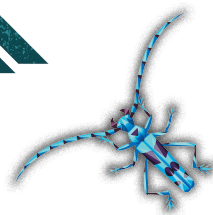


	8+
	1-4
	20'

# ALPINO

D



Erschafft neue Lebensräume für die einzigartigen Tiere der Alpen!  
Ein Plättchenlegespiel von Mads Fløe

Die majestätischen Alpen zeichnen sich nicht nur durch ihre beeindruckende Landschaft aus, sondern auch durch ihre einzigartige Tierwelt: Steinböcke, Luchse, Bussarde, Murmeltiere und Alpenböcke leben hier in freier Wildbahn, wo sie sich ungestört ausbreiten wollen.

Nun seid ihr gefragt: Lasst für diese Tiere neue Lebensräume entstehen und versucht gleichzeitig, möglichst große Gruppen

gleicher Tierarten zusammenzubringen. Dabei müsst ihr euch jede Runde aufs Neue entscheiden: Spezialisiert ihr euch lieber auf eine bestimmte Tierart, oder bevorzugt ihr die Vielfältigkeit? Zugleich beeinflusst ihr mit eurer Wahl, welche Tierart am Ende die meisten Punkte bringt. Behaltet also stets die anderen im Blick, denn auch sie werden versuchen, die wertvollsten Tiere zu sammeln.

## Spielinhalt:



40 Alpinoplättchen



10 Geheimplättchen



6 Punkteplättchen



1 Startplättchen

1 Spielanleitung

## Spielziel:

Das Ziel ist es, durch taktisches Auswählen und geschicktes Anlegen der Alpinoplättchen die größten Gruppen der Tierarten zu bilden, die bei Spielende am wertvollsten sind.

Piatnik Spiel Nr. 671791

© 2024 Piatnik, Wien



piatnik.com

## Spielvorbereitung:

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.



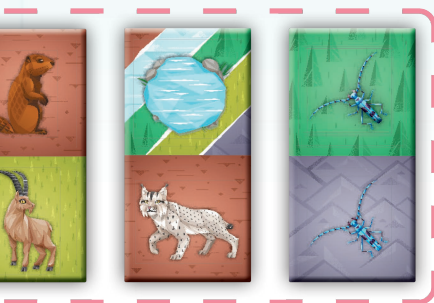
1. Legt die **6 Punkteplättchen** nebeneinander in der Tischmitte aus. Beachtet dabei folgende Reihenfolge, von links nach rechts:

**Steinbock – Luchs – Bussard – Murmeltier – Alpenbock – Wasserstelle**



2. Mischt die **10 Geheimplättchen** verdeckt, nehmt euch alle **jeweils 1** davon und legt es verdeckt vor euch ab. Ihr dürft euch das Plättchen jederzeit ansehen, müsst es aber bis zum Spielende vor den anderen geheim halten. Legt die übrigen Geheimplättchen unesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht mehr.





### **Hinweis:**

Die Regeln für das **Solo-Spiel** findet ihr auf unserer Website:

[www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele](http://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele)



3. Mischt die **40 Alpinplättchen** verdeckt. Je nachdem, wie viele ihr seid, legt ihr eine bestimmte Anzahl Plättchen wieder unbesehen zurück in die Schachtel:

**8 Plättchen** im Spiel zu **zweit**

**4 Plättchen** im Spiel zu **dritt**

**0 Plättchen** im Spiel zu **viert**

Bildet aus den übrigen Alpinplättchen mehrere verdeckte Stapel. Je nachdem, wie viele ihr seid, deckt ihr nun eine bestimmte Anzahl Plättchen auf und legt sie offen als **Auslage** in die Tischmitte:

**4 Plättchen** im Spiel zu **zweit** und zu **dritt**

**5 Plättchen** im Spiel zu **viert**

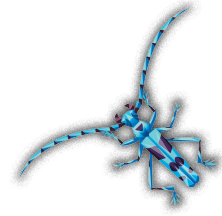
4. Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält das **Startplättchen**.



## Spielablauf:

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt und folgt demselben Ablauf:

*Phase 1: Gebiet erweitern*  
*Phase 2: Tierbestand erhöhen*  
*Phase 3: Neue Runde vorbereiten*



### **Phase 1: Gebiet erweitern**

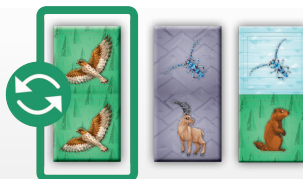
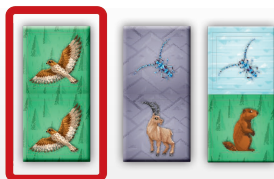
Wer das Startplättchen hat, beginnt die Runde.

Wenn du an der Reihe bist, wählst du **1 Alpinplättchen** aus der *Auslage* und legst es vor dir ab. Hier entsteht das **Gebiet** für deine Tiere, das du im weiteren Spielverlauf immer mehr ausbauen wirst, indem du neue Alpinplättchen waagrecht oder senkrecht angrenzend an bereits abgelegte Alpinplättchen in deinem *Gebiet* anlegst.

**Wichtig:** Beim Anlegen muss **mindestens ein Landschaftstyp** des neuen Alpinplättchens mit zumindest **einem** angrenzenden Landschaftstyp in deinem *Gebiet* **übereinstimmen**.

Kannst oder willst du das gewählte Alpinplättchen nicht in deinem *Gebiet* anlegen, drehst du es auf die Rückseite und legst es an einer beliebigen Stelle in deinem *Gebiet* an. Die abgebildeten Wasserstellen sind „Joker“ und dürfen an jeden Landschaftstyp angelegt werden.

Ein paar Beispiele:



Danach ist die nächste Person an der Reihe und wählt ebenso 1 Alpinplättchen aus der Auslage, usw., bis alle genau **einmal** an der Reihe waren.

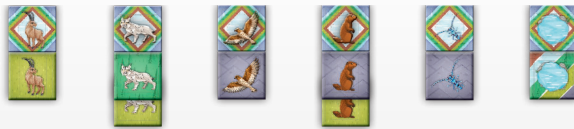




Wer die jeweils größte zusammenhängende Gruppe hat, erhält dafür so viele Punkte, wie die Anzahl der Alpinoplättchen unter dem entsprechenden Punkteplättchen ausmacht. Das jeweilige Punkteplättchen selbst zählt ebenfalls dazu. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die vollen Punkte.

Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die größte Gruppe Steinböcke hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer die größte Gruppe Luchse hat, usw. (entsprechend der Reihenfolge der Punkteplättchen von links nach rechts: Steinbock > Luchs > Bussard > Murmeltier > Alpenbock > Wasserstelle).

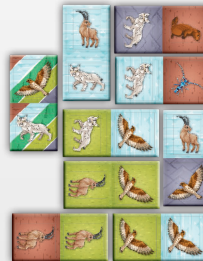
Wertungsbeispiel:



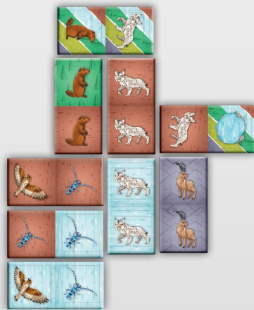
**Lotte**



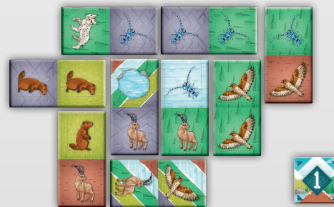
**Olivia**



**Ingo**



**Severin**



**Lotte** und **Severin** haben jeweils die größte zusammenhängende Gruppe **Steinböcke**. Sie erhalten dafür beide jeweils 2 Punkte.

**Ingo** hat die größte zusammenhängende Gruppe **Luchse**. Er erhält dafür 3 Punkte.

**Olivia** hat die größte zusammenhängende Gruppe **Bussarde**. Sie erhält dafür 2 Punkte.

**Lotte**, **Severin** und **Ingo** haben jeweils die größte zusammenhängende Gruppe **Murmeltiere**. Sie erhalten dafür alle jeweils 3 Punkte.

**Lotte** und **Severin** haben jeweils die größte zusammenhängende Gruppe **Alpenböcke**. Sie erhalten dafür beide jeweils 2 Punkte.

**Lotte** hat die größte zusammenhängende Gruppe **Wasserstellen**. Sie erhält dafür 2 Punkte.

Das ergibt folgenden Endpunktstand: **Lotte: 9 Punkte, Severin: 7 Punkte, Ingo: 6 Punkte, Olivia: 2 Punkte**

Wenn ihr zu „Alpino“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Wien,  
oder per E-Mail an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Ausstattungsänderungen vorbehalten.  
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



[piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



PiatnikSpiele

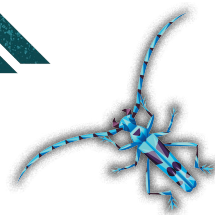


PiatnikSpiele

	8+
	1-4
	20'

# ALPINO

F



Développez l'habitat d'animaux endémiques des Alpes !  
Un jeu de placement de tuiles de Mads Fløe

*Les Alpes majestueuses jouissent non seulement de paysages fantastiques, mais également de la présence d'une faune d'exception : bouquetins, buses, lynx, marmottes et rosalia des Alpes vivent en liberté sur ces hauteurs.*

*À vous de jouer : créez de nouveaux territoires pour ces animaux et tentez du même coup de former les plus grandes populations*

*de chacun d'eux. À chaque tour, il faudra vous demander : allez-vous vous spécialiser dans un animal en particulier, ou privilégieriez-vous la diversité pour tenter de maximiser vos points ? En parallèle, vous pourrez modifier la valeur finale de chaque animal. Gardez cependant un œil sur vos voisins, car ils essaieront eux aussi d'augmenter la valeur de la population qu'ils ont choisie.*

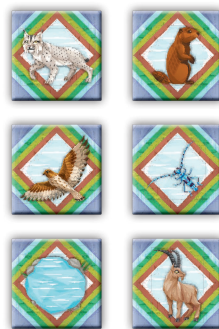
## Contenu :



40 tuiles Alpino



10 tuiles Secrètes



6 tuiles Points



1 tuile Premier joueur

1 livret de règles

## Objectif du jeu :

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points en fin de partie en formant les plus grands groupes d'animaux grâce à une pose stratégique de vos tuiles et à des choix tactiques.

Jeu Piatnik Nr. 671791

© 2024 Piatnik, Vienne



piatnik.com

## Préparation de la partie :

Avant la première partie, retirez les tuiles une à une des planches cartonnées.



1. Placez les **6 tuiles Points** côte à côte au centre de la table. Assurez-vous de respecter l'ordre suivant, de gauche à droite :

**Bouquetin - Lynx - Buse - Marmotte - Rosalie des Alpes - Point d'eau**



2. Mélangez les **10 tuiles Secrètes** face cachée. Chaque joueur en pioche une et la place face cachée devant lui. Vous pouvez regarder cette tuile à tout moment de la partie, mais vous devez la garder face cachée et ne la révéler qu'à la fin de la partie. Les tuiles secrètes restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.







**Remarque :** vous pouvez trouver les règles du jeu en solo sur notre site : [www.wilsonjeux.fr/regles/Alpino.pdf](http://www.wilsonjeux.fr/regles/Alpino.pdf)



3. Mélangez les **40 tuiles Alpino** face cachée. En fonction du nombre de joueurs, remplacez un certain nombre de tuiles dans la boîte, sans les regarder :

**8 tuiles** dans une partie à **deux joueurs**

**4 tuiles** dans une partie à **trois joueurs**

**0 tuile** dans une partie à **quatre joueurs**

Formez plusieurs piles face cachée avec les tuiles Alpino restantes. En fonction du nombre de joueurs, révélez un certain nombre de tuiles Alpino au centre de la table pour former la Réserve :

**4 tuiles** dans une partie à **deux** et à **trois joueurs**

**5 tuiles** dans une partie à **quatre joueurs**

4. Désignez un joueur qui démarre la partie. Celui-ci reçoit la **tuile Premier joueur**.



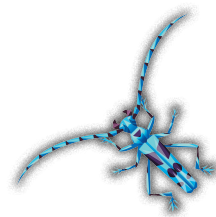
## Déroulement de la partie :

L'alternance des tours s'effectue dans le sens horaire. Une partie se déroule en une succession de manches. Chaque manche est divisée en 3 phases qui se déroulent comme suit :

*Phase 1 : Développement du Territoire*

*Phase 2 : Valorisation des animaux*

*Phase 3 : Préparation d'un nouveau tour*



### **Phase 1 : Développement du Territoire**

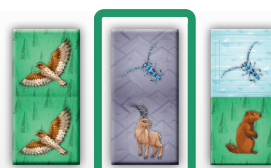
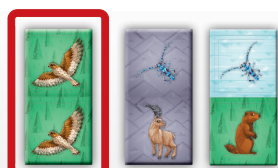
Le joueur possédant la tuile Premier joueur démarre la manche.

