

Gra Alpino



Cena brutto	93,99 zł
Cena netto	76,41 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	GXP-912096
Kod producenta	9001890671791
Kod EAN	9001890671791
Producent	Piatnik
Wiek	od 8 lat

Opis produktu

Alpino

Unikalna przyroda majestatycznych Alp jest tematem gry rodzinnej Alpino firmy Piatnik. Płytką po płytce powstają nowe siedliska dla koziorożców, rysi, świstaków itp. Jeśli chcesz wygrać, potrzebujesz dobrej taktyki: będziesz się specjalizować w jednym gatunku zwierząt, czy wolisz polegać na różnorodności? Ale konkurencja też nie śpi, dlatego wartość różnych gatunków zwierząt zmienia się z rundy na rundę. Na koniec punkty przyznawane są tylko za największą grupę każdego gatunku zwierząt. Wymaga to szczególnej czujności i elastyczności oraz zwracania uwagi na działania konkurencji.

W Alpino znajduje się 40 płytek, które przedstawiają zwierzęta w różnych krajobrazach. Na każdej z nich znajdują się postacie zwierząt lub wodopój. W zależności od liczby graczy, w każdej rundzie na środku stołu kładzie się odpowiednią, odkrytą liczbę płytek. Przed rozpoczęciem należy również umieścić w rzędzie płytki punktacji z różnymi gatunkami zwierząt i wodopojem. W trakcie gry dowiadujemy się, jak cenny jest każdy rodzaj zwierzęcia lub wodopoju. Na początku każdy otrzymuje tajną płytkę, która ewentualnie może odwrócić losy rozgrywki na koniec gry i tym samym zapewnić napięcie do samego końca.

Rozgrywka składa się z kilku rund, z których każda niesie ze sobą nowe wyzwania i możliwości. Każda runda jest podzielona na trzy fazy. W fazie 1 musisz powiększyć swój własny obszar: w swojej turze wybierasz jedną z odkrytych płytek i umieszczasz ją na swojej własnej wystawie. Podobnie jak w przypadku domino, możesz je umieścić tylko wtedy, gdy co najmniej jeden typ krajobrazu na nowym kafelku odpowiada co najmniej jednemu sąsiedniemu typowi krajobrazu na kafelku, który jest już wystawiony. Jeśli tak nie jest, płytkę można odwrócić. Z tyłu każdej płytki znajdują się dwa źródła wody, które można umieścić w dowolnym miejscu na swoim obszarze. Gdy tylko wszyscy wykonają tę czynność dokładnie jeden raz, rozpoczyna się faza 2: zwiększanie populacji zwierząt. Osoba posiadająca płytkę startową chwytą płytkę krajobrazu, która została na rynku i wsuwa ją pod odpowiednią płytkę punktacji, taką jak np. ryś. Oznacza to, że obszar z największym występowaniem rysi jest teraz wart dwa punkty. Po osiągnięciu fazy 3 trwają przygotowania do następnej rundy. Czynność tę powtarza się do momentu, w którym nie będzie można już umieszczać nowych płytek krajobrazu. Teraz zaczyna robić się ciekawie, w grę wchodzi tajna płytkę. Każdy po kolei umieszcza ją w dowolnym miejscu na swoim obszarze, co może skutkować powstaniem największej grupy danego gatunku zwierzęcia. Bo tylko za to można zdobyć punkty. Ich liczba zależy od liczby płytek krajobrazu wśród płytek punktowych. Punkty przyznawane są za każdy z pięciu gatunków zwierząt i wodopoju. Kto zdobędzie w sumie najwięcej punktów, wygrywa tę taktyczną zabawę dla całej rodziny.

- Wiek: od 8 lat