

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games



Wprowadzenie i cel gry

Znajdujecie się na wyżynach Ameryki Południowej, gdzieś pomiędzy łańcuchami górskimi, na terenach Boliwii i Peru. Życie na wysokości 3000 metrów nad poziomem morza narzuca tutejszej ludności trudne warunki i wymusza racjonalne korzystanie ze znikomych zasobów roślinności.

Jako mieszkańcy stale musicie dbać o to, aby poszerzać swoje zapasy: łowicie ryby w jeziorze Titicaca, wydobywacie rudę, hodujecie alpaki i handlujecie wyprodukowanymi towarami. Stara prawda mówi jednak, że wszystkie surowce kiedyś się kończą. Stąd tak ważne jest, abyście odpowiednio wcześniej zbudowali adekwatną infrastrukturę pod produkcję lub zmienili źródła przychodu na inne, takie jak na przykład uprawa kakao. Dobrym rozwiązaniem będzie też budowa nowych obszarów produkcyjnych oraz traktów, dzięki którym będziecie mogli przyspieszyć swój rozwój. Z kolei magazyn pozwoli wam przechowywać towary i przetrwać ciężkie czasy, które na tym jałowym terenie nie są czymś nietypowym.

Tylko dzięki przemyślanemu planowaniu i elastycznej adaptacji do aktualnych warunków zbierzecie najobfitsze plony!



Zawartość gry

7 płytek terenu



5 znaczników
(po 1 w każdym kolorze)



5 pionków
(po 1 w każdym kolorze)



50 monet
(o wartości: 1, 5 i 10)



5 skrzyń
(po 1 w każdym kolorze)



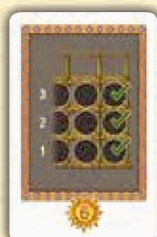
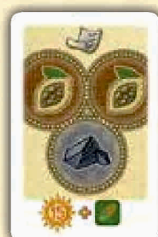
1 znacznik
gracza rozpoczynającego



15 wozów

1 tor dobudówek

56 kart, w tym:



10 kart Domów

10 kart Łodzi

16 kart Zleceń

20 kart Misji

7 kafli profesji



Trakt

Przystań

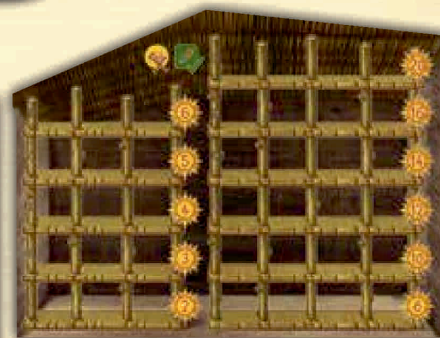
Farma

Kopalnia

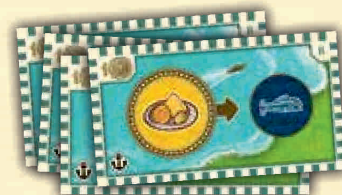
Las



5 plansz akcji



5 magazynów



28 dobudówek

209 żetonów towarów, w tym:

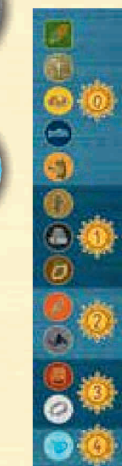


12x alpaka

12x kakao



1 notes punktacji



5 rozpisek
z punktami
za towary



5 płóciennych sakiewek

Przygotowanie do rozgrywki

Ułóżcie w dowolnej kolejności 7 **plytek terenów** (*Wioskę, Targowisko, Trakt, Przystań, Farmę, Kopalnię i Las*) tak, aby tworzyły koło, a każdy teren sąsiedował z dwoma innymi. Tworzą one obszar gry, po którym będziecie przemieszczać się swoimi pionkami, z jednego terenu na inny.

Rozłóżcie na poszczególnych terenach odpowiednie towary, wozy i karty. Sprawdźcie poniższą tabelę, aby dostosować liczbę komponentów do liczby graczy biorących udział w rozgrywce:



liczba graczy	żywność	drewno, kamień	kukurydza	ruda, srebro, sukno, wełna	alpaki, ryby, szkło, kakao	wozy	karty Zleceń
2	36x	12x	12x	8x	7x	6x	10x
3	36x	15x	17x	12x	9x	9x	10x
4	36x	18x	22x	14x	11x	12x	12x
5	36x	20x	25x	15x	12x	15x	12x

Niewykorzystane towary i wozy odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne. Wszystkie **karty Zleceń** potasujcie, a następnie usuńcie z talii 6 losowych kart (*w rozgrywce dla 2 lub 3 graczy*) lub 4 karty (*w rozgrywce dla 4 lub 5 graczy*) – odłóżcie je do pudełka. Pozostałe karty umieśćcie odkryte na Targowisku.

Umieśćcie na poszczególnych płytkach terenów następujące elementy:

Targowisko: żetony szkła i karty Zleceń



Farma: żetony alpaka, wełny i sukna



Kopalnia: żetony kamienia, rudy i srebra



Połóżcie żetony **żywności** i **monety** na środku obszaru gry tak, aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp. Tworzą one zasoby ogólne, dostępne dla wszystkich graczy.



Las: żetony drewna i kakao



Wioska: karty Domów i drewniane wozy



Trakt: żetony kukurydzy



Przystań: żetony ryb i karty łodzi



Uwaga: karty Zleceń, Domów i Łodzi układa się na odpowiednich terenach stroną odkrytą (awerssem) do góry.

Liczba żetonów i kart jest ograniczona, za to pula monet jest niewyczerpywalna

Jeżeli podczas rozgrywki zabraknie żetonów lub kart określonego rodzaju – nie uzupełnia się ich, chociaż nadal można wykonywać akcje, mimo iż zdobycie brakującej karty lub żetonu jest niemożliwe. Gracz musi zdecydować, czy takie działanie jest dla niego korzystne. Natomiast pula monet jest niewyczerpywalna – jeżeli zabraknie monet, zastąpcie je czymś innym (np. elementami z innej gry).

Umieśćcie na stole **tor dobudówek**, a następnie przygotujcie **stos dobudówek**.

Najpierw usuńcie zbędne dobudówki.

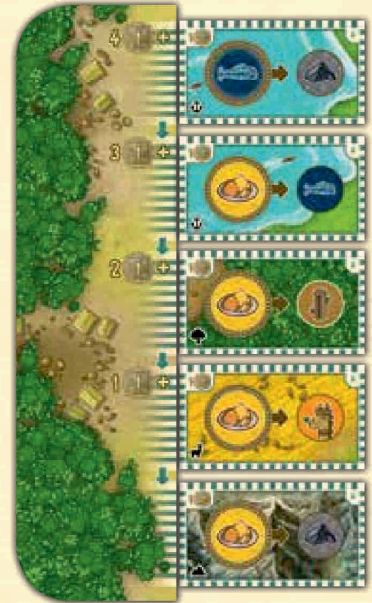
- ▶ Kafle z ikoną „5+” używane są tylko w rozgrywce dla 5 graczy.
- ▶ Kafle z ikoną „4+” używane są w rozgrywce dla 4 lub więcej graczy.
- ▶ Kafle z ikoną „3+” używane są w rozgrywce dla 3 lub więcej graczy.

