

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games

 reflexshop

Bevezetés és a játék célja

Dél-Amerikában vagytok valahol Bolívia és Peru magas hegyvonulatai között. A szükségletek fedezése a 3000 méter feletti magasságon található gyér növényzetből, nem egyszerű feladat. A Titicaca-tóból történő halászat, az ércbányászat, az alpakatenyésztés és az ezekből származó termékek kereskedelme egyre jobb életkörülményeket biztosít az itt lakóknak. De csak óvatosan, az erőforrások végesek, és előbb-utóbb kimerülnek, így minél előbb új termelési létesítményeket kell építenetek, hogy más bevételi források után nézzetek, mint például a kakaótermesztés. Az útépitést sem szabad elhanyagolnotok, hiszen a fejlődés felgyorsításához nélkülözhetetlen. Raktárra is szükségetek lesz, hogy átvészeljétek a nehezebb időszakokat, amelyek nem ritkák ezen a különösen kopár vidéken. Ha megfontoltan játszottok, és elég rugalmasak vagytok ahhoz, hogy az aktuális körülményekhez alkalmazkodjatok, a végén magas bevételre tehetek szert.



Játékelemek

7 helyszíntábla



50 érme



1 kezdőjátékos-jelölő



15 kocsi-jelölő



1 bővítménysáv

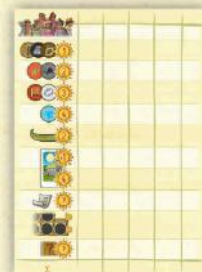
7 szereplapka



209 árujelölő, összetételük:



56 kártya, összetételük:



5 győzelmi pont áttekintő

A játék előkészítése

Helyezzétek a 7 helyszíntáblát (falu, piac, út, kikötő, farm, bánya, erdő) véletlenszerű sorrendben úgy, hogy végül egy kört alkossanak és minden helyszínnek pontosan 2 szomszédja legyen, ez lesz a játéktér! A játék folyamán a saját bábutokkal fogtok egyik helyszínről a másikra utazni.

Az árukat, kocsijelölőket, kártyákat helyezzétek a helyszínekre! A következő táblázat azt mutatja, hogy a különböző játékelemekből mennyire lesz szükség:



Játékosok száma	Élelem	Kukorica	Fa, kő	Érc, ezüst, szövet, gyapjú	Alpaka, hal, üveg, kakaó	Kocsijelölő	Rendeléskártya
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

Minden áru- és kocsijelölőt, amire nincs szükség a játékhoz, tegyétek vissza a játék dobozába! Keverjétek meg a rendeléskártyákat, majd távolítsatok el véletlenszerűen 6 kártyát (2 és 3 fő esetén) vagy 4 kártyát (4 vagy 5 fő esetén), ezeket is helyezzétek vissza a játék dobozába!

Helyezzétek a következő elemeket közvetlenül a helyszínekre:

Piac: az üvegjelölőket és a rendeléskártyákat



Farm: az alpaka-, gyapjú- és szövetjelölőket



Bánya: a kő-, érc- és ezüstjelölőket



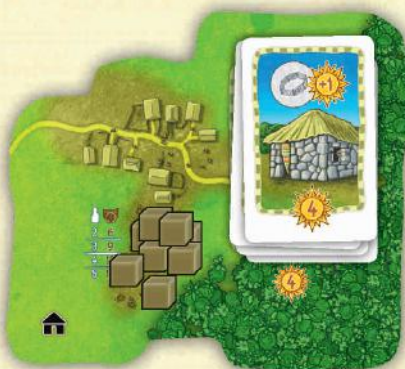
Helyezzétek az élelemjelölőket és az összes érmét a játéktér közepére úgy, hogy minden játékos számára könnyen elérhető helyen legyen!



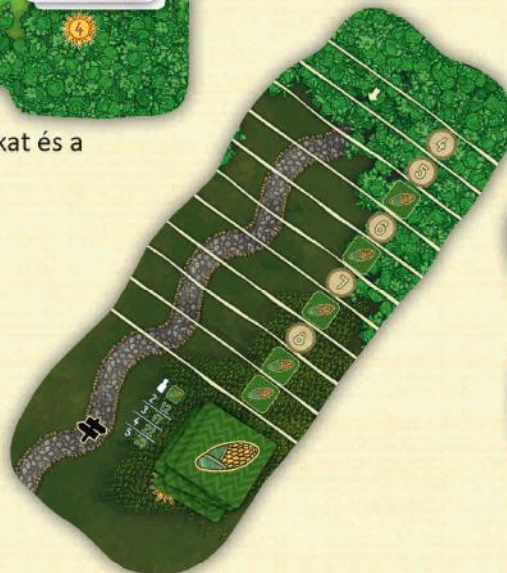
Erdő: a fa- és kakaójelölőket



Falu: a házkártyákat és a kocsijelölőket



Út: a kukorica-jelölőket



Kikötő: a haljelölőket és a csónakkártyákat



A jelölők és a kártyák száma korlátozott, az érmék száma viszont nem

Amikor a jelölők vagy a kártyák valamelyik típusából az összeset elvettétek az adott helyszínről, nincs helyettük semmiféle pótlás. Azokat az akciókat, amelyek által jelölőt vagy kártyát szerezhettek, akkor is végrehajthatjátok, ha azokból nem áll több a rendelkezésre (*ugyanakkor ennek általában semmi értelme*). Ilyenkor egyszerűen nem kapjátok meg az adott jelölőt vagy kártyát. Az érmék ugyanakkor nem fogyhatnak el, amennyiben további érmékre lenne szükségetek, és már nincs több, helyettesítsétek valami mással!

A bővítménysávot helyezétek az asztalra!

A játék megkezdése előtt távolítsátok el azokat a bővítményeket, amelyekre nincs szükség!

