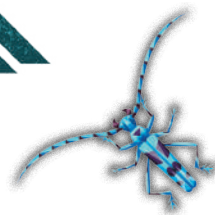


 8+
 1-4
 20'

ALPINO

PL



Stwórz nowe siedliska dla alpejskich zwierząt!
Autor gry: Mads Fløe

Majestatyczne Alpy charakteryzują się nie tylko imponującymi krajobrazami, ale także wyjątkową fauną, na którą składają się m.in. kozice górskie, rysie, myszołowy, świstaki i chrząszcze (chrząszcz występujący w grze Alpino to nadobnica alpejska). Wszystkie te zwierzęta żyją na wolności i chcą spokojnie się rozprzestrzeniać. Twoim zadaniem jest budowanie nowych siedlisk i zbieranie w

nich jak najwięcej zwierząt tego samego gatunku. W każdym ruchu musisz podejmować decyzję: czy chcesz specjalizować się w jednym gatunku czy będziesz stawiać na różnorodność. Jednocześnie twój wybór wpływa na to, który gatunek da najwięcej punktów. Bacznie obserwuj, co robią inni, bo oni też będą chcieli zebrać najcenniejsze zwierzęta.

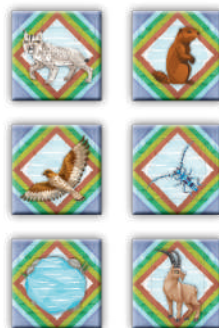
Rekwizyty:



40 płytek krajobrazu



10 tajnych płytek



6 płytek punktacji



1 płytka startowa

1 instrukcja

Cel gry:

Celem gry jest takie układanie płytek krajobrazu, by na koniec gry stworzyć najwyżej punktowane grupy zwierząt.

Gra Piatnika nr 671791

© 2024 Piatnik, Wiedeń



piatnik.pl

Przygotowanie gry:

Przed pierwszą rozgrywką wyciśnijcie ostrożnie płytki z arkuszy.



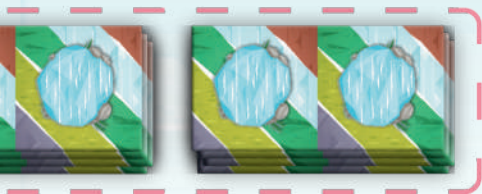
1. Rozłóżcie 6 płytek punktacji na środku stołu, jedną obok drugiej. W kolejności od lewej do prawej powinny to być:

kozica – ryś – myszołów – świstak – chrząszcz – woda



2. Pomieszczać 10 tajnych płytek obrazkami do dołu. Każdy gracz bierze 1 tajną płytkę i kładzie przed sobą obrazkiem do dołu. Może w każdej chwili obejrzeć swoją płytkę ale musi uważać, by do końca rozgrywki nie ujawnić jej innym graczom.





Uwaga:

Zasady gry dla jednej osoby możesz znaleźć na stronie:

<https://www.piatnik.pl/6717>

3. Pomieszczone 40 płytek krajobrazu obrazkami do dołu. W zależności od tego, ile osób bierze udział w grze, odłóżcie do pudełka bez oglądania:

8 płytek przy grze w **2 osoby**

4 płytki przy grze w **3 osoby**

0 płytek przy grze w **4 osoby**

Utwórzcie z ułożonych obrazkami do dołu płytek krajobrazu kilka stosów. W zależności od tego, ile osób uczestniczy w grze, odkryjcie odpowiednią liczbę płytek i rozłóżcie je na środku stołu, tworząc rynek:

4 płytki przy grze w dwie lub trzy osoby

5 płytek przy grze w cztery osoby

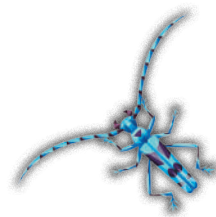
4. Ustalona w dowolny sposób osoba rozpoczynająca otrzymuje płytkę startową.



Przebieg rozgrywki:

Gracze wykonują akcje w kolejności zegarowej. Gra składa się z wielu rund. Każda runda podzielona jest na trzy fazy, rozgrywane w następującej kolejności:

Faza 1: Rozbudowa siedliska
Faza 2: Podwyższanie wartości zwierząt
Faza 3: Przygotowanie nowej rundy



Faza 1: Rozbudowa siedliska

Osoba, posiadająca płytkę startową, rozpoczyna rundę.