À ton tour, choisis une tuile Alpino de la Réserve et place-la devant toi. Tu constitues ainsi le Territoire pour tes animaux, que tu vas développer au cours des manches à venir pour tenter de te créer une majorité sur une espèce. Pour développer ce Territoire, tu placeras des tuiles Alpino de manière horizontalement ou verticalement adjacente à d'autres tuiles déjà présentes.

Important : Pour placer une tuile, celle-ci doit posséder au moins un type de paysage concordant avec un paysage adjacent du Territoire (couleur de fond).

Si tu ne peux ou ne souhaites pas placer la tuile Alpino sur ton Territoire, retourne-la au verso et place-la à l'emplacement de ton choix de ton Territoire. Les Points d'eau qui sont représentés au verso sont des « Jokers » qui concordent avec tous les types de paysage.

*Quelques exemples :*



C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui choisit 1 tuile Alpino de la Réserve, etc., jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour.

### **Phase 2 : Valorisation des animaux**

Une fois que chacun des joueurs a choisi et posé une tuile Alpino, le joueur possédant la tuile Premier joueur prend la tuile Alpino restante (ou en choisit une parmi les tuiles restantes) de la Réserve. Il choisit alors l'espèce qu'il souhaite valoriser. Il glisse la tuile Alpino sous la tuile Point de l'animal correspondant de son choix. La tuile Point doit être reposée sur la tuile Alpino de manière à ce que l'animal soit visible deux fois.

Important : Lors de cette phase, vous ne pouvez pas poser votre tuile au verso !



Marie possède la tuile Premier joueur et doit choisir de quel animal elle renforce la valeur. Elle choisit la Marmotte et place la tuile sous la tuile Point correspondante.

### **Phase 3 : Préparation d'un nouveau tour**

- Toute tuile Alpino éventuellement restante dans la Réserve est retirée du jeu, elle ne servira plus pour le reste de la partie.
- Depuis la/les pile(s) de votre choix, révélez autant de tuiles Alpino qu'indiqué dans les règles du jeu (en fonction du nombre de joueurs) et placez-les au centre de la table pour reformer la Réserve.
- Passez la tuile Premier joueur au joueur suivant en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

### **Fin de partie :**

La partie s'achève lorsque vous n'avez plus assez de tuiles Alpino pour remplir la Réserve lors de la phase 3. Le joueur qui possède alors la tuile Premier joueur retourne sa tuile Secrète et la place à l'endroit souhaité de son Territoire. Chacun leur tour, les autres joueurs font de même. Puis, on passe au décompte des points.

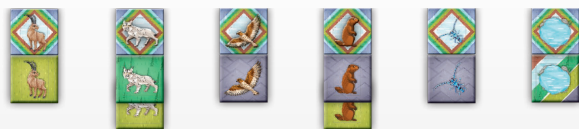
### **Décompte des points :**

Contrôlez maintenant, pour chaque animal ainsi que pour le point d'eau, qui d'entre vous possède la plus grande population adjacente. Une population adjacente se définit comme un groupe d'animaux ou de points d'eau horizontalement et verticalement adjacents. Le paysage sur lequel ceux-ci sont représentés n'a pas d'importance.

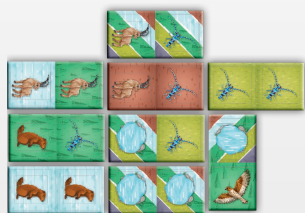
Pour chaque animal (et point d'eau) donné, le joueur possédant la plus grande population reçoit un nombre de points équivalent à la valeur dudit animal, identifiable par sa tuile Point. La tuile Point, elle-même, compte comme un point pour l'animal qu'elle représente, en plus d'un point par tuile Alpino placée en dessous d'elle. En cas d'égalité sur la majorité, chaque joueur à égalité reçoit l'ensemble des points. Le joueur possédant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité pour la victoire, le joueur possédant la plus grande population de bouquetins l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur possédant la plus grande population de Lynx qui l'emporte, etc. Procédez, si nécessaire, animal après animal dans l'ordre suivant :

Bouquetin > Lynx > Buse > Marmotte > Rosalie des Alpes > Point d'eau.

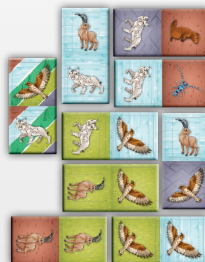
Exemple de décompte des points :



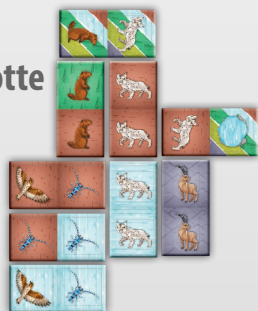
**Marie**



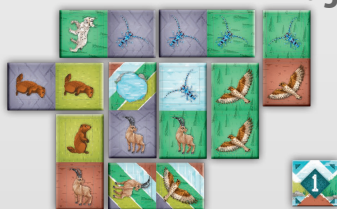
**Olivia**



**Charlotte**



**Hugo**



**Marie et Hugo possèdent tous les deux la plus grande population de Bouquetins. Ils reçoivent chacun 2 points.**

**Charlotte possède la plus grande population de Lynx. Elle reçoit 3 points.**

**Olivia possède la plus grande population de Buses. Il reçoit 2 points.**

**Marie, Hugo et Charlotte possèdent tous les trois la plus grande population de Marmottes. Ils reçoivent chacun 3 points.**

**Marie et Hugo possèdent tous les deux la plus grande population de Rosalies des Alpes. Ils reçoivent chacun 2 points.**

**Marie possède la plus grande population de Points d'eau. Elle reçoit 2 points.**

Voici le score obtenu dans cette partie : **Marie : 9 points, Hugo : 7 points, Charlotte : 6 points, Olivia : 2 points**

Pour toute question ou remarque sur le jeu Alpino, contactez-nous à l'adresse suivante :

**Piatnik**  
**Hütteldorfer Straße 229-231**  
**A-1140 Vienne**  
 ou à [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Contenu sous réserve de modification.  
 Veuillez conserver l'adresse.  
 Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



Wilsonjeux



Wilsonjeux



Wilsonjeux



FR  
**DONNEZ**  
 OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

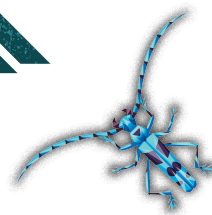
Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



 8+
 1-4
 20'

# ALPINO

H



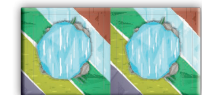
Hozunk létre új élőhelyeket az Alpok állatai számára!  
Mads Fløe lapkalerakó játéka

*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 csoportja-*

*it. Minden körben döntetek 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.



