

# ALPINA

Luc Rémond

Crocotame



## MATÉRIEL

- 56 cartes • 32 pions Randonneur
- 4 pions Victoire



### A. Emplacement randonneur

### B. Type d'animal

- ▶ cassenoix moucheté
- ▶ chamois
- ▶ grenouille rousse

### C. Type de paysage

- ▶ montagne
- ▶ lac
- ▶ forêt

### D. Condition de points de victoire

## BUT DU JEU

Obtenez le plus de points de victoire en plaçant au mieux vos randonneurs sur les cartes.

## MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes et placez une carte représentant un chamois au hasard sur la table. Cette carte fait partie d'une grille commune de cartes que vous allez construire au fur et à mesure de la partie. Cette grille sera constituée de 25 cartes (5x5).
2. Distribuez 6 cartes à chaque joueur et joueuse, prenez-en connaissance sans les montrer à vos adversaires. Les cartes restantes forment la pioche.

3. Choisissez une couleur et prenez autant de pions Randonneur qu'indiqué ci-après :

Nombre de joueurs et joueuses	Nombre de pions Randonneur
2	8
3	5
4	4

Choisissez aléatoirement qui jouera en premier, puis jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DU JEU

### À VOTRE TOUR :

1. Placez une carte (obligatoire)

2. Placez un randonneur (optionnel)

3. Piochez une carte (obligatoire)

### 1- PLACEZ UNE CARTE

À votre tour, vous devez placer sur la grille, au centre de la table, une carte de votre main en respectant les contraintes suivantes :

La carte doit être jouée dans le même sens (horizontal - vertical) que les autres et sur un emplacement vide de la grille virtuelle de 5x5. Elle doit être adjacente par un de ses côtés à une autre carte déjà jouée (à droite, à gauche, au-dessus ou en dessous, mais pas en diagonale).

Elle ne doit pas créer de 6<sup>e</sup> ligne ni de 6<sup>e</sup> colonne.

### 2- PLACEZ UN RANDONNEUR

Vous pouvez, si vous le souhaitez, placer un de vos pions Randonneur sur la carte que vous venez de placer ou sur une carte adjacente.



Il ne peut y avoir qu'un pion par carte.

### 3- PIOCHEZ UNE CARTE

Piochez une carte pour avoir de nouveau 6 cartes en main.

## FIN D'UNE PARTIE

La partie s'arrête quand la 25<sup>e</sup> carte de la grille est posée. Finissez le tour en cours, déterminez votre score en additionnant les points que vous rapportent chacun de vos pions Randonneur.

Dans cet exemple, voici les scores des joueurs et joueuses (les pions sont comptés du haut vers le bas et de la gauche vers la droite) :

Rouge marque  
4+6+5+5  
= 20 points

Jaune marque  
9+4+4+6  
= 23 points

Violet marque  
8+6+5+4  
= 23 points

Bleu clair marque  
4+4+5+6  
= 19 points



Dans cet exemple, violet gagne la partie car il est après jaune dans l'ordre du tour.

## CALCUL DES POINTS

Vous gagnez des points de victoire pour chacun de vos pions placé sur une carte. Sauf mention contraire, la carte sur laquelle se trouve le pion **n'est pas** prise en compte dans son calcul des points.

Chaque carte présente une manière de gagner des points de victoire. Il y a parfois une partie fixe (les points avec un fond beige, points de victoire gagnés sans condition) et une partie variable (le nombre de points de victoire gagnés dépend de certains critères).

Suivant l'animal sur la carte, les décomptes de points de victoire sont différents :

- ▶ Le cassenoix moucheté fait gagner des points en fonction des autres animaux.
- ▶ Le chamois fait gagner des points en fonction des pions Randonneur.
- ▶ La grenouille rousse fait gagner des points en fonction des paysages.

### COMPTER LES POINTS :

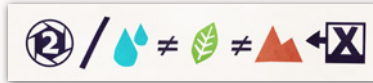
Pour suivre le décompte des points, utilisez le pion de Victoire et la tranche de la boîte. Vous pouvez ainsi additionner vos points de victoire au fur et à mesure que vous calculez les points que vous rapportent chaque randonneur.



1 point de victoire + 1 point pour chaque cassenoix moucheté sur la même ligne et la même colonne que cette carte.



2 points de victoire pour chaque type d'animal différent (peu importe le paysage) à droite de cette carte (sur la même ligne).



2 points de victoire pour chaque type de paysage (peu importe l'animal) à gauche de cette carte (sur la même ligne).



2 points de victoire pour chaque cassenoix moucheté sur la même ligne que cette carte.



2 points de victoire pour chaque cassenoix moucheté sur la même colonne que cette carte.



2 points de victoire + 1 point pour chaque chamois sur les 8 cartes autour de celle-ci.



2 points de victoire pour chaque lac parmi les 4 emplacements adjacents orthogonalement à cette carte.



2 points de victoire pour chaque pion Randonneur au-dessous de cette carte dans la même colonne (peu importe la couleur).



1 point de victoire par pion Randonneur (de n'importe quelle couleur) situé sur un chamois (attention : cette carte est incluse dans son propre décompte).



1 point de victoire par pion Randonneur (de n'importe quelle couleur) sur une forêt.



1 point de victoire par Randonneur connecté à cette carte.

*Connecté : lié à ce lieu par un chemin d'oiseau adjacent orthogonalement. Cette carte ne compte pas.*

## LE PARC NATIONAL SUISSE ET LE ROMANCHE

Fondé en 1914, il s'agit du plus vieux parc national des Alpes; c'est aussi le seul parc national en Suisse. Il se situe dans le canton des Grisons à proximité de Zernez. La langue officielle de cette partie de la Suisse est le romanche qui est la langue principale de 0,5% de la population (contre 62,6% pour l'allemand, 22,9% pour le français et 8,2% pour l'italien, en 2019), ce qui représente 42 875 personnes.

Nous avons choisi ce thème pour mettre en avant ce site naturel riche en faune et en flore, mais aussi pour apporter un éclairage sur une langue méconnue même en Suisse.

Les trois animaux choisis sont présents dans cet espace protégé.

Emblème du parc, le cassenoix moucheté s'est imposé en toute logique.

Cherchant ensuite un mammifère, et ayant déjà un jeu avec des mouflons, nous avons retenu le chamois, car cet animal nous semble bien représenter les lieux alpins.

Enfin, après un oiseau et un mammifère, nous avons cherché un animal d'une classe différente. Pourquoi pas un reptile, un amphibien ou un poisson (pour rester dans les vertébrés) ? Notre choix s'est finalement porté sur un batracien, la grenouille rousse. C'est un parfait candidat, car elle est aussi bien présente en forêt que dans le pâturage alpin et convient donc aux trois fonds de notre jeu.