

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games

Ziel des Spiels

Wir befinden uns im südamerikanischen Hochland, irgendwo zwischen den Hochgebirgsketten in Bolivien und Peru. In einer Höhe von über 3.000 Metern wird den Bewohnern einiges abverlangt, um die karge Vegetation für sich nutzbar zu machen. Durch Fischerei am Titicacasee, Abbau von Erz im Bergwerk, Alpakazucht, sowie den Handel mit Waren, die aus diesen Rohstoffen hergestellt werden, erwirtschaften die Bewohner einen stetig wachsenden Wohlstand. Aber Vorsicht: Die Ressourcen sind begrenzt, manche versiegen irgendwann, so dass man rechtzeitig neue Produktionsstätten errichten und auf andere Einnahmequellen wie den Kakaoanbau umstellen muss. Auch der Straßenbau darf nicht vernachlässigt werden, um die Erschließung schneller voranzubringen. Schließlich sollte auch ein Warenlager angelegt werden, um schlechte Zeiten, die gerade in dieser unwirtlichen Gegend nicht selten vorkommen, überbrücken zu können.

Wer geschickt plant und sich flexibel den jeweiligen Umständen anpasst, wird am Ende den höchsten Ertrag haben!



Spielmaterial

7 Spielplanteile



5 Markierungswürfel
(je 1 pro Farbe)

5 Spielfiguren
(je 1 pro Farbe)



5 Kisten
(je 1 pro Farbe)



1 Start-
spielerstein

15 Karren

1 Ausbauleiste

56 Spielkarten, aufgeteilt in:



10 Karten Haus 10 Karten Boot 16 Karten Auftrag 20 Karten Mission

7 Rollenkarten

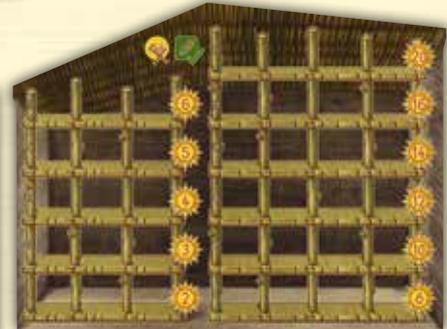


5 Aktionspläne

203 Warenplättchen, aufgeteilt in:



12x Alpaka 12x Kakao



5 Lager



28 Ausbauten



1 Abrechnungsbuch

5 Siegpunkt-
übersichten



5 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Die **7 Spielplanteile** (*Dorf, Markt, Straße, Hafen, Farm, Bergwerk und Wald*) werden in zufälliger Reihenfolge so im Kreis platziert, dass jeder dieser Orte jeweils an 2 andere grenzt. Später reisen die Spieler mit ihren Spielfiguren von einem Ort zum anderen.

Auf den Orten werden **Waren, Karren** und **Karten** abgelegt. Die folgende Tabelle gibt an, wie viel vom jeweiligen Spielmaterial benötigt wird:



Spieleranzahl	Nahrung	Mais	Holz, Stein	Erz, Tuch, Silber, Wolle	Kakao, Fisch, Alpaka, Glas	Karren	Aufträge
2	30x	12x	12x	8x	7x	6x	10x
3	30x	17x	15x	12x	9x	9x	10x
4	30x	22x	18x	14x	11x	12x	12x
5	30x	25x	20x	15x	12x	15x	12x

Überzählige Waren und Karren kommen aus dem Spiel. Die Auftragskarten werden gemischt, dann werden bei 2 oder 3 Spielern zufällig 6 Karten aus dem Spiel genommen, bei 4 oder 5 Spielern zufällig 4 Karten.

Auf die Orte wird das Spielmaterial wie beschrieben verteilt:

Markt: Die Plättchen Glas und die Karten Auftrag.



Farm: Die Plättchen Alpaka, Wolle und Tuch.



Bergwerk: Die Plättchen Stein, Erz und Silber.



Die Plättchen Nahrung sowie alle Münzen werden in die Mitte der Spielpläne gelegt, so dass sie für jeden gut erreichbar sind.



Wald: Die Plättchen Holz und Kakao.



Dorf: Die Karten Haus und die Holzsteine Karren.



Straße: Die Plättchen Mais.



Hafen: Die Plättchen Fisch und die Karten Boot.



Plättchen und Karten sind endlich – Münzen nicht

Ist eine Sorte Plättchen oder Karten verbraucht, gibt es dafür keinen Ersatz. Aktionen, durch die man Plättchen oder Karten erwirbt, können im Prinzip auch dann ausgeführt werden, wenn diese verbraucht sind (*auch wenn dies meist wenig sinnvoll ist*). Dann würde man das entsprechende Plättchen bzw. die Karte einfach nicht erhalten. Münzen hingegen sind unbegrenzt – sollten sie einmal ausgehen, wird anderes Material als Ersatz benutzt.

Die **Ausbauleiste** wird ebenfalls auf dem Tisch abgelegt.

Von den **Ausbauten** werden zunächst die aussortiert, die nicht benötigt werden. Anschließend werden die, die im Spiel verbleiben, nach Rückseiten A, B, C und D sortiert und jeder Stapel gemischt.

- ▶ Karten mit der Markierung 5+ bleiben nur bei 5 Spielern im Spiel,
- ▶ Karten mit der Markierung 4+ nur bei mindestens 4 Spielern,
- ▶ und Karten mit der Markierung 3+ bei mindestens 3 Spielern.

