

ALPINA

Luc Rémond Crocotame



PREPARAZIONE

1. Prendete una carta camoscio scelta a caso e posizionata al centro del tavolo. Questa è la carta iniziale per la griglia 5x5 di 25 carte che costruite durante la partita. Mischiate il resto delle carte.
2. Distribuite 6 carte a ciascun giocatore. Ognuno di voi guarda la propria mano senza rivelarla agli altri. Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca.

3. Prendete il numero di pedine Escursionista dei vostri colori come indicato sotto:

Numero di giocatori	Numero di pedine Escursionista
2	8
3	5
4	4

Scegliete casualmente quale giocatore inizierà per primo. I turni si svolgono in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

DURANTE IL SUO TURNO, UN GIOCATORE DEVE:

1. Giocare una carta (obbligatorio)

2. Posizionare un escursionista (facoltativo)
3. Pescare una carta (obbligatorio)

COMPONENTI

- 56 Carte
- 32 pedine Escursionista
- 4 pedine Vittoria



A. Casella Escursionista

B. Tipo di Animale

- ▶ nocciolaia
- ▶ camoscio
- ▶ rana rossa

C. Tipo di Terreno

- ▶ montagna
- ▶ lago
- ▶ foresta

D. Condizione dei punti vittoria

SCOPO DEL GIOCO

Guadagnare il maggior numero di punti vittoria posizionando strategicamente gli escursionisti sulle carte.

1 - GIOCARE UNA CARTA

Durante il suo turno, un giocatore deve giocare una carta dalla sua mano e metterla nella griglia al centro del tavolo seguendo queste regole:

La carta deve essere posizionata con lo stesso orientamento (orizzontale o verticale) delle altre carte, in uno spazio vuoto della griglia 5x5. Deve essere posizionata ortogonalmente adiacente (sopra, a sinistra, sotto o a destra, ma non in diagonale) a una carta già posizionata.

Deve essere posizionata ortogonalmente adiacente (sopra, a sinistra, sotto o a destra, ma non in diagonale) a una carta già posizionata.

Non può andare a formare una sesta riga o colonna.

2 - POSIZIONARE UN ESCURSIONISTA

Il giocatore può posizionare una delle sue pedine Escursionista sulla carta che ha appena giocato o su una carta ortogonalmente adiacente.



Su una carta può esserci una sola pedina.

3 - PESCARE UNA CARTA

Il giocatore pesca fino ad avere di nuovo 6 carte in mano.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando la 25ª carta della griglia viene posizionata. Il giocatore corrente termina il proprio turno. Calcolate i vostri punteggi sommando i punti che

guadagnate dalle vostre rispettive pedine Escursionista.

Vince il giocatore con più punti. In caso di pareggio, vince il giocatore più in basso nell'ordine di turno.

In questo esempio, i punteggi sono i seguenti (contando le pedine Escursionista dall'alto in basso e da sinistra a destra):

Il rosso guadagna
4+6+5+5
= 20 punti

Il giallo guadagna
9+4+4+6
= 23 punti

Il viola guadagna
8+6+5+4
= 23 punti

Il celeste guadagna
4+4+5+6
= 19 punti



In questo esempio, il viola vince la partita, perché è più in basso nell'ordine di turno.

PUNTEGGIO FINALE

Guadagnate punti vittoria per ogni carta su cui è posizionata una vostra pedina Escursionista. A meno che non sia diversamente specificato, la carta su cui si trova la pedina non conta ai fini della propria condizione dei punti vittoria.

Alcune carte valgono un numero sicuro di punti vittoria (indicato su sfondo beige: questi li guadagnerete sempre) e un numero condizionale di punti vittoria (ne guadagnerete un numero che dipende da specifici criteri).

Durante il calcolo del punteggio finale, ogni tipo di animale fa guadagnare punti vittoria in modo diverso:

- La nocciolaia fa guadagnare punti in base alle altre carte animale nella griglia.
- Il camoscio fa guadagnare punti in base alle pedine Escursionista.
- La rana rossa fa guadagnare punti in base alle carte terreno nella griglia.

CONTARE I PUNTI:

Per tenere traccia dei punti durante il conteggio finale, ciascuno di voi può usare 1 pedina Vittoria e il tracciato sul bordo della scatola. Per calcolare il punteggio totale, le pedine si muovono lungo il tracciato man mano che sommate i punti vittoria guadagnati da ciascun escursionista.



In questo esempio, si guadagna 1 punto vittoria + 1 punto vittoria per ogni nocciolaia nella stessa riga e colonna di questa carta.



2 punti vittoria per ogni diverso tipo di animale (a prescindere dal tipo di terreno) a destra di questa carta (nella stessa fila).



2 punti vittoria per ogni diverso tipo di terreno (a prescindere dall'animale) a sinistra di questa carta (nella stessa fila).



2 punti vittoria per ogni nocciolaia nella stessa riga di questa carta.



2 punti vittoria per ogni nocciolaia nella stessa colonna di questa carta.



2 punti vittoria + 1 punto vittoria per ogni camoscio ortogonalmente o diagonalmente adiacente nelle 8 carte circostanti.



2 punti vittoria per ogni lago ortogonalmente adiacente.



2 punti vittoria per ogni pedina Escursionista sotto questa carta nella stessa colonna (a prescindere dal colore).



1 punto vittoria per ogni pedina Escursionista (a prescindere dal colore) su un camoscio, **inclusa questa carta**.



1 punto vittoria per ogni pedina Escursionista (a prescindere dal colore) su una foresta.



1 punto vittoria per ogni nocciolaia connessa a questa carta.

Connessa: ortogonalmente collegata a questa carta da un sentiero di carte dello stesso tipo.

IL PARC NAZIONAL SVIZZER E IL ROMANCIO

Unico parco nazionale della Svizzera, il Parc Naziunal Svizzer è il più antico parco alpino, essendo stato fondato nel 1914. Si trova nel Canton Grigioni, vicino Zernez. La lingua ufficiale di questa parte della Svizzera è il Romancio, che è la lingua principale dello 0,5% della popolazione (a fronte del 62,6% del Tedesco, 22,9% del Francese e 8,2% dell'Italiano - secondo i dati del 2019) È parlato da 42.875 persone.

Abbiamo scelto questo tema per far conoscere uno splendido luogo naturale ricco di flora e fauna, ma anche per dare un po' di notorietà a una lingua poco conosciuta anche in svizzera.

Abbiamo inoltre scelto animali tipici dell'area protetta. La nocciolaia è il simbolo del parco, e pertanto è stata una scelta semplice. Volevamo anche includere un mammifero, e visto che in un altro nostro gioco c'è già un muflone, abbiamo scelto il camoscio come simbolo della regione alpina. Volendo includere un'ampia gamma di classi biologiche, per il terzo e ultimo animale potevamo scegliere tra rettili, anfibi e pesci (per restare tra i vertebrati). Le illustrazioni delle nostre carte mostrano sempre un animale con sullo sfondo un lago, una montagna o una foresta, e non volevamo ritrarre un pesce... beh, fuor d'acqua. Una vipera avrebbe potuto essere adatta, ma non era interessante come altre opzioni. Alla fine abbiamo optato per un anfibio: la rana rossa. Abitando sia nelle foreste che nei pascoli alpini (e quindi in tutti e tre i tipi di terreno del gioco), era la scelta perfetta.