Alpina – sólo mód

Tato fanouškovská pravidla vám umožní zahrát si deskovou hru Alpina v jednom hráči proti automatickému soupeři. Řiďte se běžnými pravidly z původní hry s následujícími obměnami.

Příprava

1. Karty a herní plochu připravte dle obvyklých pravidel.
2. Doberte si šest karet jako obvykle. Pro pohodlnost je můžete mít vyložené před sebou na stole. Automatickému soupeři karty nerozdávejte, v průběhu hry nemá žádné v ruce.
3. Vezměte si 8 figurek jedné barvy (stejně jako při hře dvou hráčů).
4. Automatickému soupeři přiřaďte 12 figurek (musíte použít několik ze zbylých barev figurek) a umístěte je odděleně od své vlastní zásoby. Zbylé figurky můžete vrátit do krabice.
5. Jste začínajícím hráčem.

Průběh hry

Váš tah probíhá beze změn podle obvyklých pravidel a střídáte se v tazích s automatickým soupeřem. Když se na tah dostane automatický soupeř, postupujte následovně:

1. Odhalte vrchní kartu z dobíracího balíčku.
2. Zkontrolujte bodovací podmínku dobrané karty a najděte na herním plánu pozici, v níž daná karta přinese automatickému hráči nejvíce bodů (podrobná pravidla níže).
3. Pokud neexistuje pozice, v níž by karta automatickému soupeři přinesla alespoň jeden bod, kartu odhoďte a doberte místo ní novou (dle potřeby opakujte, dokud neodhalíte kartu, která přinese alespoň jeden bod).
4. Vyložte na danou pozici odhalenou kartu a umístěte na ni jednu z figurek automatického soupeře (na barvě nezáleží). Automatický soupeř vždy umisťuje figurku.
5. Pokračujte vlastním tahem jako obvykle.

Dodatečná pravidla

Při umisťování karty automatického soupeře nehleďte na budoucnost ani bodovací podmínky ostatních karet. Důležité je najít pozici, která v daný moment a jen za danou kartu přináší nejvíce bodů. Body však neudělujte ihned, ale až dle běžných pravidel na konci hry.

Pokud existuje více pozic, které přináší největší počet bodů, pak se karta vždy umisťuje na nejvzdálenější pozici od vás co nejvíce doleva. Pamatujte, že přikládaná karta stále musí stranou sousedit s dříve přiloženou kartou a vznikající herní oblast nesmí mít více než pět řádků a pět sloupců.

Konec hry

Hra končí obvyklým způsobem, kdy dle běžných pravidel spočítáte body sami sobě i automatickému soupeři (za všech 12 jeho figurek). Pokud se vám podařilo získat více bodů než automatickému soupeři, vítězíte. V opačném případě, tedy i v případě remízy, prohráváte.

Autor sólo módu: Patrik Hajda