- ▶ Az „5+” jelölésű bővítményekre csak 5 fős játék esetén van szükség;
- ▶ A „4+” jelölésű bővítményekre legalább 4 játékos esetén van szükség;
- ▶ A „3+” jelölésű bővítményekre legalább 3 játékos esetén van szükség.

Ezután, a játékba kerülő bővítményeket válogassátok szét a hátuljuk alapján A, B, C és D paklikba, majd keverjétek meg ezeket a paklikat külön-külön! Ezt követően rendezétek őket egy képpel lefelé fordított pakliba a következőképpen:

- ▶ legalulra a D jelölésű pakli kerül;
- ▶ arra a C jelölésű pakli kerül;
- ▶ arra a B jelölésű pakli kerül;
- ▶ és végül a legtetejére az A jelölésű pakli kerül.

Ezután fordítsátok fel az így kialakított pakli tetejéről 5 bővítményt, és helyezétek azokat a bővítménysáv jobb oldalára egymás fölé úgy, hogy az első bővítmény legalulra kerüljön, a következő fölé, és így tovább!

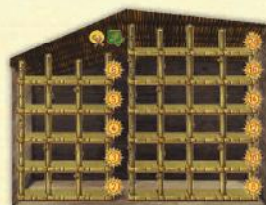


Bármikor

Minden játékos bármikor megnézheti, hogy milyen rendelés-, csónak- és házkártyák találhatóak a helyszíneken vagy más játékosoknál. Továbbá bárki bármikor megszámolhatja, hogy mennyi áru elérhető még a helyszíneken, a külön készletben, és mennyi bővítmény maradt a pakliban (a bővítmények megfordítása, illetve sorrendjének megváltoztatása nélkül). Végül pedig bármikor megnézhetitek, hogy milyen áruk vannak a húzózsákokban és a tárolókban.

Válasszatok mindannyian 1-1 színt, és vegyetek magatokhoz:

- ▶ 1 akciótáblát
- ▶ 1 raktárat
- ▶ 1 bábut
- ▶ 1 útjelölőt
- ▶ 1 tárolót
- ▶ 1 kocsijelölőt (*a faluból*)
- ▶ 1 húzózsákot



Helyezétek az útjelölőket az út legfelső mezőjére! Helyezétek a kocsijelölőket az akciótáblákon a megfelelő kocsihelyre (felső sor első mező)!

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos és megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.



Keverjétek meg a **szereplapkákat** és terítsétek ki őket képpel lefelé! A kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindannyian húzzatok egy szereplapkát! A szerepek lehetővé teszik, hogy egyedi akciókat hajthassatok végre, emellett pedig a lapkák azt is meghatározzák, hogy milyen és mennyi áruval, érmével kezdték a játékot.

Szerepek kiválasztása

Ha mindnyájan ismeritek a játékot, azt javasoljuk, hogy változtassatok a szerepek kijelölésének menetén. A szereplapkákat terítsétek ki képpel felfelé, és a játékosrendben utolsó játékkal kezdve az óra járásával ellentétes irányban haladva mindannyian válasszatok egyet-egyet a még rendelkezésre álló szerepek közül, tehát a kezdőjátékos választ utolsónak!

Vegyétek el a szereplapkákon látható árujelölőket a megfelelő helyszínekről (az élelmet és az érméket a külön készletből)! Tegyétek az árujelölőket a húzózsákokba, de az érméiteket ne, azokat helyezétek az akciótáblátok mellé! (Az egyszerűség kedvéért az akciótáblátok alsó részében található tervezőmezőkre is helyezhetitek ezeket az árujelölőket. Ebben az esetben az első forduló 1. fázisa kimarad.)

Kezdődhet a játék!



A játékmenet

A játszma több fordulón keresztül tart. Minden forduló négy fázisból áll:

1. fázis: Húzás (a húzózsákból)
2. fázis: Tervezés (és az árujelölők akciómezőkre helyezése)
3. fázis: Akciók (végrehajtása körsorrendben mindenki passzolásáig)
4. fázis: Új forduló (előkészítése)

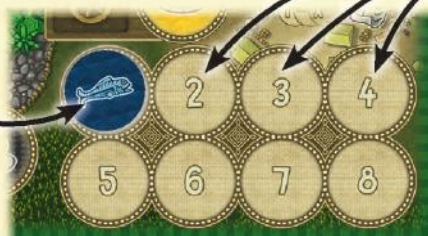


A játszma mindig teljes fordulóval ér véget, és erre az utolsó fordulóra azután a forduló után kerül sor, amikor a bővítmények sorát már nem lehet teljesen felöltetni, és/vagy legalább egy helyszín teljesen üres, azaz minden kártya, kocsi- és/vagy árujelölő elfogyott legalább egy helyszínről. Az a játékos lesz a győztes, aki a játszma végére a legtöbb pontot gyűjtötte.

1. fázis: Húzás

Mindannyian egyszerre húztok árujelölőket a húzózsákokból, amelyeket egyelőre a saját akciótáblátok tervezőmezőire kell helyeznetek. A játék elején csak az 1-4 tervezőmezőket használhatjátok (később pedig több is a rendelkezésetekre áll majd az útépitések által). Ez azt jelenti, hogy csak annyi árujelölőt húzhattok, amennyi a rendelkezésetekre álló tervezőmezők közül üresen áll a húzás előtt. Például, ha az 1-es mező foglalt (mivel az ott lévő árujelölőt nem helyeztéték át egy akciómezőre az előző fordulóban), legfeljebb 3 árujelölőt húzhattok, és azokat a 2-4 mezőkre helyezhetitek. Dönthettek úgy is, hogy már akciómezőkre helyezett árujelölőket helyeztek vissza a tervezőmezőkre. Ha éltek ezzel a lehetőséggel, ezt a zsákból húzás **előtt** kell megtennetek. Sohasem használhattok a megengedettnél több tervezőmezőt.

