

# ALPINO

D

## SOLO-SPIEL

Das Spiel funktioniert wie in der Anleitung beschrieben, jedoch mit folgenden Anpassungen:

### Spielziel:

Das Ziel ist es, durch taktisches Auswählen und Anlegen der Alpinoplättchen mindestens 50 Punkte zu erreichen und alle Geheimplättchen als Aufträge zu erfüllen.

### Spielvorbereitung:

1. Lege die **6 Punkteplättchen** wie gewohnt nebeneinander in der Tischmitte aus.
2. Mische die **10 Geheimplättchen** verdeckt. Nimm dir **5** davon und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab. Lege die übrigen Geheimplättchen unbesehen zurück in die Schachtel, du benötigst sie für das aktuelle Spiel nicht mehr. Decke anschließend **2** Geheimplättchen von deinem Stapel auf und lege sie offen vor dir aus.
3. Mische die **40 Alpinoplättchen** verdeckt und lege **4** davon unbesehen zurück in die Schachtel, du benötigst sie für das aktuelle Spiel nicht mehr. Bilde aus den übrigen Alpinoplättchen **acht verdeckte Stapel**, davon:
  - Vier Stapel mit jeweils **4 Alpinoplättchen** und
  - Vier Stapel mit jeweils **5 Alpinoplättchen**
4. Lege das **Startplättchen** zurück in die Schachtel, du benötigst es im Solo-Spiel nicht.



## Spielablauf:

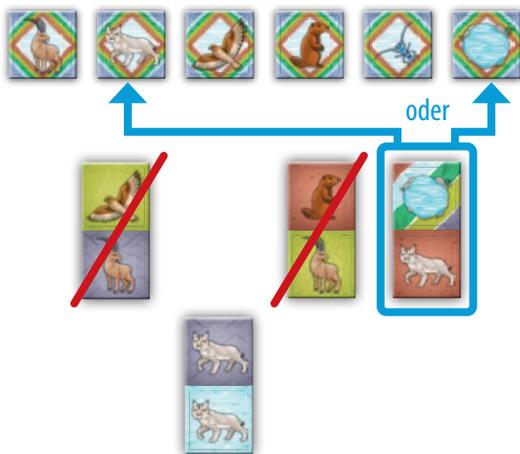
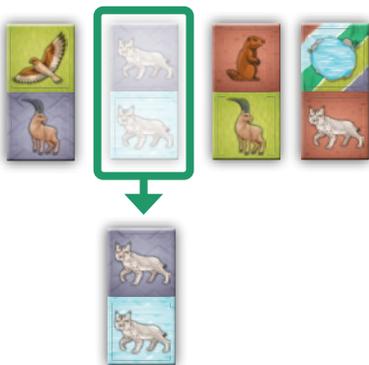
Das Spiel verläuft über 8 Runden.

In der ersten Runde deckst du einen Stapel mit **4 Alpinplättchen** auf und legst sie offen, **von links nach rechts**, als *Auslage* in die Tischmitte.

*Beispiel:*



- Wähle nun **1 Alpinplättchen** aus der *Auslage* und lege es als Beginn deines *Gebiets* vor dir ab.
- Entferne nun die **2 am weitesten links liegenden Alpinplättchen** aus der *Auslage*.
- Schiebe das übrig gebliebene Alpinplättchen unter ein entsprechendes Punkteplättchen deiner Wahl.



In der zweiten Runde deckst du einen Stapel mit **5 Alpinoplättchen** auf und legst sie offen, wieder **von links nach rechts**, als *Auslage* in die Tischmitte. Die Abfolge ist (fast) dieselbe, mit einer **Ausnahme**:

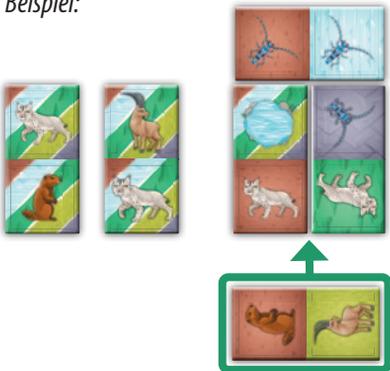
- Wähle **1 Alpinoplättchen** aus der *Auslage* und lege es entsprechend den Anlegeregeln in dein *Gebiet*.
- Entferne nun die **2 am weitest links liegenden Alpinoplättchen** aus der *Auslage*.
- Wähle nun **1 weiteres Alpinoplättchen** aus der *Auslage* und lege es entsprechend den Anlegeregeln in dein *Gebiet*.
- Schiebe das übrig gebliebene Alpinoplättchen unter ein entsprechendes Punkteplättchen deiner Wahl.

Fahre mit den Runden fort, indem du immer abwechselnd einen Stapel mit 4 und einen Stapel mit 5 Alpinoplättchen als *Auslage* in die Tischmitte legst.

### **Auftrag erfüllen:**

Immer wenn du ein **neues** Alpinoplättchen in dein Gebiet anlegst und dadurch **zwei Tiere angrenzend liegen**, die auf einem offenen Geheimplättchen abgebildet sind, gilt das entsprechende Geheimplättchen als **erfüllt** und du entfernst es aus dem Spiel. **Wichtig:** Die zwei Tiere müssen auf **zwei separaten Alpinoplättchen** abgebildet sein! Es ist auch möglich, beide offenen Geheimplättchen in einem Zug zu erfüllen.

*Beispiel:*



*Nadine legt dieses Alpinoplättchen (Murmeltier/ Steinbock) in ihr Gebiet. Da jetzt Murmeltier & Luchs angrenzend liegen und auf zwei separaten Alpinoplättchen abgebildet sind, hat sie das entsprechende Geheimplättchen erfüllt und entfernt es aus dem Spiel.*

*In diesem Fall hat sie sogar **beide** Geheimplättchen erfüllt, da sie auch Steinbock & Luchs angrenzend gelegt hat.*

Decke für jedes erfüllte (und aus dem Spiel entfernte) Geheimplättchen ein neues vom Stapel auf, und lege es offen vor dir aus.

## Spielende & Wertung:

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Du gewinnst, wenn du **beide Bedingungen** erfüllt hast:

- Du hast alle Geheimplättchen aus dem Spiel entfernt.
- Du hast mindestens 50 Punkte erreicht.

## Errechnung der Punkte:

Kontrolliere getrennt für **jede Tierart** und die **Wasserstelle**, wie viele Punkte die jeweils **größte zusammenhängende Gruppe** bringt.

Du erhältst so viele Punkte, wie die **Anzahl der Tiere** der jeweils größten zusammenhängenden Gruppe ausmacht, **multipliziert** mit der **Anzahl der Alpinoplättchen** unter dem entsprechenden Punkteplättchen. Das jeweilige **Punkteplättchen selbst zählt ebenfalls dazu**.

*Beispiel: Deine größte zusammenhängende Gruppe Murmeltiere beträgt 3. Unter dem Punkteplättchen „Murmeltier“ liegen 2 Alpinoplättchen. Das Punkteplättchen selbst zählt auch 1. Das ergibt  $3 \times 3 = 9$  Punkte für deine Murmeltiere.*

## Du willst eine größere Herausforderung?

Nimm dir in der Spielvorbereitung **6 Geheimplättchen** (statt 5) und lege sie als verdeckten Stapel vor dir bereit. Das Spielziel bleibt dasselbe.

Hast du auch das gemeistert, kannst du dich noch mehr steigern: Nimm dir beim nächsten Spiel 7 Geheimplättchen, dann 8, usw. – Schaffst du es, alle 10 zu erfüllen?

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)