Nun werden die Stapel wie folgt verdeckt abgelegt:

- ▶ zuunterst der Stapel der Karten mit D,
- ▶ darauf die Karten der Kategorie C,
- ▶ darauf die der Kategorie B
- ▶ und zuoberst die A-Karten.

Von diesem Stapel werden nun die obersten 5 Karten aufgedeckt und der Reihe nach beginnend beim untersten Feld von rechts an die Ausbauleiste angelegt.



Jederzeit

Alle Spieler dürfen jederzeit nachsehen, welche Aufträge, Boote und Häuser sich bei den Orten oder Mitspielern befinden. Auch darf jederzeit nachgezählt werden, wie viele Warenplättchen noch im Vorrat sind und wie viele Ausbauten der Stapel noch enthält – allerdings ohne die Ausbauten aufzudecken oder ihre Reihenfolge zu verändern. Außerdem darf ein Spieler jederzeit nachsehen, welche Waren sich in seinem Beutel und in seiner Kiste befinden.

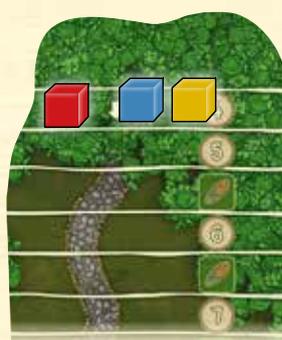
Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ▶ 1 Aktionsplan
- ▶ 1 Lager
- ▶ 1 Spielfigur
- ▶ 1 Markierungswürfel
- ▶ 1 Kiste
- ▶ 1 Karren (vom Dorf)
- ▶ 1 Stoffbeutel



Der Markierungswürfel jedes Spielers wird auf dem obersten Feld der Straße platziert. Der Karren wird auf dem dafür vorgesehenen, oberen Karrenfeld des Aktionsplans platziert.

Der jüngste Spieler erhält den **Startspielerstein**.



Die **Rollenkarten** werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Beginnend beim Startspieler zieht jeder Spieler eine Rollenkarte. Die Rollen ermöglichen den Spielern eine spezielle Aktion. Außerdem ist darauf vermerkt, mit welchem zusätzlichen Spielmaterial jeder Spieler startet.

Rollenwahl

Sobald alle Spieler das Spiel gut genug kennen, wird empfohlen, die Rollenwahl zu ändern. Die Rollenkarten werden nun offen ausgelegt. Beginnend mit dem letzten Spieler der Spielreihenfolge wählt entgegen dem Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der noch ausliegenden Rollen aus, zuletzt der Startspieler.

Die Spieler nehmen sich die auf ihren Rollenkarten vermerkten Warenplättchen von den jeweiligen Orten sowie Nahrungsplättchen und Münzen aus dem Vorrat. Die Plättchen werden in den Stoffbeutel gelegt. (Sie können der Einfachheit halber auch gleich unten am Aktionsplan auf die Planungsfelder gelegt werden. Dann entfällt in der ersten Runde die Phase 1.) Die Münzen legen die Spieler neben ihrem Aktionsplan ab.

Jetzt kann es losgehen!



Spielablauf

Das Spiel verläuft in mehreren Runden. Jede Runde ist in vier Phasen unterteilt:

- Phase 1:** Ziehen (der Plättchen aus dem Beutel)
- Phase 2:** Planen (und platzieren der Plättchen auf Aktionsfeldern)
- Phase 3:** Aktionen (reihum ausführen bis alle Spieler gepasst haben)
- Phase 4:** Neue Runde (vorbereiten)



Das Spiel endet mit einer letzten, kompletten Runde, sobald die Auslage der Ausbauten nicht mehr aufgefüllt werden kann und/oder ein Ort leer ist, d.h. wenn dort alle Karten, Karren und/oder Warenplättchen erworben wurden. Wer nach Spielende am meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Phase 1: Ziehen

Alle Spieler ziehen gleichzeitig Plättchen aus ihrem Stoffbeutel und legen diese zunächst auf die Planungsfelder ihres Aktionsplans. Zu Beginn können maximal die Planungsfelder 1-4 belegt werden (später durch Straßenbau mehr). Das heißt, es dürfen nur so viele Plättchen gezogen werden, wie es freie Plätze gibt. Ist zum Beispiel das Planungsfeld 1 belegt (weil das Plättchen, das dort liegt, in der vorherigen Runde nicht auf einem Aktionsfeld platziert wurde), dürfen nur 3 Plättchen gezogen werden, um damit die Felder 2-4 zu belegen. Alternativ dürfen auch bereits platzierte Plättchen von Aktionsfeldern auf Planungsfelder zurückgelegt werden. Dies muss geschehen, **bevor** aus dem Beutel gezogen wird. Außerdem darf nie mehr als die maximal erlaubte Anzahl an Planungsfeldern belegt werden.

Beispiel: Stefan darf maximal 4 Planungsfelder belegen. Zunächst zieht er 1 fisch vom Hafen zurück auf Planungsfeld 1. Anschließend zieht er noch 3 Plättchen aus dem Stoffbeutel und belegt mit diesen die Planungsfelder 2-4.



Wichtig: Vom Lager oder von Aufträgen dürfen nie Plättchen abgezogen und zurück auf Planungsfelder gelegt werden!

Münzen, die von vorherigen Runden auf Ausbauten oder Bewegungs-Aktionsfeldern liegen, dürfen ebenfalls vor dem Ziehen aus dem Beutel in den eigenen Vorrat zurückgeholt werden.