Példa: Anett legfeljebb 4 tervezőmezőt használhat. Először egy halat visszahelyez a kikötőből az 1-es tervezőmezőre. Ezután húz 3 árujelölőt a húzózsákjából, és azokat a 2-4 tervezőmezőkre helyezi.



Fontos! Sohasem vehettek el árujelölőket a raktárakból vagy a rendeléseitekről, az ott lévő árujelölők nem kerülhetnek már a tervezőmezőitekre. A játszma során korábban bővítményekre, mozgás akciómezőkre helyezett érméket visszavehettek a saját készletetekbe az akciótáblák mellé, de csak a zsákból húzás előtt.

Amikor már az összes árujelölőt kihúztátok a húzózsákokból, de további árujelölőkre lenne szükségetek ahhoz, hogy a rendelkezésetekre álló tervezőmezőket fel tudjátok tölteni, a tárolótok teljes tartalmát öntsétek bele a kiürült húzózsákokba (*minden felhasznált, illetve újonnan szerzett árujelölő először a tárolóba kerül!*) Amennyiben még ezek után is túl kevés árujelölő van a zsákban ahhoz, hogy a rendelkezésetekre álló tervezőmezőket fel tudjátok tölteni, akkor ezek a tervezőmezők üresen maradnak.

2. fázis: Tervezés

Ezután mindenki **egyszerre** tervezi meg a saját akcióit. Ehhez árujelölőket helyeztek át a tervezőmezőitekről az akciómezőitek-re és/vagy a szereplapkatokra és bővítményeitekre. Minden akciómező legfeljebb egy árujelölőt tartalmazhat. Nem kell az összes tervezőmezőn lévő árujelölőket áthelyeztetek, az árujelölőiteket ott is hagyhatjátok. Ez ugyanakkor azt is jelenti, hogy a következő fordulóban kevesebb árujelölőt húzhattok a húzózsákokból. Mindazonáltal bizonyos körülmények között van értelme árujelölőket hagyni a tervezőmezőkön, és ezáltal kevesebb árujelölőt húzni a következő húzás fázisban. A legtöbb helyszín különféle akciólehetőségeket kínál. Ezek a helyszínek nem írják elő, hogy pontosan milyen árujelölőket helyezhettek oda, de mindenféleképpen olyat kell választanotok, amely lehetővé teszi, hogy akciót hajtsatok végre az adott helyszínen. Ahhoz, hogy a későbbiekben egy olyan akciót hajthassatok végre, amit az adott helyszínen lehetővé tesz, pontosan olyan árujelölők kell, hogy az akciómezőkön legyenek, amilyenekre az akció végrehajtásához szükség van. Tehát ne helyeztetek olyan árujelölőt egy akciómezőre, amelyet a hozzá tartozó helyszínen nem tudtok használni!

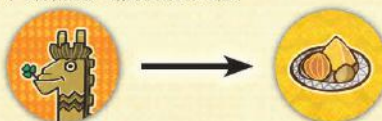


Példa: A farm lehetővé teszi, hogy alpaka és élelem kombinálásával 1 gyapjút termeljete.

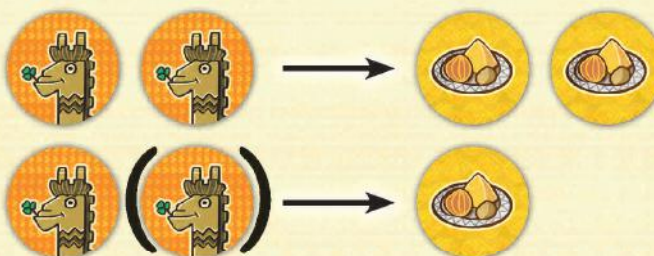
Ahhoz, hogy 1 gyapjút termeljete, először pontosan ezt a kombinációt kell a farmhoz tartozó akciómezőitekre helyeztetek.



Ehelyett úgy is dönthettek, hogy csak 1 alpakát helyeztek oda annak érdekében, hogy 1 élelmet állítsatok elő.



Továbbá az is megengedett, hogy 2 alpakát helyeztetek oda, ebben az esetben 2 élelmet állíthattok elő, vagy például előállíthattok 1 élelmet, a másik alpakát pedig a helyszínen hagyjátok.



A **szereplapka** és a **bővítmények** további akciólehetőségeket kínálnak a játék folyamán. Ezekhez az akciókhoz általában 1 vagy több meghatározott árujelölőre van szükség, a feltételek mindig a szereplapkán és a bővítményeken szerepelnek. Ezekhez pontosan a meghatározott árujelölőket kell lehelyeztetek annak érdekében, hogy az akciót használhassátok a későbbiekben.

A tervezés során a korábbi fordulók alatt lehelyezett árujelölőket nem helyezhetitek át máshova, de az új árujelölőket (*azaz azokat az árujelölőket, amelyeket a tervezőmezőkről vettetek el*) ide-oda helyezhetitek (*ha lerakjátok valahova őket, akkor is áthelyezhetitek a fázis során*) egészen addig, amíg be nem jelentettétek, hogy befejeztétek a tervezést. Ezután az árujelölőket már nem mozgathatjátok át (*a későbbi fordulók során sem*), kivéve ha az 1. fázisban árujelölőket helyeztetek vissza a tervezőmezőitekre, ahogyan ez feljebb olvasható.

Amint a kezdőjátékos bejelenti, hogy befejezte a tervezést, az óramutató járásával egyező irányban sorban meg kell várni, hogy a többi játékos is bejelentse, amikor végzett a tervezéssel. Amint bejelentettétek, hogy végeztetek a tervezéssel, már nem helyezhetitek át az árujelölőiteket.

Miután mindenki bejelentette, hogy végzett a tervezéssel, kezdődik az akció fázis.

