

ALTIPLANO

DER REISENDE



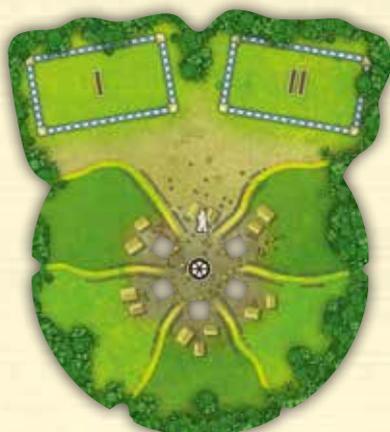
Ziel des Spiels

Ein Reisender wandert durch das südamerikanische Hochland und bringt den Bewohnern neue Ideen von seinen Reisen mit. Wer ihn trifft, kann sich diese Errungenschaften zunutze machen. Ein öffentlicher Umschlagplatz ermöglicht es, seltene Waren im Tausch gegen Opale zu erwerben. Und eine Vielzahl von Ereignissen macht das Leben zwischen den Hochgebirgsketten in Bolivien und Peru noch vielfältiger.

Mit dieser Erweiterung für das Spiel „Altiplano“ wird die Planung der Bewegung wichtiger und der Zugriff auf Ressourcen interaktiver. Vor allem die Errungenschaften, die es beim Reisenden zu erwerben gibt, ermöglichen ganz neue Wege, den eigenen Wohlstand zu mehren. Doch unberechenbare Ereignisse verlangen teilweise spontane Entscheidungen, die die Planung beeinflussen.

So wird das Streben nach Erfolg in dieser unwirtlichen Gegend zu einer ganz neuen Herausforderung! Wer ist bereit dafür?

Spielmaterial



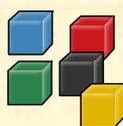
1 Umschlagplatz



5 Erweiterungstreifen „Reisender“
für die Aktionspläne



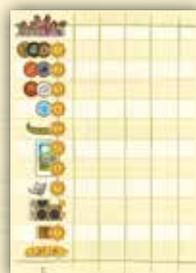
weiße Spielfigur
„Reisender“



5 Holzwürfel
in den Spielerfarben



36 Punktmarker
(11 × 1er, 11 × 2er, 14 × 5er)



1 Abrechnungsblock



5 Übersichtsblätter
für die Errungenschaften

66 Spielkarten, aufgeteilt in:

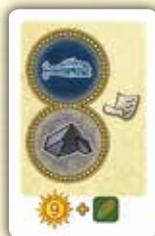
 30 rosafarbene Opale



1 Karte Haus



1 Karte Boot



5 Karten Auftrag



1 Karte Mission



37 Karten Ereignis
(6 × A, 6 × B,
3 × C, 6 × D,
16 × E)



21 Karten Errungenschaft
(12 × Stufe I, 9 × Stufe II)

Spielvorbereitung

Der Aufbau erfolgt wie gewohnt mit folgenden Ergänzungen:

- ▶ Die Karte Haus wird zu den 10 Häusern hinzugefügt, so dass mit insgesamt 11 Häusern gespielt wird.
- ▶ Die Karte Boot wird zu den 10 Booten hinzugefügt, so dass mit insgesamt 11 Booten gespielt wird.
- ▶ Die fünf Auftragskarten werden mit den anderen Aufträgen zusammengemischt. Es kommen davon wie bisher jeweils 10 bzw. 12 Aufträge ins Spiel.
- ▶ Sortiert die Ereigniskarten in die Gruppen A bis E und mischt sie jeweils verdeckt. Nun bildet den verdeckten Ereigniskartenstapel: Alle Karten der Gruppe E kommen zuunterst, darauf 3 zufällige Karten der Gruppe D, darauf die 3 Karten der Gruppe C, darauf 3 zufällige Karten der Gruppe B und zuoberst 3 zufällige Karten der Gruppe A. Die übrigen Karten kommen unesehen aus dem Spiel.

Spiel nur mit Ereignissen

Ihr könnt auch nur mit den Ereignissen, d.h. ohne den Reisenden, spielen. Dafür werden vom Spielmaterial der Erweiterung nur die Ereigniskarten und Punktmarker, das Haus und das Boot sowie die neuen Aufträge verwendet.

