

# LLAMAS & ALPACAS SPIELANLEITUNG



6+



2-4



20min



### Wissen für Charakterköpfe

Alpakas sehen Lamas zwar ähnlich, sind aber viel kleiner als diese. Außerdem haben sie einen runderen Kopf und kleinere Ohren. Alpakas sind Herdentiere, während Lamas eher Einzelgänger sind. Manchmal werden Lamas jedoch aufgrund ihres Charakters zur Bewachung von Alpakaherden herangezogen, da sie etwas angriffslustiger sind.



## DIE TIERKARTEN

Auf jeder Karte findet ihr das Bild eines Tieres (Alpaka oder Lama) **A**, ein Zahlen- oder Sternensymbol (das für eine beliebige Zahl stehen kann) **B**, ein Futtersymbol (Karotte für Alpakas und Klee für Lamas) **C** und ein farbiges Kleidungsstück, das es dem professionellen Züchter ermöglicht, die Tiere der Herde zu unterscheiden (Halstuch für Alpakas und Mütze für Lamas) **D**. Ist das Kleidungsstück weiß, kann es als Joker für ein Kleidungsstück beliebiger Farbe eingesetzt werden.



Auf den Tierkarten, ab jetzt vereinfacht Tiere genannt, kommen pro Tierart (Lama bzw. Alpaka) jeweils 4 verschiedene Zahlen und Farben vor. Die sich daraus ergebenden 16 Kombinationsmöglichkeiten gibt es je zweimal. Außerdem gibt es pro Tierart 8 Tiere, die einmalig für ein bestimmtes Merkmal (Zahl oder Kleidungsstück) einen Joker aufweisen.

### Wissen für Kamelflüsterer

Wusstet ihr, dass sowohl Alpakas als auch Lamas zur Familie der Kamele gehören?



## SPIELZIEL

Auf eurem 3x3-Spielertableau versucht ihr, eure Tiere so zu platzieren, dass ihr horizontal oder senkrecht Dreierreihen bildet, in denen alle Tiere (bis zu drei) gemeinsame Merkmale aufweisen. Je mehr gemeinsame Merkmale ihr in einer Reihe zu vereinen schafft, umso mehr Siegpunkte sind euch gewiss.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Tiere und legt 6 Tiere offen in einer Reihe in die Tischmitte. Platziert rechts daneben die übrigen Tiere als verdeckten Nachziehstapel. Lasst rechts vom Nachziehstapel etwas Platz für den Ablagestapel.



Jeder von euch nimmt sich ein Spielertableau (ab jetzt Weide genannt), je 3 Klee- und Karottenchips und zieht ein Tier vom Nachziehstapel. Dieses legt ihr auf ein beliebiges Feld eurer Weide. Achtung: Sollte dieses Tier bei einem Merkmal einen Joker haben (Sternsymbol oder weißes Kleidungsstück), zieht ihr ein neues Tier und mischt das Tier mit Joker zurück in den Nachziehstapel.



Legt die Siegpunktmarker als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar bereit.  
Legt die nicht verwendeten Futterchips zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt ein Huftier gestreichelt hat, wird Startspieler.  
Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

### Wissen für Streichelzoologen

Wenn ihr Alpakas oder Lamas begegnet, bereitet ihnen lieber keinen Stress! Ein aufgeregtes Tier könnte euch nämlich mit unangenehm riechenden Magensekreten bespucken! Lamas werden übrigens häufiger und schneller nervös als Alpakas.



## SPIELABLAUF

Als aktiver Spieler führst du **eine von 2 Aktionen** aus:

- 1) nimm** ein Tier aus der Auslage und lege es auf deine Weide, oder
- 2) verzichte** darauf, ein Tier aus der Auslage zu nehmen, und **versetze** ein Tier auf deiner Weide auf ein anderes Feld.



Wenn ihr **Aktion 1** ausführt, dürft ihr in eurem Zug **eines** der sechs ausliegenden Tiere nehmen. Wenn ihr das **erste Tier der Auslage** nehmt (d.h. das Tier, das am weitesten vom Nachziehstapel entfernt ist), nehmt ihr einfach dieses Tier und platziert es auf einem beliebigen freien Feld auf eurer Weide.