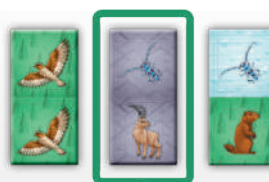
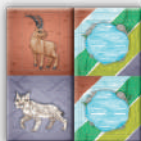
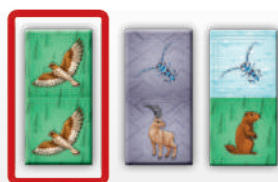
Gracz, na którego przypada kolejka, bierze z rynku 1 kartę krajobrazu i kładzie ją na stole przed sobą. To będzie siedlisko zwierząt, które w dalszym przebiegu gry będzie rozbudowywane. W następnych rundach gracz będzie dokładał kolejne płytki krajobrazu, tak by poziomo lub pionowo graniczyły z płytkami wcześniej położonymi.

Uwaga: Co najmniej jeden typ krajobrazu na dokładanej płytce musi odpowiadać co najmniej jednemu typowi krajobrazu w dotychczasowym siedlisku.

Jeżeli gracz nie chce lub nie może umieścić płytki krajobrazu w swoim siedlisku, odwraca ją na drugą stronę i umieszcza w dowolnym miejscu swojego siedliska.

Zbiorniki wody są jokerami i można je dołożyć do dowolnej płytki krajobrazu.

Kilka przykładów:



Następnie do gry przystępuje kolejny gracz, bierze z rynku jedną płytkę krajobrazu itd. aż wszyscy gracze wykonają po jednym ruchu.

Faza 2: Podwyższanie wartości zwierząt

Gdy wszyscy gracze wybiorą i dołożą do swoich siedlisk po jednej płytce krajobrazu, posiadacz płytki startowej bierze płytkę krajobrazu, która pozostała na rynku (albo dowolną z dwóch takich płytek) i wsuwa ją pod płytkę punktacji jednego ze zwierząt, umieszczonych na tej płytce krajobrazu. Jeżeli na płytce krajobrazu są dwa różne zwierzęta, może wybrać płytkę punktacji dowolnego z nich. Płytki należy układać tak, by na obu połówkach stosu było widoczne to samo zwierzę.

Uwaga: W tym przypadku płytek nie można odwracać obrazkiem do dołu!



Irek ma płytkę startową i musi wsunąć płytkę krajobrazu pod jedną z płytek punktacji. Wybiera świstaka.

Faza 3: Przygotowanie nowej rundy

- Jeżeli na rynku została płytka krajobrazu, należy odłożyć ją na bok. Nie będzie ona używana do końca gry.
- Na rynku należy ułożyć tyle samo nowych płytek krajobrazu, ile zostało ułożonych w trakcie przygotowania gry.
- Płytkę startową otrzymuje następny gracz w kolejności zegarowej.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy w fazie 3 zabraknie płytek krajobrazu. Gracz posiadający w tym momencie płytkę startową jako pierwszy odkrywa swoją tajną płytkę i dokłada w dowolnym miejscu do swojego siedliska. Pozostali gracze robią kolejno to samo. Teraz następuje faza punktacji.

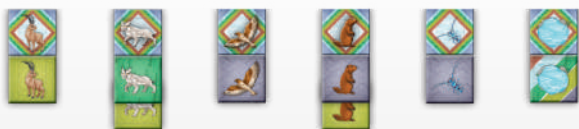
Punktacja:

Dla każdego rodzaju zwierząt oraz wody należy sprawdzić, który z graczy ma największą spójną grupę w swoim siedlisku. Za spójną grupę uważa się wszystkie zwierzęta tego samego rodzaju, sąsiadujące za sobą poziomo lub pionowo.

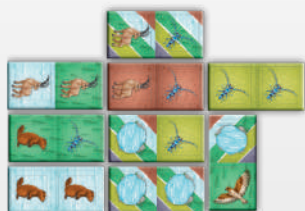
Kto ma największą grupę dla danego rodzaju zwierząt otrzymuje tyle punktów, ile jest płytek krajobrazu pod płytką punktacji tego zwierzęcia. Płytkę punktacji też bierze się pod uwagę. Przy remisie punkty otrzymują wszyscy gracze, którzy mają największe grupy.

Zwycięża gracz, który zdobędzie w sumie najwięcej punktów. Przy remisie zwycięża ten, kto ma większą grupę kozic. Jeżeli nadal jest remis, decyduje największa grupa rysy itd. zgodnie z kolejnością płytek punktacji zwierząt od lewej do prawej (kozica > ryś > myszołów > świstak > chrząszcz > woda).

