

# ALPINA

Luc Rémond Crocotame



## COMPONENTES

- 56 cartas
- 32 peones de excursionista
- 4 peones de victoria



### A. Espacio de excursionista

### B. Tipo de animal

- ▶ cascanueces común
- ▶ rebeco
- ▶ rana bermeja

### C. Tipo de paisaje

- ▶ montaña
- ▶ lago
- ▶ bosque

### D. Condición para punto de victoria

## OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener la mayor cantidad de puntos de victoria al colocar estratégicamente tus excursionistas en las cartas.

## PREPARACIÓN

1. Elige una carta de rebeco al azar y colócala en el centro de la mesa. Ésta será la carta inicial para la cuadrícula de 5x5 de 25 cartas que deberás construir a lo largo de la partida. Baraja el resto de las cartas.
2. Reparte 6 cartas a cada jugador. Todos deberán echarle un vistazo a su mano, sin revelársela a los demás. Las cartas restantes formarán el mazo de robo.

3. Toma el número de Peones de excursionista del color que elijas, tal y como se indica a continuación:

Número de jugadores	Número de peones de excursionista
2	8
3	5
4	4

Elige quién jugará primero de forma aleatoria.

## COMO JUGAR

### EN TU TURNO :

1. Juega una carta (obligatorio)

2. Coloca un excursionista (opcional)

3. Roba una carta (obligatorio)

### 1- JUEGA UNA CARTA

En tu turno, deberás jugar una carta de tu mano en la cuadrícula que formaremos en el medio de la mesa, siguiendo las siguientes reglas:

La carta deberá ser colocada en la misma orientación (de forma horizontal o vertical) que las demás cartas, en los espacios vacíos que forman una cuadrícula de 5x5.

Deberá ser colocada de forma ortogonal (a la izquierda, a la derecha, arriba o abajo, pero no diagonalmente) a la carta que se

haya jugado anteriormente.

No podrá formar una sexta fila o columna.

### 2- COLOCA UN EXCURSIONISTA

Si lo deseas, puedes colocar un peón de excursionista en la carta que has colocado o en una carta ortogonalmente adyacente.

Solo puede haber un peón por carta.



### 3- ROBA UNA CARTA

Roba hasta tener 6 cartas.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se coloca la carta número 25 en la cuadrícula. Quien esté jugando finaliza su turno. Suma los puntos que conseguiste por cada peón de excursionista para calcular la puntuación.

Gana quien tenga la puntuación más alta.

En caso de empate, quien esté más bajo en número de orden será el ganador.

En este ejemplo, las puntuaciones son las siguientes (puntuaremos los peones de excursionistas de arriba abajo y de izquierda a derecha):

Rojo sumó  
4+6+5+5  
= 20 puntos

Amarillo sumó  
9+4+4+6  
= 23 puntos

Morado sumó  
8+6+5+4  
= 23 puntos

Celeste sumó  
4+4+5+6  
= 19 puntos



En este ejemplo, el morado gana la partida, porque está más bajo en número de orden.

## PUNTUACIÓN

Obtienes puntos de victorias por cada carta en las que estén colocados tus peones de excursionista. A menos que se establezca de otra manera, la carta en la que está el peón no cuenta para su condición de puntos de victoria.

Algunas cartas tienen puntos de victoria garantizados (el número impreso sobre un fondo que simula un trozo de cinta), siempre obtendrás estos puntos) y otros tienen puntos de victoria condicionales (sumarás otra cantidad de puntos dependiendo del criterio).

Durante la puntuación final, cada tipo de animal ofrece una forma diferente de sumar puntos de victoria:

- ▶ El cascanueces común suma puntos según los demás animales en la cuadrícula.
- ▶ El rebeco suma puntos según los peones de excursionista.
- ▶ La rana bermeja suma puntos según los paisajes en la cuadrícula.

### SUMAR LOS PUNTOS:

Para llevar la cuenta de tus puntos durante la puntuación final, puedes usar el peón de victoria y el registro de puntuación ubicado en el borde de la caja. Mueve el peón extra a lo largo del registro mientras sumas los puntos de victoria de cada excursionista para calcular la puntuación total.



En este ejemplo, se suma 1 punto de victoria + 1 punto de victoria por cada cascanueces común en la misma fila y columna que esta carta.



2 puntos de victoria por cada animal diferente (sin importar el paisaje) a la derecha de esta carta (en la misma fila).



2 puntos de victoria por cada tipo de paisaje diferente (sin importar el animal) a la izquierda de esta carta (en la misma fila).



2 puntos de victoria por cada cascanueces común en la misma fila que esta carta.



2 puntos de victoria por cada cascanueces común en la misma columna que esta carta.



2 puntos de victoria + 1 punto de victoria por cada rebeco adyacente en las 8 cartas alrededor de esta.



2 puntos de victoria por cada lago ortogonalmente adyacente a esta carta.



2 puntos de victoria por cada peón de excursionista debajo de esta carta en la misma columna (sin importar el color).



1 punto de victoria por cada peón de excursionista (sin importar el color) en un rebeco, **incluido esta carta**.



1 punto de victoria por cada peón de excursionista (sin importar el color) en un bosque.



1 punto de victoria por cada cascanueces común conectado a esta carta.

*Conectado: unido a esta carta por un camino de cartas del mismo tipo conectado ortogonalmente.*

## PARQUE NACIONAL SUIZO Y ROMANCHE

Fundado en 1914 y el único parque nacional en Suiza, el Parque Nacional Suizo es también el parque nacional más antiguo de los Alpes. Se encuentra en el cantón de Grisones, cerca de Zernez. El lenguaje oficial de esta parte de Suiza es el romanche, que es el lenguaje principal del 0,5% de la población (comparado con el 62,6% de alemán, 22,9% de francés y 8,2% italiano, en 2019). Esto representa a 42.875 personas.

Elegimos este tema para representar un sitio de belleza natural, rico en flora y fauna, pero también para arrojar luz sobre un lenguaje poco conocido, incluso en Suiza.

También elegimos animales que pueden ser encontrados en esta área protegida.

El cascanueces común es el símbolo del parque y, por lo tanto, una elección obvia. También queríamos incluir un mamífero. Otro de nuestros juegos incluye al muflón, así que elegimos al rebeco como representante de las regiones alpinas. Queríamos incluir un rango diverso de clases biológicas, así que, para nuestro tercer y último animal, podíamos elegir entre reptiles, anfibios y peces (manteniéndonos en la categoría de vertebrados). El diseño de nuestra carta muestra a cada animal frente a un lago, montaña o bosque y no queríamos representar un pescado, pues... fuera del agua. Una serpiente podría haber sido suficiente, pero no hubiera sido tan interesante visualmente como las demás opciones. Así que nos decidimos por un anfibio: en concreto, la rana bermeja. Que se encuentra tanto en los bosques y los pastizales alpinos, y por tanto en los tres paisajes de nuestro juego. Era la elección perfecta.