- ▶ Die Karte Mission wird mit den anderen Missionen zusammengemischt.
- ▶ Der Umschlagplatz wird in die Mitte des Kreises gelegt, den die 7 Spielplanteile bilden. Darauf werden die Errungenschaften Stufe I als offener Stapel und die Errungenschaften der Stufe II als verdeckter Stapel abgelegt.

Jederzeit

Alle Spieler dürfen jederzeit alle Errungenschaften auf dem Umschlagplatz durchsehen. Außerdem dürfen Spieler jederzeit nachzählen, wie viele Ereignisse bereits aufgedeckt wurden.

Der Umschlagplatz zeigt insgesamt 6 Umschlagplätze – je einen für die maximal 5 Spieler und einen sechsten, neutralen. Jeder Spieler nimmt den Holzmarker in seiner Farbe, legt ihn auf das kleine Ablagefeld eines Umschlagplatzes, der möglichst in seine Richtung zeigt, und markiert ihn damit als „seinen“ Umschlagplatz.



Der Umschlagplatz wird niemals von einer Spielfigur betreten, weder vom Reisenden noch von Figuren der Spieler. Die Bewegung aller Figuren erfolgt immer auf den 7 Spielplanteilen des Grundspiels.

- ▶ Die Spielfigur Reisender wird auf den Spielplanteil Straße gestellt.
- ▶ Jeder Spieler erhält ein Übersichtsblatt und einen Erweiterungstreifen Reisender, der oberhalb des eigenen Aktionsplans angelegt wird.
- ▶ Die Punktmarker und Opale werden neben die Spielpläne gelegt, so dass sie von jedem gut erreichbar sind.

Punktmarker und Opale sind unbegrenzt

Sollten einmal die Punktmarker oder die Opale ausgehen, wird anderes Material als Ersatz benutzt.

Kurzspiel

Beide Varianten (*mit oder ohne Reisender*) könnt ihr auch als Kurzspiel spielen. Beim Kurzspiel starten alle Spieler bei der Straße auf dem Feld 5 und erhalten 1 Nahrung zusätzlich zu den Warenplättchen gemäß Rollenkarte. Von den Ereignissen der Gruppe E werden nur 3 zufällige verwendet. Das Spiel endet spätestens am Ende der Runde, zu deren Beginn das letzte der 15 Ereignisse aufgedeckt wird. Außerdem wird in Phase 4: Neue Runde immer, sofern vorhanden, die unterste Karte an der Ausbauleiste (*beim Feld ohne Zusatzkosten*) entfernt – also auch dann, wenn andere Ausbauten erworben wurden.

Spielablauf

Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen: Der Spielablauf wird um eine

- ▶ Phase 0: Ereignis (*aufdecken und eventuell sofort abarbeiten*)

zu Beginn jeder Runde ergänzt, d.h. vor Phase 1: Ziehen. Die anderen Phasen werden teilweise ergänzt.

Phase 0: Ereignis

Der Startspieler deckt die oberste Ereigniskarte auf und legt sie auf einen offenen Ablagestapel.

Zeigt das Ereignis das Symbol ⚡, wird das Ereignis einmalig (*normalerweise sofort*) ausgeführt. Betrifft es alle Spieler, wird es reihum beginnend mit dem Startspieler ausgeführt.

Zeigt das Ereignis kein Symbol, wirkt sich das Ereignis über die gesamte laufende Runde für alle Spieler aus.

Manche Ereignisse zeigen unten in einem separaten Bereich, dass eine Ware vom Vorrat auf den neutralen Umschlagplatz gelegt werden soll bzw. dass ab sofort Errungenschaften der Stufe II erworben werden können. Dies wird nur ausgeführt, wenn mit dem Reisenden gespielt wird. Sollte eine geforderte Ware nicht mehr im Vorrat verfügbar sein, passiert nichts weiter.

Phase 1: Ziehen

Münzen, die auf Aktionsfeldern von Errungenschaften liegen, dürfen vor dem Ziehen in beliebiger Anzahl zurück in den eigenen Vorrat genommen werden. Auch dürfen vor dem Ziehen bereits platzierte Plättchen von Aktionsfeldern des Erweiterungsstreifens und der Errungenschaften auf Planungsfelder zurückgelegt werden.