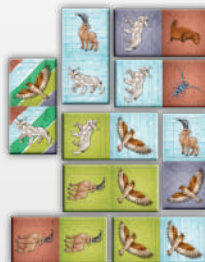
Przykład punktacji:



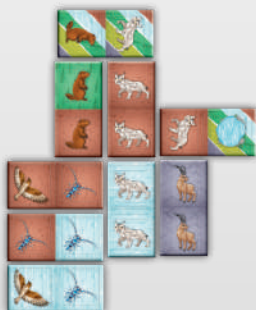
Irek



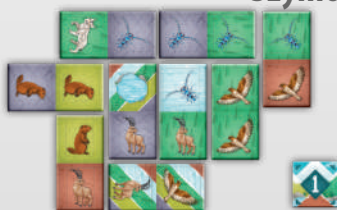
Oliwia



Julia



Szymon



Irek i Szymon mają największe spójne grupy kozic. Obaj otrzymują po **2 punkty**.

Julia ma największą spójną grupę rysy. Dostaje za nią **3 punkty**.

Oliwia ma największą spójną grupę myszołowów. Zyskuje za nią **2 punkty**.

Irek, Szymon i Julia mają największe spójne grupy świstaków. Wszyscy dostają po **3 punkty**.

Irek i Szymon mają największe spójne grupy chrząszczy. Otrzymują za nie po **2 punkty**.

Irek ma największy spójny obszar wody. Daje to mu **2 punkty**.

Końcowa punktacja jest więc następująca: **Irek: 9 punktów, Szymon: 7 punktów, Julia: 6 punktów, Oliwia: 2 punkty**

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:
Kluwi s.c.
 ul. Warszawska 21A
 05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl

Wydawca zastrzega prawo wprowadzenia zmian.
 Prosimy o zachowanie adresu.

Znajdziesz nas na:



PiatnikPolska



PiatnikPolska

ALPINO

PL

WARIANT SOLO

Gra przebiega zgodnie z instrukcją, ale z następującymi zmianami:

Cel gry:

Celem gry jest zdobycie co najmniej 50 punktów i realizacja wszystkich zadań, wynikających z tajnych płytek.

Przygotowanie gry:

1. Rozłóż na środku stołu **6 płytek punktacji** według zasad opisanych w instrukcji.
2. Pomieszaj **10 tajnych płytek** obrazkami do dołu. Weź **5** z nich i ułóż przed sobą w formie stosu obrazkami do dołu. Pozostałe tajne płytki odłóż do pudełka, nie oglądając ich. Nie będą używane w tej rozgrywce. Następnie weź ze stosu **2** tajne płytki i połóż przed sobą obrazkami do góry.
3. Pomieszaj **40 płytek krajobrazu** obrazkami do dołu i odłóż **4** do pudełka, nie oglądając ich. Nie będą używane w tej rozgrywce. Pozostałe płytki krajobrazu ułóż na stole obrazkami do dołu w formie **ośmiu stosów**, przy czym:
 - w czterech stosach powinny być po 4 płytki krajobrazu a
 - w pozostałych czterech stosach po 5 płytek krajobrazu
4. **Płytkę startową** odłóż do pudełka – nie będzie używana w wariantcie solo.



Przebieg rozgrywki:

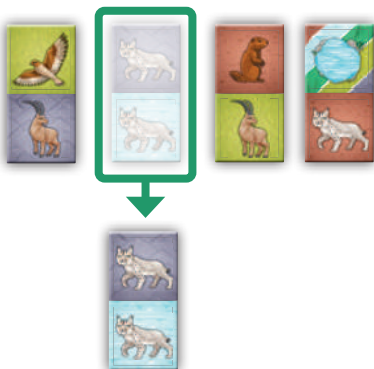
Gra składa się z 8 rund.

W pierwszej rundzie odkryj stos z **czterema płytkami krajobrazu** i rozłóż płytki na stole **od lewej do prawej**, obrazkami do góry, tworząc z nich *Rynek*.

Przykład:



- Wybierz z Rynku **1 jedną płytkę krajobrazu** i połóż ją przed sobą na stole. Będzie to początek *Siedliska*.
- Usuń z Rynku do pudełka **2 pierwsze od lewej płytki krajobrazu**.
- Ostatnią płytkę krajobrazu wsuń według własnego wyboru pod jedną z dwóch odpowiednich płytek punktacji.