3. fázis: Akció

Ebben a fázisban körsorrendben (az óramutató járásával megegyező irányban) akciókat fogtok végrehajtani. A kezdőjátékoskal kezdve egy játékos a körében egy akciót hajt végre, majd a következő játékoson a sor, és ő is egy akciót hajt végre (amennyiben nem passzol), és így tovább. Ez addig folytatódik, ameddig minden játékos úgy nem dönt, hogy passzol. Amint egy játékos passzol, már egyetlen további akciót sem hajthat végre az aktuális fordulóban.

Az akcióitokat bármilyen sorrendben végrehajthatjátok, de a bábuknak mindig azon a helyszínen kell tartózkodnia, amelyhez az akció tartozik. Pl.: A falutokban szeretnétek akciót végrehajtani, akkor a bábuknak a falutáblán kell tartózkodnia. A játszma során közvetlenül a legelső akciók előtt bármelyik helyszínre lerakhatjátok a bábukat (ehhez nincs szükségetek a kocsi). A játszma további részében bármelyik akciók előtt és/vagy után mozgathatjátok a bábukat.

Mozgás

A helyszínek közötti mozgáshoz minden játékosnak egy kocsi áll a rendelkezésére a játszma elején. Ezt a kocsit fordulónként egyszer ingyen használhatjátok. A kocsi lehetővé teszi, hogy legfeljebb 3 lépést tegyetek a bábukkal. Minden lépés egy helyszínről egy vele szomszédos helyszínre való mozgást jelent. Így egy helyszínről legfeljebb 3 lépéssel minden másik helyszín elérhető. Amikor kocsival utaztok, a hozzá tartozó kocsijelölőt jobbra kell mozgatni, ezzel jelezve a használatát.

A kocsi használatán kívül is mozoghatnak a bábukkal, ehhez minden egyes lépésért 1 élelmet a mozgás akciómezők valamelyikére kell helyeznetek. Ez lehetővé teszi, hogy egy szomszédos helyszínre utazzatok - ez azt jelenti, hogy bármilyen irányba 1-et léphettek a bábukkal. Amennyiben így tesztek, vegyétek el az élelmjelölőt a mozgás akciómezőről, és helyezzétek azt a tárolótokba! Ha további kocsijelölőket szereztek, használhatjátok azokat (a mozgáshoz az 1 élelme továbbra is szükség van), hogy általuk legfeljebb három lépésnyit utazzatok!

A mozgás önmagában nem számít akciónak. Az aktuális akciók előtt és/vagy után átmozgathatjátok a bábukat másik helyszínre, és közben több mozgást is használhattok.

A különböző mozgásokat (kocsival és anélkül) bármilyen sorrendben végrehajthatjátok.

Nem kötelező az akciókat végrehajtanotok. Előkészíthettek akciókat, azaz lehelyezhettek árujelölőket, amelyek ugyan lehetővé tennék, hogy akciókat hajthassatok végre, de ti mégis az akciómezőn hagyjátok őket, hogy feltehetőleg egy későbbi fordulóban hajtsatok végre akciót általuk.

Egy helyszínen több különböző akciót is végrehajthatok, amennyiben ez lehetséges ott. Például a faluban házat építhettek, és egy árujelölőt a raktárba is helyezhettek. Ugyanakkor ez két különálló akciónak számít.

Amikor akciót hajtotok végre, az ahhoz szükséges árujelölőket a felhasználásuk után, és azokat az árujelölőket is, amelyeket az akció során szereztek, a tárolótokba kell helyeznetek. A tárolótokban lévő árujelölők a húzózsákokba fognak kerülni, de csak akkor, ha egy húzás során további árujelölőt kellene húznotok, de már üres a húzózsákokotok.

Minden árujelölő a tiétek marad, azok is, amelyeket az akció végrehajtása során felhasználtatok, és azok is, amelyeket az akció végrehajtása során szereztek. Egyedül az érméket költitek el, azokat a külön készletbe kell visszahelyezni. A ti tulajdonotokban lévő érmék mindig szabadon elérhetőek, ez azt jelenti, hogy érmét sohasem helyeztek sem a húzózsákokba, sem a tervezőmezőitekre. Az érméiteket tartsátok az akció táblátok mellett.

A piachoz tartozó bővítmények esetében az érméket a bővítményen a megfelelő mezőre kell helyeznetek a tervezési fázis során annak érdekében, hogy az adott akciót a későbbiekben végrehajthassátok. Az akció fázis során már nem helyezhettek érmét oda.

A piac és a falu alap akcióinál (rendeléskártya megszerzése, bővítmény vásárlása, kocsi vásárlása) pedig érmék nem kerülnek akciómezőre, hanem egyszerűen a külön készletbe kell visszahelyeznetek az elköltött érméket. Ezekhez a fizetésekhez akár az adott fordulóban szerzett érmék is felhasználhatók.

Amikor minden játékos passzolt, a fordulónak vége. A következő forduló előtt szükség van egy kis előkészületre (lásd „4. fázis”).



Az alap akciók

A mindenki számára elérhető alap akciók a saját akciótáblákon találhatók. A legtöbb helyszínen különböző akciókat hajthattok végre. Csak az aktuális helyszínhez (azaz ahol a bábutok tartózkodik) tartozó akciómezőkön lévő árujelölőket használhatjátok. Mivel a helyszínekhez legfeljebb 2 vagy 3 akciómező tartozik, általában nem hajthatjátok végre a helyszínhez tartozó összes akciót ugyanabban a fordulóban. Például, ha a kikötőben 2 fáért csónakot szeretnétek építeni, ugyanabban a fordulóban ott nem cserélhettek 2 halat 1 kőre (egyszerűen nincs annyi helyszínhez tartozó akciómező, amelyre elegendő árujelölőt helyezhetnétek).

A következő alap akciókat választhatjátok:

Farm 🐄

- ▶ **Élelem előállítás:** vegyetek el 1 vagy több alpakát az akciómezőkről, és alpakánként 1 élelmet kaptok a külön készletből! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Gyapjú előállítás:** vegyetek el 1 alpakát és 1 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 gyapjút a farmról! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Szövet előállítás:** vegyetek el 1 gyapjút és 1 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 szövetet a farmról! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!

