

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games

Bevezetés és a játék célja

A dél-amerikai hegyvidéken, valahol Bolívia és Peru magas hegyvonulatai között járunk. A több mint 3000 méteres tengerszint feletti magasság kemény követelmények elé állítja az embereket, hogy hasznosítani tudják a szükségleteik kielégítésére a gyér növényzetet. A helyi lakosság egyre növekvő jólétben él a Titicaca-tó lehalászásával, ércbányászattal, alpaka tenyésztéssel és olyan áruk kereskedelmével, amit ezekből az erőforrásokból állítanak elő. Ámde vigyázz: az erőforrások korlátozottan állnak rendelkezésre, és vannak olyanok, amelyek kifogyhatnak egy pontnál. Ezért fontos, hogy már elég korán termelési létesítményeket építs, hogy váltani tudj más bevételi forrásra, mint például kakaóra. Az új termelési egységek építése mellett nem szabad elhanyagolnod az útépitést sem, mivel ezek a fejlesztés felgyorsításához szükségesek. Ezen kívül fontos, hogy raktárt is építs, mert ezek segítenek áthidalni azokat a nehéz időszakokat, amelyek nem ritkák erre felé, e kopár régióban. Ha elég okosan tervezel és rugalmasan alkalmazkods az aktuális körülményekhez, akkor a játék végére a tiéd lesz a legmagasabb hozam!



Összetevők

7 helyszínlapka



5 jelölő
(minden színben 1-1)



5 játékgigura
(minden színben 1-1)

7 szereplőlapka



50 érme

5 tároló
(minden színben 1-1)



1 kezdő játékos-jelölő

15 kordé

1 bővítménysáv

56 kártya, az alábbi felosztásban:



10 lakóház

10 csónak

16 megrendelés

20 küldetés



5 akciótábla



5 raktár



28 bővítménylapka

209 árulapka, az alábbi felosztásban:



36 élelem

25 kukorica

20 fa

20 kő

15 érc

15 szövet

15 gyapjú

15 ezüst

12 hal

12 üveg



1 GYP
áttekintőtábla



5 szövetszak

1 pontozótábla

ELŐKÉSZÜLET

A 7 helyszínlapkát (falu, piac, út, kikötő, farm, bánya és erdő) helyezd az asztalra véletlenszerű sorrendben, úgy, hogy mindegyik szomszédos legyen egy másik kettővel, azaz egy kört alkossanak; ez lesz a játéktérület. A játék során a játékfiguráddal fogsz utazni egyik helyszínről a másikra.

Ezekre a helyszínekre kerülnek az áruk, a szekerek és a kártyák. A következő táblázat azt mutatja, hogy hány különböző összetevőre van szükség a játékosok száma alapján:



Játékosok száma	élelem	kukorica	fa, kő	érc, ezüst, szövet, gyapjú	alpaka, hal, üveg, kakaó	szekér	megrendelés
2	36x	12x	12x	8x	7x	6x	10x
3	36x	17x	15x	12x	9x	9x	10x
4	36x	22x	18x	14x	11x	12x	12x
5	36x	25x	20x	15x	12x	15x	12x

Tedd vissza a játék dobozába a felesleges árukat és szekereket. Keverd össze a megrendelőkártyákat és képpel lefelé távolítsd el a pakliból 6 kártyát (2 vagy 3 játékosnál) vagy 4 kártyát (4 vagy 5 játékosnál). Az eltávolított lapokat (anélkül, hogy megnéznéd őket) tedd vissza a játék dobozába.

Helyezd a következő játékelemeket közvetlenül a helyszín lapkákra:

Piacra: az üveglapkákat és a megrendelő kártyákat



Farmra: az alpaka-, gyapjú- és szövetlapkákat



Bányára: a kő-, érc- és ezüstlapkákat



Az élelemlapkákat és az érméket a játéktérület közepére tedd, hogy minden játékos elérje azokat.



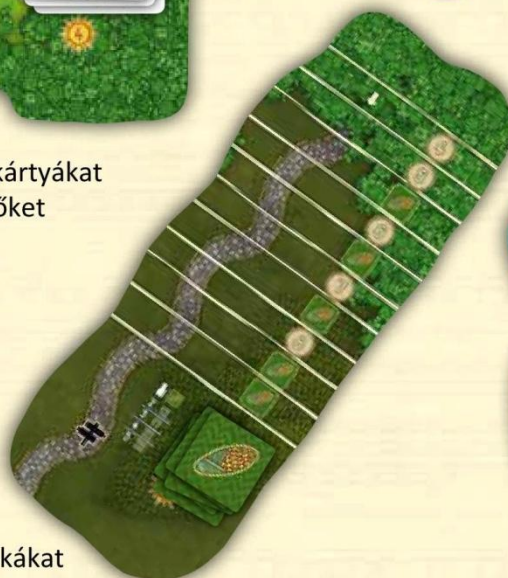
Erdőre: fa- és a kakaólapkákat



Falura: a lakóházkártyákat és a fa szekérjelölőket



Útra: a kukoricalapkákat



Kikötőre: a hallapkákat és a csónakkártyákat



A Lapkák és a kártyák korlátozott számúak, az érmék nem.

Amikor egyfajta lapka vagy kártya felhasználásra került, azt már nem helyettesítheted semmivel. Főként vonatkozik ez azokra az akciókra, amelyek lapkák vagy kártyák szerzését teszik lehetővé, és még akkor is, ha ezek elfogytak (*bár ennek sokszor nincs értelme*). Ebben az esetben egyszerűen nem szerzed be az alkalmazható lapkát vagy kártyát. Az érmék azonban korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésre – ha mindet felhasználtátok, akkor bármivel helyettesíthetitek.

Szintén helyezd a **bővítménysávot** az asztalra.

Előtte viszont távolítsd el azokat a **bővítménylapkákat**, amelyekre nincs szükség a játékban.

