di essi vanno sempre **aggiunti da sinistra verso destra**. Una volta che un Alpaca è stato posizionato in un Recinto, non potrà più essere spostato.

**Allevamento:** è l'insieme degli alpaca nei propri i Recinti.

Per mettere un alpaca in un Recinto con uno spazio libero, si prende la carta alpaca desiderata dalla propria mano e la si infila dietro la tessera Recinto, in modo che la parte con il nome resti visibile. Un alpaca dietro il Recinto non può più essere giocato per attivare la sua abilità oppure per usufruire delle sue Monete. Se però l'alpaca ha un'abilità passiva (nel fumetto blu), diventa attiva.

**Attenzione:** sebbene sia possibile dedurre il valore di un Allevamento altrui, i punteggi sono segreti. Non si può quindi chiedere a un giocatore né di spostare i suoi Recinti, né di dire il suo attuale punteggio.

**Importante:** ogni Recinto contiene al massimo 2 alpaca; se non c'è spazio libero, o non c'è nessun Recinto in gioco, è necessario prima costruire un nuovo Recinto.

#### Costruire un Recinto

Per costruire un Recinto durante il proprio turno si deve:

1. Rimuovere dal gioco una carta Recinto in costruzione presente nella propria mano.
2. Prendere una tessera Recinto dalla riserva e metterla davanti a sé, accanto a eventuali altre tessere Recinto piene già presenti.

**Attenzione:** è permesso costruire un Recinto solo quando si deve mettere un alpaca nel proprio Allevamento e manca lo spazio nei propri Recinti per farlo. **Non è possibile costruire un Recinto e lasciarlo vuoto.**

**Esempio C:** Lidia vuole mettere il contabile in un Recinto, ma non ha spazi liberi. In mano ha anche una carta Recinto in costruzione. Decide dunque di rimuovere quest'ultima dal gioco e prendere una tessera Recinto dalla riserva generale. Ora che ha un Recinto libero, può mettere dietro di esso il Contabile e le avanza anche uno spazio per un futuro alpaca. Finché avrà spazio, non potrà costruire altri Recinti.



## FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore ha riempito completamente il suo **quarto Recinto**, inizia la fase finale: la partita continua fino alla fine del turno dell'ultimo giocatore, cioè quello seduto a destra di chi possiede la miniatura dell'alpaca.

**Importante:** se l'ultimo giocatore riempie il suo quarto Recinto per primo, la partita termina immediatamente.

A questo punto, è possibile spostare le tessere Recinto per sommare i punti vittoria che si trovano in basso a destra in ogni carta, nei cartelli in legno (sono pari al costo d'acquisto dell'alpaca).

**Attenzione:** alcuni alpaca potrebbero avere abilità che si attivano alla fine della partita; controllate sempre la descrizione delle vostre carte.

Il giocatore con il maggior numero totale di punti vittoria è il vincitore! **In caso di parità**, vince chi ha più alpaca nei Recinti. In caso di ulteriore parità, vince chi ha l'alpaca di maggior valore nei Recinti e, se il pareggio persiste, vince chi ha più carte nel mazzo (scarti inclusi). Se a questo punto si è ancora in parità, si condivide la vittoria, perché il mondo degli alpaca è un mondo bello.

**Esempio D:** Lidia riempie l'ultimo spazio del suo quarto Recinto con un alpaca, innescando la fine della partita. Alessandro ha ancora un turno disponibile, ma non riesce comunque a posizionare il suo quarto Recinto. A questo punto, entrambi spostano i rispettivi Recinti e contano i punti indicati dalle proprie carte: Lidia totalizza 36 punti ( $0+4+8+2+4+6+12$ ), ma Alessandro, nonostante abbia solo tre recinti, ne totalizza 39 ( $2+5+5+7+12+8$ ) e vince la partita.

### Lidia



### Alessandro



## ELENCO DELLE PAROLE CHIAVE

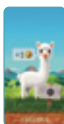
---

- **Pescare:** prendere la carta in cima al mazzo di pesca.
- **Liberare:** rimettere un alpaca nella sua pila all'interno del Mercato.
- **Scartare:** mettere una carta in cima alla pila degli scarti.
- **Rivelare:** mostrare una o più carte agli altri giocatori.

## ELENCO DELLE CARTE

---

Di seguito, la descrizione completa di tutte le carte alpaca, in ordine di valore.



**Cucciolo** - Il piccolo alpaca non possiede nessuna abilità. L'alpaca Cucciolo fa parte del mazzo iniziale di ciascun giocatore, ma è possibile che nel corso della partita venga liberato. In quel caso, andrà messo nello spazio lasciato libero nel corso della preparazione (vedere "Preparazione della partita" a pag. 4). Da quel momento, sarà possibile acquistarlo dal Mercato seguendo le normali regole: quindi vi costerà 0. In ogni caso, conta come un acquisto ai fini del limite di acquisti nel turno.