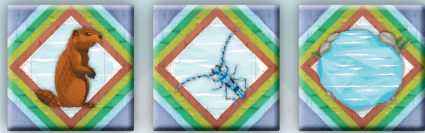
1. Helyezzétek a 6 pontlapkát egymás mellé az asztal közepére balról jobbra a következő sorrendben:

**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 lapkákat, de a játék végéig titokban kell tartani egymás előtt.





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



[www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele](http://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

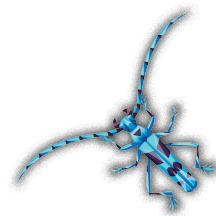
- 4.** Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a startlapkát.



## A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban kerültek 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

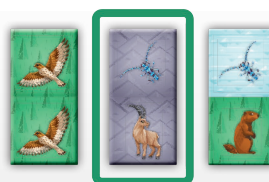
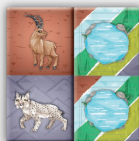
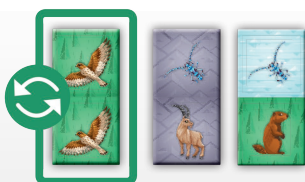
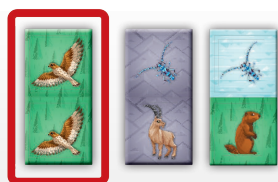
Az kezdi a kört, akinél a startlapka van.

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 vízlelőhely „jokernek” számít, és bármilyen típusú tájhoz hozzáilleszthető.

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 alpinolapok egyikét a kínálatból. Ezt annak az állatfajnak a pontlapja alá csúsztatja, amely az alpinolapján 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 alpinolapokat egy pontlap alá kell csúsztatnia. Ő a mormotát választja.*

## **3. fázis: Felkészülés az új körre**

- Tegyétek félre a megmaradt alpinolapokat a kínálatból, nem lesz rájuk szükségetek a játék hátralévő részében.
- Ezután húzzatok annyi új alpinolapokat bármelyik pakliból, amennyit a játék előkészítése leírt, és helyezétek 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 alpinolapokat 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.

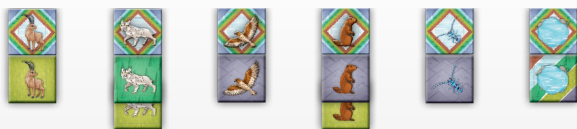
## **A pontozás:**

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.

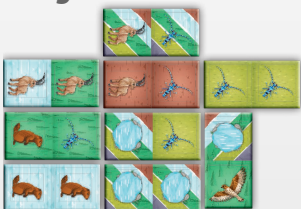
Ellenőrizték az egyes állatfajokat és a vízlelőhelyeket és azt, hogy ki alakította ki a legnagyobb összefüggő csoportot. Összefüggő csoportnak minősül az ugyanazon fajhoz tartozó, vízszintesen és függőlegesen összekapcsolt összes állat, függetlenül attól, hogy milyen tájon ábrázolják őket. Akinek a legnagyobb 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 > vízlelőhely).

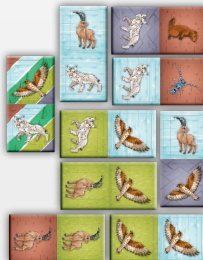
Példa a pontozásra:



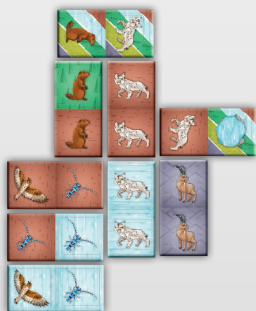
**Kinga**



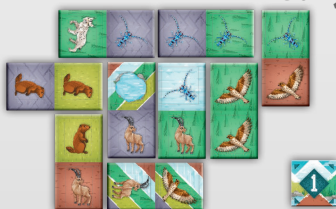
**Olívia**



**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 vízlelőhelyek 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 kérdés 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[piatnik.hu](http://piatnik.hu)

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

Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest

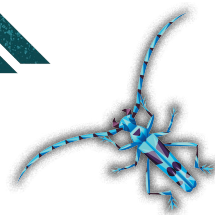


/piatnikhungary/

 8+
 1-4
 20'

# ALPINO

CZ



Vytvořte nový životní prostor pro jedinečná zvířata Alp!  
Příkládací hra od Mads Fløe

*Majestátní Alpy se pyšní nejen svou působivou krajinou, ale také jedinečným světem zvířat: kozorožci, rysi, kánata, svišti i alpští te-saíci zde žijí ve volné přírodě a chtějí se nerušeně pohybovat.*

*Nyní je to na vás: vytvořte pro tato zvířata nové životní prostory a zároveň se pokuste shromáždit co možná největší skupiny zvířat*

*od stejného druhu. V každém kole musíte učinit nové rozhodnutí: chcete se raději specializovat na jeden druh zvířat, nebo dáváte přednost rozmanitosti a prosazujete tak vyvážený přístup? Vaše volba zároveň ovlivní, který druh zvířat nakonec získá nejvíce bodů. Vždy proto sledujte ostatní spoluhráče, protože i oni se budou snažit o shromáždění co největšího počtu nejcennějších zvířat.*

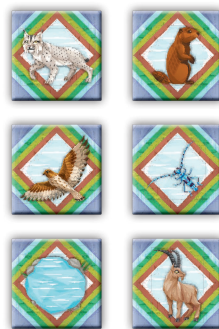
## Obsah hry



40 Alpino žetonů



10 tajných žetonů



6 žetonů s body



1 startovní žeton



1 pravidla hry

## Cíl hry

Cílem je vytvořit co největší skupiny těch druhů zvířat, která jsou díky taktickému výběru a šikovným rozmístěním Alpino žetonů na konci hry nejcennější.