Möchtet ihr ein Tier von **Position 2 bis 6** der Auslage nehmen, müsst ihr zunächst die davor befindlichen Tiere füttern, indem ihr auf die ausgelassenen Tiere jeweils einen entsprechenden Futterchip aus eurem Vorrat legt.

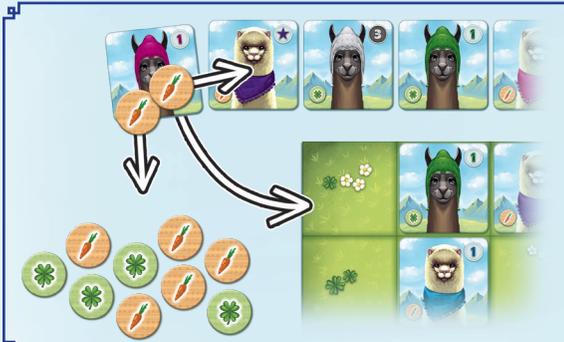
Überspringt ihr zum Beispiel ein **Lama**, legt ihr einen **Klee** auf das Lama. Überspringt ihr ein **Alpaka** legt ihr eine **Karotte** auf das Alpaka.

Kein passendes Futter dabei?

Habt ihr keinen Futterchip der passenden Sorte, könnt ihr stattdessen zwei Futterchips der anderen Sorte auf das übersprungene Tier legen.



Ihr könnt so bis zu fünf Tiere der Auslage überspringen, wenn ihr den übersprungenen Tieren genug Futter gebt. Liegen auf dem genommenen Tier ein oder mehrere Futterchips, erhaltet ihr diese und stockt damit euren Vorrat an Futterchips wieder auf.



**Achtung Obergrenze:**  
Ihr dürft **maximal 10 Futterchips** in eurem Vorrat haben. Wenn ihr ein Tier mit Futterchips darauf nehmt und die Obergrenze eures Futtervorrats erreicht ist, legt ihr alle überschüssigen Chips auf dem gewählten Tier auf das nächste Tier in der Reihe (also rechts davon). Nehmt ihr in einem solchen Fall das letzte (also ganz rechte) Tier in der Auslage, zieht ihr vom Nachziehstapel ein neues Tier, legt es offen auf die frei gewordene Position und platziert die überschüssigen Futterchips auf dem neuen Tier.

Sobald ihr ein Tier auf eurer Weide platziert habt, könnt ihr es nur noch mit **Aktion 2)** auf ein anderes Feld versetzen.

Nachdem ihr ein Tier genommen und auf eurer Weide platziert habt, rückt ihr die Tiere rechts von der entstandenen Lücke in der Auslage auf. Dann zieht ihr ein neues Tier vom Nachziehstapel und legt es offen auf die letzte Position (also ganz rechts). Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



*Beispiel:*

*Paulina möchte das Lama mit rosa Mütze, das auf Position 4 liegt. Sie muss auf alle drei übersprungenen Tiere die entsprechenden Futterchips legen. Sie legt einen Klee auf das erste Tier (Lama) und eine Karotte auf das zweite Tier (Alpaka). Paulina hat leider keine Karotten mehr, die sie auf das dritte übersprungene Tier (Alpaka) legen könnte. Aber sie hat noch Klee, also legt sie zweimal Klee auf das nächste übersprungene Tier (Alpaka). Dann nimmt sie das vierte Tier und legt es auf ihre Weide.*



Wenn ihr **Aktion 2)** ausführt, dürft ihr ein Tier auf eurer Weide auf ein anderes freies Feld versetzen.

Nachdem der aktive Spieler eine Aktion ausgeführt hat, spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

## WERTUNG

Sobald auf eurer Weide **3 Tiere in einer Reihe liegen (Zeile oder Spalte)**, überprüft ihr, ob alle Tiere dieser Reihe mindestens ein gemeinsames Merkmal (oder mehr) haben:



- **dieselbe Tierart** (nur Lamas oder nur Alpakas),  
oder



- **dieselbe Farbe des Kleidungsstücks** (egal, ob nur Halstücher oder nur Mützen oder eine Mischung aus Halstüchern und Mützen),  
oder