- ▶ Az „5+” jelzésű lapkák csak 5 játékos esetén maradnak.
- ▶ A „4+” jelzésű lapkák csak 4 játékos esetén maradnak.
- ▶ A „3+” jelzésű lapkák csak 3 játékos esetén maradnak.

Ezután válogasd szét a játékban maradt bővítménylapkákat a hátoldaluk szerint A, B, C és D kupacokra, majd keverd meg külön-külön mind a 4 paklit. Képpel lefelé készíts belőlük egy nagy paklit az alábbiak szerint:

- ▶ A pakli legaljára kerüljenek a D hátlapú lapkák,
- ▶ ennek a tetejére a C hátlapú lapkák,
- ▶ majd a B hátlapú lapkák következnek,
- ▶ és a legtetejére kerülnek az A hátlapú lapkák.

Ennek a paklinak a felső 5 lapját add egymás után a bővítménysáv jobb oldalához, kezdve a legelső mezőkkel.



Bármikor

Minden játékos bármikor ellenőrizheti, hogy milyen megrendelések, csónakok és lakóházak vannak aktuálisan a helyszíneken, vagy a másik játékosnál. Bármikor bárki megszámolhatja, hogy mennyi árulapka maradt a készletben és mennyi bővítménylapka van még a pakliban - mindezt a bővítménylapkák és megrendelések felfedése és megváltoztatása nélkül. Továbbá bármelyik játékos bármikor ellenőrizheti a saját szövetsádját és tárolóját.

Minden játékos a választott színében elvesz:

- ▶ 1 akciótáblát,
- ▶ 1 raktárat,
- ▶ 1 játékgúnyát,
- ▶ 1 jelölőt,
- ▶ 1 tárolót,
- ▶ 1 kordét (*a faluból*),
- ▶ és 1 szövetságot.



A jelölőd helyezd az út felső mezőjére. A fa kordé jelölőd pedig az akciótáblád felső szekérmezőjére tedd.

A legfiatalabb játékos kapja meg a **kezdő játékos figurát**.



Keverd össze a **szereplapkákat** és fedtesd le őket képpel lefelé fordítva. A kezdő játékosal kezdve, mindenki húzzon belőle egyet. A szereplapkák egy különleges akciót tesznek lehetővé; valamint, a lapka további játékelemeket ad a játékosnak a játék kezdetéhez.

Szerepljelölés

Miután már gyakorlottabbá váltatok a játékban, ajánljuk, hogy változtassatok a szerepek kijelölésének szabályán. Ebben az esetben a szereplapkákat képpel felfelé fordítva fektessétek le és az utolsó játékosal kezdve, haladva az óramutató járásával ellentétes irányba, mindenki válasszon egy még elérhető szerepet – tehát a kezdő játékos választ utolsóként.

A szereplapkákon feltüntetett árukat vedd el a megfelelő helyszínről; az élelemjelölőket és érméket a készletből. Ezeket a lapkákat tedd a szövetsádkodba. *(Az egyszerűbb tároláshoz elhelyezheted őket közvetlenül a játéktáblád alsó tervezésmezőin; ebben az esetben az első forduló első fázisa elmarad.)* Az érméket az akciótáblád mellé helyezd.

Most már kezdődhet a játék!



A játékmenet

A játék több fordulón keresztül zajlik. A fordulók négy fázisból állnak:

- 1. Húzásfázis:** lapkákat húztok a szövetsádkból.
- 2. Tervezésfázis:** a lapkákat az akciómezőkön helyezitek el.
- 3. Akciófázis:** minden játékos végez a fordulójával és passzol.
- 4. Végefázis:** az új forduló előkészítése.



A játék abban a fordulóban ér véget, amikor a bővítménysáv már nem tölthető fel és/vagy egy helyszínlapka üres lesz; azaz, ha az összes kártya-, kordé- és/vagy áru lapkákat megszerezték róla.

A győztes az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti össze a játék végére!

Húzásfázis

Minden játékos a lapkáit egyszerre húzza a szövetsádjából, és ezeket egyelőre az akciótáblájának a tervezésmezőjére helyezi. Kezdetben még csak az 1-4-ig tartó mezőket foglalhatod el *(majd később a többit is, az útépitésen keresztül)*. Ez azt jelenti, hogy csak annyi lapkát húzhatsz, mint amennyi mezőt elfoglalhatsz. Ha például, az 1-es tervezésmező foglalt *(mivel az ott lévő lapkát az előző fordulóban nem helyezted át az akciómezőre)*, akkor legfeljebb 3 lapkát húzhatsz a szövetsádkból és foglalhatod el velük a 2-4-es mezőket. Alternatív megoldásként megteheted azt is, hogy az akciómezőről helyezel vissza egy már letett lapkát a tervezésmezőre; de ezt **azelőtt** kell megtenned, mielőtt a szövetsádkból húznál. A tervezés megengedett maximális számánál több mezőt nem foglalhatsz el.

Például: István maximum 4 tervezésmezőt foglalhat el. Először a kikötőből elvesz 1 halat az 1-es tervezésmezőjére. Majd 3 lapkát húz a szövetsádjából és a 2-4-es tervezésmezőjére helyezi őket.



Fontos: Soha nem teheted vissza a raktáradból vagy a megrendelésedről a lapkákat a tervezésmezőre!

Azokat az érméket visszateheted a saját készletedbe, amiket az előző fordulóban a bővítménylapkákra helyeztél vagy az akciómezőkre mozgattál, még mielőtt lapkákat húznál a szövetsádból.

Ha nincs elég lapka a szövetságban, hogy elfoglald a tervezésmeződ, akkor a tárolódban lévő lapkákkal töltsd fel a zsácod, de csak akkor, amikor az teljesen kiürül (*az összes felhasznált lapka, valamint az újonnan beszerzettek először a tárolódba kerülnek*). Ha még ezek után is kevés az a lapkaszám, amivel a tervezésmeződöt el tudnád foglalni, akkor a fent említett tervezésmezők üresen maradnak.