Piatnik hra č. 671791

© 2024 Piatnik, Wien



piatnik.com

## Příprava hry

Před první hrou opatrně vyjměte dílky z perforovaných desek.



1. Vložte 6 žetonů s body vedle sebe doprostřed stolu. Dbejte přitom na následující pořadí zleva doprava:

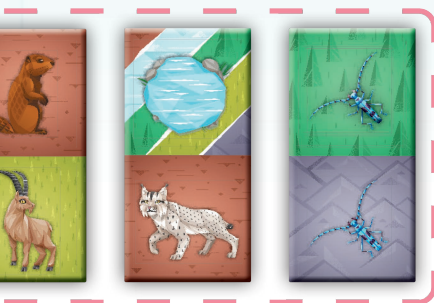
**kozorožec – rys – káně – svišť – tesařík alpský – zdroj vody**



2. Zamíchejte 10 tajných žetonů lícem dolů, každý z vás si vezměte 1 z nich a položte ho lícem dolů před sebe. Na žeton se můžete kdykoli podívat, ale před ostatními ho musíte držet v tajnosti až do konce hry.







**Upozornění:**  
pravidla hry pro **jednoho hráče**  
najdete na webové stránce:  
[www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele](http://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele)



3. Zamíchejte **40 Alpino** žetonů lícem dolů. Podle počtu hráčů vraťte určitý počet žetonů zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali:

**8 žetonů** ve hře se dvěma hráči

**4 žetony** ve hře se třemi hráči

**0 žetonů** ve hře se čtyřmi hráči

Ze zbývajících Alpino žetonů vytvořte několik hromádek lícem dolů. Podle počtu hráčů nyní otočte daný počet žetonů a položte je lícem nahoru do výlohy doprostřed stolu:

**4 žetony** ve hře se dvěma a třemi hráči

**5 žetonů** ve hře se čtyřmi hráči

4. Začíná hráč, který byl naposledy na horách.  
Tento hráč obdrží startovní žeton.



## Průběh hry

Hrajete ve směru hodinových ručiček. Hra se hraje na několik kol. Každé kolo je rozděleno do 3 fází a probíhá ve stejném pořadí!

*Fáze 1: rozšiřování území*  
*Fáze 2: navýšení populace zvířat*  
*Fáze 3: příprava nového kola*



### **Fáze 1: rozšiřování území**

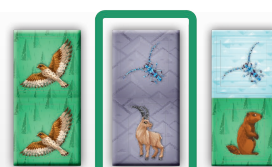
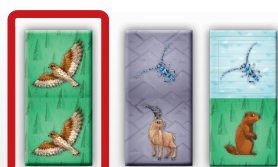
Kolo začíná hráč, který má startovní žeton.

Když jste na tahu, vyberete si z výlohy 1 Alpino žeton a položíte si ho před sebe. Zde se vytváří území pro vaše zvířata, které budete v průběhu hry stále více rozšiřovat. V dalším průběhu hry musíte vždy umísťovat nové Alpino žetony vodorovně nebo svisle vedle stávajících Alpino žetonů na vašem území.

Důležité: při přikládání žetonů se musí na vašem území shodovat alespoň jeden typ krajiny s alespoň jedním sousedním typem krajiny.

Pokud nemůžete nebo nechcete umístit vybraný Alpino žeton do vašeho území podle pravidel, otočte jej na zadní stranu a umístěte na libovolné místo do vašeho území. Vyobrazené vodní zdroje jsou „žolíky“ a lze je přiložit do jakéhokoliv typu krajiny.

*Několik příkladů:*



Poté je na řadě další hráč, který si také vybere 1 Alpino žeton z výlohy, a tak dále, dokud se všichni hráči jednou nevystřídají.

## **Fáze 2: navýšení populace zvířat**

Poté, co si každý hráč vybral a přiložil 1 Alpino žeton, vezme si hráč se startovním žetonem zbývajícím Alpino žeton nebo jeden ze zbývajících Alpino žetonů z výlohy. Tento žeton položí pod žeton s body s takovým druhem zvířete, který je na něm zobrazen. Pokud jsou na Alpino žetonu znázorněny dva různé druhy zvířat, může si vybrat jeden z nich. Žeton s body položte na Alpino žeton tak, aby na hromádce bylo vidět stejné zvíře dvakrát.

Důležité: v tomto případě není otáčení žetonu na zadní stranu dovoleno!



*Irena má v držení startovní žeton a nyní musí přesunout zbývajícím Alpino žeton pod bodovací žeton. Rozhodne se pro sviště.*

## **Fáze 3: příprava nového kola**

- Případné zbylé Alpino žetony z výlohy odložte stranou, po zbytek hry je již nebudete potřebovat.
- Poté si z libovolných hromádek vytáhněte tolik nových Alpino žetonů, kolik je uvedeno v přípravě hry, a položte je lícovou stranou nahoru do výlohy doprostřed stolu.
- Startovní žeton předejte dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

## **Konec hry**

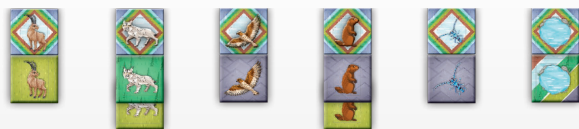
Hra končí, když ve fázi 3 již nemůžete do výlohy umístit žádné další nové Alpino žetony. Hráč se startovním žetonem nejprve odkryje svůj tajný žeton a umístí ho na libovolné místo na svém území. Všichni ostatní hráči udělají popořadě totéž. Nyní přichází na řadu vyhodnocení.

## **Vyhodnocení**

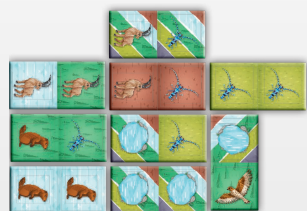
U každého druhu zvířat a vodního zdroje zkontrolujte, který z hráčů shromáždil největší souvislou skupinu. Za souvislou skupinu platí všechna vodorovně a svisle propojená zvířata stejného druhu bez ohledu na krajinu, ve které jsou zobrazena.