Niewykorzystane kafle odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne.

Następnie kafle dobudówek, które pozostały w grze, posortujcie według liter na ich rewersie (A, B, C oraz D), tworząc z nich osobne stosy. Każdy stos potasujcie, a następnie uformujcie z nich jeden wspólny **zakryty stos**, w następujący sposób:

- ▶ kafle „D” połóżcie na spodzie stosu
- ▶ na kaflach „D” ułóżcie kafle „C”
- ▶ na kaflach „C” ułóżcie kafle „B”
- ▶ kafle „A” połóżcie na samej górze utworzonego stosu

Z wierzchu nowo utworzonego stosu dobudówek odkryjcie 5 kaflí i ułóżcie je po prawej stronie toru dobudówek, jeden nad drugim, zaczynając od dołu toru.

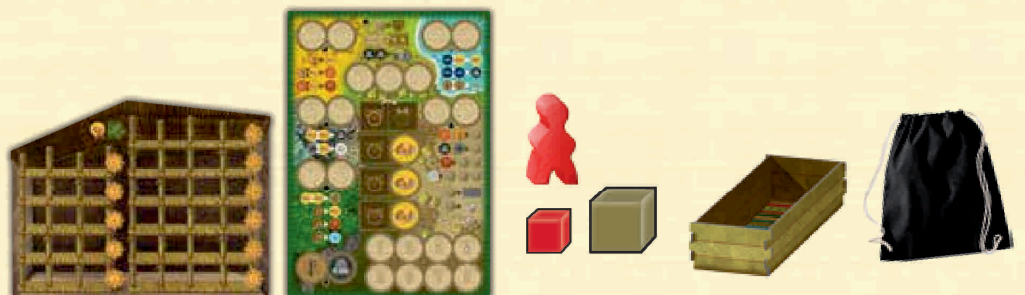


W każdym momencie gry

Każdy gracz może w dowolnej chwili sprawdzić, jakie karty Zleceń, Łodzi i Domów znajdują się na poszczególnych terenach lub są w posiadaniu pozostałych graczy. Ponadto gracze mogą w dowolnej chwili przeliczać, ile żetonów towarów i dobudówek jest jeszcze dostępnych w puli i stosie. Nie można jednak odkrywać dobudówek, aby sprawdzić ich drugą stronę ani zmieniać ich kolejności w stosie. Dodatkowo każdy gracz może w dowolnej chwili sprawdzić, jakie towary znajdują się w jego sakiewce i skrzyni.

Każdy gracz wybiera jeden kolor i otrzymuje:

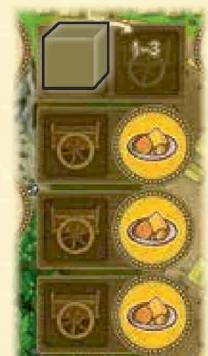
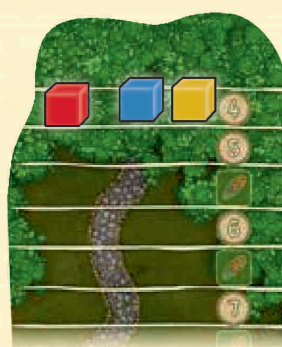
- ▶ 1 planszę akcji
- ▶ 1 magazyn
- ▶ 1 pionka
- ▶ 1 znacznik
- ▶ 1 skrzynię
- ▶ 1 wóz (z *Wioski*)
- ▶ 1 płócienną sakiewkę



Następnie każdy gracz umieszcza znacznik w swoim kolorze na najwyższym polu Traktu (oznaczonym cyfrą 4 i symbolem ↓), a wóz na najwyższym polu na swojej planszy akcji (zob. ilustracje obok).



Najmłodszy gracz otrzymuje **znacznik gracza rozpoczynającego**.



Pomieszczać **kafle profesji** i rozłożyć je zakryte (rewersiem do góry) na środku stołu. Następnie, począwszy od gracza rozpoczynającego i postępując w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze jeden kafel profesji i kładzie go obok swojej planszy akcji, awersiem do góry. Kafle profesji pozwalają graczom wykonywać jedną konkretną akcję (górną część kafła). Dodatkowo na każdym kafle, w jego dolnej części, znajduje się informacja o tym, z jakimi komponentami startowymi dany gracz rozpocznie rozgrywkę (np. *górnik otrzymuje: 2x żywność, 1x ryby, 1x ruda, 1x moneta, a wskazany na obrazku poniżej pasterz: 1x żywność, 1x kamień, 1x alpaka, 2x moneta*).

Przydział profesji

Zaawansowanym graczom zalecamy inny sposób wyboru profesji. Wylóżcie na stół wszystkie kafle profesji, awersiem do góry. Następnie, począwszy od ostatniego gracza i postępując w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, wybierzcie po jednym z dostępnych kafli profesji. Gracz rozpoczynający będzie wybierał jako ostatni.

Następnie każdy gracz bierze komponenty, które znajdują się na wybranym przez niego kafle profesji. Żetony towarów (poza żywnością) dobiera się z odpowiednich terenów, a monety i żetony żywności z zasobów ogólnych. Wszystkie pobrane **żetony towarów** włóżcie do swoich sakiewek (lub umieśćcie je od razu na polach planowania, które znajdują się na dole waszej planszy akcji – w tym wypadku pomińcie fazę 1 w pierwszej rundzie rozgrywki).

Monety umieśćcie obok swoich plansz akcji.



Teraz jesteście gotowi, by rozpocząć rozgrywkę!

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka toczy się przez kilka rund. Każda runda jest podzielona na cztery fazy:

- Faza 1:** Dobieranie (żetonów z sakiewki)
- Faza 2:** Planowanie (umieszczanie żetonów na polach akcji)
- Faza 3:** Akcje (wykonywanie akcji po kolei, aż wszyscy gracze nie spasują)
- Faza 4:** Nowa runda (przygotowanie)



Zakończenie gry może nastąpić w dwóch przypadkach: gdy zabraknie dobudówek w stosie, aby w pełni uzupełnić tor dobudówek **I/LUB** gdy co najmniej jeden teren jest całkowicie pusty (to znaczy jeśli wszystkie karty, wozy i/lub żetony towarów z danego terenu zostały już pobrane). Gdy zajdzie któryś z tych warunków (lub oba), należy dokończyć bieżącą rundę, po czym rozegrać ostatnią już, końcową rundę gry. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

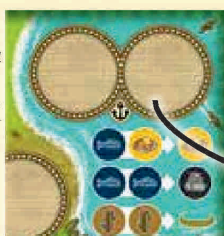
Faza 1: Dobieranie

Gracze równocześnie losują żetony ze swoich sakiewek i umieszczają je na polach planowania na swojej planszy akcji. Na początkowym etapie rozgrywki można zajmować tylko pola oznaczone cyframi od 1 do 4 (kolejne pola będą dostępne dzięki rozbudowie Traktu). Oznacza to, że gracz może wylosować z sakiewki maksymalnie 4 żetony.

Uwaga: maksymalną dozwoloną liczbę pól planowania, którą gracz może zająć podczas fazy Dobierania, określa pozycja jego znacznika na Trakcie. Wykonywanie akcji budowy na Trakcie pozwala zwiększyć tę liczbę.