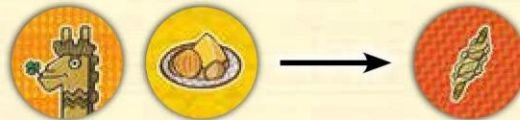
Tervezésfázis

Mindezek után a játékosok egyszerre tervezik meg akcióikat. Lapkáikat a tervezésmezőről áthelyezik a játéktáblájuk akciómezőire és/vagy a szerep-, és bővítménylapkákra. Nem kell minden lapkát felhasználnod a tervezésmezőn, ott is hagyhatod őket. Ez azonban maga után vonja azt, hogy a következő fordulóban kevesebb lapkát tudsz húzni, de vannak olyan körülmények, amikor kifejezetten jó, ha ott tárolod a lapkákat és kevesebb lapkát húzol.

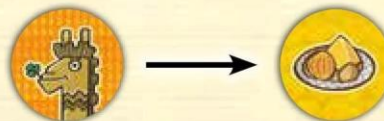
A legtöbb helyszínlapka különböző akciókat tesz lehetővé. Ezek a helyszínek nem mondják meg, hogy milyen lapkákat helyezz rájuk, de fontos, hogy olyan lapkák legyenek ott, amelyek lehetővé teszik, hogy akciót tudj végrehajtani. Annak érdekében, hogy később egy akciót elvégezhess ott, pontosan azoknak a lapkáknak kell ott lenniük.

Például: A farm helyszíne lehetővé teszi, hogy az alpaka és az élelem kombinációjából 1 gyapjút termelj.

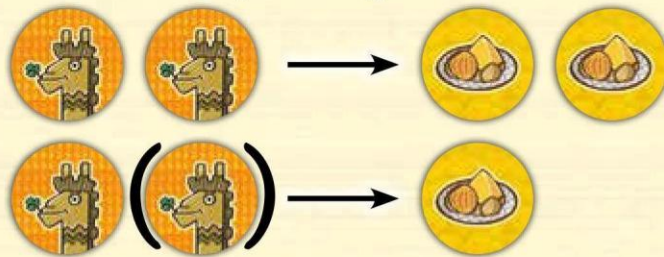
A gyapjú előállításához ezt a teljes kombinációt először a farmra kell helyezned.



Egy másik lehetőséggel 1 alpakát teszel le és 1 élelmet tudsz előállítani.



Szintén megteheted, hogy 2 alpakát helyezel oda; ebben az esetben 2 élelmet termelsz vele, vagy 1 élelmet termelsz és a másik alpakát ott hagyod a mezőn.



A **szereplapka** és a **bővítménylapka** további akciókat hoznak be a játékba. Ezek a további akciók egy vagy több különleges lapkát igényelnek, ahogy a kártyán is szerepel. Pont az ott megadott lapkákat kell elhelyezned, hogy végrehajthasd velük ezeket az akciókat.

Ennek során az előző fordulóban lehelyezett lapkákat nem helyezheted át, de a tervezésfázisban újra előre- és visszamozgathatod az új lapkákat (*azaz, amiket a tervezésfázisban vettél el*) addig, amíg az összes játékos nem végzett a lapkák tervezésével. Ezután a lapkák nem helyezhetők át (*még a későbbi fordulóban sem*), az 1. fázisban visszatett lapkák kivételével, a fent leírtak szerint.

Kezdve a kezdő játékosal, majd óramutató járásának megfelelő irányba haladva, mindegyik játékos elvégzi a saját tervezésfázisát. Miután mindenki befejezte a tervezést, akkor már nem helyezhető át a lapka.

Most kezdődik a játék akciófázisa.

3. fázis: Akciók

A játékosok a kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járásának megfelelő irányába haladva egy-egy akciót hajtanak végre, vagy passzolhatnak. Ez mindaddig folytatódik, amíg az összes játékos nem passzol. Ha egy játékos már passzolt, ebben a fordulóban már nem végezhet több akciót.

Az akciókat bármilyen sorrendben elvégezheted. A figurádnak mindig azon a helyszínen kell lennie, amihez az akció kapcsolódik. Ha például a faluban szeretnél egy akciót végrehajtani, akkor a figurádnak a falulapján kell állnia. Az első teljes akció előtt bármelyik helyszínrre lehelyezheted a figurád *(ehhez nincs szükség szekerre)*. A játékban később mozgathatod a figurád egy akció előtt és/vagy után:

Mozgatás

A helyszínek közötti áthelyezésekhez minden játékos egy kordéval kezd, amit fordulónként egyszer használhat ingyen. A kordé bizonyos feltételek mellett lehetővé teszi, hogy legfeljebb 3 lépést tehessen a játékos bármelyik helyszínről kiindulva egy szomszédos helyszínrre.

Ha kordéval utazol, akkor a jelölőd mozgasd jobbra, hogy ezzel jelezd, használtad a kordét.

A kordéval több lépés megtételére akkor vagy képes, ha 1 élelmet helyezel minden lépésért a mozgató mezőre. Ez lehetővé teszi neked, hogy egy szomszédos helyszínrre utazz - de ezzel az eszközzel csak egyetlen lépés megtételére vagy képes valamelyik irányba. Ha ezt választod, akkor az élelmet a mozgató mezőjéről *(vagy több mezőről)* vedd el és tedd a tárolódba. Ha további kordékat szereztél, akkor plusz 1 élelem felhasználásával 3 lépést tudsz utazni.

A mozgás nem tekinthető saját akciónak. A tényleges akció előtt és/vagy után áthelyezheted egyik helyszínről a másikra a figurád, de akár több lépést is végrehajthatsz. A különböző mozgásokat *(kordéval, vagy anélkül)* bármilyen sorrendben elvégezheted.

Az akciók végrehajtása nem kötelező. Előkészítheted őket - azaz lehelyezheted a lapkákat, amik majd az akciók végrehajtására kellenek -, de hagyhatod őket egy későbbi fordulóra is.