Kdo má největší souvislou skupinu, získává tolik bodů, kolik je počet Alpino žetonů pod příslušným žetonem s body. Započítává se i samotný příslušný žeton s body. V případě shody obdrží všichni účastníci plný počet bodů. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, který má největší skupinu kozorožců. Pokud dojde k další remíze, vítězí ten, kdo má největší skupinu rysů atd. (podle pořadí žetonů s body zleva doprava: kozorožec > rys > káně > svišť > tesařík alpský > vodní zdroj).

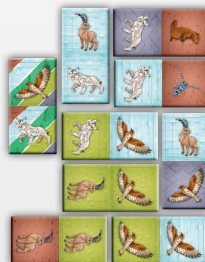
Příklad vyhodnocení:



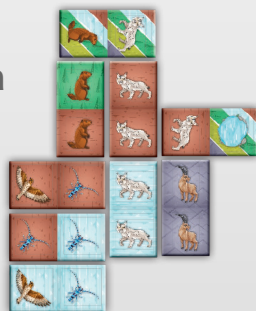
**Irena**



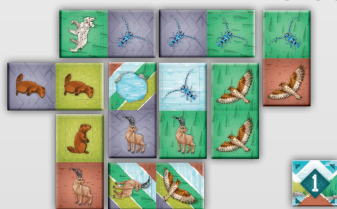
**Olinka**



**Lenka**



**Sváťa**



**Irena a Sváťa** mají největší souvislé skupiny kozorožců. Za to obdrží oba **2 body**.

**Lenka** má největší souvislou skupinu rysů. Za to obdrží **3 body**.

**Olinka** má největší souvislou skupinu kánat. Obdrží za to **2 body**.

**Irena, Sváťa a Lenka** mají největší souvislou skupinu svišťů. Za to obdrží všichni po třech bodech.

**Irena a Sváťa** mají největší souvislou skupinu alpských tesaříků. Za to obdrží oba po **2 bodech**.

**Irena** má největší souvislou skupinu vodních zdrojů. Za to obdrží **2 body**.

Výsledkem je toto konečné skóre: **Irena: 9 bodů, Sváťa: 7 bodů, Lenka: 6 bodů, Olinka: 2 body**

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Alpino“, prosím, kontaktujte nás:  
 Piatnik Praha s.r.o.  
 K Vypichu 1087  
 252 19 Rudná  
 info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:

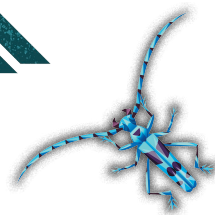




 8+
 1-4
 20'

# ALPINO

SK



Vytvorte nový životný priestor pre jedinečné zvieratá Álp!  
Príkladacia hra od Mads Fløe

*Majestátné Alpy sa pýšia nielen svojou pôsobivou krajinou, ale aj jedinečným svetom zvierat: kozorožce, rysy, kane, svište i alpské fúzače tu žijú vo voľnej prírode a chcú sa nerušene pohybovať.*

*Teraz je to na vás: vytvorte pre tieto zvieratá nové životné priestory a zároveň sa pokúste zhromaždiť čo možno najväčšie skupiny zvierat od rovnakého druhu. V každom kole musíte urobiť nové*

*rozhodnutie: chcete sa radšej špecializovať na jeden druh zvierat, alebo dávate prednosť rozmanitosti a presadzujete tak vyvážený prístup? Vaša voľba zároveň ovplyvní, ktorý druh zvierat nakoniec získa najviac bodov. Vždy preto sledujte ostatných spoluhráčov, pretože aj oni sa budú snažiť o nahromadenie čo najväčšieho počtu najcenejších zvierat.*

## Obsah hry



40 Alpino žetónov



10 tajných žetónov



6 žetónov s bodmi



1 štartový žetón

1 pravidlá hry

## Cieľ hry

Cieľom je vytvoriť čo najväčšie skupiny tých druhov zvierat, ktoré sú vďaka taktickému výberu a šikovným rozmiestnením Alpino žetónov na konci hry najcenejšie.

Piatnik hra č. 671791

© 2024 Piatnik, Wien



piatnik.com

## Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte dieliky z perforovaných dosiek.



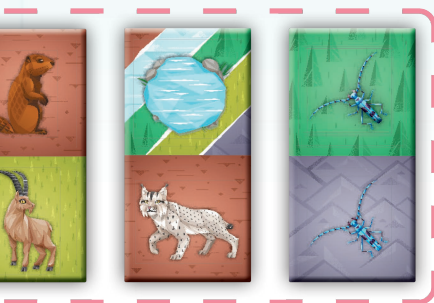
1. Vložte 6 žetónov s bodmi vedľa seba doprostred stola. Dbajte pritom na nasledujúce poradie zľava doprava:

**kozorožec – rys – kane – svišť – fúzač alpský – zdroj vody**



2. Zamiešajte 10 tajných žetónov lícom dole, každý z vás si vezmite 1 z nich a položte ho lícom dole pred seba. Na žetón sa môžete kedykoľvek pozrieť, ale pred ostatnými ho musíte držať v tajnosti až do konca hry.





### Upozornenie:

pravidlá hry pre **jedného hráča**  
nájdete na webovej stránke:

[www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele](http://www.piatnik.com/spiele/gesellschaftsspiele/familien spiele)



3. Zamiešajte 40 Alpino žetónov lícom dole. Podľa počtu hráčov vráťte určitý počet žetónov späť do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozreli:

**8 žetónov** v hre s dvoma hráčmi

**4 žetóny** v hre s tromi hráčmi

**0 žetónov** v hre so štyrmi hráčmi

Zo zvyšných Alpino žetónov vytvorte niekoľko kôpok lícom dole. Podľa počtu hráčov teraz otočte daný počet žetónov a položte ich lícom nahor do výkladu doprostred stola:

**4 žetóny** v hre s dvoma a tromi hráčmi

**5 žetónov** v hre so štyrmi hráčmi

4. Začína hráč, ktorý bol naposledy na horách.  
Tento hráč dostane štartový žetón.



## Priebeh hry

Hráte v smere hodinových ručičiek. Hra sa hrá na niekoľko kôl. Každé kolo je rozdelené do 3 fáz a prebieha v rovnakom poradí!