Sind nicht genügend Plättchen im Beutel, um alle erlaubten Planungsfelder zu belegen, wird – nachdem der Beutel leer wurde – die Kiste in den Stoffbeutel geleert (*in die Kiste kommen zunächst alle verbrauchten sowie die neu erworbenen Plättchen*). Sind auch danach immer noch weniger Plättchen im Beutel als man ziehen und auf Planungsfelder legen dürfte, bleiben die entsprechenden Planungsfelder in dieser Runde leer.

Phase 2: Planen

Anschließend planen alle Spieler **gleichzeitig** ihre Aktionen, indem sie Plättchen von den Planungsfeldern auf Aktionsfelder ihres Aktionsplans und/oder ihrer Rollenkarten und Ausbauten platzieren. Hierbei müssen nicht alle Plättchen von den Planungsfeldern benutzt werden, man darf Plättchen dort auch liegen lassen. Dies führt jedoch dazu, dass man in der nächsten Runde weniger Plättchen ziehen darf. Unter Umständen kann es aber sinnvoll sein, Plättchen auf Planungsfeldern zu lassen und dafür später weniger Plättchen zu ziehen.

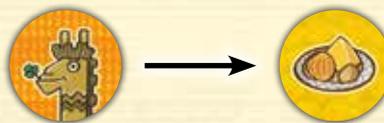
In den meisten Orten sind unterschiedliche Aktionen erlaubt. Dort ist nicht vorgeschrieben, welche Plättchen platziert werden – es müssen jedoch diejenigen sein, mit denen dort eine Aktion ausführbar wäre. Um später eine der dort erlaubten Aktionen ausführen zu können, müssen genau die Plättchen auf dem Ort liegen, mit denen man die Aktion ausführt.

Beispiel: Auf der Farm kann man mit der Kombination Alpaka und Nahrung 1 Wolle produzieren.

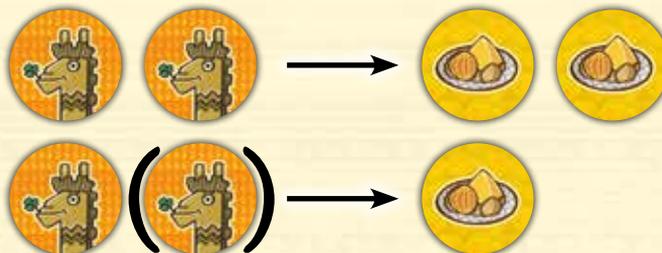
Um 1 Wolle zu produzieren muss somit zuvor genau diese Kombination in der Farm platziert werden.



Alternativ könnte man auch lediglich 1 Alpaka dort platzieren, um 1 Nahrung zu produzieren.



Erlaubt wäre auch, dort 2 Alpakas zu platzieren. Dann könnte man gleich 2 Nahrung produzieren oder z.B. 1 Nahrung produzieren und das zweite Alpaka auf dem Feld liegen lassen.



Durch die **Rollenkarten** und **Ausbauten** kommen zusätzliche Aktionen ins Spiel. Diese zusätzlichen Aktionen erfordern normalerweise 1 oder mehrere bestimmte Plättchen, die auf der Karte vermerkt sind. Es müssen dann immer genau diese bereits vorgegebenen Plättchen dort platziert werden, um die Aktion später durchführen zu können.

Plättchen, die in einer vorhergehenden Runde platziert worden sind, dürfen dabei nicht versetzt werden. Während der Planungsphase dürfen neue Plättchen (*also die, die von den Planungsfeldern genommen werden*) jedoch so lange hin- und hergeschoben werden, bis alle Spieler ihre Planung für beendet erklärt haben. Danach dürfen die Plättchen (*auch in späteren Runden*) nicht mehr versetzt werden – mit Ausnahme des Zurückholens in Phase 1.

Die Planung wird zuerst vom Startspieler für beendet erklärt, anschließend weiter im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler signalisiert haben, dass sie ihre Planung beendet haben. Wer seine Planung für beendet erklärt hat, darf seine Plättchen anschließend nicht mehr versetzen.

Nun kann die Aktionsphase beginnen.

Phase 3: Aktionen

Jetzt werden reihum im Uhrzeigersinn Aktionen ausgeführt. Beginnend mit dem Startspieler wird immer eine Aktion ausgeführt, dann ist der nächste Spieler an der Reihe und führt – sofern er nicht passt – eine Aktion aus, und so weiter. Das geht so lange, bis alle Spieler gepasst haben. Wer einmal gepasst hat, darf keine Aktion mehr in der laufenden Runde ausführen.

Die Reihenfolge, in der man Aktionen ausführt, ist beliebig. Die eigene Spielfigur muss sich immer auf dem Spielplanteil des Ortes befinden, dem die Aktion zugeordnet ist. Will man z.B. im Dorf eine Aktion ausführen, muss die Spielfigur sich auf dem Spielplanteil Dorf befinden. Vor der allerersten Aktion des Spiels wird die Spielfigur auf einen beliebigen Ort gesetzt (*der Karren wird dazu nicht benötigt*). Später im Spiel kann die eigene Spielfigur vor und/oder nach einer eigenen Aktion bewegt werden:

Bewegung

Für die Bewegung zwischen den Orten hat jeder Spieler von Anfang an einen Karren, den er einmal pro Runde kostenlos benutzen kann. Mit dem Karren kann er bis zu 3 Schritte in beliebige Richtung reisen – jeweils von einem Ort zu einem angrenzenden – sodass er alle Orte damit erreichen kann. Wer mit dem Karren reist, zieht den Karren nach rechts, um damit dessen Benutzung anzuzeigen.