W każdej fazie Dobierania możesz wylosować maksymalnie tyle żetonów, ile aktualnie posiadasz dozwolonych pól planowania, które nie są zajęte. Dla przykładu: jeżeli pole planowania oznaczone cyfrą 1 jest zajęte (ponieważ leżący na nim żeton nie został przeniesiony na pole akcji w poprzedniej rundzie), możesz wylosować maksymalnie 3 żetony z sakiewki, aby ich użyć do zajęcia pól oznaczonych cyframi od 2 do 4. **Możesz wycofać** na pola planowania żetony, które wcześniej umieściłeś na polach akcji. Musisz to jednak zrobić przed dobraniem nowych żetonów z sakiewki. Nie możesz zajmować więcej pól planowania, niż wynosi maksymalna dozwolona ich liczba.

Przykład: Przemek może zająć maks. 4 pola planowania. Najpierw decyduje się przenieść 1 żeton ryby z Przystani na pole planowania z numerem 1. Potem dociąga z sakiewki 3 kolejne żetony i ustawia je na polach planowania oznaczonych cyframi od 2 do 4. Gdyby Przemek nie wycofał żetonu ryby z Przystani, mógłby dociągnąć 4 żetony z sakiewki.



Pamiętajcie: na pola planowania nie można wycofać żetonów, które zostały wcześniej umieszczone w magazynie lub na kartach Zleceń!

Możesz wycofać do swoich zapasów monety, które umieścisz w poprzednich rundach na dobudówkach lub na polach akcji odpowiedzialnych za ruch. Takie cofnięcie również trzeba wykonać **przed** dociągnięciem nowych żetonów z sakiewki.

Jeżeli nie masz w sakiewce tylu żetonów, aby zająć wszystkie dozwolone pola planowania, to przenieś zawartość swojej skrzyni do sakiewki, gdy sakiewka będzie już pusta (*wszystkie użyte i świeżo zdobyte żetony najpierw przechowuje się w skrzyni*) i kontynuuj dociąganie kolejnych żetonów. Jeśli i w tej sytuacji masz za mało żetonów w sakiewce, by obsadzić nimi wszystkie dozwolone pola planowania, to pola, których nie zajmiesz podczas bieżącej rundy, pozostaną puste.

Faza 2: Planowanie

Następnie wszyscy gracze **równocześnie** planują swoje akcje. W tym celu każdy gracz przenosi swoje żetony z pól planowania na pola akcji znajdujące się na jego planszy akcji, na kaflu profesji lub na posiadanych dobudówkach. Nie ma obowiązku używania wszystkich żetonów z pól planowania, gdyż można je tam po prostu przechowywać. Wiąże się to jednak z tym, że w kolejnej rundzie (w fazie Dobierania) gracz będzie losował mniej żetonów. Mimo tego, w niektórych przypadkach warto zostawiać żetony na polach planowania i losować w kolejnej rundzie mniej żetonów.

Większość terenów pozwala wykonywać różne akcje. Na polach akcji danego terenu można umieszczać tylko te żetony, które pozwalają na przeprowadzenie akcji powiązanych z tym terenem (zob. akapit „Akcje podstawowe” na str. 8). Żetony można kłaść na polach akcji bez względu na to, czy zaplanowaną akcją (lub akcjami) gracz wykona w bieżącej, czy w przyszłych rundach gry.

Uwaga: na pojedynczym polu akcji może znajdować się tylko jeden żeton.



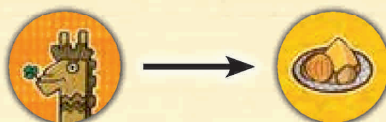
Przykład: produkcja na farmie wymaga użycia 2 z 3 rodzajów żetonów towarów.

Piotr używa żetonów alpaki i żywności:

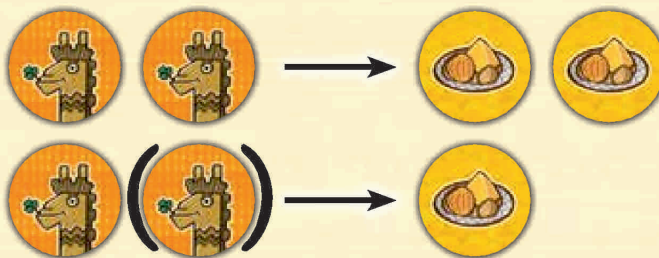
Opcja 1: aby wytworzyć wełnę, musi dostarczyć na Farmę 1 żeton alpaki i 1 żeton żywności.



Opcja 2: może wysłać na Farmę 1 żeton alpaki, aby wyprodukować 1 żeton żywności.



Opcja 3: może wysłać na Farmę 2 alpaki, aby wyprodukować 2 żetony żywności lub może wyprodukować tylko 1 żeton żywności, a drugą alpaka pozostawić na polu akcji.



Kafel profesji i kafle dobudówek umożliwiają wykonywanie dodatkowych akcji w grze. Akcje te zazwyczaj wymagają użycia przynajmniej 1 konkretnego żetonu wskazanego na kaflu.

W tym celu nie możesz przenosić żetonów, które umieścisz na polach akcji w poprzednich rundach. Możesz przesuwać jedynie nowe żetony (*czyli te, które zabierasz z pól planowania*) i zmieniać ich położenie, aż do momentu, gdy wszyscy gracze zadeklarują zakończenie planowania. Po zakończeniu tej fazy nie można już przemieszczać żetonów pomiędzy polami akcji (także w późniejszych rundach), za wyjątkiem możliwości wycofania żetonów z pól akcji na pola planowania lub wycofania monet do zapasów gracza (na początku fazy 1: Dobierania), jak opisano powyżej.

Faza Planowania kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze zakomunikują zakończenie planowania.

Zaczyna gracz rozpoczynający. Następnie to samo robią pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy gracze zaszykalizują, że zakończyli swoje planowanie. Po tym jak gracz zadeklaruje koniec planowania, nie może już przemieszczać swoich żetonów między polami.

Teraz możecie przejść do fazy Akcji.

Faza 3: Akcje

W tej fazie gracze, jeden po drugim, wykonują swoje akcje. Zaczyna gracz rozpoczynający, a po nim następny w kolejności gracz siedzący po jego lewej stronie. W swojej turze gracz może wykonać 1 akcję, po czym tura przechodzi na kolejnego gracza, który również może wykonać 1 akcję (chyba że spasuje). Faza Akcji kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze spasują. Jeśli gracz spasuje, nie może wykonywać więcej akcji w bieżącej rundzie.

Możesz wykonywać dostępne akcje w **dowolnej kolejności**. Pamiętaj, że twój pionek zawsze **musi** znajdować się na terenie powiązanim z akcją, którą chcesz przeprowadzić. Na przykład, jeżeli chcesz wykonać akcję w Wiosce, twój pionek musi stać na płycie Wioski. W pierwszej rundzie gry, przed wykonaniem pierwszej akcji, każdy gracz decyduje, gdzie postawić swój pionek. Weź swój pionek i umieść go na wybranym przez siebie terenie (*nie musisz w tym celu używać wozu*). W trakcie gry **możesz przemieszczać** pionek na inne tereny przed i/lub po wykonaniu swojej akcji.

Poruszanie się

Każdy gracz rozpoczyna grę z jednym **wozem** (na planszy akcji), który umożliwia poruszanie się między terenami. Raz na rundę możesz skorzystać z tego wozu za darmo. Każdy wóz pozwala **jednorazowo** przemieścić się **maksymalnie o 3 odcinki**, w dowolną stronę. Odcinek to przestrzeń pomiędzy dwoma sąsiadującymi ze sobą terenami. W ten sposób możesz dostać się do dowolnego terenu oddalonego o maksymalnie 3 odcinki. Jeżeli chcesz użyć wozu, przesunij jego znacznik w prawo, aby zaznaczyć, że z niego korzystasz, a następnie przesunij swój pionek na wybrany teren. Możesz wykonywać **więcej ruchów pionkiem**, umieszczając na polach akcji odpowiedzialnych za ruch **po 1 żetonie żywności** za każdy **1 odcinek**, który chcesz przebyć. Dzięki 1 żywności możesz dostać się na sąsiedni teren, w dowolnym kierunku. Możesz wykonać nawet kilka dodatkowych ruchów, o ile posiadasz na polach akcji odpowiedzialnych za ruch odpowiednią liczbę żetonów żywności. Po wykonaniu każdego ruchu zdejmij żeton żywności z pola akcji odpowiedzialnego za ruch i umieść go w swojej skrzyni.

Uwaga: na każdym polu akcji ruchu może znajdować się tylko 1 żeton żywności.

Jeśli posiadasz **dodatkowy wóz**, możesz go użyć, o ile posiadasz **1 żeton żywności** na polu akcji odpowiedzialnym za ruch. W ten sposób będziesz mógł **jednorazowo** przemieścić się **maksymalnie o 3 odcinki**. Każdy dodatkowy wóz wymaga użycia 1 żetonu żywności. Kiedy używasz dodatkowego wozu, odłóż do skrzyni żeton żywności, a wóz przesunij w prawo, aby zaznaczyć, że z niego korzystasz. Wykonanie ruchu pionkiem na inny teren nie jest akcją. Przed i/lub po swojej bieżącej akcji możesz przesunąć pionek na inny teren, korzystając nawet z kilku możliwości ruchu. Ruchy (z użyciem wozu i/lub bez niego) mogą być wykonane w dowolnej kolejności. Ruch nie jest obowiązkowy.

Nie masz obowiązku wykonywać wszystkich akcji, które zaplanowałeś w fazie 2. **Możesz przygotować swoje akcje**, tzn. umieścić żetony na polach akcji na planszy, dobudówkach lub kaflu profesji, i wykonać je w następnej lub w późniejszych rundach gry.

Jeżeli to możliwe, **możesz łączyć** wykonywanie różnych akcji na jednym terenie. W Wiosce możesz wybudować dom, a ponadto także wysłać żeton towaru do magazynu. Każde takie działanie wymaga użycia osobnej akcji.

Po wykonaniu akcji **umieść w skrzyni** zarówno żetony wykorzystane do wykonania akcji, jak i te, które udało ci się pozyskać w wyniku tej akcji. Żetony pozostają w skrzyni do momentu, w którym twoja sakiewka będzie pusta, a ty będziesz musiał dobrać kolejny żeton (lub żetony). W takiej sytuacji umieść wszystkie żetony ze skrzyni w swojej sakiewce.

Wszystkie żetony, które otrzymasz na początku gry oraz te, których użyjesz do wykonania akcji i pozyskasz w trakcie gry (wykonując akcje), są **twoją własnością**. Jedynie monety, którymi płacisz w trakcie gry, są zwracane do zasobów ogólnych. Pula monet jest niewyczerpywalna. **Monet nie umieszcza się ani w sakiewkach, ani na polach planowania**. Każdy gracz przechowuje posiadane monety obok swojej planszy akcji.

Wyjątkiem od tej reguły są **dobudówki do Targowiska**, które wymagają innego użycia monet. Aby móc wykonać akcję na dobudówce do Targowiska, **monety należy umieścić już w fazie Planowania na polu akcji tego kaflu**. W fazie Akcji nie wolno umieszczać monet na takich dobudówkach. Jeśli w fazie Akcji użyjesz dobudówki, odłóż monety do zasobów ogólnych. Jeśli nie użyjesz akcji dobudówki, monety możesz pozostawić na później lub wycofać je z pola akcji dobudówki do swoich zapasów, jak opisano w akapicie „Faza 1: Dobieranie”.

Podstawowe akcje, które wykonuje się na **Targowisku** lub w **Wiosce** (*przyjęcie zlecenia, zakup dobudówki lub wozu*) **nie wymagają od graczy umieszczenia monet na polu akcji**. Takie monety należy po prostu zwrócić do zasobów ogólnych podczas wykonywania akcji. Gracz musi posiadać monety w momencie wykonywania akcji, nie jest istotne, czy zdobył je wcześniej, czy w bieżącej rundzie.

Runda kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze spasują. Przed rozpoczęciem następnej rundy przygotujcie odpowiednio cały obszar gry (*zob. akapit „Faza 4: Nowa runda” na str. 10*).



Akcje podstawowe

Akcje podstawowe są dostępne dla każdego gracza i są widoczne na jego planszy akcji. Na większości terenów można wykonywać różne akcje. Ponieważ liczba pól akcji na każdym terenie jest ograniczona do 2 lub 3 pól, zazwyczaj nie będziecie mogli w jednej rundzie wykonać wszystkich możliwych akcji. Jeżeli przykładowo chcesz zbudować łódź w Przystani za 2 żetony drewna, to w tej samej rundzie nie będziesz mógł wymienić 2 żetonów ryb na 1 żeton kamienia (w Przystani dostępne są pola akcji tylko na 2 żetony). W grze dostępne są następujące akcje podstawowe:

Farma

- ▶ **Produkcja żywności:** zabierz z pól akcji przynajmniej 1 żeton alpaki i weź z zasobów ogólnych 1 żeton żywności za każdy żeton alpaki. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Produkcja wełny:** zabierz z pól akcji 1 żeton alpaki i 1 żeton żywności i weź z Farmy 1 żeton wełny. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Produkcja sukna:** zabierz z pól akcji 1 żeton wełny i 1 żeton żywności i weź z Farmy 1 żeton sukna. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.



Las

- ▶ **Produkcja drewna:** zabierz z pól akcji 2 żetony żywności i weź z Lasu 1 żeton drewna. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Handel kakao:** zabierz z pól akcji przynajmniej 1 żeton kakao i za każdy taki żeton weź albo 1 żeton żywności z zasobów ogólnych, albo 1 żeton sukna z Farmy, albo 1 żeton szkła z Targowiska. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.



Kopalnia

- ▶ **Produkcja kamienia:** zabierz z pól akcji 2 żetony żywności i weź z Kopalni 1 żeton kamienia. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Produkcja srebra:** zabierz z pól akcji 1 żeton rudy i 1 żeton żywności i weź z Kopalni 1 żeton srebra. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.



Przystań

- ▶ **Produkcja żywności:** zabierz z pól akcji 1 żeton ryby i 1 żeton żywności i weź z zasobów ogólnych 1 żeton żywności. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Wymiana na kamień:** zabierz z pól akcji 2 żetony ryb i weź z Kopalni 1 żeton kamienia. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Budowa łodzi:** zabierz z pól akcji 2 żetony drewna i weź z Przystani 1 dowolną kartę łodzi. Natychmiast otrzymujesz **jednorazowy** bonus określony na karcie (górną część karty). Weź właściwy towar z odpowiedniego terenu lub z zasobów ogólnych (żywność) i umieść go w skrzyni. Żetony zabrane z pól akcji także umieść w swojej skrzyni. Kartę łodzi połóż odkrytą obok swojej planszy akcji. Na końcu gry każda łódź warta jest 2 punkty.



Wioska

- ▶ **Budowa domu:** zabierz z pól akcji 2 żetony kamienia i weź z Wioski 1 dowolną kartę Domu. Z tą kartą zwiększysz wartość jednego rodzaju towaru (wskazanego na karcie) o 1 punkt zwycięstwa (zob. akapit „Podliczanie punktów” na str. 10). Umieść wszystkie żetony w swojej skrzyni. Kartę Domu połóż obok swojej planszy akcji. Na końcu gry każdy dom wart jest 4 punkty.
- ▶ **Składowanie towarów:** zabierz z pól akcji przynajmniej 1 żeton towaru (oprócz żywności) i umieść go w magazynie zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.



Zasady składowania towarów w magazynie

Towary, które umieszczasz w magazynie, muszą być przechowywane według określonych zasad:

- ▶ Umieść pierwszy żeton towaru na najniższej półce regału na skrajnym lewym polu (lewa część magazynu).
- ▶ Pierwszy umieszczony żeton na danej półce określa rodzaj towaru, jaki można na tej półce składować. Na danej półce możesz przechowywać tylko jeden rodzaj towaru. Jedynym wyjątkiem są żetony kukurydzy, które możesz składować na wszystkich półkach (patrz niżej).
- ▶ Kolejne żetony towarów dokładane do magazynu muszą być umieszczane na wyższych półkach, chyba że są to towary tego samego rodzaju, który już składowasz w magazynie, lub jest to kukurydza, którą można wykładać na wszystkich półkach. Jeśli posiadasz już dany towar, dołóż żeton na półkę z tym samym rodzajem towaru.
- ▶ Możesz jednocześnie składować towar na dowolnej liczbie półek (przestrzegając pozostałych zasad). Oznacza to, że nie musisz wypełniać całej półki, aby rozpocząć wykładanie towarów na kolejnych półkach.
- ▶ Jeżeli jednak masz w magazynie niewypełnioną półkę, na której znajduje się konkretny rodzaj towaru, to najpierw musisz ją w całości wypełnić tym towarem, a dopiero potem możesz rozpocząć składowanie towaru tego samego rodzaju na nowej półce.

- ▶ Jeżeli rozpoczniesz składowanie towarów na wszystkich półkach lewego regału, to kolejne towary należy wyklądać na półkach prawego regału, zaczynając od dolnej półki. Składowanie towarów na półce zawsze zaczyna się od skrajnego lewego pola półki.



- ▶ W magazynie nie można składować żywności.

Przykład: Piotr składowuje obecnie na pierwszej półce 2 żetony ryb, a na drugiej półce ma po 1 żetonie srebra i kukurydzy. Zaplanował wcześniej przeniesienie z Wioski 1 żetonu wełny i 2 żetonów ryb, aby przechować je w magazynie. Najpierw Piotr przenosi 1 żeton ryby i umieszcza go na pierwszej półce, dzięki czemu wypełnia półkę w całości. Teraz musi umieścić drugi żeton ryby. Ponieważ nie ma już miejsca na pierwszej półce, umieszcza żeton na trzeciej półce. Oznacza to, że na trzeciej półce będzie mógł przechowywać jedynie ryby (oraz kukurydzę). Następnie Piotr musi umieścić żeton wełny na czwartej półce. Mógłby też najpierw umieścić żeton wełny na trzeciej półce, potem pierwszy z dwóch żetonów ryby na pierwszej półce – wtedy rozpoczęłby wypełnianie czwartej półki od drugiego żetonu ryby.

Przechowywanie żetonów kukurydzy w magazynie objęte jest specjalnymi zasadami:

- ▶ Jeżeli zaczniesz wypełniać nową półkę od żetonu kukurydzy, to możesz na tej półce przechowywać wyłącznie żetony kukurydzy.
- ▶ Jeżeli pierwszym towarem składowanym na danej półce jest inny towar niż kukurydza, to możesz na niej przechowywać ten rodzaj towaru, a także kukurydzę. Kukurydza może zastąpić dowolny rodzaj towaru na wszystkich półkach. Na przykład, jeśli pierwszym towarem przechowywanym na danej półce jest srebro, to możesz na niej przechowywać zarówno srebro jak i kukurydzę.
- ▶ Kukurydzę musisz umieścić w magazynie natychmiast, gdy ją zdobędziesz.

Wyjątkiem jest posiadanie dobudówki, która pozwala przechowywać kukurydzę w tymczasowym magazynie.

- ▶ **Zakup wozu:** wydaj 1 monetę, aby wziąć z Wioski 1 wóz. Natychmiast umieść go obok jednego z pól akcji odpowiedzialnych za ruch. Możesz z niego od razu skorzystać. Wóz pozwala poruszyć pionek o 3 odcinki (*zamiast o 1 odcinek*) w ramach ruchu wymagającego użycia 1 żetonu żywności. Jeżeli zdecydujesz się skorzystać z wozu, przesun go w prawo (*w taki sam sposób, jak startowy wóz*), aby zaznaczyć, że w bieżącej rundzie nie możesz już z niego skorzystać. Żeton żywności odłóż do skrzyni. Możesz zakupić maksymalnie **jeden** wóz na rundę i możesz posiadać maksymalnie 4 wozy!

Targowisko

- ▶ **Handel towarami:** zabierz z pól akcji przynajmniej 1 żeton towaru i sprzedaj go po cenie określonej na Targowisku. Pobierz monety z zasobów ogólnych. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni. Nie można sprzedawać towarów nie mających żadnej wartości.

- ▶ **Zakup dobudówki:** weź jedną z dobudówek dostępnych obok toru dobudówek, wnieś wymaganą opłatę i dołącz kafel dobudówki do właściwego terenu na swojej planszy akcji. Wymagana opłata to suma kosztu określonego na kafelu dobudówki (lewy górny róg) i kosztu zakupu wyszczególnionego na torze dobudówek (każda pozycja na torze ma swój koszt, od 0 do 4). Nie musisz wcześniej umieszczać monet na polu Targowiska, aby dokonać zakupu. Zapłać w momencie zakupu, odrzucając odpowiednią liczbę monet ze swoich zapasów do zasobów ogólnych. W każdej rundzie możesz kupić tylko **jedną** dobudówkę.

Pamiętajcie: nie można posiadać więcej niż 1 dobudówki, która umożliwia dokładnie tę samą akcję (dotyczy to efektu działania, a nie terenu, do którego przynależy), ani dobudówki, która umożliwia tę samą akcję, co posiadany kafel profesji!

Przykład: drugi kafel od dołu kosztuje 3 monety (2 za kafel i 1 za koszt zakupu na torze).

- ▶ **Przyjęcie zlecenia:** wydaj 1 monetę, aby wziąć z Targowiska dowolną kartę Zlecenia. Kartę Zlecenia połóż odkrytą obok swojej planszy akcji. Aby wykonać tę akcję, nie musisz wcześniej umieszczać monet na polu Targowiska.

Pamiętajcie: każdy gracz może mieć przed sobą maksymalnie **jedno** niewypełnione zlecenie. Możesz pozyskać kolejne zlecenie tylko wtedy, gdy ukończysz poprzednie.

- ▶ **Dostawa towarów:** zabierz z pól akcji przynajmniej 1 żeton towaru wymagany do realizacji zlecenia i połóż ten żeton na właściwym, pustym polu niewypełnionego zlecenia. Nie musisz na raz dostarczać wszystkich towarów wymaganych do realizacji zlecenia. W pojedynczej akcji możesz dostarczyć więcej niż 1 żeton towaru.

Jeżeli dołożysz na kartę Zlecenia ostatni z wymaganych towarów, zlecenie jest ukończone. Weź z Traktu 1 żeton kukurydzy i natychmiast przenieś go do magazynu (*zob. akapit „Zasady składowania towarów w magazynie” na str. 8*). Żetony na zrealizowanych zleceniach pozostają na swoim miejscu do końca gry, nie bierze się ich pod uwagę podczas liczenia punktów za posiadane towary ani przy realizowaniu karty Misji.

Trakt

- ▶ **Rozbudowa traktu:** zabierz z pól akcji 1 żeton kamienia i 1 żeton drewna, po czym przesun swój znacznik na Trakcie o 1 pole w dół. Umieść wszystkie użyte i zdobyte żetony w swojej skrzyni.

Jeżeli rozbudujesz po raz pierwszy Trakt o 1 odcinek, zwiększa się twój limit dozwolonych pól planowania do 5. Oznacza to, że w fazie Dobierania kolejnej rundy, będziesz mógł użyć pól planowania oznaczonych cyframi od 1 do 5. Jeżeli rozbudujesz Trakt o kolejny odcinek, weź z płytki Traktu 1 żeton kukurydzy i natychmiast przenieś go do magazynu (*zob. akapit „Zasady składowania towarów w magazynie” na str. 8*) – nie zwiększasz limitu pól planowania. Wybudowanie każdego kolejnego odcinka Traktu zwiększa liczbę dostępnych pól planowania lub dostarcza kukurydzę.



Faza 4: Nowa runda

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy wykonać następujące czynności:

- ▶ Przesuńcie znaczniki wszystkich użytych wozów o jedno pole w lewo.
- ▶ Gracz, który jako pierwszy zaczął rundę, przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego osobie siedzącej po jego lewej stronie.
- ▶ Jeśli w bieżącej rundzie został kupiony choć jeden kafel dobudówki, przesuńcie wszystkie pozostałe kafle w dół toru dobudówek (w kierunku *bezpłatnego pola zakupu*). Następnie uzupełnijcie puste pole (lub pola) na górze toru dobudówek, odsłaniając 1 kafel z wierzchu stosu dobudówek za każde puste pole przy torze. Na początku każdej rundy zawsze dostępnych jest 5 dobudówek.
- ▶ Jeżeli w bieżącej rundzie nikt nie zdecydował się na zakup dobudówki, odłóżcie do pudełka kafel znajdujący się na samym dole toru dobudówek (czyli przy *bezpłatnym polu zakupu*). Pozostałe kafle przesuńcie w dół. Następnie uzupełnijcie puste pole na górze toru dobudówek o nowy kafel, odsłaniając kafel z wierzchu stosu dobudówek.

Koniec gry

Koniec gry zostaje zainicjowany w momencie, gdy skończą się wszystkie komponenty na co najmniej jednym terenie (np. w *Przystani nie ma już żetonów ryb i kart łodzi lub na Trakcie nie ma już żetonów kukurydzy*) I/LUB gdy wyczerpią się dobudówki w stosie i nie można w pełni uzupełnić toru dobudówek. W takim wypadku należy dokończyć bieżącą rundę i wykonać kolejną, ostatnią już rundę gry.

Jeśli któryś z graczy posiada dobudówkę, która pozwala na wykorzystanie jej akcji tuż przed końcowym podliczaniem punktów, należy to zrobić właśnie teraz. Następnie podliczcie punkty osobno dla każdego gracza.

Podliczanie punktów

Każdy gracz zbiera wszystkie żetony towarów, które posiada w swojej skrzyni, sakiewce, na polach planowania, polach akcji, kaflu profesji i na wszystkich zakupionych dobudówkach, po czym umieszcza je przed sobą odkryte. Żetony znajdujące się w magazynie muszą zostać na swoim miejscu, lecz uwzględnia się je przy podliczaniu punktów za posiadane towary. W punktacji końcowej nie uwzględnia się natomiast tych towarów, które znajdują się na kartach Zleceń.

Następnie gracze podliczają swoje punkty. Wyniki można zapisywać w notesie punktacji, który ułatwia zliczanie punktów. W pierwszej kolejności podlicza się punkty za posiadane **towary**. Za każdy żeton towaru gracz otrzymuje:

	0 punktów
	0 punktów
	1 punkt
	2 punkty
	3 punkty
	4 punkty



Każda posiadana **łódź** warta jest 2 punkty, a każdy wybudowany **dom** 4 punkty.

Następnie gracze dodają punkty za zrealizowane **karty Zleceń**. Punktują tylko ukończone zlecenia. Zlecenia, które nie zostały ukończone (brakuje choć jednego towaru), nie dają punktów, a leżące na ich kartach żetony nie są brane pod uwagę przy zliczaniu punktów za posiadane towary.

Dalej gracze podliczają premie za posiadane **domy**. Premia z karty Domu pozwala graczowi uzyskać 1 punkt więcej za każdy żeton towaru w tym samym rodzaju, co towar wskazany na karcie.

Na sam koniec gracze otrzymują punkty za **magazynowanie**. Za każdą w pełni zapełnioną półkę w magazynie gracz otrzymuje tyle punktów, ile wskazuje symbol na końcu tej półki.

Następnie każdy gracz sumuje zdobyte przez siebie punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał łącznie najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej monet. Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

Tryb z kartami „Misji”



Tryb rozgrywki z użyciem kart Misji nie jest obowiązkowy, ale daje graczom dodatkowe cele do realizacji w trakcie gry, za które mogą dostać dodatkowe punkty. W tym trybie rozgrywki każdy gracz będzie miał 2 karty Misji do wypełnienia. Za wypełnienie każdej z misji gracz otrzymuje punkty wskazane na danej karcie.

Po przygotowaniu do rozgrywki, a przed rozpoczęciem gry, potasujecie karty Misji. Każdy gracz otrzymuje 3 karty, po czym wybiera jedną misję, którą chce wypełnić, a jej kartę kładzie przed sobą zakrytą. Jedną z dwóch pozostałych kart przekazuje graczowi po swojej lewej, a drugą graczowi po prawej stronie. Dzięki temu każdy gracz (w rozgrywce na 3 lub więcej osób) otrzyma 2 karty od innych graczy. Następnie gracze wybierają jedną z dwóch otrzymanych kart, a drugą odkładają do pudełka. Obie wybrane karty Misji gracz kładzie przed sobą zakryte.

W grze 2 osobowej każdy gracz wybiera dla siebie jedną z 3 kart, po czym jedną z dwóch pozostałych kart przekazuje przeciwnikowi, a ostatnią odkłada do pudełka. W ten sposób każdy gracz wybiera jedną misję dla siebie i jedną dla przeciwnika.

Karty Misji należy trzymać przed sobą zakryte. Jeżeli misja zostanie ukończona, to jej kartę należy odkryć. Gracz może w każdej chwili obejrzeć swoje zakryte karty Misji.

Podczas podliczania punktów na koniec gry każdy gracz dodaje do swojego wyniku liczbę punktów wskazaną na karcie (lub kartach) ukończonej misji. Przy wypełnianiu warunków misji bierze się pod uwagę tylko te towary, za które można otrzymać punkty na końcu gry. Oznacza to, że żetony towarów znajdujące się na kartach Zleceń nie są brane pod uwagę.

Wskazówki przed pierwszą rozgrywką

W **Altiplano** macie do dyspozycji cały szereg akcji, a zwycięstwo można odnieść na wiele sposobów. Zebraliśmy dla was kilka najważniejszych wskazówek, które ułatwią wam pierwszą rozgrywkę.

- ▶ **Nie zapominajcie o żywności.** Każdy gracz zaczyna rozgrywkę z 1 lub 2 żetonami żywności. To dość mało, warto więc pamiętać, by z czasem wyprodukować więcej żywności (*np. z ryb lub alpaki*). Pamiętajcie, że żywność przydaje się zarówno do produkcji towarów jak i do przemieszczania się. Startowy wóz, który otrzymuje każdy gracz, pozwala na przesunięcie pionka tylko raz w ciągu rundy, co może dość znacząco ograniczać rozwój. Z drugiej strony nie warto też przesadzać z nadmierną produkcją żywności – poszukujcie złotego środka.
- ▶ **Wymieniajcie ryby.** Sprzedawcy ryb zazwyczaj krzątają się po Targowisku. Posiadając ryby, możecie zdobywać więcej żywności oraz wymieniać je na inne towary. W ramach akcji podstawowej można wymienić 2 żetony ryb na 1 żeton kamienia, jednakże dobudówki zwiększają dostępne opcje wymiany.
- ▶ **Magazynujcie we właściwym czasie.** Podczas pierwszej rozgrywki w **Altiplano** łatwo zlekceważyć znaczenie magazynu. Składowanie towarów jest istotne, bowiem zmniejsza liczbę żetonów w sakiewce, a dodatkowo wypełnia półki magazynu, przynosząc dodatkowe punkty na końcu gry. Jeśli zbierasz dużo towarów różnego typu, możesz zacząć składować go w magazynie, każdy towar odkładając na inną półkę. Im więcej półek w całości wypełnisz towarami, tym więcej otrzymasz punktów.
- ▶ **Korzystajcie z łodzi.** W **Altiplano** znajdziecie wiele towarów, ale nie do wszystkich będziecie mieli natychmiastowy dostęp. Na przykład bez alpaki nie wyprodukujecie wełny, a bez wełny nie uda wam się zdobyć sukna. Jednym z możliwych rozwiązań pozwalającym zdobyć bardziej różnorodne towary, jest posiadanie dobudówki, która pozwala produkować lub kupować surowce i towary. Innym rozwiązaniem jest posiadanie łodzi. W każdej łodzi znajduje się określony towar. Kupując kartę łodzi, warto zwracać uwagę nie tylko na wartość punktową danego towaru, który zapewnia dana karta, ale także na to, czy ten towar umożliwi ci pozyskanie innych towarów, których potrzebujesz. Żeton sukna jest wart 3 punkty, ale posiadając żeton wełny, możesz go użyć, aby znowu wyprodukować sukno. Tak samo możesz użyć żetonu alpaki do produkcji wełny, którą z kolei możesz wykorzystać do produkcji sukna.
- ▶ **Używajcie mądrze monet.** Monety nie dają na koniec gry żadnych punktów, dlatego nie ma sensu zbierać ich na zapas. Inwestujcie mądrze posiadany kapitał i kupujcie dobudówki, dzięki którym będziecie mogli zdobywać nowe towary (*za pieniądze*) bez konieczności używania żetonów z pół planowania. Dzięki tym dobudówkom monety dają możliwość wykonywania dodatkowych akcji. Po użyciu akcji na dobudówce, odłóż monety do zasobów ogólnych. Jeśli nie użyjesz akcji dobudówki, monety możesz pozostawić na później lub cofnąć z pola akcji dobudówki do swoich zasobów, jak opisano w akapicie „Faza 1: Dobieranie”.

Szczegółowy opis dobudówek

Na większości dobudówek znajduje się czarny symbol w lewym dolnym rogu kafła. Symbol informuje o tym, do którego z 7 głównych terenów należy dany kafel. Po jego zakupie kafel należy umieścić obok właściwego terenu, dokładając go do swojej planszy akcji. Akcją na takiej dobudówce można wykonać tylko wtedy, gdy pionek gracza znajduje się na tej samej płytce terenu. Kafle bez tego symbolu nie należą do żadnego z 7 terenów, kładzie się je obok swojej planszy akcji.



Otrzymujesz 1 żeton alpaki za 1 żeton żywności (*Farma*).



Otrzymujesz 1 żeton rudy za 1 żeton ryby (*Przystań*).



Otrzymujesz 1 żeton drewna za 1 żeton żywności (*Las*).



Otrzymujesz 1 żeton rudy za 1 żeton żywności (*Kopalnia*).



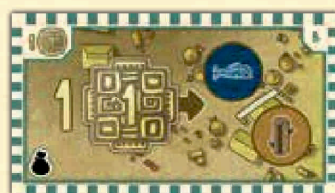
Otrzymujesz 1 żeton ryby za 1 żeton żywności (*Przystań*).



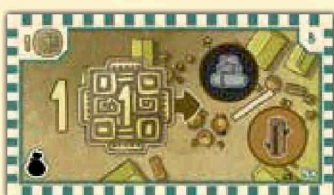
Zapłać 2 monety za 1 żeton kakao (*Targowisko*).



Zapłać 1 monetę za 1 żeton alpaki lub kamienia (*Targowisko*).



Zapłać 1 monetę za 1 żeton ryby lub drewna (*Targowisko*).



Zapłać 1 monetę za 1 żeton kamienia lub drewna (*Targowisko*).



Otrzymujesz 1 żeton rudy lub kamienia za 1 żeton żywności (*Kopalnia*).



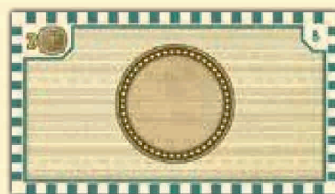
Otrzymujesz 1 żeton kakao za 2 żetony ryb (*Przystań*).



Otrzymujesz 1 żeton rudy lub kamienia, lub drewna za 1 żeton ryby (*Przystań*).



Otrzymujesz 1 żeton kakao za 2 żetony żywności (*Las*).



Podczas fazy Planowania połóż tutaj należący do ciebie dowolny żeton z pola planowania. W fazie akcji użyj tego żetonu do wykonania akcji na dowolnie wybranym terenie (*inaczej mówiąc, otrzymujesz dodatkowe pole akcji*).



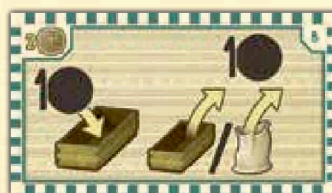
Otrzymujesz 1 żeton wełny za 1 żeton alpaki (*Farma*).



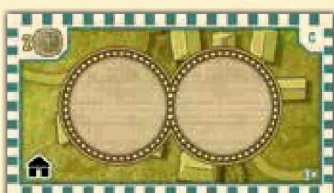
Otrzymujesz 1 żeton kakao za 1 żeton żywności (*Las*).



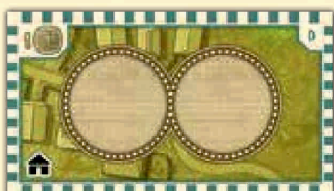
W fazie Planowania możesz umieścić 1 monetę na polu akcji odpowiedzialnym za ruch (zamiast 1 żetonu żywności). Jeżeli faktycznie skorzystasz z tego ruchu, odłóż monetę do zasobów ogólnych.



Pomiędzy fazą Dobierania a fazą Planowania weź 1 dowolny żeton z pola planowania i umieść go w swojej skrzyni. Następnie wylosuj 1 żeton z sakiewki lub wybierz 1 żeton spośród posiadanych żetonów w skrzyni. Nowo dobrany żeton umieść na wolnym polu planowania.



Te pola akcji powiększają Wioskę o 2 dodatkowe pola akcji.



Podczas fazy Planowania połóż tutaj należący do ciebie dowolny żeton z pola planowania. W fazie akcji użyj tego żetonu do wykonania akcji na dowolnie wybranym terenie (*inaczej mówiąc, otrzymujesz dodatkowe pole akcji*).



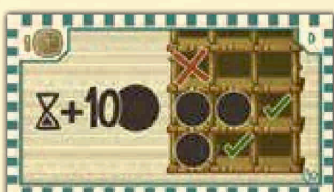
Otrzymujesz 1 żeton wełny lub kakao za 1 żeton ryby (*Przystań*).



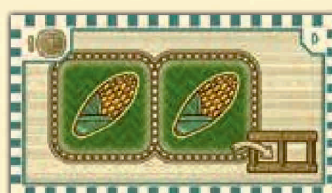
Zapłać 2 monety za 1 żeton wełny lub rudy (*Targowisko*).



Zapłać 3 monety za 1 żeton srebra lub szkła (*Targowisko*).



Wylosuj z sakiewki, tuż przed końcowym podliczaniem punktów, maksymalnie 10 żetonów towarów (jeżeli nie masz tylu w sakiewce, możesz ją uzupełnić żetonami ze skrzyni). Wylosowane towary możesz następnie umieścić w magazynie, lecz nie możesz za ich pomocą rozpoczynać składowania na nowych półkach. Możesz dostawiać je do już rozpoczętych półek zgodnie z zasadami składowania towarów w magazynie.



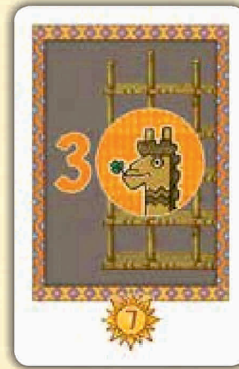
W fazie Akcji, gdy zdobędziesz żeton kukurydzy, możesz go natychmiast umieścić w tym magazynie tymczasowym (zamiast w magazynie). Później, w ramach swojej akcji, możesz wysłać 1 lub 2 żetony kukurydzy do magazynu na stałe (zob. *akapit „Zasady składowania towarów w magazynie” na str. 8*).

Szczegółowy opis kart Misji

Wszystkie karty Misji określają minimalne warunki, które muszą zostać spełnione lub przekroczone, by otrzymać wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.



Zrealizuj 3 zlecenia.



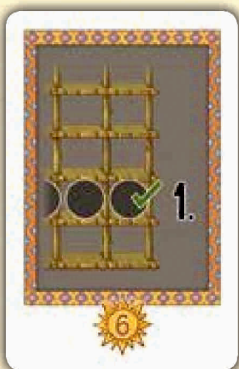
Zgromadź w magazynie 3 alpaki.



Zgromadź w magazynie 7 typów towarów.



Zgromadź w magazynie 20 towarów.



Wypełnij półkę w magazynie jako pierwszy.



Wypełnij 4 półki w magazynie bez użycia kukurydzy.



Posiadaj na koniec gry po 3 żetony srebra i sukna (nie uwzględniając żetonów na kartach Zleceń).



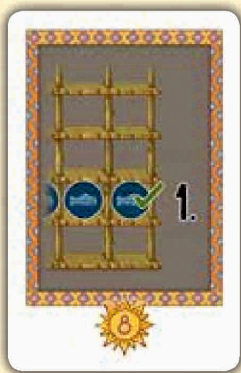
Posiadaj na koniec gry 4 żetony szkła (nie uwzględniając żetonów na kartach Zleceń).



Wypełnij 3 półki w magazynie.



Zgromadź w magazynie 5 żetonów kukurydzy.



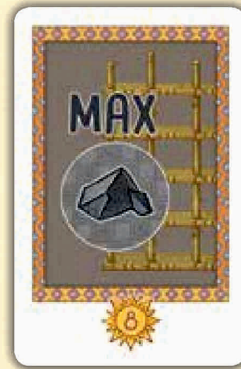
Wypełnij rybami 1 półkę w magazynie jako pierwszy (bez użycia kukurydzy).



Wybuduj 3 łódzie.



Wybuduj 3 domy.



Posiadaj na koniec gry najwięcej żetonów rudy spośród wszystkich graczy (nie uwzględniając żetonów na kartach Zleceń).



Zgromadź w magazynie 4 żetony kakao.



Zrealizuj 1 zlecenie, wybuduj 1 łódź i 1 dom.



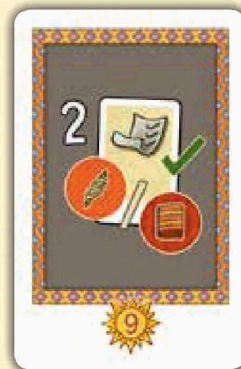
Zrealizuj zlecenie jako pierwszy.



Wybuduj dom jako pierwszy.



Posiadaj na koniec gry najwięcej żetonów kamienia spośród wszystkich graczy (nie uwzględniając żetonów na kartach Zleceń).



Zrealizuj 2 zlecenia, które wymagają wełny lub sukna.

UWAGA: jeśli na karcie Misji jest napisane „posiadaj na koniec gry X żetonów” określonego towaru, to żeton może znajdować się w magazynie gracza, w sakiewce, w skrzyni, na polach planowania lub polach akcji. Nie liczą się tylko te żetony, które znajdują się na kartach Zleceń.



Autor: Reiner Stockhausen
Ilustracje: Klemens Franz | atelier198
Rozwój gry: dlp games, Stefan Malz
Układ graficzny: Andrea Kattinig | atelier198
Polskie tłumaczenie: Jan Marcinkowski
z **gamesub** z www.GameSub.pl
Redakcja i korekta: Viola Kijowska, Anna Mann



dlp games

WYDAWCA W POLSCE:

Wydawnictwo Baldar
Agnieszka Krzywicka

ul. Królowej Bony 13/1
80-034 Gdańsk

www.baldar.pl
wydawnictwo@baldar.pl