**Fáza 1: rozširovanie územia**  
**Fáza 2: zvýšenie populácie zvierat**  
**Fáza 3: príprava nového kola**



### Fáza 1: rozširovanie územia

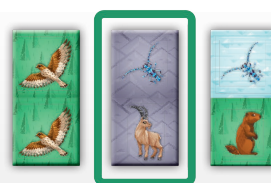
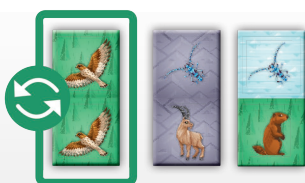
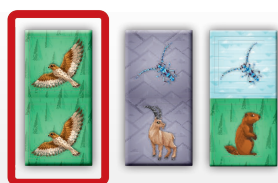
Bicykel začína hráč, ktorý má štartový žetón.

Keď ste na ťahu, vyberiete si z výkladu 1 Alpino žetón a položíte si ho pred seba. Tu sa vytvára územie pre vaše zvieratá, ktoré budete v priebehu hry stále viac rozširovať. V ďalšom priebehu hry musíte vždy umiestňovať nové Alpino žetóny vodorovne alebo zvisle vedľa existujúcich Alpino žetónov na vašom území.

Dôležité: pri prikladaní žetónov sa musí na vašom území zhodovať aspoň jeden typ krajiny s aspoň jedným susedným typom krajiny.

Pokiaľ nemôžete alebo nechcete umiestniť vybraný Alpino žetón do vášho územia podľa pravidiel, otočte ho na zadnú stranu a umiestnite na ľubovoľné miesto do vášho územia. Vyobrazené vodné zdroje sú „žolíky“ a je možné ich priložiť do akéhokoľvek typu krajiny.

Niekoľko príkladov:



Potom je na rade ďalší hráč, ktorý si tiež vyberie 1 Alpino žetón z výkladu, a tak ďalej, kým sa všetci hráči raz nevystriedajú.



## **Fáza 2: zvýšenie populácie zvierat**

Potom, čo si každý hráč vybral a priložil 1 Alpino žetón, vezme si hráč so štartovým žetónom zostávajúci Alpino žetón alebo jeden zo zvyšných Alpino žetónov z výkladu. Tento žetón položí pod žetón s bodmi s takým druhom zvierata, ktorý je na ňom zobrazený. Pokiaľ sú na Alpino žetóne znázornené dva rôzne druhy zvierat, môže si vybrať jeden z nich. Žetón s bodmi položte na Alpino žetón tak, aby na kôpke bolo vidieť rovnaké zviera dvakrát.

Dôležité: v tomto prípade nie je otáčanie žetónu na zadnú stranu dovolené!



*Irena má v držbe štartový žetón a teraz musí presunúť zostávajúci Alpino žetón pod bodovací žetón. Rozhodne sa pre svišťa.*

## **Fáza 3: príprava nového kola**

- Prípadné zvyšné Alpino žetóny z výkladu odložte bokom, po zvyšok hry ich už nebudete potrebovať.
- Potom si z ľubovoľných kôpok vytiahnite toľko nových Alpino žetónov, koľko je uvedené v príprave hry, a položte ich lícovou stranou nahor do výkladu doprostred stola.
- Štartový žetón odovzdajte ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek.

## **Koniec hry**

Hra končí, keď vo fáze 3 už nemôžete do výkladu umiestniť žiadne ďalšie nové Alpino žetóny. Hráč so štartovým žetónom najskôr odkryje svoj tajný žetón a umiestni ho na ľubovoľné miesto na svojom území. Všetci ostatní hráči urobia poporiadku to isté. Teraz prichádza na rad vyhodnotenie.

## **Vyhodnotenie**

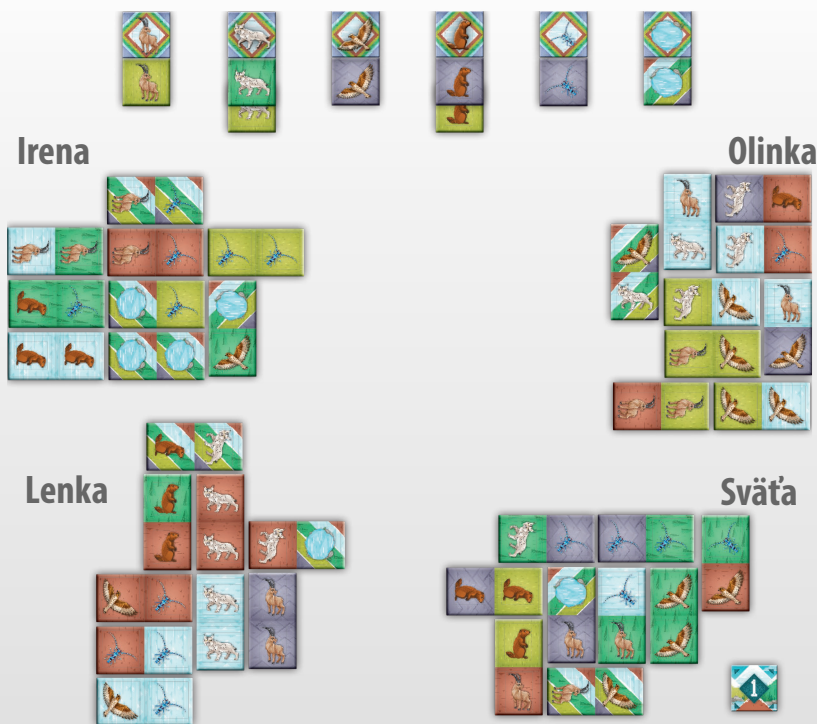
Pri každom druhu zvierat a vodného zdroja skontrolujte, ktorý z hráčov zhromaždil najväčšiu súvislú skupinu. Za súvislú skupinu platia všetky vodorovne a zvisle prepojené zvieratá rovnakého druhu bez ohľadu na krajinu, v ktorej sú zobrazené.

Kto má najväčšiu súvislú skupinu, získava toľko bodov, koľko je počet Alpino žetónov pod príslušným žetónom s bodmi. Započítava sa aj samotný príslušný žetón s bodmi. V prípade zhody dostanú všetci účastníci plný počet bodov.