- **dieselbe Zahl** (z. B. 1-1-1) **oder Zahlen in auf- bzw. absteigender Reihenfolge** (z. B. 1-2-3 oder 4-3-2, aber nicht 1-3-2)

Wenn ihr mit Aktion 1) oder 2) eine Dreierreihe mit mindestens einem gemeinsamen Merkmal gebildet habt, wertet ihr diese Reihe sofort. Je nachdem, wie viele gemeinsame Merkmale alle drei Tiere dieser Reihe haben, erhaltet ihr Siegpunkte:



- **1 gemeinsames Merkmal** gibt **2 Punkte** (z.B. drei Alpakas),



- **2 gemeinsame Merkmale** geben **4 Punkte** (z.B. drei Alpakas, die zusätzlich dreimal das Kleidungsstück Halstuch derselben Farbe tragen),



- **3 gemeinsame Merkmale** geben **6 Punkte** (z. B. drei Alpakas mit Halstüchern derselben Farbe, wobei zwei Alpakas die Zahl 2 haben und das dritte einen Stern, der für die Zahl 2 steht).

Nehmt euch Siegpunktmarker in Höhe eurer erzielten Punkte.

Nutzt die Jokerfunktion gut für eure Planung:  
Ein weißes Kleidungsstück ersetzt jede andere Farbe und ein Stern jede andere Zahl!



Schafft ihr es, durch das Legen oder Versetzen eines Tiers zwei Reihen (also Zeile und Spalte) auf einmal zu vervollständigen, wertet ihr beide Reihen gleichzeitig und erhaltet entsprechend Punkte für beide Dreierreihen.

Die **Tiere gewerteter Reihen** entfernt ihr von eurer Weide und legt sie **auf den Ablagestapel** (rechts vom Nachziehstapel). Liegen drei Tiere in einer Reihe ohne auch nur ein einziges gemeinsames Merkmal zu haben, bleiben sie auf der Weide liegen. Ihr könnt diese Tiere ggf. später noch werten.



Vervollständigt ihr mit einem **Joker** zwei Reihen auf einmal, müsst ihr **für beide Reihen zugleich** festlegen, für welche Farbe bzw. Zahl dieser Joker stehen soll.

Zwei Beispiele:



Adam legt ein Lama mit grüner Mütze und Stern auf seine Weide. Da dieses Lama **zwei Merkmale** mit den anderen Karten in dieser Zeile gemeinsam hat (drei Lamas und die Zahl 1 – der hinzugefügte Stern steht für die Zahl 1), erhält Adam **4 Punkte**. Nachdem er sich die entsprechenden Siegpunktmarker genommen hat, entfernt er die gewerteten Tiere von seiner Weide und legt sie auf den Ablagestapel.

Tom legt ein Alpaka mit weißem Halstuch auf seine Weide. Obwohl dieses Halstuch eine beliebige Farbe annehmen kann, kann Tom diese Zeile nicht werten, weil alle drei Tiere dieser Reihe kein einziges gemeinsames Merkmal haben. (Also erhält Tom keine Siegpunktmarker und **entfernt keine Tiere** von seiner Weide.)



#### Wissen für Weideexperten

Die Unterseite des Alpakahufs ist weich gepolstert, so dass Alpakas nicht wie andere Huftiere Weideflächen oder Feldfrüchte zertrampeln.

## SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, wenn jemand von euch **18 oder mehr Punkte** gesammelt hat. In diesem Fall spielt ihr die Runde noch zu Ende, so dass jeder von euch gleich oft am Zug gewesen ist. (Wer rechts vom Startspieler sitzt führt also den letzten Zug durch).

Vergleicht eure Siegpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Futterchips besitzt. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnen die beteiligten Spieler gemeinsam.

**Autorin:** Rita Modl

**Entwicklung:** Paulina Kortas, Adam Bukowski,  
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak

**Illustration:** Michał Ambrzykowski

**Grafik:** Kamila Mrozek-Zielińska

**Technische Entwicklung:** Grzegorz Traczykowski

**Übersetzung:** E. de Haan

### Danksagung:

Die Autorin dankt allen fleißigen Testern, insbesondere Familie Ruff, sowie den Münchner und Seeshaupter Spielgruppen.

02546

TREFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