Podczas drugiej rundy odkryj stos, złożony z **5 płytek krajobrazu** i rozłóż płytki na stole **od lewej do prawej**, obrazkami do góry, tworząc z nich *Rynek*. Dalej rozgrywka przebiega (prawie) tak samo, z jednym **wyjątkiem**:

- Wybierz z *Rynku* **1 jedną płytkę krajobrazu** i umieść ją w swoim *Siedlisku*, zgodnie z zasadami gry.
- Usuń z *Rynku* do pudełka **2 pierwsze od lewej płytki krajobrazu**.
- Z pozostałych na *Rynku* **płytek krajobrazu** wybierz jedną i umieść ją w swoim *Siedlisku*, zgodnie z zasadami gry.
- Ostatnią płytkę krajobrazu wsuń według własnego wyboru pod jedną z dwóch odpowiednich płytek punktacji.

W następnych rundach na zmianę wybieraj stosy z 4 lub 5 płytkami krajobrazu.

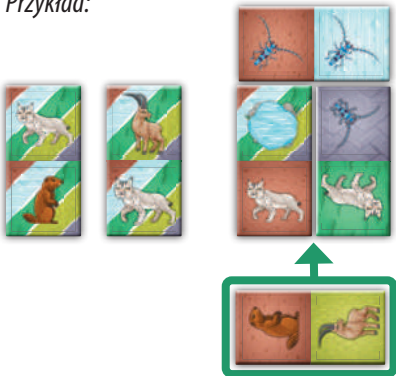
Realizacja zadań:

Za każdym razem, gdy umieścisz w *Siedlisku* **nową** płytkę krajobrazu i spowodujesz w ten sposób **sąsiedowanie ze sobą dwóch zwierząt**, przedstawionych na jednej z odkrytych tajnych płytek, zadanie związane z tą płytką jest **zrealizowane** i możesz odłożyć tę płytkę do pudełka.

Ważne: Oba z tych zwierząt muszą znajdować się **na dwóch osobnych płytkach krajobrazu!**

Może się zdarzyć, że zadania z obu odkrytych tajnych płytek zostaną zrealizowane w jednym ruchu.

Przykład:



Zosia dokłada do swojego Siedliska płytkę krajobrazu ze świstakiem i kozicą. A ponieważ świstak i ryś sąsiadują teraz ze sobą i znajdują się na osobnych płytkach krajobrazu, zadanie związane z płytką zostało zrealizowane i można odłożyć ją do pudełka.

W tym przypadku zadania z obu tajnych płytek zostały zrealizowane, ponieważ dokładana kozica sąsiaduje z drugim rysiem.

Jeżeli zrealizowałeś zadanie i odłożyłeś do pudełka płytkę, odkryj kolejną ze stosu i połóż przed sobą na stole.

Zakończenie gry i punktacja:

Rozgrywka kończy się po zakończeniu ósmej rundy. Wygrywasz, jeżeli spełnisz oba **warunki**:

- Wszystkie tajne płytki zostaną odłożone do pudełka.
- Osiągnięty wynik to co najmniej 50 punktów.

Punktacja:

Sprawdź dla każdego **rodzaju zwierząt** oraz dla **wody**, ile punktów dostaniesz **za największą spójną grupę**.

Otrzymujesz tyle punktów, ile daje **liczba zwierząt w** największej spójnej grupie **przemnożona** przez **liczbę** płytek krajobrazu pod odpowiednią płytką punktacji. **Płytkę punktacji też się uwzględnia.**

Przykład: Twoja największa spójna grupa świstaków to 3. Pod płytką punktacji „Świstak” leżą 2 płytki krajobrazu. Płytką punktacji też się liczy. Za świstaki otrzymujesz więc $3 \times 3 = 9$ punktów.

Chcesz większego wyzwania?

Podczas przygotowania gry utwórz stos, złożony z **6 tajnych płytek** (zamiast 5). Cel gry pozostaje taki sam.

Kiedy osiągniesz mistrzostwo, możesz stopniowo podwyższać stopień trudności – weź 7 tajnych płytek, potem 8 itd. Czy uda ci się wygrać z 10 tajnymi płytkami?

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:

Kluwi s.c.
ul. Warszawska 21A
05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl

