

# ALPINA

Luc Rémond Crocotame



## VOORBEREIDING

1. Kies willekeurig 1 kaart met een gems erop en leg hem in het midden van de tafel. Dit is de startkaart voor het 5x5-raster van 25 kaarten dat je tijdens het spel zult bouwen. Schud de resterende kaarten.
2. Elke speler ontvangt 6 kaarten. Iedereen moet naar zijn of haar kaarten kijken zonder ze aan de andere spelers te laten zien. De resterende kaarten vormen de trekstapel.

3. Neem het aantal wandelaarpionnen in de door jouw gekozen kleur zoals hieronder staat aangegeven:

Aantal spelers	Aantal wandelaarpionnen
2	8
3	5
4	4

Kies willekeurig welke speler begint. Beurten gaan met de klok mee.

## SPELVERLOOP

### TIJDENS JOUW BEURT :

1. Een kaart spelen (verplicht)

2. Een wandelaar plaatsen (optioneel)
3. Een kaart trekken (verplicht)

### 1 - EEN KAART SPELEN

Tijdens jouw beurt moet je een van je kaarten spelen en hem in het raster in het midden van de tafel leggen. Hierbij volg je deze regels: De kaart moet altijd in dezelfde richting (horizontaal of verticaal) worden gelegd als de andere kaarten en in een leeg veld in het 5x5-raster.

Hij moet orthogonaal (aan de linkerkant, aan de rechterkant, erboven of eronder, maar niet diagonaal) worden gelegd van een kaart die al is gelegd.

Hij mag geen 6e rij of kolom vormen.

### 2 - EEN WANDELAAR PLAATSEN

Als je dat wilt, mag je een van je wandelaarpionnen op de kaart plaatsen die je hebt gelegd, of op een orthogonaal aangrenzende kaart.

Er mag maar 1 pion op een kaart staan.

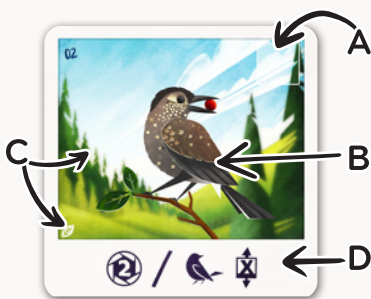


### 3 - EEN KAART TREKKEN

Trek kaarten totdat je er weer 6 hebt.

## SPEELMATERIAAL

- 56 kaarten
- 32 wandelaarpionnen
- 4 overwinningspionnen



### A. Veld voor de wandelaar

### B. Diersoort

- ▶ notenkraker
- ▶ gems
- ▶ bruine kikker

### C. Landschapstype

- ▶ berg
- ▶ meer
- ▶ bos

### D. Voorwaarde voor overwinningpunten

## DOEL VAN HET SPEL

Behaal de meeste overwinningpunten door je wandelaars strategisch op de kaarten te plaatsen.

## EINDE VAN HET SPEL


Het spel eindigt wanneer de 25e kaart in het raster wordt gelegd. De huidige speler beëindigt zijn of haar beurt. Bepaal je score door de punten die je hebt gescoord met elk van je wandelaarpionnen bij elkaar

op te tellen.


De speler met de hoogste score wint.


Bij een gelijkspel wint de speler die later in de beurtvolgorde is.

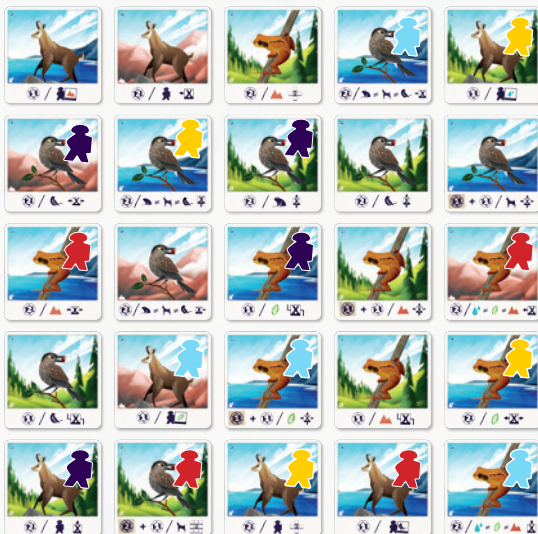
In dit voorbeeld zijn de scores als volgt (de score van de wandelaarpionnen wordt van boven naar beneden en van links naar rechts geteld):

 Rood krijgt  
4+6+5+5  
= 20 punten

 Geel krijgt  
9+4+4+6  
= 23 punten

 Paars krijgt  
8+6+5+4  
= 23 punten

 Lichtblauw krijgt  
4+4+5+6  
= 19 punten



In dit voorbeeld wint paars het spel, omdat het lager in de beurtvolgorde staat.