**Recinto in costruzione** - Questo Recinto deve ancora essere costruito! Se dovete mettere un alpaca nel vostro Allevamento, ma non avete Recinti liberi, rimuovete questa carta dal gioco e prendete una tessera Recinto dalla riserva generale. Mettetela davanti a voi, sempre rispettando l'ordine di posizionamento da sinistra a destra, e usatela per il vostro Allevamento.



**Bibliotecario** - Sssst! Pescate pure 2 carte in più dal vostro mazzo e aggiungetele alla mano *ma... a bassa voce!*



**Consumista** - *A tutti gli amanti degli acquisti impulsivi, super offerta!* Durante il vostro turno, come prima azione, scartate ciò che rimane della vostra mano e pescate una nuova mano di carte !



**Spazzino** - Per una corretta pulizia degli ambienti, rimettete nel Mercato 1 alpaca presente nella vostra pila degli scarti. Controllate le sue Monete e raddoppiatene il valore: potrete aggiungerle alle Monete che userete in questo turno per acquistare dal Mercato!



**Combattente** - Sono un combattente per la libertà degli alpaca, e continuerò la mia battaglia anche da dietro il Recinto! A fine partita otterrete +1 punto per ogni 2 alpaca rimasti nel vostro mazzo, esclusi i Cuccioli.



**Mimo** - Sono veramente bravissimo a mimare gli altri alpaca! Pensate: posso copiare esattamente l'abilità speciale di un altro alpaca che si trova nel vostro Recinto. Tutti gli effetti dell'abilità copiata si applicano a me come se fossero scritti sulla mia carta: per esempio, se l'abilità copiata è "Liberami per..." sono io a essere messo di nuovo nel Mercato.



**Esploratore** - Amanti dell'avventura, a me! Cercate l'alpaca che preferite nel vostro mazzo di pesca e aggiungetelo alla vostra mano, poi rimescolate il mazzo di pesca (ma NON la pila degli scarti!). Quando mi giocate, se non avete alpaca nel mazzo di pesca, NON potete rimescolare gli scarti per crearne uno nuovo.



**Pacifista** - Siate generosi con il prossimo, verrete ricompensati! Regalate un alpaca a scelta dalla vostra mano, mettendolo nella mano di un avversario. Questi avrà più potere di acquisto nel suo turno, ma voi potrete pescare 3 carte! Sono perfetto per ripulire il vostro mazzo dalle carte alpaca che non volete più.



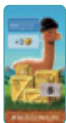
**Sognatore** - Amo sognare perché so che, desiderandolo, potrò fare qualsiasi cosa. Se sono nel Recinto, a fine partita dovete sostituirmi con un altro alpaca a vostra scelta tra quelli che rimangono nel Mercato, escluso il Cucciolo. Se più giocatori hanno me nel Recinto, lo scambio avviene in base a chi mi ha messo prima nel proprio Allevamento (cioè il giocatore che mi ha messo più a sinistra nei suoi Recinti); a parità di posizione, si sceglie in ordine di turno. Lo scambio è obbligatorio, anche se gli unici alpaca ancora disponibili fossero di valore inferiore. Se non ci fossero abbastanza alpaca validi per tutti, lo scambio avviene seguendo l'ordine indicato fino a esaurimento degli alpaca nel Mercato.



**Contabile** - *La matematica non è un'opinione e saper gestire bene le finanze dell'Allevamento è fondamentale; quindi, sappiate che, se sono nel Recinto, gli alpaca che acquisterete vi costeranno -1 Moneta. Mi raccomando, contate bene!*



**Falegname** - *Per tutti i truciolii! Io sono un vero esperto di Recinti. Rimettetemi nel Mercato e, in cambio, questo turno potrete mettere un alpaca in più nel vostro Recinto.*



**Magazziniere** - *Una faticaccia, ma ne varrà la pena, vedrete: se sono nel Recinto, infatti, ogni volta che finirete il vostro turno, o dovrete pescare una nuova mano di carte per qualsiasi motivo, potrete pescare 6 carte invece delle solite 5!*



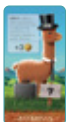
**Ansioso** - *Dicono che l'ansia sia contagiosa. Ma io sono tranquillo, davvero! Non c'è alcun bisogno di agitarsi! Andrà tutto bene. Forse. Quando mi giocate, tutti i giocatori scartano una carta a caso dalla loro mano ma... fate in fretta!*



**Boscaiolo** - *Adoro l'odore della legna tagliata la mattina presto! Se avete bisogno di fare assi di legno per i vostri Recinti, io sono la scelta giusta. Rivelate la vostra mano agli altri giocatori: se non ci sono carte Recinto, allora potete pescare 3 carte.*



**Chiassoso** - *Chi vi dice che sono fastidioso lo dice solo per invidia. Io sono un compagno di Recinto perfetto. Mettetemi in un qualsiasi Recinto libero, vostro oppure di un avversario. Vanno rispettate le normali regole dei Recinti, quindi non ci può essere più di un Chiassoso in un Allevamento. Una volta nel Recinto, l'alpaca che sarà insieme a me a fine partita varrà 0 punti! Chissà perché?*