Egyes helyszíneken az akciók kombinálhatóak, amennyiben ez lehetséges. Például a faluban felépíthetsz egy lakóházat és még a raktárba is tehetsz egy lapkát. Igaz, ez két akciónak számít.

Egy akció végrehajtásakor az ehhez szükséges lapkákat, valamint az összes olyan lapkát tedd a tárolódba, amit ezzel az akcióval szereztél. Innen pedig akkor kerülnek ki a lapkák a szövetsádkodba, amikor az kiürül.

Minden lapka marad: azok, amelyeket az akcióhoz használsz, valamint az összes olyan lapka, amit megszereztél. Csak az általad felhasznált érmék kerülnek vissza az általános készletbe. Az érmék azonban szabadon felhasználhatóak; ami azt jelenti, hogy nem kell a szövetsádkodba és a tervezésmezőre tenned, tarthatod a játéktáblád mellett.

A piaci bővítménylapkán az érméidet a tervezésfázisban az ennek megfelelő piaci érmemezőre tedd, hogy később elvégezhesd az akciót. Az akciófázisban már nem tehetsz ide érméket.

A piacon vagy a faluban végzett alapakciónál *(megrendelés, bővítménylapka vagy kordé vásárlása)* ne helyezz érméket az akciómezőkre, azokat egyszerűen csak az általános készletbe tedd vissza. Ezért olyan érméket is használhatsz az aktuális forduló során, amiket akkor szereztél meg.

Amikor már minden játékos passzol, a forduló véget ér.

Mielőtt a következő forduló elkezdődne, bizonyos előkészületeket kell végrehajtanod *(lásd „4. Végefázis”)*.



Alapakciók

Az akciótáblákon feltüntetett akciók minden játékos számára elérhetőek. Az egyes helyszíneken különböző akciókat hajthatsz végre. Azonban bizonyos helyszíneken az akciók lehetősége 2-re vagy 3-ra van korlátozva, ezért nem tudsz minden akciót elvégezni egy időben azon a helyszínen. Ha például csónakot akarsz építeni 2 fáért a kikötőben, nem cserélheted be ugyanabban a fordulóban a 2 halat 1 kőre.

Minden játékos számára a következő alapakciók állnak rendelkezésre:

Farm

- ▶ **Élelemtermelés:** Vegyél el 1 vagy több alpakát az akció mezőről és 1 élelemhez jutsz minden egyes alpaka után. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Gyapjútermelés:** Vegyél el az akciómezőről 1 alpakát és 1 élelmet, amivel a farmról 1 gyapjúhoz jutsz. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Szövettermelés:** Vegyél el 1 gyapjút és 1 élelmet az akciómezőről, és 1 szövethez jutsz a farmról. Az összes lapkát tedd a tárolódba.



Erdő

- ▶ **Fatermelés:** Vegyél el 2 élelmet az akciómezőről, hogy hozzájuss 1 fához az erdőből. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Kakaókereskedelem:** Vegyél el 1 vagy több kakaót az akciómezőről és minden kakaó után 1 élelmet kapsz a készletből, 1 szövetet a farmról, vagy 1 üveget a piacról. Az összes lapkát tedd a tárolódba.



Bánya

- ▶ **Kőtermelés:** Vegyél el 2 élelmet az akciómezőről, amivel 1 követ szerzel a bányából. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Ezüsttermelés:** Vegyél el 1 ércet és 1 élelmet az akciómezőről és a bányából 1 ezüsthöz jutsz. Az összes lapkát tedd a tárolódba.



Kikötő

- ▶ **Élelemtermelés:** Vegyél el 1 halat és 1 élelmet az akciómezőről és további 1 élelmet kapsz a készletből. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Kőcsere:** Vegyél el 2 halat az akciómezőről és 1 követ kapsz a bányából. Az összes lapkát tedd a tárolódba.
- ▶ **Egy csónak építése:** Vegyél el 2 fát az akciómezőről és 1 választott csónak kártyát kapsz a kikötőből; a csónak 2 pontot ér és azonnal megkapod a jelzett árut az alkalmazott helyszínről (csak egyszer). Az összes lapkát tedd a tárolódba és a csónak kártyát képpel felfelé a játéktáblád mellé.



Falu

- ▶ **Egy lakóház építése:** Vegyél el 2 követ az akciómezőről és válassz 1 lakóotthon kártyát a faluról; a lakóház 4 pontot ér és az egyik árud értékét 1-gyel növeli (lásd: „Pontozás”). Tedd az összes lapkát a tárolódba és a lakóház kártyát képpel felfelé a játéktáblád mellé.
- ▶ **Áruk tárolása:** Vegyél el 1 vagy több árut (kivéve az élelmet) az akciómezőről és tedd őket a raktárdba az alábbi szabályokat követve:



Tárolás

Azokat az áru lapkákat, amelyek a raktárdba kerülnek, a következőképpen tárold:

- ▶ Az első áru lapkádat a baloldali depó legelső sorába helyezd.
- ▶ Az első lapkák a sorban meghatározzák, hogy milyen típusú árut tehetsz ebbe a sorba, ezért itt csak ilyeneket tárolhatsz. Egyedül a kukorica kivétel, azt bármelyik sorba lehelyezheted (lásd: alább).
- ▶ Minden olyan áru, amit később helyezel le, egy magasabb sorba kerüljön, hacsak nem ugyanolyan típusú áru, mint ami már a raktárban van, vagy kukorica.
- ▶ Több sort is megkezdhetsz. Nem szükséges egy sort befejezned, mielőtt elkezdenél egy másikat.
- ▶ Soha nem kezdhetsz új sort egy típusú áruból, amelynek még van befejezetlen sora.

- ▶ Miután megkezdted a raktár bal oldalának az összes sorát, akkor folytathatod a depó jobb oldalának alsó sorával a feltöltést.

- ▶ Az élelemlapkákat soha nem helyezheted a raktáradba.