Erdő 🌳

- ▶ **Fa előállítás:** vegyetek el 2 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 fát az erdőből! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Kakaó kereskedés:** vegyetek el 1 vagy több kakaót az akciómezőkről, és kakaónként kaptok 1 élelmet a külön készletből, vagy 1 szövetet a farmról, vagy 1 üveget a piacról! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!

Bánya 🏔️

- ▶ **Kő előállítás:** vegyetek el 2 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 követ a bányából! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Ezüst előállítás:** vegyetek el 1 ércet és 1 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 ezüstöt a bányából! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!

Kikötő 🚢

- ▶ **Élelem előállítás:** vegyetek el 1 halat és 1 élelmet az akciómezőkről, és kaptok 1 élelmet a külön készletből! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Szerezetek követ csere által:** vegyetek el 2 halat az akciómezőkről, és kaptok 1 követ a bányából! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!
- ▶ **Csónak építése:** vegyetek el 2 fát az akciómezőkről, és kaptok 1 általatok választott csónakkártyát a kikötőből! A csónak 2 pontot ér, és azonnal megkapjátok a kártyán látható árut a hozzá tartozó helyszínről (ezt csak egyszer kapjátok meg). Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba, a csónakkártyát pedig az akciótáblátok mellé képpel felfelé!

Falu 🏠


- ▶ **Házépítés:** vegyetek el 2 követ az akciómezőkről, és kaptok 1 általatok választott házkártyát a faluból! A ház 4 pontot ér, és egy árutípus értékét 1-gyel növeli a számotokra (lásd „Pontozás”). Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba, a házkártyát pedig az akciótáblátok mellé képpel felfelé!
- ▶ **Áruk tárolása:** vegyetek el 1 vagy több árut (élelem nem lehet) az akciómezőkről, és helyezzétek azokat a raktáratokba a következő szabályok figyelembe vételével:



Tárolás

Az árujelölőket, amelyek a raktáratokba kerülnek, a következő módon tárolhatjátok:

- ▶ Az első raktárba kerülő árujelölőt helyezzétek a bal oldali polcrendszer alsó sorába a bal szélső helyre;
- ▶ A sor első árujelölője meghatározza, hogy abban a sorban milyen típusú áru tárolható. Abban a sorban csak a meghatározott típusú árut tárolhatjátok. A kukorica kivétel, azt bármelyik sorban tárolhatjátok (lásd lejjebb).
- ▶ Minden további árujelölőt mindig a következő, az előzőnél eggyel magasabb sorba kell helyeznetek, kivéve, ha az korábbival megegyező típusú áru vagy kukorica.
- ▶ Bármennyi sort elkezdhetek. Ez azt jelenti, hogy nem szükséges felölnetnek egy sort ahhoz, hogy egy újabbat elkezdjétek.
- ▶ Sohasem kezdhetek új sort olyan árutípussal, amelyből még be nem telt sorok van.

- ▶ Miután a bal polcrendszer minden sorában van már legalább egy árutok, a jobb oldali polcrendszer legelső sorával kell folytatni a feltöltéseket, ha olyan árutípust helyeznétek be, amiből nincs megkezdett, de be nem fejezett sor.
- ▶ Élelmet sohasem helyezhettek a raktárakba. 

Példa: Boglárkának 2 hala van az 1-es sorban, illetve 1 ezüstje és 1 kukoricája a 2-es sorban. Most 1 gyapjút és 2 halat szeretne elvenni a faluhoz tartozó akciómezőkről, és azokat a raktárába szeretné helyezni. Boglárka először 1 halat tesz a raktárába, ezzel betelik az 1-es sor. Ezáltal a második halát a 3-as sorba kell helyeznie, ahol innentől kezdve csak halat (meg kukoricát) tárolhat. Boglárka ezután a gyapjút a 4-es sorba kell, hogy helyezze. Úgy is dönthetett volna, hogy a gyapjút helyezi a 3-as sorba, a halat pedig a 4-es sorba (először 1 halat az 1-es sorba, majd új sort kezdve a másik halat a 4-es sorba).

A kukoricára különleges szabályok vonatkoznak:

- ▶ Amennyiben a kukorica az első áru, amit egy új sorba helyeztek, onnantól kezdve abban a sorban csak kukoricát tárolhattok, azaz addig ebbe a sorba kell helyeznetek a kukoricákat, amíg ez a sor meg nem telik.
- ▶ Ha már vannak más árukkal megkezdett soraitok, akkor amikor megszerzitek az első kukoricajelölőket, úgy is dönthettek, hogy valamelyik ilyen megkezdett sorba helyezitek azt. A kukorica minden sorban helyettesítheti az abba a sorba tartozó árutípust. Például egy ezüsttel kezdődő sorba ezüstöt vagy kukoricát helyezhettek.
- ▶ A kukoricákat megszerzésükkor azonnal el kell raktároznotok, kivéve, ha rendelkeztek azzal a bővítménnyel, ami a kukorica átmeneti tárolását teszi lehetővé.

- ▶ **Kocsi vásárlása:** fizessetek 1 értéknyi érmét, vegyetek el 1 kocsijelölőt a faluból, és azonnal helyezétek valamelyik mozgás akciómezőtök melletti kocsiikonra! Innentől használhatjátok ezt a kocsit, akár már a megszerzés után rögtön. A kocsi lehetővé teszi, hogy legfeljebb 3 lépést (az eddigi 1 helyett) tegyetek egy olyan mozgás során, amely 1 élelmet igényel! Amikor egy ilyen kocsit használtok, mozgassátok jobbra a kocsijelölőt (ugyanúgy, ahogyan a legfelső kocsinál is kell), ezzel jelölve, hogy ezt a kocsit ebben a fordulóban már nem használhatjátok! Egy fordulóban legfeljebb 1 kocsit vásárolhattok, és legfeljebb 4 kocsitok lehet összesen.