Zusätzlich zu diesem Karren kann man weitere Bewegungen mit der Spielfigur machen, indem man auf den Bewegungs-Aktionsfeldern jeweils 1 Nahrung platziert. Damit kann man zu einem angrenzenden Ort reisen – also nur 1 Schritt weit in beliebige Richtung. Die Nahrung wird dafür vom Bewegungs-Aktionsfeld genommen und in die Kiste gelegt. Hat man zusätzliche Karren erworben, kann man mit diesen und je 1 Nahrung bis zu 3 Schritte reisen.

Bewegung gilt nicht als eigenständige Aktion. Man darf vor und/oder nach der eigentlichen Aktion seine Spielfigur zu einem anderen Ort bewegen und dabei auch mehrere Bewegungsaktionen nutzen. Die verschiedenen Bewegungen (*mit und ohne Karren*) dürfen in beliebiger Reihenfolge genutzt werden.

Aktionen müssen nicht zwingend ausgeführt werden. Man darf Aktionen vorbereiten, also Plättchen platzieren, mit denen man eine Aktion ausführen könnte, diese aber liegen lassen, um die Aktion gegebenenfalls in einer späteren Runde auszuführen.

In einem Ort dürfen auch verschiedenartige Aktionen kombiniert werden, sofern dies dort möglich ist. Zum Beispiel kann man im Dorf ein Haus bauen und zusätzlich noch ein Plättchen ins Lager bringen. Dies stellt jedoch zwei getrennte Aktionen dar.

Führt man eine Aktion aus, werden die Plättchen, die dafür benötigt wurden, sowie alle, die man gegebenenfalls durch die Aktion hinzugewonnen hat, in die eigene Kiste gelegt. Von dort aus kommen diese Plättchen erst dann in den Stoffbeutel, wenn aus dem Beutel Plättchen gezogen werden sollen, dieser aber leer ist.

Somit bleiben alle Plättchen im eigenen Besitz – sowohl die, mit denen man eine Aktion ausführt, als auch alle, die man mit einer Aktion hinzugewinnt. Lediglich Münzen werden verbraucht und in den allgemeinen Vorrat abgegeben. Dafür sind Münzen immer frei verfügbar, müssen also nie in den Stoffbeutel und auch nicht auf die Planungsfelder, sondern werden neben dem Aktionsplan abgelegt.

Bei Markt-Ausbauten 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.

Für die Basisaktionen im Markt oder Dorf (*Auftrag, Ausbau sowie Karren kaufen*) hingegen werden Münzen nicht auf einem Aktionsfeld platziert, sondern einfach zum Zeitpunkt des Ausführens der Aktion in den allgemeinen Vorrat abgegeben. Dafür dürfen auch Münzen genutzt werden, die erst im Laufe dieser Runde erworben wurden.

Haben alle Spieler gepasst, ist die Runde beendet. Vor der nächsten Runde müssen dann noch einige Vorbereitungen getroffen werden, siehe Phase 4.



Die Basisaktionen

Die Basisaktionen, die jedem Spieler zur Verfügung stehen, sind auf dem Aktionsplan vermerkt. An den meisten Orten können verschiedene Aktionen durchgeführt werden. Da die Anzahl der Aktionsfelder in den Orten auf 2 oder 3 begrenzt ist, können meist nicht alle dort möglichen Aktionen zugleich ausgeführt werden. Will man z.B. im Hafen mit 2 Holz ein Boot bauen, kann man dort nicht in derselben Runde 2 Fisch in 1 Stein eintauschen.

Folgende Basisaktionen gibt es:

Farm

- ▶ **Nahrung produzieren:** Nimm 1 oder mehrere Alpakas von den Aktionsfeldern und erhalte pro Alpaka 1 Nahrung vom Vorrat. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Wolle produzieren:** Nimm 1 Alpaka und 1 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Wolle von der Farm. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Tuch produzieren:** Nimm 1 Wolle und 1 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Tuch von der Farm. Lege alle Plättchen in die Kiste.



Wald

- ▶ **Holz produzieren:** Nimm 2 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Holz vom Wald. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Kakao tauschen:** Nimm 1 oder mehrere Kakao von den Aktionsfeldern und erhalte pro Kakao entweder 1 Nahrung vom Vorrat, 1 Tuch von der Farm oder 1 Glas vom Markt. Lege alle Plättchen in die Kiste.



Bergwerk

- ▶ **Stein produzieren:** Nimm 2 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Stein vom Bergwerk. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Silber produzieren:** Nimm 1 Erz und 1 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Silber vom Bergwerk. Alle Plättchen werden in die Kiste gelegt.



Hafen

- ▶ **Nahrung produzieren:** Nimm 1 Fisch und 1 Nahrung von den Aktionsfeldern und erhalte 1 weitere Nahrung vom Vorrat. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Stein tauschen:** Nimm 2 Fisch von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Stein vom Bergwerk. Lege alle Plättchen in die Kiste.
- ▶ **Boot bauen:** Nimm 2 Holz von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Bootskarte deiner Wahl vom Hafen. Das Boot ist 2 Punkte wert und du erhältst jetzt einmalig die darauf gezeigte Ware vom jeweiligen Ort. Lege alle Plättchen in die Kiste und das Boot offen neben deinen Aktionsplan.