Például: Klári jelenleg 2 halat tárol az első sorban, majd a másodikban 1 ezüstöt és 1 kukoricát. A faluból most el akar venni 1 gyapjút és 2 halat, amit a raktárában szeretne helyezni. Először 1 halat helyez el, amivel befejezi az első sort. Ezek után a második halat a 3. sorába teszi, ahol mostantól csak halat gyűjthet (és kukoricát). A gyapjút a 4. sorba teszi, de meglehetne volna, hogy a harmadik sort kezdi meg vele, majd ezután a hallal folytatja (az első hal az 1-es sorba, a második hal pedig a 4. sorba).

A kukoricára különleges szabályok vonatkoznak:

- ▶ Ha a kukorica az első áru, amit lehelyezel egy új sorba, akkor gyűjtsd csak ott a kukoricát; vagyis egy sor befejezéséig rakd a kukoricát ebben a sorban.
- ▶ Ha már egy másik áruval kezdtél meg egy sort, és megszerzed az első kukoricalapkát, akkor hozzáadhatod bármelyik sorhoz. Minden sorban a kukorica helyettesítheti a hiányzó lapkákat. Egy ezüst sorba például lehelyezhetsz ezüstöt és kukoricát is.
- ▶ Amint egy kukoricához jutsz, azt el kell tárolnod - hacsak nincs egy bővítménylapkád, ami lehetővé teszi neked, hogy átmenetileg ott tárold a kukoricát.

- ▶ **Egy kordé vásárlása:** Fizess 1 érmét és vedd el 1 kordét a faluból, amit azonnal helyezz az egyik mozgató akciómező mellé. Ettől kezdve - akár azonnal -, használhatod. A kordé lehetővé teszi neked 1 élelem felhasználásával, hogy 3 lépést mozoghass (1 helyett) a játékfiguráddal. Ha egy kordét használasz, mozgasd jobbra a jelölőt (ugyan úgy, mint a felső kordé esetében), ezzel jelezve, hogy az aktuális fordulóban ezt már nem használhatod. A forduló során legfeljebb egy kordét szerezhetsz meg, és 4-nél több nem lehet a tulajdonodban!

Piac

- ▶ **Áruk értékesítése:** Vegyél el 1 vagy több árut az akciómezőről és add el a piactáblán feltüntetett áron. A megszerzett érméket a készletből vedd el. Az összes lapkát tedd a tárolódba. Azokat az árukat, amelyeknek nincs feltüntetett ára, nem lehet eladni.

- ▶ **Bővítmény vásárlása:** Vegyél el egy bővítménylapkát a bővítménysáv sorából, fizess meg az árát és csatlakoztasd a játéktáblád megfelelő helyére. A bővítménylapka vételére a kártyán feltüntetett ár teljes összege; plusz a bővítménysávon szereplő többletköltségek. Ebből a célból az érméket nem kell előzetesen a piacra tenned. Egy fordulóban nem vásárolhatsz egynél több bővítményt.

Fontos: Nem lehet két azonos bővítményed, azaz ugyanolyan képességű. Ez vonatkozik a szereplapkára is, tehát nem szerezhetsz ugyanolyan bővítményt, amely ugyanazt az akciót képes adni, mint a szereplapkád!

Például: Alulról a második kártya 3 érmebe kerül (2 érme a kártya és 1 érme a pozíciója miatt).



- ▶ **Megrendelés megszerzése:** Dobj 1 érmét a készletbe, vedd el a piacról egy választott megrendelés kártyát és helyezd képpel felfelé a játéktáblád mellé. Az érméket ezért nem kell előzetesen a piacra tenned.

Fontos: Előfordulhat, hogy van előtted még 1 megrendelés kártya, amit még nem teljesítettél. Addig nem vehetsz újat, amíg az előzőt nem teljesíted.

- ▶ **Áruszállítás:** Vegyél el 1 vagy több áru lapkát az akciómezőről, ami a megrendelésedhez szükséges, és ezeket a nem teljesített megbízások üres helyére tedd magadnak. Nem kell az összes árut leszállítanod egy időben, hogy teljesíts egy megrendelést.

Amint befejezel egy megrendelést az utolsó áru szállításával, vedd el 1 kukoricát az útról és azt tedd azonnal a raktáradba (lásd: „Tárolás”).

Piac

- ▶ **Útépités:** Vegyél el 1 követ és 1 fát az akciómezőről és a jelölőd mozgassd egy mezővel lefelé az „út” helyszínen. Az összes lapkát tedd a tárolódba.

Az első út építésével növeled a tervezésfázisban lévő mezők számát 5-re; ami azt jelenti, hogy a következő fordulóban már az első fázisban 1-5-ig használhatod a mezőket. Amint megépíted a második utat is, szerzel 1 kukoricát és azt azonnal helyezd a raktáradba (lásd: „Tárolás”).

A további útépitések növelik a tervezésfázisban felhasználható mezők számát, vagy kukoricát kapsz érte.



Végefázis

A következő forduló előtt néhány dolgot szükséges, hogy elvégezz:

- ▶ A kezdő játékos adja át a kezdő játékos jelölőt a bal oldalán ülő szomszédjának.
- ▶ Az összes használt kordét toljátok vissza balra.
- ▶ Ha legalább egy bővítménylapkát elvett valamelyik játékos a bővítménysávról, akkor a többi lapkát csúsztassátok le a kialakult hézagba (*hézagokba*), további költségek nélkül. Ezután töltsétek fel új kártyákkal a bővítménysávot.
- ▶ Ha nem szerzett senki bővítményt, akkor az alsó kártyát dobd el (*további költségek nélkül*), és a többi kártyát csúsztasd lejjebb egy mezővel, a felső üres helyet, pedig töltsd fel egy új kártyával.

A játék vége

A játék vége akkor kezdődik, amikor egy helyszínen felhasználtak minden lapkát és kártyát (*pl. elfogyott a hal és a csónak a kikötőben, vagy nincs kukorica az úton*), és/vagy üres lesz egy mező a bővítménysávon, amit nem lehet újra feltölteni. Amint ez bekövetkezik, az aktuális fordulót még egy utolsó forduló követi. Ezután a különleges bővítmények még tárolhatók, ami most történik meg.

Mindezek után elkezdődik a pontozás.

Pontozás

Először minden játékos szedje össze minden lapkáját a tárolójából, szövetsákjából, a tervezésmezőjéről, az akciótáblájának az akciómezőiről, a szereplapkjáról és az összes bővítménylapkjáról, majd helyezze azokat maga elé. A raktárban lévő lapkák ott maradnak, de beleszámítanak a pontozásba. Csak a megrendeléshez tartozó áruk nem kerülnek pontozásra.

Az összeadott pontokat a pontozótáblára jegyezzétek fel annak érdekében, hogy meghatározhassátok, ki tudta felhalmozni a legtöbb pontot. Először az árukat pontozzátok. Minden egyes árulapkadra az alábbi pontokat kapod:

	0 pont
	0 pont
	1 pont
	2 pont
	3 pont
	4 pont



Minden egyes csónakod után 2, és minden egyes lakóházad után 4 pontot kapsz. Ezután adjátok össze az összes befejezett megrendeléseiteket. A befejezetlen megrendelések nem kerülnek pontozásra és a rajtuk lévő áruk elvesznek ezzel. Ezután a bónuszpontok kerülnek kiosztásra a lakóházak után. Minden árutípusért, amely valamely lakóház kártyán szerepel, 1 bónusz pontot szerzel.

Végül a raktárban lévő áruk tárolására is pontot kaptok. Ez esetben minden befejezett sor végén található pontszámot kell figyelembe venni, amit hozzáadtok az eddig megszerzett pontszámaitokhoz.

Az a játékos a győztes, aki a legtöbb pontszámot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén a legtöbb érmével rendelkező játékos lesz a győztes.



Ebben a kiegészítőben minden játékos megpróbál 2-2 küldetést elvégezni. Ha sikerül elvégeznie egyet vagy mindkettőt, akkor a kártyán feltüntetett pontszámot kapja.

A játék minden előkészülete **után**, és még a játékmenet kezdete előtt, keverd össze a küldeteskártyákat. Minden játékos 3 kártyát kap, amelyből egyet kiválaszt, maga elé helyezi képpel lefelé fordítva. A másik kettő kártyából egyet-egyet a jobb és bal szomszédjának ad át. Így mindenki 2 kártyát kap a szomszédjától, amiből kiválasztja azt, amit teljesíteni tud, és a harmadikat eldobja.

Két játékos esetében a 3 kártyából mindegyikük kiválaszt magának 1-et és a másikat az ellenfele kezébe adja és a 3. kártyát eldobja. Ezzel minden játékos 1 küldetést maga választ, a másikat pedig ellenfele.

A küldeteskártyák mindvégig képpel lefelé fordítva maradnak mindenkinél, egészen addig, amíg nem teljesülnek, akkor már felfedhetők a többi játékos előtt. A játék alatt bárki, bármikor megnézheti a saját küldeteskártyáját.

A játék végi pontozáskor mindenki a saját befejezett küldetéséért a kártyán/kártyákon feltüntetett pontszámot kapja. Csak azokat az árukat kell figyelembe venni, amit összegyűjtöttél, azaz nem a megrendelésre szánt árukat.

Tippek az első játék előtt

Az Altiplanóban bőséges akció lehetőség áll rendelkezésre a játékosoknak, és ezért sokféle módon lehet a célt elérni. Néhány segítő tipp a kezdethez:

- ▶ **Ne felejtse el az élelmet:** Minden játékos 1 vagy 2 étellemmel kezd. Ez elég kevés a játék egész idejére, és ezért jegyezd meg, hogy érdemes egyszerre több ételtermelést (hal vagy alpaka felhasználásával), mert nemcsak egy fontos alapanyag, hanem a mozgáshoz is kell. Ne keseredj el, ha csak egyszer sikerül mozgatnod a játékgépező a fordulókban. Próbáld meg az egyensúlyt megtalálni az étel mennyiségében is, mert az sem jó, ha sok van belőle.
- ▶ **Halcsere:** A piacon nyüzsögnek a halkereskedők. A hallal nemcsak ételhez jutsz, hanem elcserélheted őket jobb árukra. Egy alapakció során csak 2 halat cserélhetsz 1 kőre, de a játékban van néhány érdekes cserelehetőség az elérhető bővítménylapkák között.
- ▶ **Tárolj a megfelelő időben:** Amikor először játszod az Altiplanot, ne becsüld le a raktáradat. Az áruk tárolása nemcsak azért fontos, mert csökkenti a szövetségben lévő lapkák készletét, hanem alkalmas a raktárban lévő sorok teljes feltöltésére és pontot is ér. Például, ha számos árut begyűjtesz, kezd a feltöltést a legértékesebbekkel, amikkel, ha egy sort befejezel, sok pontot szerzel.
- ▶ **Csónakok, mint alternatívák:** Az Altiplanóban nagyon sok áru van, de nincs mindegyikhez közvetlen hozzáférése. Alpaka nélkül például nem lesz gyapjú, gyapjú nélkül pedig nem lesz szövet. Számos bővítménylapka áll rendelkezésre a játék alatt, amely lehetővé teszi, hogy termelj és vásárolj erőforrásokat és árukat. A csónak egy másik lehetőség. Minden csónakkal egy bizonyos áruhoz jutsz. Ne csak az áru értékét figyeld, hanem azt is, hogy hozzáférést ad neked más árukhoz: egy szövettel például 3 pontot szerezhetsz; de használhatsz gyapjúlappát arra is, hogy ismét szövetet állíts elő, vagy egy alpaka lapkával gyapjút, a gyapjúból szövetet termelhetsz.
- ▶ **Használd az érméket ügyesen:** Az érmék semmilyen pontot nem adnak neked a játék végén, ezért felesleges is felhalmoznod őket. Ha egy piac bővítménylapkát kapsz, onnan is beszerezheted az árukat - feltéve, ha elég érmét szereztél – anélkül, hogy a tervezésmezőről kellene használnod a lapkákat. Az érmék ezzel további lehetőségeket nyitnak meg előtted.