Phase 2: Planen

In der Planungsphase können Plättchen von den Planungsfeldern zusätzlich auch auf die Aktionsfelder des Erweiterungsstreifens und der Errungenschaften platziert werden. Außerdem können Münzen auf Aktionsfelder von Errungenschaften platziert werden.

Einmal dort platzierte Plättchen und Münzen bleiben dort wie üblich solange liegen, bis entweder eine Aktion mit ihnen ausgeführt wird oder sie zu Beginn von Phase 1 zurückgeholt werden.

Phase 3: Aktionen

Möchte man eine Basisaktion des Reisenden oder eine Errungenschaft mit dem Symbol 🧑 ausführen, muss sich dafür die eigene Spielfigur auf dem Spielplanteil befinden, auf dem derzeit die Spielfigur Reisender steht.

Bei Errungenschaften müssen die Münzen bereits in der Planungsphase auf den entsprechenden Münzfeldern abgelegt werden, um die Aktion später nutzen zu können. Während der Aktionsphase dürfen keine Münzen mehr dorthin gelegt werden.

Der Ausbau mit einem Zusatzfeld darf auch für die Basisaktionen des Erweiterungsstreifens genutzt werden.

Die Basisaktionen des Reisenden

Der Erweiterungsstreifen des Aktionsplans zeigt die Basisaktionen des Reisenden, die jedem Spieler zur Verfügung stehen:

- ▶ **Opale erwerben:** Nimm 1 oder mehrere Warenplättchen von den Aktionsfeldern und erhalte für jedes Plättchen 1 Opal aus dem Vorrat. Lege die Warenplättchen in die Kiste.
- ▶ **Errungenschaft erwerben:** Nimm eine Errungenschaft deiner Wahl vom Reisenden, bezahle ihre Kosten mit einer Ware und lege die Errungenschaft offen vor dir aus. Die Kosten werden in der oberen rechten Ecke der Errungenschaft angezeigt: Entweder 1 beliebige Ware einschließlich Nahrung oder eine 1 Ware der 6 höherwertigen Warensorten (*untere Reihe auf dem Erweiterungsstreifen*).



Gib die Ware von einem Aktionsfeld des Erweiterungstreifens ab und lege sie auf dein Feld des Umschlagplatzes.

Wichtig:

Jeder Spieler darf pro Runde maximal eine Errungenschaft kaufen.

Die Ware, mit denen eine Errungenschaft beim Erwerben bezahlt wird, kommt immer auf den Umschlagplatz des Spielers, nicht in die Kiste oder den Vorrat.

Zu Beginn des Spiels sind nur die Errungenschaften der Stufe I verfügbar, weshalb der Errungenschaftsstapel der Stufe II anfangs verdeckt ist. Erst ein Ereignis der Gruppe C sorgt dafür, dass auch Errungenschaften der Stufe II verfügbar werden.

Errungenschaften ohne das Symbol  sind dauerhafte Vorteile für den Besitzer, die ab sofort für diesen gelten.

Errungenschaften mit dem Symbol  sind Aktionen, die der Besitzer der Errungenschaft beim Reisenden ausführen kann. Deren Aktionsfelder müssen in der Planungsphase mit Waren oder Münzen belegt werden und können in der Aktionsphase ausgeführt werden, wenn sich die eigene Figur beim Reisenden befindet.

Waren, mit denen eine Aktion einer Errungenschaft ausgeführt wird, kommen wie üblich in die Kiste; Münzen wie üblich in den allgemeinen Vorrat.

▶ **Ware kaufen:** Kaufe 1 Ware vom Umschlagplatz (*nicht von deinem eigenen*) für so viele Opale, wie als Preis auf dem Erweiterungstreifen dafür angegeben ist (*1 oder 2 Opale*). Gib dazu entsprechend viele Opale aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat ab. Du darfst mehrmals pro Runde je 1 Ware als eine Aktion kaufen.

Wichtig:

Du darfst niemals beim Reisenden eine Ware von deinem eigenen Umschlagplatz zurückkaufen.

Von einem anderen Umschlagplatz darfst du beliebige Waren kaufen.

Phase 4: Neue Runde

Am Ende jeder Runde wird der Reisende bewegt. Er geht im Uhrzeigersinn zum nächsten der 7 Spielplanteile weiter, auf dem sich derzeit keine Spielfigur eines Spielers befindet.

