

ALPINA

Luc Rémond Crocotame



VORBEREITUNG

1. Wählt zufällig 1 Karte mit einer Gämse darauf und legt sie in den Spielbereich. Dies ist die Startkarte für das 5×5-Raster aus 25 Karten, das ihr im Laufe der Partie aufbauen werdet. Mischt die übrigen Karten.
2. Teilt allen je 6 Karten aus. Schaut euch eure Handkarten an, aber haltet sie vor den anderen geheim. Bildet aus den übrigen Karten einen Zugstapel.

3. Nehmt euch jeweils alle Wanderfiguren einer Farbe, wie unten vorgegeben:

Personenanzahl	Anzahl von Wanderfiguren
2	8
3	5
4	4

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Führt eure Züge im Uhrzeigersinn aus.

SPIELABLAUF

MACHE IN DEINEM ZUG FOLGENDES :

1. Spiele eine Karte aus (verpflichtend)

2. Platziere eine Wanderfigur (optional)

3. Ziehe eine Karte (verpflichtend)

1 - SPIELE EINE KART E AUS

In deinem Zug musst du nach folgenden Regeln eine Karte von deiner Hand in das Raster im Spielbereich legen:

Du musst sie in der gleichen Ausrichtung (horizontal oder vertikal) wie die anderen Karten auf ein leeres Feld des 5×5-Rasters legen.

Du musst sie orthogonal (links, rechts, oben oder unten, aber nicht diagonal) angrenzend an eine bereits ausliegende Karte anlegen.

Du darfst keine 6. Zeile oder Spalte damit bilden.

2 - PLATZIERE EINE WANDERFIGUR

Du darfst 1 deiner Wanderfiguren auf der Karte platzieren, die du gespielt hast, oder auf eine Karte, die daran orthogonal angrenzt.

Es kann immer nur 1 Wanderfigur auf einer Karte stehen.

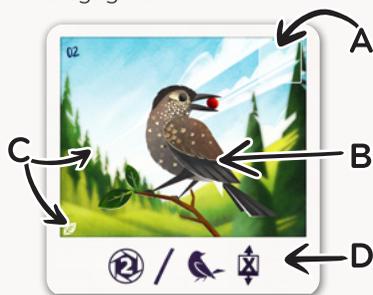


3- ZIEHE EINE KART E

Ziehe 1 Karte, sodass du wieder 6 auf der Hand hast.

MATERIAL

- 56 Karten
- 32 Wanderfiguren
- 4 Siegfiguren



A. Ort für Wanderfigur

B. Tierart

- ▶ Tannenhäher
- ▶ Gämse
- ▶ Grasfrosch

C. Landschaftsart

- ▶ Berg
- ▶ See
- ▶ Wald

D. Bedingung für Siegpunkte

ZIEL DES SPIELS

Erhalte die meisten Siegpunkte, indem du deine Wanderfiguren strategisch auf den Karten platzierst.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald ihr die 25. Karte ins Raster gelegt habt. Wer die letzte Karte legt, beendet noch den letzten Spielzug. Um eure Siegpunkte zu ermitteln, zählt ihr die Punkte zusammen, die euch jede

eurer Wanderfiguren einbringt. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran Beteiligten, wer in der Zugreihenfolge später dran ist.

In diesem Beispiel sehen die Siegpunkte wie folgt aus (Wanderfiguren von oben nach unten und links nach rechts gewertet):

Rot erhält
4+6+5+5
= 20 Punkte

Gelb erhält
9+4+4+6
= 23 Punkte

Lila erhält
8+6+5+4
= 23 Punkte

Hellblau erhält
4+4+5+6
= 19 Punkte



In diesem Beispiel gewinnt Lila, weil es in der Zugreihenfolge nach Gelb folgt.

SCHLUSSWERTUNG

Ihr könnt eine Karte nur werten, wenn darauf eine eurer Wanderfiguren steht. Nur so kommt ihr an Siegpunkte. Aber es gibt eine Besonderheit: Sofern die Karte es nicht anders vorgibt, zählt diese selbst bei der Wertung nicht mit. Sie gibt nur die Wertungsbedingung vor.

Auf einigen Karten gibt es garantierte Siegpunkte: Ihr bekommt die Punkte mit dem beige Hintergrund immer.

Und es gibt abhängige Siegpunkte: Ihr bekommt unterschiedliche Siegpunkte, abhängig von bestimmten Kriterien.

Während der Schlusswertung bringt euch jede Tierart auf unterschiedliche Weise Siegpunkte ein:

- ▶ Der Tannenhäher bringt Punkte basierend auf anderen Tierarten im Raster ein.
- ▶ Die Gämse bringt Punkte basierend auf den Wanderfiguren ein.
- ▶ Der Grasfrosch bringt Punkte basierend auf den Landschaftsarten im Raster ein.

SIEGPUNKTE ZÄHLEN:

Zählt eure Punkte und zieht eure Siegfigur entsprechend auf der Siegpunkteleiste entlang. Ermittelt jeweils eure Gesamtpunktzahl.



In diesem Beispiel erhältst du 1 garantierten Siegpunkt + 1 weiteren Siegpunkt für jeden Tannenhäher in derselben Zeile und Spalte wie diese Karte.



2 Siegpunkte für jede unterschiedliche Tierart (unabhängig von der Landschaft) rechts von dieser Karte (in derselben Zeile).



2 Siegpunkte für jede unterschiedliche Landschaftsart (unabhängig von der Tierart) links von dieser Karte (in derselben Zeile).



2 Siegpunkte für jeden Tannenhäher in derselben Zeile wie diese Karte.



2 Siegpunkte für jeden Tannenhäher in derselben Spalte wie diese Karte.



2 garantierte Siegpunkte + 1 Siegpunkt für jede Gämse, die orthogonal oder diagonal an diese Karte angrenzt.



2 Siegpunkte für jeden See, der orthogonal an diese Karte angrenzt.



2 Siegpunkte für jede Wanderfigur (unabhängig von ihrer Farbe) auf Karten unterhalb dieser Karte in derselben Spalte.



1 Siegpunkt für jede Wanderfigur (unabhängig von ihrer Farbe) auf einer Karte mit Gämse, **diese Karte eingeschlossen**.



1 Siegpunkt für jede Wanderfigur (unabhängig von ihrer Farbe) auf einer Karte mit Wald.



1 Siegpunkt für jeden Tannenhäher, der mit dieser Karte verbunden ist.

Verbunden bedeutet, dass diese Karte orthogonal mit Karten der geforderten Art verbunden sein muss (hier im Beispiel: mit dem Tannenhäher).

DER RÄTOROMANISCHE PARC NAZIUNAL SVIZZER

Der 1914 gegründete Parc Naziunal Svizzer ist der einzige Nationalpark in der Schweiz und gleichzeitig der älteste Nationalpark in den Alpen. Er befindet sich im Kanton Graubünden, in der Nähe von Zernez. Die Amtssprache in diesem Teil der Schweiz ist Rätoromanisch, das von 0,5 % der Bevölkerung gesprochen wird (im Vergleich zu 62,6 % Deutsch, 22,9 % Französisch und 8,2 % Italienisch, Stand 2019). Das entspricht 42.875 Menschen.

Wir haben dieses Thema gewählt, um einen Ort von natürlicher Schönheit zu präsentieren, der reich an Flora und Fauna ist, aber auch um eine Sprache zu beleuchten, die selbst in der Schweiz wenig bekannt ist.

Wir haben uns auch für Tiere entschieden, die in diesem Schutzgebiet zu finden sind. Der Tannenhäher ist das Symbol des Parks und war daher eine naheliegende Wahl. Wir wollten auch ein Säugetier dabei haben. In einem anderen unserer Spiele gibt es bereits Mufflonschafe, also wählten wir die Gämse als Symbol für diese Alpenregion. Wir wollten ein breites Spektrum an biologischen Klassen einbeziehen, also konnten wir für unser drittes und letztes Tier zwischen Reptilien, Amphibien und Fischen wählen (wobei wir bei der Kategorie Wirbeltiere blieben). Unser Kartendesign zeigt jedes Tier vor einem See-, Berg- oder Waldhintergrund, und wir wollten keinen Fisch, na ja ... außerhalb des Wassers abbilden. Eine Viper hätte es zwar auch getan, wäre aber optisch nicht so interessant gewesen wie andere Optionen. Also entschieden wir uns für eine Amphibie: den Grasfrosch. Er kommt sowohl in den Alpenwäldern als auch auf den Weiden vor (und damit in den drei Landschaften unseres Spiels) und war damit die perfekte Wahl.