A bővítmények Leírása



1 élelemért 1 alpakát kapsz (farm).



1 halért 1 ércet kapsz (kikötő).



1 élelemért 1 fát kapsz (erdő).



1 élelemért 1 ércet kapsz (bánya).



1 élelemért 1 halat kapsz (kikötő).



Fizess 2 érmét 1 kakaóért (piac).



Fizess 1 érmét 1 alpakáért, vagy 1 kőért (piac).



Fizess 1 érmét 1 halért, vagy 1 fáért (piac).



Fizess 1 érmét 1 kőért, vagy 1 fáért (piac).



1 élelemért 1 követ, vagy 1 ércet kapsz (bánya).



2 halért 1 kakaót kapsz (kikötő).



1 halért 1 ércet, vagy 1 követ, vagy 1 fát kapsz (kikötő).



2 élelemért 1 kakaót kapsz (erdő).



A tervezésfázisában, ha bármilyen lapkát teszel ide, azt a választott helyszínen egy akcióért később felhasználhatod.



1 alpakáért 1 gyapjút kapsz (farm).



1 élelemért 1 kakaót kapsz (erdő).



A 2. fázis alatt választhatod, hogy 1 érmét teszel (1 élelem helyett) a mozgás akciómezőre. Ha majd a mozgást használod, dob az érmét az általános készletbe.



Az 1. és a 2. fázis között tegyél egy választott lapkát a tervezésmeződről a tárolódba. Majd húzz 1 lapkát a szövetsákból, vagy szedjél ki 1 lapkát a tárolódból. Tedd ezt a lapkát a tervezésmező egyikére.



Ezek az akciómezők további 2 akciómezővel bővítik a falut.



A tervezésfázisban idetehetsz bármilyen lapkát, amit később egy akcióra használhatsz fel egy választott helyszínen.



1 halért 1 gyapjút, vagy 1 kakaót kapsz (kikötő).



1 gyapjúért, vagy 1 ércért 2 érmét fizetsz (piac).



1 ezüstért, vagy 1 üvegért 3 érmét fizetsz (piac).



Közvetlenül a pontozás előtt húzz a szövetsákból legfeljebb 10 árut (ha szükséges töltsd fel a tárolódból). Ezeket most eltárolhatod – azonban új sorokat nem kezdhetsz a raktárban, az árut csak a megkezdett, megfelelő sorokhoz adhatod.



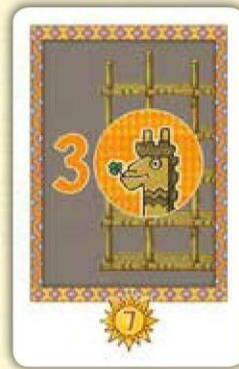
A 3. fázisban amint megkapod a kukoricát, legfeljebb 2 kukoricát tehetsz ide ideiglenes tárolásra. Később, - mint egy akció, tárolhatsz itt tartósan 1 vagy 2 kukoricát (lásd „Tárolás”).

Küldeteskártyák Leírása

Minden küldeteskártya a minimális elvárásokat mutatja, amit azért felülmúlhatsz.



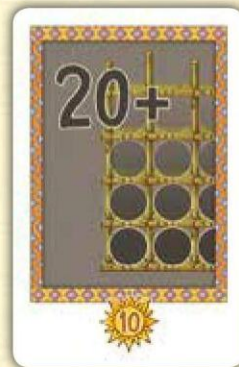
Teljesíts 3 megrendelést.



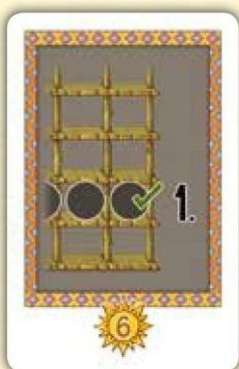
Tárolj 3 alpakát a raktárban.



Tárolj 7 féle árutípust a raktárban.



Tárolj 20 árut a raktárban.



Legyél te az első, aki befejez egy sort a raktárban.



Fejezz be 4 sort kukorica nélkül a raktárban.



A játék végére 3 ezüstöd és 3 szöveted legyen (nem megrendelésre).
(Fordítói megjegyzés: A kártya grafikája megtévesztő, ennél a kártyánál nem kell, hogy a megadott áru a raktárban legyen.)



A játék végére 4 üveged legyen (nem megrendelésre).
(Fordítói megjegyzés: A kártya grafikája megtévesztő, ennél a kártyánál nem kell, hogy a megadott áru a raktárban legyen.)



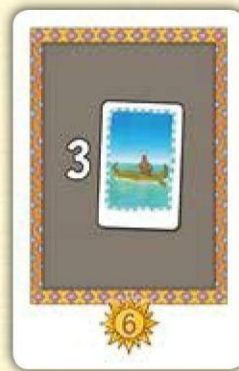
Fejezz be 3 sort a raktárban.



Tárolj 5 kukoricát a raktárban.



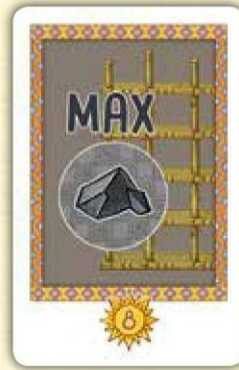
Legyél te az első, aki befejez egy sor halat a raktárában.



Építs 3 csónakot.



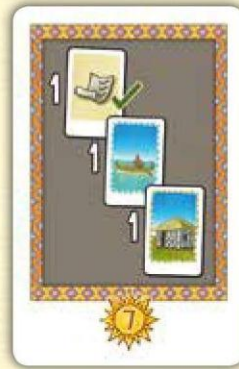
Építs 3 lakóházat.



A játék végére neked legyen a legtöbb érced (nem megrendelésre).
(Fordítói megjegyzés: A kártya grafikája megtévesztő, ennél a kártyánál nem kell, hogy a megadott árulapka a raktárban legyen.)



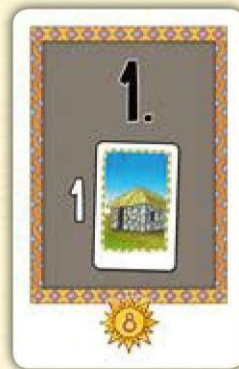
Tárolj 4 kakaót a raktáradban.



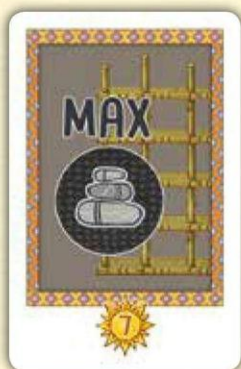
Teljesíts 1 megrendelést, építs 1 csónakot és 1 lakóházat.



Legyél te az első, aki teljesít egy megrendelést.



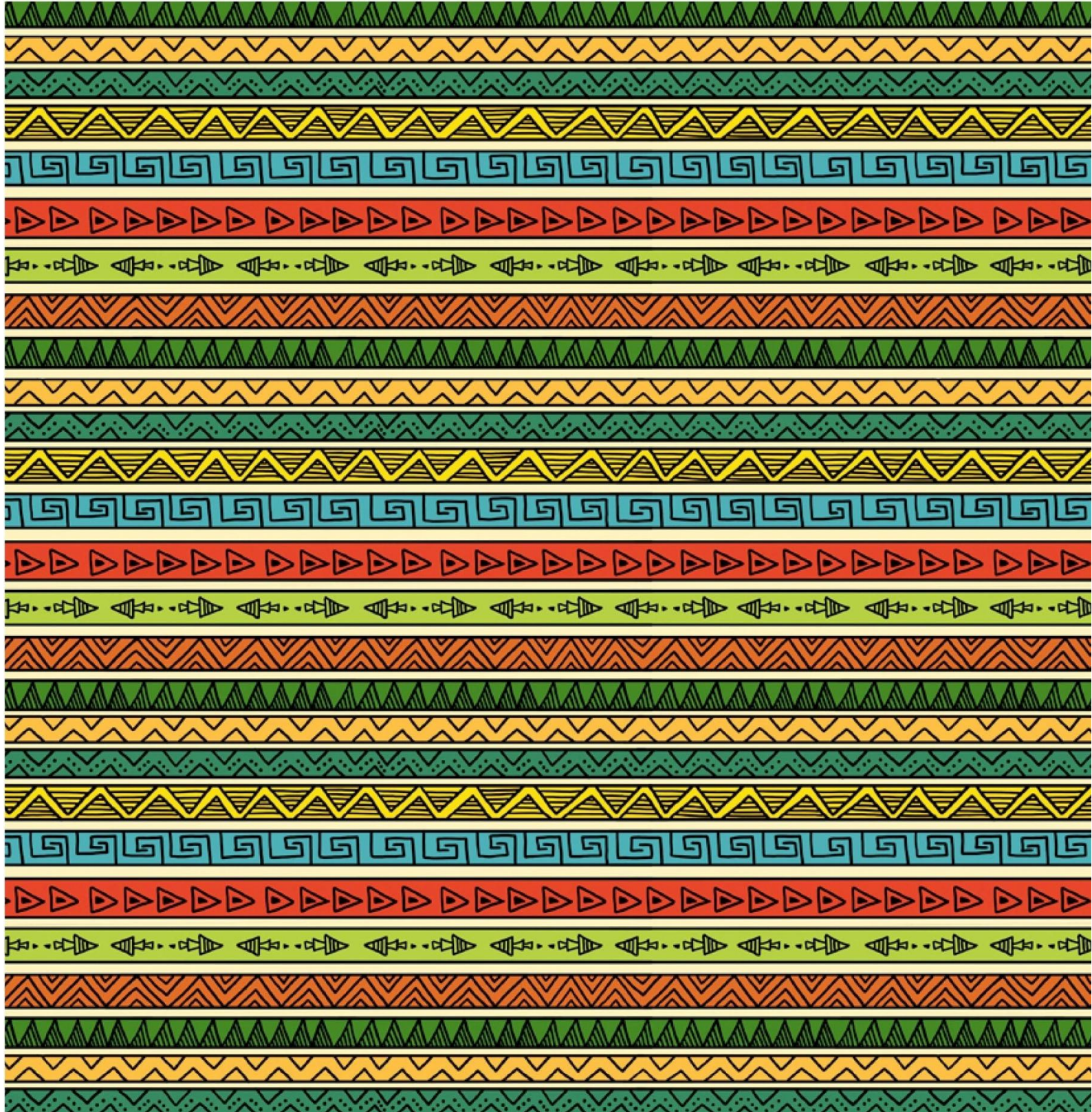
Legyél te az első, aki épít egy lakóházat.



A játék végére neked legyen a legtöbb köved (nem megrendelésre).
(Fordítói megjegyzés: A kártya grafikája megtévesztő, ennél a kártyánál nem kell, hogy a megadott árulapka a raktárban legyen.)



Teljesíts 2 megrendelést, amiben gyapjú vagy szövet van.



Stáblista

Tervező: Reiner Stockhausen,
Illusztrációk: Klemens Franz | atelier198
Fejlesztés: dlp games, Stefan Malz
Elrendezés: Andrea Kattinig | atelier198
Angol fordítás: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

dlp games

© dlp games 2017
dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
D- 52134 Herzogenrath
www.dlp-games.de
Email: info@dlp-games.de