Dorf

- ▶ **Haus bauen:** Nimm 2 Steine von den Aktionsfeldern und erhalte 1 Hauskarte deiner Wahl vom Dorf. Das Haus ist 4 Punkte wert und macht eine Warensorte für dich um einen Punkt wertvoller (*siehe Abrechnung*). Lege alle Plättchen in die Kiste und das Haus offen neben deinen Aktionsplan.
- ▶ **Lagern:** Nimm 1 oder mehrere Waren (*keine Nahrung*) von den Aktionsfeldern und lege sie gemäß folgender Regeln in dein Lager:



Lagerung

Warenplättchen, die ins Lager gebracht werden, müssen wie folgt gelagert werden:

- ▶ Das erste Warenplättchen kommt ganz links in die untere Reihe des linken Lagers.
- ▶ Das erste Plättchen einer Reihe bestimmt, welche Ware in dieser Reihe gelagert wird. Es dürfen nur Waren dieser Sorte in der Reihe gelagert werden. Ausnahme ist Mais, der in jeder Reihe abgelegt werden darf (*siehe unten*).
- ▶ Jedes weitere Warenplättchen muss – sofern es nicht dieselbe Ware oder Mais ist – in die nächsthöhere Reihe gelegt werden.
- ▶ Es dürfen beliebig viele Reihen begonnen werden. Es muss also nicht erst eine Reihe komplettiert werden, bevor eine neue Reihe begonnen wird.
- ▶ Es dürfen niemals Reihen mit Warenplättchen begonnen werden, wenn es noch unvollständige Reihen mit dieser Ware gibt.

- ▶ Sobald alle Reihen des linken Lagers begonnen wurden, wird mit der untersten Reihe des rechten Lagers weitergemacht.

- ▶ Die Ware Nahrung kann grundsätzlich nicht ins Lager gelegt werden.



Beispiel: Klemens hat in Reihe 1 derzeit 2 Fische liegen und in Reihe 2 je 1 Silber und 1 Mais. Er will nun vom Dorf aus 1 Wolle und 2 Fische lagern. Zunächst legt Klemens 1 Fisch und komplettiert damit Reihe 1. Der zweite Fisch muss somit in Reihe 3 gelegt werden, wo nun wieder nur Fisch (und Mais) gesammelt werden darf. Die Wolle muss Klemens in Reihe 4 legen. Er hätte auch zuerst die Wolle in Reihe 3 lagern können und dann den Fisch (erster Fisch in Reihe 1 und mit dem zweiten Fisch die Reihe 4 beginnen).

Für Mais gelten besondere Regeln:

- ▶ Wird Mais als erstes in eine Reihe gelegt, darf dort nur Mais gesammelt werden. Mais muss dann zunächst so lange in diese Reihe gelegt werden, bis diese komplettiert wurde.
- ▶ Gibt es bereits angefangene Reihen, wenn man sein erstes Mais-Plättchen erhält, kann man Mais alternativ auch dazu legen. In jeder Reihe darf also Mais das dort geforderte Plättchen ersetzen. Zum Beispiel darf in eine Silber-Reihe entweder Silber oder Mais gelegt werden.
- ▶ Mais muss immer sofort, wenn man es erhält, gelagert werden – es sei denn man besitzt den Ausbau, der das Zwischenlagern von Mais erlaubt.

- ▶ **Karren kaufen:** Gib 1 Münze ab, nimm dir 1 Karren vom Dorf und stelle diesen sofort neben eines der Bewegungs-Aktionsfelder. Er ist ab sofort einsetzbar. Mit einem Karren ermöglicht die Bewegung, die 1 Nahrung benötigt, nun bis zu 3 Schritte (*statt nur 1 Schritt*). Wird solch ein Karren benutzt, wird dieser genauso wie der oberste Karren nach rechts gezogen, um anzuzeigen, dass er in der laufenden Runde nicht mehr eingesetzt werden kann. Du darfst pro Runde maximal einen Karren erwerben und maximal 4 Karren besitzen!

Markt

- ▶ **Ware verkaufen:** Nimm 1 oder mehrere Warenplättchen von den Aktionsfeldern und verkaufe sie zu dem Preis, der am Markt vermerkt ist. Du erhältst die Münzen aus dem Vorrat. Lege alle Plättchen in die Kiste. Waren ohne Preis können nicht verkauft werden.

- ▶ **Ausbau kaufen:** Nimm dir einen der an der Ausbauleiste offen ausliegenden Ausbauten, zahle den Kaufpreis und lege die Karte an den entsprechenden Ort deines Aktionsplans an. Der Kaufpreis des Ausbaus ist die Summe des auf der Karte vermerkten Preises plus der auf der Ausbauleiste daneben angegebenen Zusatzkosten. Die Münzen müssen dazu nicht zuvor auf den Markt gelegt worden sein. Du darfst pro Runde maximal einen Ausbau erwerben.

Beispiel: Die zweitunterste Karte kostet 3 Münzen (2 für die Karte und 1 für die Lage).

- ▶ **Auftrag erwerben:** Gib 1 Münze ab, nimm dir eine der im Markt vorhandenen Auftragskarten deiner Wahl und lege sie offen neben deinem Aktionsplan aus. Die Münzen müssen dazu nicht zuvor auf den Markt gelegt worden sein.

Wichtig: Du darfst höchstens 1 unerfüllten Auftrag vor dir ausliegen haben. Einen weiteren Auftrag darfst du erst dann erwerben, wenn du den vorherigen erfüllt hast.