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade rovnosti bodov vyhráva hráč, ktorý má najväčšiu skupinu kozorožcov. Pokiaľ dôjde k ďalšej remíze, víťazí ten, kto má najväčšiu skupinu rysov atď.

(podľa poradia žetónov s bodmi zľava doprava: kozorožec > rys > kane > svišť > fúzač alpský > vodný zdroj).

Príklad vyhodnotenia:



**Irena a Sväta** majú najväčšie súvislé skupiny kozorožcov. Za to dostanú oba **2 body**.

**Lenka** má najväčšiu súvislú skupinu rysov. Za to dostane **3 body**.

**Olinka** má najväčšiu súvislú skupinu kaní. Dostane za to **2 body**.

**Irena, Sväta a Lenka** majú najväčšiu súvislú skupinu svišťov. Za to dostanú všetci po troch bodoch.

**Irena a Sväta** majú najväčšiu súvislú skupinu alpských fúzačov. Za to obdržia obaja po **2 bodoch**.

**Irena** má najväčšiu súvislú skupinu vodných zdrojov. Za to dostane **2 body**.

Výsledkom je toto konečné skóre: **Irena: 9 bodov, Sväta: 7 bodov, Lenka: 6 bodov, Olinka: 2 body**

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Alpino“, prosím, kontaktujte nás:

**Piatnik Praha s.r.o.**

**K Vypichu 1087,**

**252 19 Rudná**

**info@piatnik.cz , www.piatnik.cz**

Uchovajte kontaktnú adresu.  
Zmena prevedenia vyhradená.

Najdete nás:



piatnik\_sk



PiatnikCZ

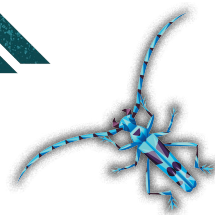


PiatnikSpiele

 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

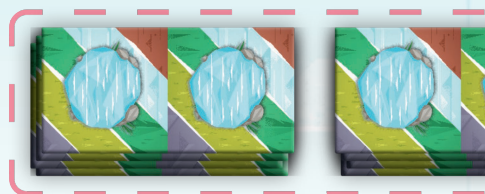
## Przygotowanie gry:

Przed pierwszą rozgrywką wycińcie ostrożnie płytki z arkuszy.



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

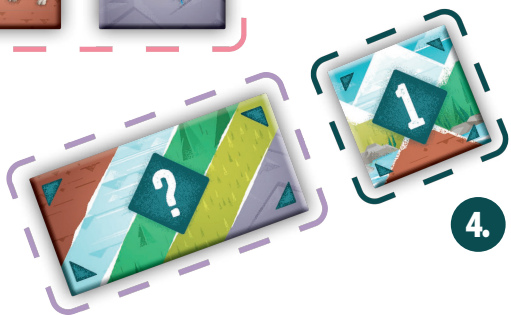
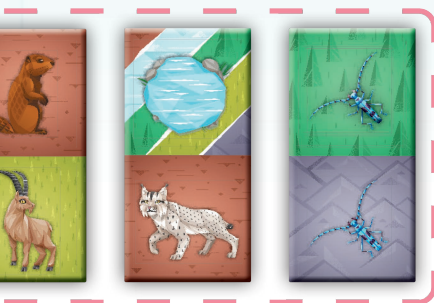
**kozica – ryś – myszołów – świstak – chrząszcz – woda**



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

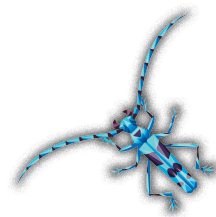
4. Ustalona w dowolny sposób osoba rozpoczynająca otrzymuje płytkę startową.



## 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.

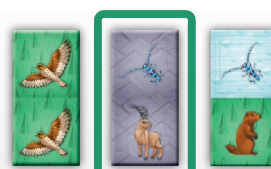
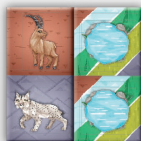
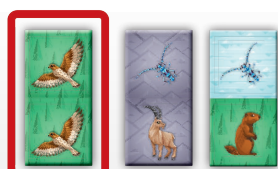
Gracz, na którego przypada kolejka, bierze z rynku 1 kartę krajobrazu i kładzie ją na stole przed sobą. To będzie siedlisko zwierząt, które w dalszym przebiegu gry będzie rozbudowywane. W następnych rundach gracz będzie dokładał kolejne płytki krajobrazu, tak by poziomo lub pionowo graniczyły z płytkami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

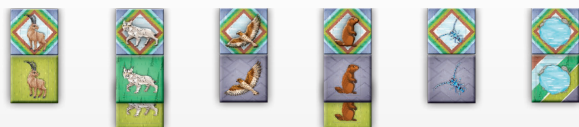
## **Punktacja:**

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.

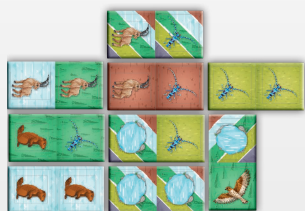
Kto ma największą grupę dla danego rodzaju zwierząt otrzymuje tyle punktów, ile jest płytek krajobrazu pod płytką punktacji tego zwierzęcia. Płytkę punktacji też bierze się pod uwagę. Przy remisie punkty otrzymują wszyscy gracze, którzy mają największe grupy.

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).

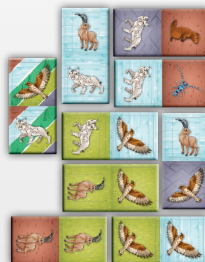
Przykład punktacji:



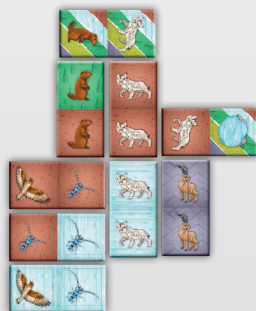
**Irek**



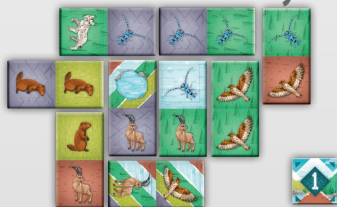
**Oliwia**



**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](http://www.piatnik.pl)

Wydawca zastrzega prawo wprowadzenia zmian.  
 Prosimy o zachowanie adresu.

Znajdziesz nas na:  PiatnikPolska

 PiatnikPolska