

ALPINA

Luc Rémond Crocotame



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasujcie karty parku krajobrazowego. Dobierzcie losową kartę z kozicą i połóżcie ją na środku stołu. Jest ona częścią układu **25 kart (5 na 5)**, który będziecie tworzyć w trakcie gry.
2. Rozdajcie każdemu graczowi po 6 kart. Gracze biorą swoje karty na rękę, nie pokazując ich przeciwnikom. Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.

3. Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiednią liczbę znaczników turystów, zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba graczy	Liczba znaczników turystów
2	8
3	5
4	4

W dowolny sposób wybierzcie osobę, która rozpocznie grę (np. losując znacznik turysty). Tury rozgrywa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

JAK GRAĆ?

W SWOJEJ TURZE:

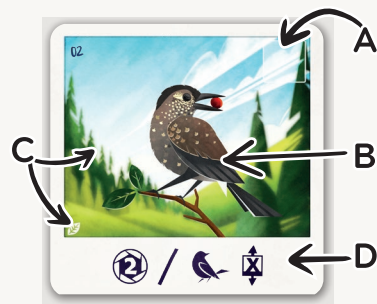
1. Zagraj kartę (obowiązkowo).

2. Połóż turystę (opcjonalnie).

3. Dobierz kartę (obowiązkowo).

ZAWARTOŚĆ

- 56 kart • 32 znaczniki turystów
- 4 znaczniki punktacji • Instrukcja



A. Miejsce na znacznik turysty

B. Rodzaj zwierzęcia

- ▶ orzechówka zwyczajna
- ▶ kozica północna
- ▶ żaba trawna

C. Rodzaj krajobrazu

- ▶ góry
- ▶ jezioro
- ▶ las

D. Warunki punktowania

OPIS GRY

Wybierz się na wędrowkę po słynnym Szwajcarskim Parku Narodowym. Wysyłaj turystów po fotografie zwierząt na tle różnych krajobrazów i realizuj warunki z kart zapewniające punkty na koniec gry. Czy uda Ci się odpowiednio uchwycić piękno parku i jego mieszkańców?

Zdobądź jak najwięcej punktów zwycięstwa i wygraj!

Przykład: Gracz żółty i fioletowy zdobyli tyle samo punktów. Ponieważ gracz fioletowy rozgrywał swoje tury po graczach żółtym, to on zostaje zwycięzcą.

1 - ZAGRAJ KARTĘ (OBOWIĄZKOWO)

W swojej turze musisz zagrać kartę z ręki i umieścić ją na środku stołu (w tworzonym układzie 5 na 5 kart), przestrzegając następujących zasad:

- Zagrywając kartę, połóż ją na stole w tej samej pozycji, w jakiej znajdują się wszystkie pozostałe karty (nie wolno ci jej obracać).
- Zagrana karta musi stanowić część układu 5 na 5 kart i musi przylegać krawędzią do co najmniej jednej innej karty (Uwaga: Karty nie przylegają do siebie po skosie/rogami). Nie wolno ci dołożyć karty w taki sposób, by utworzyła szósty rząd lub kolumnę bądź zakryła inną kartę.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrzywka kończy się, gdy zostanie dołożona 25 karta do układu na stole. Gracz, który to zrobił, kończy swoją turę, po czym następuje podliczenie punktów.

Jak liczyć punkty? Każdy gracz sumuje punkty zdobyte za karty, na

2 - POŁÓŻ TURYSTĘ (OPCJONALNIE)

Jeśli chcesz, możesz położyć jeden ze swoich znaczników turystów na karcie, którą właśnie zagrałeś **lub** na dowolnej innej karcie, która z nią sąsiaduje (poziomo lub pionowo), pod warunkiem, że nie ma na niej innego znacznika turysty. **Pamiętaj**, że na każdej karcie może znajdować się tylko jeden znacznik turysty.

3 - DOBIERZ KARTĘ (OBOWIĄZKOWO)

Dobierz kartę ze stosu, by znów mieć na ręce 6 kart.

których znajdują się jego znaczniki turystów. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który był dalej w kolejności rozgrywania tur.

Przykład podliczania punktów:

gracze punktują kolejno swoje znaczniki turystów (tylko w swoim kolorze), zaczynając od lewego, górnego rogu:

Czerwony:
 $4+6+5+5=20$ punktów

Żółty:
 $9+4+4+6=23$ punkty

Fioletowy:
 $8+6+5+4=23$ punkty

Jasnoniebieski:
 $4+4+5+6=19$ punktów



PUNKTOWANIE

Gracz otrzymuje punkty za każdą kartę, na której znajduje się znacznik turysty w jego kolorze. Liczba punktów z każdej karty uzależniona jest od wielu zmiennych i sytuacji na stole.

Uwaga: Jeżeli zasady nie mówią inaczej, rozpatrywana karta nie liczy się do warunku punktowania (tzn. nie uwzględnia się jej przy ustalaniu liczby punktów).

Niektóre karty dają punkty bezwarunkowo (symbol punktów na tle kawałka taśmy), ale większość wymaga spełnienia określonych wymogów (liczba punktów zależy od tego, w jakim stopniu spełnione są warunki określone na danej karcie).

W zależności od gatunku zwierzęcia, poszczególne karty punktuje w nieco inny sposób:

- ▶ orzechówka zwyczajna punktuje za inne zwierzęta;
- ▶ kozica północna punktuje za liczbę znaczników turystów;
- ▶ żaba trawna punktuje za rodzaje krajobrazów.

ZLICZANIE PUNKTÓW:

Aby ułatwić sobie zliczanie punktów, użyj znacznika punktacji i krawędzi pudełka, na którym znajduje się tor punktacji. Przesuwaj znacznik wzdłuż toru, dodając punkty za kolejne karty, na których masz swoje znaczniki turystów.



Otrzymujesz 1 punkt (bezwarunkowo) + 1 punkt za każdą orzechówkę w tym samym rzędzie i tej samej kolumnie, co ta karta.



Otrzymujesz 2 punkty za każdy inny typ zwierzęcia (niezależnie od krajobrazu) na prawo od tej karty (w tym samym rzędzie).



Otrzymujesz 2 punkty za każdy inny typ krajobrazu (niezależnie od zwierzęcia) na lewo od tej karty (w tym samym rzędzie).



Otrzymujesz 2 punkty za każdą orzechówkę w tym samym rzędzie, co ta karta.



Otrzymujesz 2 punkty za każdą orzechówkę w tej samej kolumnie, co ta karta.



Otrzymujesz 2 punkty (bezwarunkowo) + 1 punkt za każdą kozicę znajdującą się wokół tej karty.



Otrzymujesz 2 punkty za każde jezioro sąsiadujące z tą kartą poziomo i pionowo.



Otrzymujesz 1 punkt za każdy znacznik turysty (dowolnego koloru) w tej samej kolumnie nad tą kartą.



Otrzymujesz 1 punkt za każdy znacznik turysty (dowolnego koloru) leżący na karcie kozicy (wliczając także znacznik na tej karcie).



Otrzymujesz 1 punkt za każdy znacznik turysty (dowolnego koloru) leżący na karcie lasu.



Otrzymujesz 1 punkt za każdą orzechówkę połączoną z tą kartą.

Uwaga: określenie „połączony” oznacza nieprzerwany ciąg sąsiadujących ze sobą kart (poziomo lub pionowo), które łączą się z tą kartą.

SZWAJCARSKI PARK NARODOWY I JĘZYK ROMANSZ

Szwajcarski Park Narodowy założono w 1914 roku. Jest to najstarszy park krajobrazowy w Alpach i jedyny w Szwajcarii. Leży w kantonie Gryzoniu nieopodal regionu Zernez. Oficjalnym językiem urzędowym tej części Szwajcarii jest romansz – używa go 0,5% populacji kraju (ok. 43 tys. osób). Dla porównania, zgodnie z danymi z 2019 roku: 62,6% Szwajcarów mówi po niemiecku, 22,9% po francusku, a 8,2% po włosku.

Wybraliśmy taki temat gry, ponieważ chcieliśmy zwrócić uwagę na naturalne bogactwo flory i fauny tego regionu, a jednocześnie rzucić nieco światła na język, który nie jest zbyt znany nawet w samej Szwajcarii.

Zwierzęta pojawiające się na kartach są ozdobą tego chronionego obszaru. Orzechówka zwyczajna znajduje się w herbie parku, kozica jest symbolem Alp, zaś żabę trawną można spotkać zarówno w lasach, jak i na alpejskich łąkach, dzięki czemu pasowała do wszystkich trzech krajobrazów prezentowanych w grze.

Kierownik produkcji:
Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Wojciech Pietras

Tłumaczenie:
Łukasz Matecki

Konsultacja i redakcja:
Magdalena Honkisz-Cała, Grupa MV