- ▶ **Waren liefern:** Nimm 1 oder mehrere zum Auftrag passende Warenplättchen von den Aktionsfeldern und lege diese auf entsprechende leere Felder deines offen ausliegenden, unerfüllten Auftrags. Du musst nicht alle zur Erfüllung eines Auftrags benötigten Waren auf einmal liefern.

Komplettest du einen Auftrag, indem du die letzte benötigte Ware lieferst, erhältst du 1 Mais von der Straße, welchen du sofort einlagerst (*siehe Lagerung*).

Straße

- ▶ **Straßenbau:** Nimm 1 Stein und 1 Holz von den Aktionsfeldern und versetze deinen Markierungswürfel auf dem Spielplanteil Straße um 1 Feld nach unten. Lege alle Plättchen in die Kiste.

Durch den ersten Straßenbau erweiterst du deine Planungsfelder auf 5, das heißt, du kannst ab der nächsten Runde in Phase 1 bis einschließlich Planungsfeld 5 belegen. Beim zweiten Straßenbau erhältst du 1 Mais von der Straße, welchen du sofort einlagerst (*siehe Lagerung*). Weitere Straßenbauten erhöhen entweder die Anzahl deiner Planungsfelder oder bringen dir Mais.



Phase 4: Neue Runde

Bevor die nächste Runde beginnt, müssen nun noch einige Dinge erledigt werden:

- ▶ Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.
- ▶ Alle benutzten Karren werden wieder nach links verschoben.
- ▶ Wurde mindestens ein Ausbau erworben, werden die Lücken auf der Ausbauleiste zugeschoben, indem alle Karten nach unten (*in Richtung des Felds ohne Zusatzkosten*) verschoben werden. Die Leiste wird anschließend mit Karten vom Stapel aufgefüllt.
- ▶ Wurde kein Ausbau erworben, wird die unterste Karte an der Ausbauleiste (*beim Feld ohne Zusatzkosten*) entfernt und kommt aus dem Spiel. Alle anderen ausliegenden Karten werden nach unten verschoben. Das oberste Feld wird mit einer Karte vom Stapel aufgefüllt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Plättchen und Karten mindestens eines Ortes verbraucht wurden (*z.B. im Hafen kein Fisch und keine Boote mehr liegen oder auf der Straße kein Mais*) und/oder ein leeres Feld an der Ausbauleiste nicht mehr aufgefüllt werden kann. Tritt dies ein, wird die eventuell laufende Runde noch beendet und anschließend eine weitere, komplette Runde gespielt.

Danach kann es noch zu einer Einlagerung mittels spezieller Ausbauten kommen, die nun durchgeführt wird.

Anschließend folgt die Abrechnung.

Abrechnung

Zunächst nimmt jeder Spieler alle Warenplättchen aus seiner Kiste, seinem Stoffbeutel, von den Planungs- sowie Aktionsfeldern seines Aktionsplans, von seiner Rollenkarte sowie allen Ausbauten und legt sie offen vor sich aus. Die Plättchen im Lager bleiben dort liegen, zählen aber für die Abrechnung mit. Lediglich die Waren auf den Aufträgen werden niemals mitgerechnet.

Nun wird mittels Abrechnungsblock abgerechnet und ermittelt, wer die meisten Punkte sammeln konnte. Zuerst werden alle Waren abgerechnet. Pro eigenem Warenplättchen erhält ein Spieler:

		keine Punkte	
			keine Punkte
			je 1 Punkt
		je 2 Punkte	
		je 3 Punkte	
	je 4 Punkte		



Pro eigenem Boot erhält ein Spieler jeweils 2 Punkte, pro eigenem Haus jeweils 4 Punkte.

Anschließend werden die Punkte der eigenen, erfüllten Aufträge addiert. Unerfüllte Aufträge bringen keine Punkte, die darauf bereits abgelegten Waren verfallen.

Danach werden die Boni für Häuser abgerechnet. Für jede Warensorte, für die ein Spieler mittels einer Haus-Karte einen Bonus erhält, schreibt er sich pro eigenem Warenplättchen dieser Sorte 1 Punkt gut.

Schließlich werden die Lagerungspunkte ermittelt. Für jede komplettierte Reihe im eigenen Lager erhält der Spieler die Punkte, die neben dieser Reihe angegeben sind.

Alle Punkte werden addiert. Wer insgesamt die meisten Punkte sammeln konnte, wird zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der die meisten Münzen hat.

Erweiterung „Missionen“



Bei dieser Erweiterung erhält jeder Spieler zusätzlich 2 Missionen, die er erfüllen kann. Schafft er es, eine oder beide Missionen zu erfüllen, erhält er die auf der jeweiligen Karte angegebenen Punkte.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen wurden und bevor das Spiel losgeht, werden die Missionskarten gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten. Davon sucht er eine aus, die er erfüllen möchte und legt diese verdeckt vor sich ab. Von den beiden verbliebenen Karten reicht er eine seinem linken und eine seinem rechten Nachbarn. Dadurch erhält jeder Spieler 2 Karten von seinen Nachbarn, von denen er wiederum eine auswählt, um sie zu erfüllen. Die andere kommt aus dem Spiel.

Bei 2 Spielern suchen die Spieler jeweils 1 der 3 Karten für sich aus und geben 1 Karte an ihr Gegenüber. Die dritte Karte kommt aus dem Spiel. Somit wählt jeder eine Mission für sich und eine für seinen Gegner aus.

Die Missionskarten bleiben solange verdeckt liegen, bis sie erfüllt wurden, dann werden sie aufgedeckt. Jeder Spieler darf seine eigenen verdeckten Missionen jederzeit einsehen.

Bei der Abrechnung am Spielende erhält jeder Spieler für seine erfüllten Missionen jeweils die auf der Karte angegebenen Punkte. Als gesammelt gelten dabei nur Waren, die gewertet wurden, d.h. nicht die Waren auf Aufträgen.

Hinweise vor dem ersten Spiel

Bei Altiplano gibt es eine Fülle möglicher Aktionen und viele Wege führen zum Ziel. Um den Einstieg zu erleichtern, hier einige Tipps:

- ▶ **Nahrung nicht vergessen.** Jeder Spieler startet mit 1 oder 2 Nahrung. Für die gesamte Partie ist das recht wenig und man sollte rechtzeitig daran denken, weitere Nahrung (*mittels Fisch oder Alpaka*) zu produzieren, da Nahrung nicht nur für sämtliche Produktionen benötigt wird, sondern auch für die Bewegung. Es kann bitter sein, wenn man in einer Runde seine Figur nur einmal bewegen kann. Zu viel Nahrung ist aber auch nicht gut, so dass es gilt, ein gutes Gleichgewicht zu finden.
- ▶ **Fisch tauschen.** Im Hafen tummeln sich die Fischhändler. Mit Fisch kann man nicht nur Nahrung erhalten, sondern auch gut tauschen. Als Basisaktion gibt es zwar nur den Tausch von 2 Fisch in 1 Stein, jedoch sind einige interessante Tauschausbauten im Spiel.
- ▶ **Zum richtigen Zeitpunkt lagern.** In Erstpartien wird oft das Lager unterschätzt. Das Einlagern ist nicht nur wichtig, um seinen Vorrat an Plättchen im Beutel zu reduzieren, sondern auch, um gezielt Reihen zu füllen und damit zu punkten. Wer z.B. zunächst viele unterschiedliche Waren sammelt, kann erst viele Reihen anfangen, dann die wertvollen füllen und damit viele Punkte machen.
- ▶ **Boote als Alternative.** In Altiplano gibt es viele Waren, doch nicht zu allen hat man sofort Zugang. Ohne Alpaka z.B. kommt man auch nicht an Wolle und ohne Wolle nicht an Tuch. Es gibt zahlreiche Ausbauplanungen, die erlauben, während einer Partie Rohstoffe und Waren zu produzieren oder zu kaufen. Eine weitere Möglichkeit sind die Boote. Jedes Boot bringt eine Ware mit. Hier sollte man nicht nur auf den Wert der Ware achten, sondern auch, ob man dadurch Zugang zu anderen Waren erhält. So ist zwar ein Plättchen Tuch 3 Punkte wert, jedoch kann man aus einem Plättchen Wolle immer wieder Tuch herstellen oder mit einem Plättchen Alpaka auch Wolle und aus Wolle dann Tuch.
- ▶ **Münzen geschickt einsetzen.** Münzen sind am Ende keine Punkte wert. Deshalb bringt das Horten von Münzen nichts. Wer einen Ausbau für den Markt ergattert, kann dort – sofern er genügend Münzen erwirtschaftet – an Waren kommen, ohne dafür Plättchen von den Planungsfeldern einsetzen zu müssen. Münzen bringen somit zusätzliche Aktionsmöglichkeiten.

Erläuterungen zu den Ausbauten



Erhalte für 1 Nahrung
1 Alpaka (*Farm*).



Erhalte für 1 Fisch 1 Erz
(*Hafen*).



Erhalte für 1 Nahrung 1 Holz
(*Wald*).



Erhalte für 1 Nahrung 1 Erz
(*Bergwerk*).



Erhalte für 1 Nahrung
1 Fisch (*Hafen*).



Erhalte für 2 Nahrung
1 Kakao (*Wald*).



Gib 1 Geld ab für 1 Alpaka
oder 1 Stein (*Markt*).



Gib 1 Geld ab für 1 Fisch
oder 1 Holz (*Markt*).



Gib 1 Geld ab für 1 Stein
oder 1 Holz (*Markt*).



Erhalte für 1 Nahrung
1 Stein oder 1 Erz
(*Bergwerk*).



Erhalte für 2 Fisch 1 Kakao
(*Hafen*).



Erhalte für 1 Fisch entweder
1 Erz, 1 Stein oder 1 Holz
(*Hafen*).



Gib 2 Geld ab für 1 Kakao
(*Markt*).



Während der Planung
legst du hier ein beliebiges
Plättchen ab, welches du
später für eine Aktion an
einem Ort deiner Wahl
nutzen kannst.



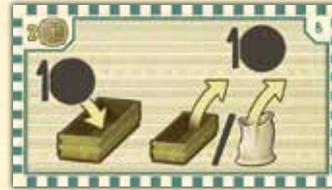
Erhalte für 1 Alpaka 1 Wolle (Farm).



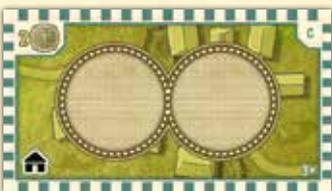
Erhalte für 1 Nahrung 1 Kakao (Wald).



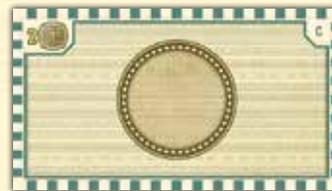
Lege in Phase 2 auf die Bewegungs-Aktionsfelder wahlweise 1 Münze anstatt 1 Nahrung. Wird die Bewegung dann genutzt, kommt die Münze in den Vorrat.



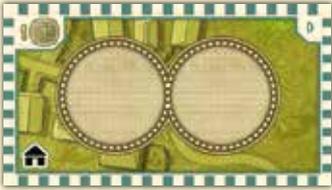
Wirf 1 Plättchen deiner Wahl zwischen Phase 1 und Phase 2 von den Planungsfeldern in deine Kiste. Dann ziehst du entweder 1 Plättchen aus dem Beutel oder suchst dir 1 Plättchen aus deiner Kiste heraus. Lege das Plättchen auf die Planungsfelder.



Diese Aktionsfelder erweitern das Dorf um 2 weitere Aktionsfelder.



Lege hier während der Planung ein beliebiges Plättchen ab, welches du später für eine Aktion an einem Ort deiner Wahl nutzen kannst.



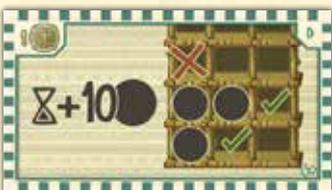
Erhalte für 1 Fisch 1 Wolle oder 1 Kakao (Hafen).



Gib 2 Geld ab für 1 Wolle oder 1 Erz (Markt).



Gib 3 Geld ab für 1 Silber oder 1 Glas (Markt).



Ziehe direkt vor der Abrechnung bis zu 10 Plättchen aus dem Beutel (eventuell aus der Kiste nachfüllen). Gezogene Waren darfst du jetzt einlagern – allerdings dürfen keine neuen Lagerreihen begonnen werden, sondern nur bereits angefangene Reihen mit passenden Waren aufgefüllt werden.



Du kannst hier in Phase 3 bis zu 2 Mais zwischenslagern, sobald du ihn erhältst. Später kannst du als eine Aktion 1 oder 2 Mais von hier aus endgültig einlagern (siehe Lagerung).

Erläuterungen der Missionskarten

Alle Missionskarten zeigen die Mindestbedingungen, man darf sie auch übererfüllen.



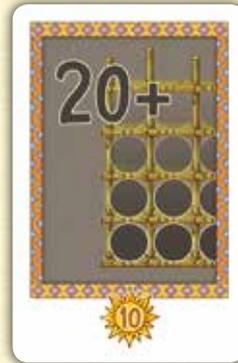
Erfülle 3 Aufträge.



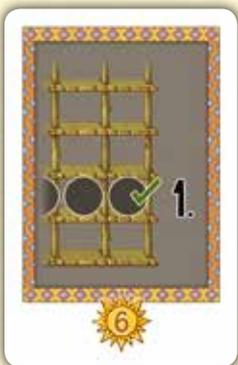
Lagere 3 Alpaka im Lager.



Lagere 7 Warensorten im Lager.



Lagere 20 Waren im Lager.



Fülle als Erster eine Reihe im Lager.



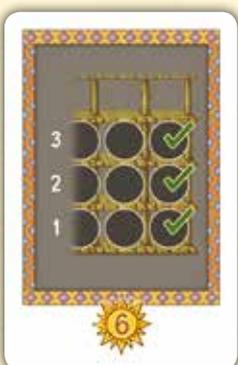
Fülle 4 Reihen im Lager ohne Mais.



Besitze bei Spielende 3 Silber und 3 Tuch (*nicht auf Aufträgen*).



Besitze bei Spielende 4 Glas (*nicht auf Aufträgen*).



Fülle 3 Reihen im Lager.



Lagere 5 Mais im Lager.



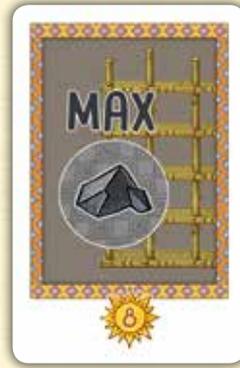
Fülle als Erster 1 Reihe im Lager mit Fisch.



Baue 3 Boote.



Baue 3 Häuser.



Besitze bei Spielende mehr Erz als jeder Mitspieler (*nicht auf Aufträgen*).



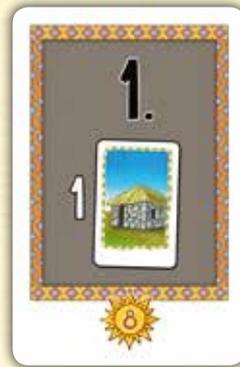
Lagere 4 Kakao im Lager.



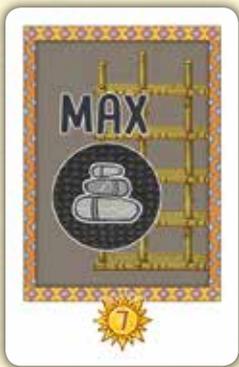
Erfülle 1 Auftrag, baue 1 Boot und 1 Haus.



Erfülle als Erster einen Auftrag.



Baue als Erster ein Haus.



Besitze bei Spielende mehr Stein als jeder Mitspieler (*nicht auf Aufträgen*).



Erfülle 2 Aufträge mit Wolle oder Tuch.



Impressum

Autor: Reiner Stockhausen
Illustrationen: Klemens Franz | atelier198
Redaktion: dlp games, Stefan Malz
Regelsatz: Andrea Kattinig | atelier198



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