Abrechnung

Jeder Spieler erhält für je 2 Opale in seinem Besitz einen Punktemarker, ein einzelner Opal hat keinen Wert. Alle Punktemarker werden nun zusammengezählt, auf dem Abrechnungsblock in die Zeile für Punktemarker eingetragen und zur Gesamtsumme addiert.

Erläuterung zur Mission



Besitze am Ende des Spiels mindestens 3 Errungenschaften.

Erläuterungen zu den Ereignissen

Gruppe A



Jeder erhält 2 Münzen. (Reisender: 1 Nahrung zum Umschlagplatz.)



Jeder darf für 1 Münze 1 Karren kaufen. Es darf in dieser Runde trotzdem noch 1 Karren als Aktion im Dorf erworben werden. (Reisender: 1 Stein zum Umschlagplatz.)



Jeder Ausbau kostet 1 Münze weniger, mindestens jedoch 1 Münze. (Reisender: 1 Fisch zum Umschlagplatz.)



Fisch und Holz dürfen am Markt verkauft werden, jedes dieser Plättchen bringt am Markt 1 Münze. (Reisender: 1 Alpaka zum Umschlagplatz.)



Jeder darf sich kostenlos 1 Nahrung vom Vorrat nehmen, sie kommt in die Kiste. (Reisender: 1 Wolle zum Umschlagplatz.)



Wird ein Ausbau gekauft, werden die verbliebenen Ausbauten sofort nach unten aufgerückt, es wird aber nicht aufgefüllt. (Reisender: 1 Erz zum Umschlagplatz.)

Gruppe B



Der unterste Ausbau an der Ausbauleiste kommt aus dem Spiel, es wird sofort aufgerückt und nachgefüllt.



Jeder, der keine Münze besitzt, erhält 1 Punkt.



Jeder darf 1 Planungsfeld mehr nutzen und somit 1 Ware mehr ziehen (maximal 8).



Jeder darf bei der Straße einen Schritt weitergehen und erhält dafür eventuell Mais, der sofort eingelagert oder an einen Auftrag geliefert wird.



Jeder darf einmal für 1 Münze 1 Holz kaufen. Das Holz kommt in die Kiste. Wird auch ausgeführt, wenn das Holz nicht für alle ausreicht.



Jeder darf einmal für 1 Münze 1 Stein kaufen. Der Stein kommt in die Kiste. Wird auch ausgeführt, wenn der Stein nicht für alle ausreicht.

Gruppe C



Jeder darf 1 Planungsfeld mehr nutzen und somit 1 Ware mehr ziehen (maximal 8).



Jede Bewegung ohne Karren (bezahlt mit Nahrung, eventuell auch Münze oder Glas) geht bis zu 2 Schritte weit.



Jeder erhält 1 Münze. (Reisender: Ab sofort dürfen Errungenschaften beider Stufen erworben werden. Dazu wird der Stapel mit den Errungenschaften der Stufe II nun aufgedeckt.)

Gruppe D



Jeder erhält pro eigener kompletter Reihe im Lager eine Münze. (Reisender: 1 Glas zum Umschlagplatz.)



Jeder darf bis zu zweimal für je 1 Münze 1 Punkt kaufen. (Reisender: 1 Wolle zum Umschlagplatz.)



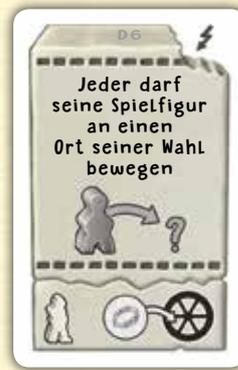
Jeder darf einmal für 1 Münze 1 Wolle kaufen. Die Wolle kommt in die Kiste. Wird auch ausgeführt, wenn die Wolle nicht für alle ausreicht. (Reisender: 1 Erz zum Umschlagplatz.)



Jeder darf einmal für 1 Münze 1 Erz kaufen. Das Erz kommt in die Kiste. Wird auch ausgeführt, wenn das Erz nicht für alle ausreicht. (Reisender: 1 Kakao zum Umschlagplatz.)



Jeder darf einmal für 1 Münze 1 Alpaka kaufen. Das Alpaka kommt in die Kiste. Wird auch ausgeführt, wenn die Alpakas nicht für alle ausreichen. (Reisender: 1 Holz zum Umschlagplatz.)



Jeder darf seine Spielfigur sofort an einen Ort seiner Wahl bewegen. (Reisender: 1 Silber zum Umschlagplatz.)