## PUNTEN SCOREN

Je scoort overwinningpunten voor elke kaart waarop je wandelaarpionnen staan. Tenzij anders vermeld, telt de kaart waarmee je punten scoort niet mee voor zijn eigen voorwaarde voor overwinningpunten.

Sommige kaarten hebben gegarandeerde overwinningpunten (het getal op een beige strookje papier, die punten krijg je altijd), en voorwaardelijke overwinningpunten (je krijgt een verschillend aantal punten afhankelijk van bepaalde criteria).

Tijdens de eindtelling biedt elke diersoort een verschillende manier om overwinningpunten te scoren:

- ▶ De notenkraker scoort punten op basis van de andere dierenkaarten in het raster.
- ▶ De gems scoort punten op basis van wandelaarpionnen.
- ▶ De bruine kikker scoort punten op basis van de landschapkaarten in het raster.

### PUNTEN TELLEN:

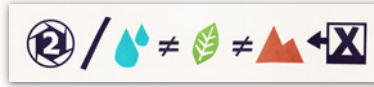
Om je punten bij te houden tijdens de eindtelling kun je 1 overwinningspionnen en gebruik de rand van de doos. Verplaats de reservecopie langs het spoor terwijl je de overwinningpunten optelt die je bij elke wandelaar hebt gescoord om zo je totale score te berekenen.



In dit voorbeeld verdien je 1 overwinningspunt + 1 overwinningspunt voor elke notenkraker in dezelfde rij en kolom als deze kaart.



2 overwinningpunten voor elke verschillende diersoort (ongeacht het landschap) aan de rechterkant van deze kaart (in dezelfde rij).



2 overwinningpunten voor elk verschillend landschapstype (ongeacht het dier) aan de linkerkant van deze kaart (in dezelfde rij).



2 overwinningpunten voor elke notenkraker in dezelfde rij als deze kaart.



2 overwinningpunten voor elke notenkraker in dezelfde kolom als deze kaart.



2 overwinningpunten + 1 overwinningspunt voor elke gems die orthogonaal of diagonaal grenst aan deze kaart.



2 overwinningpunten voor elk meer dat orthogonaal grenst aan deze kaart.



2 overwinningpunten voor elke wandelaarpion onder deze kaart in dezelfde kolom (ongeacht de kleur).



1 overwinningspunt voor elke wandelaarpion (ongeacht de kleur) op een gems, **inclusief deze kaart**.



1 overwinningspunt voor elke wandelaarpion (ongeacht de kleur) op een bos.



1 overwinningspunt voor elke notenkraker die verbonden is aan deze kaart.

*Verbonden: vormt een connectie met deze kaart via een orthogonaal verbonden pad van eenzelfde soort kaarten.*

## HET PARC NAZIUNAL SVIZZER EN ROMANSCH

Het Parc Naziunal Svizzer, dat in 1914 werd gesticht en het enige nationale park is in Zwitserland, is ook het oudste nationale park in de Alpen. Het bevindt zich in het kanton Graubünden, in de buurt van Zernez. De officiële taal van dit gedeelte van Zwitserland is Romansch, wat de hoofdtal is van 0,5% van de bevolking (tegenover 62,6% voor Duits, 22,9% voor Frans en 8,2% voor Italiaans in 2019). Dit vertegenwoordigt 42.875 mensen.

We kozen dit thema om een prachtig natuurgebied dat rijk is aan flora en fauna onder de aandacht te brengen, maar ook om licht te werpen op een weinig bekende taal, zelfs in Zwitserland.

We hebben ook dieren gekozen die in dit beschermde gebied leven. De notenkraker is het symbool van het park en was dus een voor de hand liggende keuze. We wilden ook een zoogdier toevoegen. In een van onze andere spelletjes komen al moeflons voor, dus we hebben de gems gekozen als symbool voor het Alpengebied. We wilden een breed scala aan biologische klassen hebben, dus voor ons derde en laatste dier moesten we kiezen tussen reptielen, amfibieën en vissen (waarbij we bij de gewervelde dieren blijven). Het ontwerp van onze kaarten toont elk dier met op de achtergrond een meer, berg of bos en we wilden geen vis, wel... uit het water tonen. Een adder was ook een mogelijkheid, maar die was visueel misschien niet zo aantrekkelijk als de andere mogelijkheden. Dus kozen we voor een amfibie: de bruine kikker. Die leeft in de alpiene bossen en weilanden en dus in de drie landschappen van ons spel. Het was de perfecte keuze.