**Affarista** - *Fidatevi della mia esperienza da imprenditore e seguite i miei consigli: rimettete un alpaca dalla vostra mano nel Mercato, poi sempre dal Mercato scegliete un nuovo alpaca che costi fino a +2 Monete rispetto a quello appena liberato. Questo è uno scambio e non un acquisto, quindi, nel vostro turno, potrete anche acquistare un alpaca.*



**Festaiolo** - Sono un vero animale da festa e mi piace avere tanti amici! Se mi giocate, quando in questo turno acquisite un alpaca, esso andrà nella vostra mano e non nella pila degli scarti come al solito!



**Vichingo** - Per Odino! Lasciatemi libero e scatenerò l'inferno! Se mi rimettete nel Mercato, anche tutti gli altri giocatori dovranno a loro volta rimettere nel Mercato l'alpaca di maggior valore che hanno in mano (se in mano ai giocatori ci fossero più alpaca di maggior valore, sceglie chi scarta). Ovviamente un alpaca liberato per l'abilità del Vichingo non applica eventuali abilità "liberami" di quell'alpaca.



**Bigliettaio** - Per favore, rispettate la fila! Scambiate un alpaca a vostra scelta dalla vostra mano con un alpaca (sempre a vostra scelta) che si trova in un vostro Recinto e fatelo rispettando le normali regole dei Recinti. Questo è uno scambio, quindi, nel vostro turno, potrete ancora mettere un alpaca in un Recinto.



**Gemelli** - No, non ci vedete doppio, siamo proprio due! Pertanto, se siamo nel Recinto, dovrete contarci come 2 alpaca. Questo significa che, anche se siamo in una carta sola, occupiamo un intero Recinto. Non potete metterci in un Recinto in cui sia già presente un altro alpaca, ma in questo caso potete subito costruire un nuovo Recinto tutto per noi.



**Laureato** - Finalmente ce l'ho fatta! Rimettetemi nel Mercato, e in cambio vi permetterò di fare 1 turno in più dopo aver finito quello in corso. Non vorrete mica finire fuoricorso! Si tratta di un turno completo, quindi, dopo aver finito le vostre azioni, scarterete il resto della mano e tutte le carte giocate, pescherete una nuova mano di carte e poi... toccherà di nuovo a voi!



**Alpaking/Alpaqueen/Alpaprince/Alpaprincess** - Questi prestigiosi alpaca di sangue nobile non hanno abilità particolari, ma vi ricompenseranno con grande prestigio e molti punti vittoria a fine partita. E la cosa bella è che, in accordo con le normali regole, potete avere più alpaca Nobili nel vostro Recinto, perché hanno tutti nomi diversi... ma scoprirete che sono molto ambiti.



**Snob** - Per acquistare questo alpaca con la puzza sotto il naso, invece di spendere Monete, rimettete nel Mercato 2 carte alpaca dalla vostra mano. Lo Snob è un ottimo modo per ripulire il vostro mazzo dalle carte alpaca che non volete più, ma se lo metterete in un Recinto, varrà 0 punti.

## FLUSSO DI GIOCO

---

Le seguenti azioni possono essere svolte in qualunque ordine:

### 1. **Giocare alpaca per attivare le loro abilità.**

Potete giocare davanti a voi un alpaca dalla mano per attivarne l'abilità. Gli alpaca con abilità passive non possono essere usati in questo modo: le loro abilità diventano attive solo dopo averli messi nell'Allevamento.

### 2. **Acquistare un alpaca (massimo 1 volta per turno).**

Potete prendere un alpaca dal Mercato, giocando davanti a voi uno o più alpaca dalla mano fino ad avere almeno tante Monete quanto il suo valore. L'alpaca acquistato viene immediatamente messo negli scarti.

### 3. **Mettere un alpaca nell'Allevamento (massimo 1 volta per turno).**

Potete giocare un alpaca dalla mano e infilarlo dietro a un Recinto che abbia spazio libero. Se non avete abbastanza spazio, dovete prima costruire un nuovo Recinto.

#### **Costruire un nuovo Recinto**

Solo se non c'è spazio nell'Allevamento per il nuovo alpaca, è possibile costruire un Recinto nuovo, rimuovendo dal gioco una carta Recinto in costruzione nella propria mano.

Quando non potete o non volete più svolgere azioni, scartate tutte le carte ancora in mano e quelle che avete giocato che non siano in un Recinto, poi pescate 5 nuove carte.

## INDICE ANALITICO

---

Abilità passive	7
Acquistare un alpaca	8
Anatomia delle carte	6
Costruire un Recinto	9
Elenco carte	12
Fine partita	10
Giocare un alpaca	6
Mettere un alpaca nell'Allevamento	9
Parole chiave	12
Preparazione	4
Spareggio	11
Svolgimento della partita	6