Gruppe E



Jeder darf 1 Mais im Lager verschieben. Der Mais darf auch dann als Ersatz für eine andere Ware platziert werden, wenn er aus einer Maisreihe kommt oder wenn eine Maisreihe noch nicht komplettiert wurde. Der Mais darf weder in eine leere Reihe gelegt werden, noch darf er eine leere Reihe hinterlassen. (Reisender: 1 Alpaka zum Umschlagplatz.)



Jeder darf vor der Planungsphase 1 Ware von einem Planungsfeld einlagern oder liefern, dann nachziehen. Dies geschieht, nachdem eventuell aufgrund eines Ausbaus eine Ware abgegeben und neu gezogen wurde. Wird beim Liefern ein Auftrag erfüllt und damit 1 Mais erhalten, wird dieser sofort eingelagert oder an einen Auftrag geliefert.



Jeder darf 3 Waren aus dem Beutel ziehen und die gezogenen Waren sofort gemäß den Lagerregeln einlagern – allerdings dürfen keine neuen Lagerreihen begonnen werden, sondern nur bereits angefangene Reihen mit passenden Waren aufgefüllt werden. Plättchen, die nicht eingelagert werden können oder sollen, kommen zurück in den Beutel.



Jeder, der seinen kostenlosen Karren für diese Runde deaktiviert, erhält dafür 2 Punkte. Wer sich dafür entscheidet, schiebt den entsprechenden Marker sofort nach rechts.



Jeder darf 1 Nahrung abgeben und erhält dafür 2 Punkte. Die Nahrung kann aus dem Beutel, der Kiste, vom Aktionsplan, vom Erweiterungsstreifen, von Ausbauten oder von Errungenschaften (nicht aber von einem Auftrag oder aus dem Lager) genommen werden und kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.



Jeder, der vor der Planungsphase 1 Ware von einem Planungsfeld in seine Kiste abgibt, erhält dafür 2 Münzen. Dies geschieht, nachdem eventuell aufgrund eines Ausbaus eine Ware abgegeben und neu gezogen wurde.



Jeder, der 1 Planungsfeld nicht nutzt, erhält dafür 2 Punkte. Da ein Planungsfeld nicht genutzt wird, muss somit eine Ware weniger gezogen (oder zurückgeholt) werden.



Jeder, der 1 eigenen Ausbau aus Gruppe B, C oder D aus dem Spiel gibt, erhält 2 Punkte. Gilt nicht für einen Ausbau der Gruppe A. Eventuelle Waren auf diesem Ausbau kommen in die Kiste, Münzen zurück zum Spieler, Mais wird sofort eingelagert.



Jeder darf beliebig viele der Waren, die schon auf Aktionsfeldern liegen, entweder auf andere Aktionsfelder verschieben (*nicht auf Planungsfelder*) oder in die Kiste abwerfen.



Jeder, der 1 eigenen Karren zurück ins Dorf abgibt, erhält 2 Punkte. Der oberste, kostenlose Karren darf dafür nicht abgegeben werden.



1 zufälliger Auftrag vom Markt kommt aus dem Spiel. Ist kein Auftrag mehr vorhanden, geschieht nichts. (*Reisender: 1 Stein zum Umschlagplatz.*)



1 zufälliges Haus vom Dorf kommt aus dem Spiel. Ist kein Haus mehr vorhanden, geschieht nichts. (*Reisender: 1 Holz zum Umschlagplatz.*)



Jeder darf den kompletten Inhalt seiner Kiste in den Beutel entleeren. (*Reisender: 1 Wolle zum Umschlagplatz.*)



Jeder darf sofort 1 Ware ziehen und diese entweder auf ein Aktionsfeld platzieren oder in den Beutel zurückwerfen.



Jeder, der keine Münze besitzt, erhält 2 Münzen.



Jeder, der am wenigsten Mais im Lager besitzt, erhält 2 Punkte.



Impressum

Autor: Louis & Stefan Malz,
Reiner Stockhausen
Illustrationen: Klemens Franz | atelier198
Redaktion: dlp games, Louis & Stefan Malz
Grafikdesign: atelier198

dlp games

© dlp games 2018
dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
D- 52134 Herzogenrath
www.dlp-games.de
E-Mail: info@dlp-games.de