Piac

- ▶ **Áruk eladása:** vegyetek el 1 vagy több árujelölőt az akciómezőkről, és adjátok el őket az akciótáblán a piac akciómezők alatt látható árakon! Vegyetek magatokhoz ennek megfelelő értéknyi érmét a külön készletből! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba! Ár nélküli árukat nem adhattok el.

- ▶ **Bővítmény vásárlása:** vegyetek el a bővítménysávon található bővítmények valamelyikét, fizessétek ki a költségét, és helyezétek a bővítményt az akciótáblátokhoz a megfelelő helyszínhez! A bővítmény teljes árát a bővítményen látható költség, illetve a bővítménysávon látható plusz költség összege határozza meg. A vásárláshoz az érméket nem szükséges előzőleg a piacra helyeznetek. Fordulónként legfeljebb egy bővítményt szerezhettek. **Fontos!** Sosem lehet ugyanolyan bővítményből két példányotok, továbbá olyan bővítményt sem szerezhettek, amelyen ugyanolyan akció szerepel, mint a szereplapjátokon.

Példa: Alulról a második bővítmény összesen 3 értéknyi érmébe kerül (2 maga a bővítmény, 1 pedig a bővítménysáv miatt).

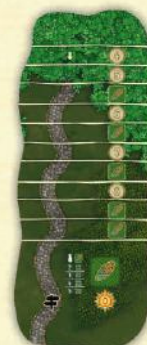
- ▶ **Rendeléskártya megszerzése:** költsetek el 1 értéknyi érmét, vegyetek el egy tetszőleges rendeléskártyát a piacról, és helyezétek az akciótáblátok mellé képpel felfelé! A vásárláshoz az érmét nem szükséges előzőleg a piacra helyeznetek. **Fontos!** Egnél több még nem teljesített rendeléskártya nem lehet előttek. Akkor szerezhettek egy új rendeléskártyát, ha az előzőt teljesítettétek.
- ▶ **Áruk szállítása:** vegyetek el 1 vagy több a rendeléskártyátok teljesítéséhez szükséges árujelölőt az akciómezőkről, és helyezétek a még nem teljesített rendeléskártyátok megfelelő üres mezőire! Nem muszáj a teljesítéshez szükséges összes árut egyszerre leszállítanotok, a rendeléskártyát több részletben is teljesíthetitek.

Amikor az utolsó szükséges árut is leszállítottátok, ezzel teljesítettétek a rendeléskártyát, kaptok 1 kukoricát az útról, és azt azonnal a raktárakba kell helyeznetek (lásd „Tárolás”). Az áruk a rendeléskártyákon maradnak.

Út

- ▶ **Útépités:** vegyetek el 1 követ és 1 fát az akciómezőkről, és mozgassátok az út helyszínén lévő útjelölőket 1 mezővel lejjebb! Tegyétek az összes árujelölőt a tárolótokba!

Amikor megépítitek az első utatokat, a tervezőmezőitek számát 5-re növelitek. Ez azt jelenti, hogy a következő fordulótól kezdve az 1. fázisban már az 1-5-ig számozott tervezőmezők állnak a rendelkezésetekre. Amikor a második utatokat építitek meg, kaptok egy kukoricát az útról, amit azonnal a raktárakba kell helyeznetek (lásd „Tárolás”). Az újabb útépitésekkel vagy növekszik a rendelkezésetekre álló tervezőmezők száma, vagy pedig kukoricát szereztek.



4. fázis: Új forduló

Mielőtt elkezdődne az új forduló, néhány teendő még hátravan:

- ▶ a kezdőjátékos a kezdőjátékos-jelölőt a tőle balra ülő szomszédjának adja át,
- ▶ minden olyan kocsijelölő, amit a forduló során használtak, visszakerül a bal oldali mezőre,
- ▶ amennyiben legalább egy bővítmény hiányzik a bővítménysávról, az üres helyeket töltsétek fel úgy, hogy a bővítmények először lefele csúsznak (*a plusz költséget nem tartalmazó hely irányába*) megszüntetve az üresen maradt helyeket, majd a sáv többi részét töltsétek fel a bővítmenypakliból,
- ▶ amennyiben egy bővítmény sem hiányzik a bővítménysávról, a legelső bővítményt (*a plusz költséget nem tartalmazó helyen lévő*) dobjátok el, ez kikerül a játékból, az összes többi bővítményt csúsztassátok lefelé, és a legfelső helyet töltsétek fel a bővítmenypakliból!

A játék vége

A játék a lezáró szakaszba lép, amikor legalább egy helyszínről az összes jelölő és kártya elfogy (*pl.: egy haljelölő és egy csónakkártya sincs már a kikötőn, vagy nincs kukorica az úton*) és/vagy a bővítménysávon legalább egy üresen maradt hely feltöltésére már nem maradt elegendő bővítmény a pakliban. Amikor ezek közül valamelyik (*vagy mindkettő*) feltétel bekövetkezik, az adott fordulót végig kell játszani, és ezután még egy utolsó teljes fordulóra kerül sor. Amennyiben a játékosok valamelyikénél van olyan bővítmény, amelynek tárolással kapcsolatos hatása van, azt most kell végrehajtani. Ezután következik a pontszámolás.

Pontozás

Először is mindannyian gyűjtsétek össze az összes árujelölőket a tárolótokból, a húzószakotokból, a tervezőmezőkről, az akciótáblákon lévő akciómezőkről, a szereplapokokról és az összes bővítmenyetekről, majd ezeket helyezétek magatok elé! A raktárban lévő árujelölők a helyükön maradnak, de a pontozáskor azokat is figyelembe kell venni. Kizárólag a rendeléskártyákon lévő árujelölőket kell a pontozás során figyelmen kívül hagyni.

Ezután számoljátok össze a pontjaitokat, és jegyezzétek le őket a pontozótömbbe, hogy kiderülhessen, ki gyűjtötte a legtöbb pontot! Először az árukért járnak pontok, minden árujelölőért a következők szerint jár pont:

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



Minden birtokolt csónakért 2 pont, minden házért pedig 4 pont jár a kártyák tulajdonosának.

Majd adjátok össze a teljesített rendeléskártyáitokért járó pontokat! A nem teljesített rendeléskártyáért nem jár pont, és minden rajtuk szereplő áru kárba vész.

Ezután, amennyiben valaki rendelkezik házzal, bónuszt kap. Minden házon jelölt árutípusért +1 pont jár árujelölőnként, a raktárban lévő árujelölőket is figyelembe kell venni, de a rendeléskártyákon lévő árujelölőket nem.

Végül pedig pontokat kaptok a raktáratokért is. A raktárban minden befejezett sor után a sor végén látható pontszám jár.

Minden játékos összeadja a pontjait, és akinek összességében a legtöbb pontja van, ő a győztes. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok közül az nyer, akinek több értéknyi érméje maradt.

„Cél” kiegészítő



Ezzel a kiegészítővel minden játékos 2 célkártyát kap, ezeket igyekeznek teljesíteni a játék során. Amennyiben egy vagy mindkét célt sikerül teljesítenetek, megkapjátok a teljesített célkártyán látható pontszámot.

A játék előkészületei során, **miután** mindennel végeztetek, de még mielőtt elkezdenétek a tényleges játszmat, keverjétek meg jól a célkártyákat! Minden játékos kap 3 célkártyát. Ebből a 3 kártyából válasszatok ki 1-et, amit megtartotok, azt helyezétek magatok elé képpel lefelé! A kézben maradt két kártya közül az egyiket adjátok oda a balra ülő, a másikat pedig a jobbra ülő szomszédotoknak! Így minden játékos két kártyát kap összesen a szomszédaitól. Ebből a kettőből ismét ki kell választanotok egyet, amit megtartotok, azt képpel lefelé helyezétek magatok elé, az utolsó kézben maradt lapot pedig el kell dobni, az nem kerül játékba!

2 fős játék esetén a kapott 3 lap közül egyet tartsatok meg magatoknak, egyet pedig válasszatok ki egymásnak! A harmadikat dobjátok el! Nem kerül játékba. Így mindketten 1-1 célt választotok magatok, illetve az ellenfeletek számára.

A célkártyák képpel lefelé elóttetek maradnak egészen addig, amíg azokat nem sikerül teljesíteni. Amikor sikeresen teljesítitek valamelyik célkártyátokat, a teljesített célkártyát meg kell fordítani. A saját lefordított célkártyáitokat bármikor megnézhetitek.

A játék végi pontozásnál minden játékos annyi pontot kap a teljesített célkártyáiért, amennyi ezeken a kártyákon szerepel. A célkártyák pontozása során csak azokat az árujelölőket vehetitek figyelembe, amelyeket a pontozás során is, a rendelésen lévő árujelölőket nem számolhatjátok bele.

Néhány tanács az első játék előtt

Az **Altiplano** bővelkedik a választható akciókban, és különböző utakat választva is sikeresek lehettek. Néhány tanács, hogy mire figyeljetek:

- ▶ **Ne felejtsetek el az élelmet!** Minden játékos 1 vagy 2 élelemmel kezd. Ez elég kevés a játék egészét tekintve. Ne felejtsetek el időben több élelmet termelni (*hallal vagy alpakával*), ugyanis az élelemre nem csak az összes termeléshez, de a mozgáshoz is szükség van. Elég elkészerítő tud lenni, ha fordulónként csak egyszer tudtok mozogni. Ugyanakkor a túl sok élelem sem jó, meg kell találnotok a megfelelő egyensúlyt.
- ▶ **Cseréljétek halat!** Hallal nem csak élelmet termelhetek, hanem árut is cserélhetek. Alap akcióként 2 halat cserélhetek 1 kőre, de van néhány érdekes cserelhetőseget kínáló bővítmény is a bővítmények között.
- ▶ **Raktározatok időben!** Amikor először játszotok az Altiplanóval, talán alábecsülhetitek a raktár jelentőségét. Az áruk elraktározása nem csak amiatt fontos, hogy csökkentsétek a húzószakotokba kerülő árujelölők számát, hanem, hogy céltudatosan töltsétek fel a sorokat, és pontokat kapjatok értük. Például, ha sok különböző árut sikerül begyűjtenetek, sok sort kezdhettek el a raktárban, majd töltsétek fel az értékes sorokat, és szereztetek sok pontot értük!
- ▶ **Csónak, mint alternatív áruszerzés.** Az Altiplanóban sokféle áru van, de nem fértek mindenhez azonnal hozzá. Például alpaka nélkül nem juthattok gyapjúhoz, gyapjú nélkül pedig nincs szövet. A játszma során számos bővítmény segít erőforrásokat, árut vásárolni vagy cserélni. Egy másik lehetőség pedig, ha csónakkártyát visztek el. Minden csónakkártya meghatározott árut tartalmaz. Ne csak azt figyeljétek, hogy mennyi egy áru értéke, hanem azt is, hogy általa milyen árukhoz juthattok hozzá. Például a szövet 3 győzelmi pontot ér, de gyapjút használva a későbbiekben többször állíthattok elő szövetet. Alpakával pedig gyapjút állíthattok elő, a gyapjúból pedig szövetet.
- ▶ **A pénzzel megfontoltan gazdálkodjatok!** A játék végén a megmaradt érmék nem érnek győzelmi pontot. Emiatt nincs értelme a pénzhalmazásnak. A piaci bővítményekkel árukhoz juthattok - feltételezve, hogy van elegendő pénzetek a használatukhoz - anélkül, hogy a tervezőmezőkről árujelölőket kellene a piacra helyeznetek. A pénzérmék ezáltal további akciólehetőségeket kínálnak.

A bővítmények Leírása



1 élelemért 1 alpakát kapsz
(a farmon).



1 halért 1 ércet kapsz
(a kikötőben).



1 élelemért 1 fát kapsz
(az erdőben).



1 élelemért 1 ércet kapsz
(a bányában).



1 élelemért 1 halat kapsz
(a kikötőben).



2 értéknyi érme elköltésével
1 kakaót kapsz (a piacon).



1 értéknyi érme elköltésével
1 alpakát vagy 1 követ kapsz
(a piacon).



1 értéknyi érme elköltésével
1 halat vagy 1 fát kapsz
(a piacon).



1 értéknyi érme elköltésével
1 követ vagy 1 fát kapsz
(a piacon).



1 élelemért 1 követ vagy 1
ércet kapsz (a bányában).



2 halért 1 kakaót kapsz
(a kikötőben).



1 halért vagy 1 ércet, vagy 1
követ, vagy 1 fát kapsz
(a kikötőben).



2 élelemért 1 kakaót kapsz
(az erdőben).



A tervezési fázis során
helyezz egy árujelölőt
ide, a későbbiek során
felhasználhatod azt egy **alap
akcióhoz** egy tetszőleges
helyszínen!



1 alpakáért 1 gyapjút kapsz
(a farmon).



1 élelemért 1 kakaót kapsz
(az erdőben).



A 2. fázis során dönthetsz úgy, hogy a mozgás akciómezőkre egy 1 értékű érmét helyezel (1 élelem helyett). Amennyiben használod a mezőhöz tartozó mozgást, helyezd az érmét a külön készletbe!



Az 1. és 2. fázis között helyezd az egyik tervezőmezőn lévő árujelölődet a tárolódba! Ezután vagy húzz egy árujelölőt a húzószákból, vagy vedd el egy tetszőleges árujelölőt a tárolódból! Helyezd ezt az árujelölőt a tervezőmeződ egyikére!



Ezek az akciómezők a falut bővítik 2 további akciómezővel.



A tervezési fázis során helyezz egy árujelölőt ide, a későbbiek során felhasználhatod azt egy alap akcióhoz egy tetszőleges helyszínen.



1 halért 1 gyapjút vagy 1 kakaót kapsz (a kikötőben).



2 értéknyi érme elköltésével 1 gyapjút vagy 1 ércet kapsz (a piacon).



3 értéknyi érme elköltésével 1 ezüstöt vagy 1 üveget kapsz (a piacon).



Közvetlenül a játék végi pontszámolás előtt húzz legfeljebb 10 árujelölőt a húzószákból (amennyiben szükséges, töltsd fel a tárolódból a húzószákadat)! Ezeket az árukat behelyezheted a raktárba, viszont ezeket az árukat csak már korábban megkezdett sorba helyezheted (a raktározási szabályok figyelembe vételével), új sort ezekkel az árukkal nem kezdhetsz.



A 3. fázisban, amikor kukoricát szerzel, erre az átmeneti tárolásra szolgáló bővítőmenyre helyezheted azt. Legfeljebb 2 kukoricát tárolhatsz ezen a bővítőmenyen. A későbbiek során innen (akcióként) a raktárba helyezhetsz 1 vagy 2 kukoricát (lásd „Tárolás”).

A célkártyák Leírása

A célkártyákon szereplő feltételek a teljesítésükhöz szükséges minimumot jelzik, a jelölt értéknél rendelkezhetsz többel, a célt úgy is teljesíted.



Teljesíts 3 rendeléskártyát!



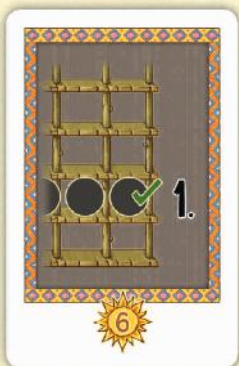
Tárolj 3 alpakát a raktáradban!



Tárolj 7 különböző típusú árut a raktáradban!



Tárolj 20 árut a raktáradban!



Legyél te az első, aki egy teljes sort feltölt a raktárában!



Tölts fel teljesen 4 sort a raktáradban kukorica használata nélkül!



A játék végén rendelkez 3 ezüstrrel és 3 szöveggel (ezek nem lehetnek a rendeléskártyáidon)!



A játék végén rendelkez 4 üveggel (ezek nem lehetnek a rendeléskártyáidon)!



Tölts fel teljesen 3 sort a raktáradban!



Tárolj 5 kukoricát a raktáradban!



Legyél te az első, aki hallal tölti fel egy sorát a raktárban!



Építs 3 csónakot!



Építs 3 házat!



A játék végén rendelkez több ércel, mint bármelyik játékosársad (ezek nem lehetnek a rendeléskártyáidon)!



Tárolj 4 kakaót a raktáradban!



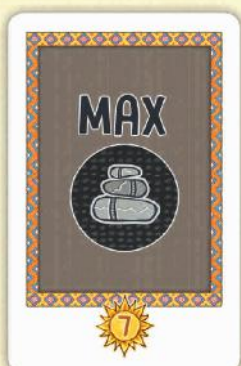
Teljesíts 1 rendeléskártyát és építs 1 csónakot meg 1 házat!



Legyél te az első, aki teljesít egy rendeléskártyát!



Legyél te az első, aki házat épít!



A játék végén rendelkez több kővel, mint bármelyik játékosársad (ezek nem lehetnek a rendeléskártyáidon)!



Teljesíts 2 rendeléskártyát, amelyen gyapjú vagy szövet szerepel!



Impresszum

Szerző: Reiner Stockhausen
Illusztrációk: Klemens Franz | atelier198
© dlp games 2017
dlp games Verlag GmbH
Minden jog fenntartva.



reflexshop

dlp games

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest,
Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu