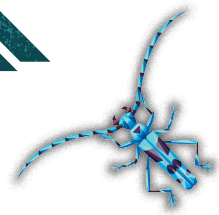


8+

1-4

20'

ALPINO



Hozzunk létre új élőhelyeket az Alpok állatai számára!
Mads Fløe lapkalerakó játéka

A fenséges Alpokat nemcsak a lenyűgöző táj, hanem egyedülálló élővilága is jellemzi. Itt él többek közt a kőszáli kecske, a hiúz, az ölyv, a mormota és a havasi cincér. Minden állat szeretne szabadon élni és minél nagyobb területet elfoglalni.

Ez a feladat most a ti kezetekben van! Létre kell hoznotok új élőhelyeket ezeknek az állatoknak, és ugyanakkor meg kell próbálnotok összegyűjteni ugyanazon állatfajok minél nagyobb csoportját.

Itt. Minden körben döntenetek kell arról, hogy egyetlen állatfajra szeretnétek koncentrálni, vagy inkább a sokféleséget részesítitek előnyben, és így kiegyensúlyozott megoszlásban tartjátok az állatokat! Ugyanakkor a választásotok befolyásolja azt is, hogy melyik állatfaj hozza a legtöbb pontot a végén. Mindig tartsátok szemmel a többieket, mert mindenki a legértékesebb állatokat próbálja összegyűjteni!

A játék tartalma:



40 alpinolapka



10 titkos lapka



6 pontlapka



1 startlapka

1 játékleírás

A játék célja:

Az a célotok, hogy a játék végére a legértékesebb állatfajok legnagyobb csoportjait alakítsátok ki az alpino lapkák taktikus lehelyezésével.

Piatnik termékkód: 671791

© 2024 Piatnik, Bécs



piatnik.com

A játék előkészítése:

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az alkatrészeket a kartonlapokból.

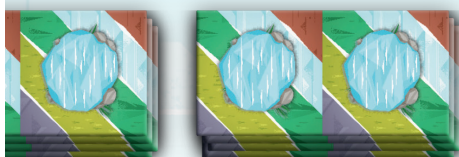
1. Helyezzétek a 6 pontlapkát egymás mellé az asztal közepére balról jobbra a következő sorrendben:

kőszáli kecske – hiúz – ölyv – mormota – havasi cincér – vízlelőhely



2. Keverjétek meg a 10 titkos lapkát lefordítva, vegyetek el fejenként 1-et, és helyezzétek lefordítva magatok elé. Bármikor megnézhetitek a lapkátokat, de a játék végéig titokban kell tartani egymás előtt.





Megjegyzés: az **egyszemélyes** játékváriáció szabályait a Piatnik weboldalán találjátok:



www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele

3. Keverjétek meg a 40 alpinolapkát lefordítva. Attól függően, hogy hányan játszatok, bizonyos számú lapkát vissza kell tennetek a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket:

8 lapkát kell visszatenni két játékos esetén

4 lapkát kell visszatenni három játékos esetén

Nem kell lapkát visszatenni négy játékos esetén

Alakítsatok kit több lefordított paklit a fennmaradó alpinolapokból. Attól függően, hogy hányan játszatok, fel kell fordítanotok bizonyos számú lapkát, és felfordítva az asztal közepére kell tennetek:

4 lapkát két és három játékos esetén

5 lapkát négy játékos esetén

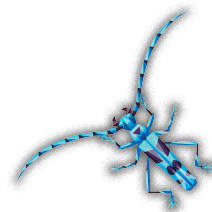
4. Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a startlapkát.



A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban kerültök sorra. A játék több körből áll. Minden kör 3 fázisra oszlik, és ugyanazt a sorrendet követi:

1. fázis: Terület kibővítése
2. fázis: Az állatok számának növelése
3. fázis: Felkészülés az új körre



1. fázis: Terület kibővítése

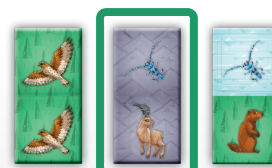
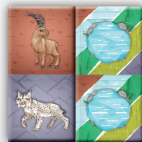
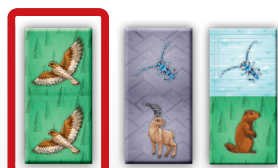
Az kezd a kört, akinél a startlapka van.

Amikor rád kerül a sor, válassz ki 1 alpinolapkát a kínálatból, és helyezd magad elé. Itt jön létre az állatok területe, amit a játék előrehaladtával egyre tovább bővíthetsz. A játék előrehaladtával mindig új alpinolapkákat kell elhelyezned vízszintesen vagy függőlegesen a meglévő alpinolapkák mellé.

Fontos: A lapka lerakásakor legalább 1 tájelemnek illeszkednie kell legalább egy szomszédos lapka tájelemével.

Ha nem tudod vagy nem akarsz elhelyezni a kiválasztott alpinolapkát a szabályoknak megfelelően, akkor fordítsd át a hátoldalára, és helyezd el bárhol a területeden. A lapka hátán ábrázolt vízelőhely „jokernek” számít, és bármilyen típusú tájhoz hozzáilleszhető.

Nézzünk erre néhány példát:



Ezután a következő játékoson a sor, aki kiválaszt 1 alpinolapkát a kínálatból, stb., amíg mindenki pontosan egyszer sorra nem került.

2. fázis: Az állatok számának növelése

Miután mindenki kiválasztott állatfajokat, a vízelőhelyeket elhelyezett 1 alpinolapkát, a startlapkával rendelkező játékos elveszi a maradékot vagy a megmaradt alpinolapkák egyikét a kínálatból. Ezt annak az állatfajnak a pontlapja alá csúsztatja, amely az alpinolapkán látható. Ha két különböző állatfajt mutat az alpinolapka, akkor választhat közülük. Úgy helyezd a pontlapotkát az alpinolapkára, hogy ugyanaz az állat kétszer jelenjen meg a paklin.

Fontos: Ebben az esetben nem szabad a lapkát hátra fordítani!



Kinga birtokolja a startlapkát, a megmaradt alpinolapkát egy pontlap alá kell csúsztatnia. Ő a mormotát választja.

3. fázis: Felkészülés az új körre

- Tegyétek félre a megmaradt alpinolapkákat a kínálatból, nem lesz rájuk szükségetek a játék hátralévő részében.
- Ezután húzzatok annyi új alpinolapkát bármelyik pakliból, amennyit a játék előkészítése leírt, és helyezzétek őket felfelé fordítva az asztal közepére.
- A startlapkát vegye át a következő játékos az óramutató járásával megegyező irányban.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor nem tudtok új alpinolapkákat elhelyezni a kínálatba a 3. fázisban. Akinél ebben a pillanatban van a startlapka, az fedi fel először a titkos lapkáját, és elhelyezi bárhol a területén. Mindenki más sorban csinálja ugyanezt. Ezek után kezdődhet a pontozás.

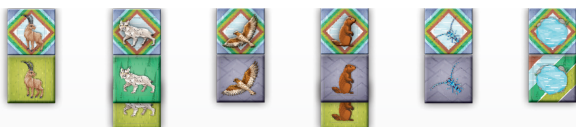
A pontozás:

Ellenőrizzétek az egyes állatfajokat és a vízelőhelyeket és azt, hogy ki alakította ki a legnagyobb összefüggő csoportot. Összefüggő csoportnak minősül az ugyanazon fajhoz tartozó, vízszintesen és függőlegesen összekapcsolt összes állat, függetlenül attól, hogy milyen tájon ábrázolják őket.

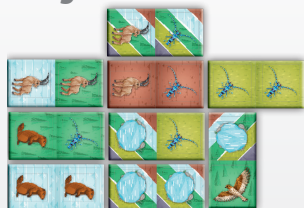
Ellenőrizték az egyes állatfajokat és a vízelőhelyeket és azt, hogy ki alakította ki a legnagyobb összefüggő csoportot. Összefüggő csoportnak minősül az ugyanazon fajhoz tartozó, vízszintesen és függőlegesen összekapcsolt összes állat, függetlenül attól, hogy milyen tájon ábrázolják őket. Akinek a legnagyobb összefüggő csoportja van, annyi pontot kap, ahány alpinolapka van a megfelelő pontlap alatt. Maga a pontlapka is számít. Döntetlen esetén a döntetlen minden résztvevője megkapja a teljes pontot.

Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén a kőszáli kecske legnagyobb csoportjával rendelkező játékos nyer. Újabb döntetlen esetén az nyer, akinek a legnagyobb hiúzcsoportja van, és így tovább (a pontlapok balról jobbra haladó sorrendjében: kőszáli kecske > hiúz > ölyv > mormota > havasi cincér > vízelőhely).

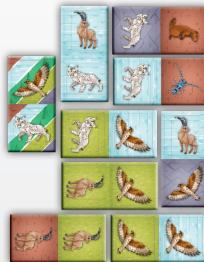
Példa a pontozásra:



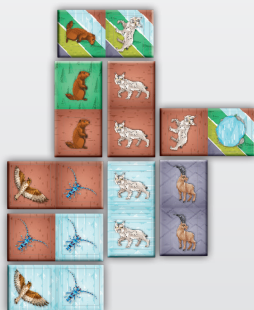
Kinga



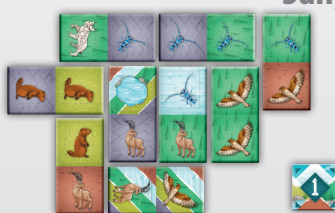
Olívia



Lilla



Sanyi



Kinga és Sanyi rendelkezik a kőszáli kecske legnagyobb összefüggő csoportjaival. Mindketten **2 pontot** kapnak ezért.

Lilla rendelkezik a legnagyobb összefüggő hiúzcsoporttal. Ezért **3 pontot** kap.

Olívia rendelkezik a legnagyobb összefüggő ölyvcsoporttal. **2 pontot** kap érte.

Kinga, Sanyi és Lilla rendelkezik a legnagyobb összefüggő mormotacsoporttal. Mindannyian **3 pontot** kapnak ezért.

Lilla és Sanyi rendelkezik a legnagyobb összefüggő havasi cincércsoporttal. Mindketten **2 pontot** kapnak ezért.

Kinga rendelkezik a vízelőhelyek legnagyobb összefüggő csoportjával. Ezért **2 pontot** kap.

A végeredmény a következő: **Kinga: 9 pont, Sanyi: 7 pont, Lilla: 6 pont, Olívia: 2 pont**

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van az „ALPINO” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: **Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.**
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu

Őrizze meg a játék csomagolását és a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaznak.

Megtalál minket a:

