

ALTIPLANO

PODRÓŻNIK



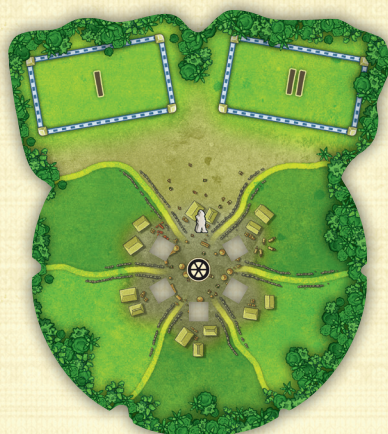
Wprowadzenie

Na wyżynach Ameryki Południowej pojawił się podróżnik. Zaplanuj swoje ruchy tak, aby go spotkać. Dzięki niemu zyskasz patenty, które sprawiają, że staniesz się bardziej przedsiębiorczy. Wymieniaj w punkcie handlowym towary na drogocenne opale i przygotuj się na nadchodzące wydarzenia.

Dodatek „Podróżnik” sprawia, że planowanie ruchów odgrywa znacznie ważniejszą rolę, a dostęp do zasobów jest bardziej interaktywny. Wykupienie patentów od podróżnika otworzy zupełnie nowe możliwości, które umożliwią powiększenie Twojego majątku, a nieprzewidziane zdarzenia wymogą na Tobie spontaniczne decyzje, które będą miały wpływ na weryfikację śmiałych planów.

Dążenie do sukcesu na tym jałowym terenie będzie zupełnie nowym wyzwaniem!

Zawartość gry



płytki Punkt handlowy



5 dobudówek podróżnika dla każdego z graczy



biały pionek podróżnika



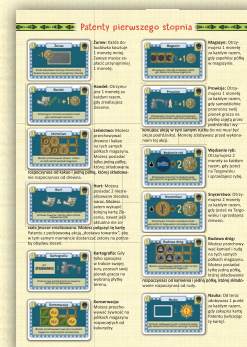
5 drewnianych znaczników w kolorach graczy



36 znaczników punktów (11x1, 11x2, 14x5)



1 notes punktacji



5 kart pomocy

66 kart, w tym:



1 karta Domu



1 karta Łodzi



5 kart Zleceń



1 karta Misji



37 kart Zdarzeń (6xA, 6xB, 3xC, 6xD, 16xE)



21 kart Patentów (12 kart pierwszego stopnia, 9 kart drugiego stopnia)

Przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry, uwzględniając następujące modyfikacje:

- ▶ Dodajcie nową kartę Domu do 10 kart Domów z podstawowej wersji gry, tak aby w rozgrywce brało udział 11 kart Domów.
- ▶ Dodajcie nową kartę Łodzi do 10 kart Łodzi z podstawowej wersji gry, tak aby w rozgrywce brało udział 11 kart Łodzi.
- ▶ Potasujcie 5 nowych kart Zleceń z kartami Zleceń z podstawowej wersji gry. Wciąż obowiązuje zasada, że w rozgrywce bierze udział 10 lub 12 kart Zleceń, w zależności od liczby graczy.
- ▶ Posortujcie karty Zdarzeń według liter na ich rewersie (od A do E), tworząc z nich oddzielne zestawy. Każdy zestaw potasujcie, a następnie uformujcie z nich jeden wspólny zakryty stos w następujący sposób: połóżcie wszystkie karty z zestawu E na spodzie stosu, na nim ułóżcie 3 losowe karty z zestawu D, 3 losowe karty z zestawu C, następnie 3 losowe karty z zestawu B, a na samej górze utworzonego stosu połóżcie 3 losowe karty z zestawu A. Wszystkie pozostałe karty Zdarzeń odłóżcie do pudełka, nie patrząc na treść odkładanych kart.

Rozgrywka z samymi Zdarzeniami

Jeżeli chcecie, możecie włączyć do gry tylko karty Zdarzeń, pomijając postać podróżnika. Gdy zdecydujecie się na taki wariant, weźcie z pudełka z dodatkiem wyłącznie karty Zdarzeń, znaczniki punktów oraz nową kartę Domu i Łodzi, a także nowe karty Zleceń.

- ▶ Potasujcie nową kartę Misji z kartami Misji z podstawowej wersji gry.
- ▶ Umieście Punkt handlowy pośrodku koła stworzonego z 7 płytek terenów. Stwórzcie odkryty stos kart Patentów pierwszego stopnia oraz osobny, zakryty stos, kart Patentów drugiego stopnia.

W każdym momencie gry

Każdy gracz może w dowolnej chwili sprawdzić, jakie karty Patentów znajdują się w Punkcie handlowym. Ponadto gracze mogą w dowolnej chwili przeliczyć, ile kart Zdarzeń zostało już odkrytych.

Punkt handlowy jest podzielony na 6 oddzielnych stref handlowych - po jednej dla każdego z maksymalnie 5 graczy. Ostatnia strefa jest neutralna. Każdy gracz otrzymuje drewniany znacznik w wybranym kolorze odpowiadającym kolorowi gracza i umieszcza go na jednym z pól Punktu handlowego. Dzięki temu każdy gracz będzie miał „własną” strefę handlową.



Punkt handlowy nigdy nie jest zajmowany przez pionki poszczególnych graczy lub pionek podróżnika. Wszelkie ruchy pionków zawsze odbywają się w ramach koła złożonego z 7 płytek terenów z podstawowej wersji gry.

- ▶ Umieście pionek podróżnika na Trakcie.
- ▶ Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy i dobudówkę podróżnika, którą należy umieścić nad swoją planszą akcji.
- ▶ Umieście znaczniki punktów i opale obok płytek terenów, tak aby każdy miał do nich swobodny dostęp.

Znaczniki punktów i opale są nieograniczone

Jeżeli podczas rozgrywki zabraknie znaczników punktów lub opali, zastąpcie je czymś innym (np. elementami z innej gry).

Krótką rozgrywka

Jeżeli chcecie wybrać krótszą wersję rozgrywki, możecie zdecydować się na dowolny z wariantów - zarówno z podróżnikiem jak i bez niego.

W skróconej wersji gry każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę na piątym polu Traktu i otrzymuje dodatkowo 1 żeton żywności, prócz żetonów towarów przedstawionych na kaflach profesji.

Z zestawu E wykorzystajcie tylko 3 losowe karty Zdarzeń. Koniec gry następuje najpóźniej pod koniec rundy, w której odsłonicie ostatnią z 15 kart Zdarzeń. W takim przypadku należy dokończyć rundę i zakończyć grę.

Ponadto w fazie 4. Nowa runda, zawsze (o ile jest to możliwe) usuwajcie kafel znajdujący się na samym dole toru dobudówek (czyli przy bezpłatnym polu zakupu), nawet jeżeli w danej rundzie zostały zakupione inne dobudówki.

Przebieg rozgrywki

Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry z następującymi różnicami: przebieg gry jest uzupełniony o dodatkową fazę na początku każdej rundy. Fazę 1. Dobieranie poprzedza

- ▶ Faza 0. Zdarzenie (kartę Zdarzenia rozpatruje się natychmiast, jeżeli jej opis na to wskazuje).

Zasady pozostałych faz są rozbudowane częściowo.

Faza 0: Zdarzenie

Gracz rozpoczynający bierze wierzchnią kartę Zdarzenia i kładzie ją awerssem do góry na odkrytym stosie kart odrzuconych. Jeżeli karta Zdarzenia posiada symbol ⚡, zdarzenie jest rozpatrywane tylko raz (*zazwyczaj natychmiast*). Jeżeli zdarzenie dotyczy wszystkich graczy, rozpatruje się je po kolei, poczynsz od gracza rozpoczynającego.

Jeśli karta Zdarzenia nie posiada symbolu, zdarzenie ma wpływ na wszystkich graczy na czas aktualnej rundy.

Niektóre karty Zdarzeń posiadają oznaczenie wskazujące na to, że określone towary należy przenieść z zasobów ogólnych do neutralnej strefy Punktu handlowego. W innym wypadku karta Zdarzenia może wskazywać, że od tej pory można zdobywać również karty Patentów drugiego stopnia. Zasady te mają zastosowanie tylko wtedy, gdy w Waszej rozgrywce uczestniczy podróżnik. Jeżeli w zapasach ogólnych nie ma towarów wymaganych przez kartę Zdarzenia, nic się nie dzieje.

Faza 1: Dobieranie


Przed samym dobieraniem żetonów z sakiewki możesz zwrócić do swoich zapasów dowolną liczbę monet z pół akcji kart Patentów. Możesz też wycofać na pola planowania żetony, które wcześniej umieściłeś na polach akcji kart Patentów i polach akcji dobudówki podróżnika.

Faza 2: Planowanie

Podczas fazy Planowania możesz przenosić żetony towarów z pół planowania na pola akcji dobudówki podróżnika i pola akcji kart Patentów. Ponadto możesz umieścić monety na polach akcji kart Patentów.

Podobnie jak w podstawowej wersji gry, gdy wszyscy gracze zadeklarują zakończenie planowania, nie można już przemieszczać żetonów pomiędzy polami akcji.

Faza 3: Akcje

Jeżeli chcesz wykonać jedną z podstawowych akcji podróżnika lub skorzystać z karty Patentu z symbolem , Twój pionek musi stać na tej samej płytce terenu, na której stoi pionek podróżnika.

Podczas fazy Akcji nie możesz dokładać na kartę Patentu dodatkowych monet.

Jeżeli to możliwe dobudówka z podstawowej wersji gry, może być również użyta do wykonania akcji, która wykorzystuje dobudówkę podróżnika.

Podstawowe akcje podróżnika

Akcje podstawowe, które są dostępne dla wszystkich graczy, przedstawione są na dobudówce podróżnika.

- ▶ **Nabycie opali:** zabierz z pół akcji przynajmniej 1 żeton towaru. Za każdy żeton weź 1 opal z zasobów ogólnych. Umieść wszystkie użyte żetony w swojej skrzyni.
- ▶ **Uzyskanie kart Patentów:** weź wybraną kartę Patentu od podróżnika i opłać jej koszt żetonem towaru właściwej kategorii. Kartę Patentu połóż odkrytą obok swojej planszy akcji. Koszt karty Patentu jest przedstawiony w prawym górnym rogu karty. Będzie to albo 1 żeton zwykłego towaru (również żeton żywności), albo 1 żeton jednego z 6 cenniejszych towarów (*przedstawionych w dolnym rzędzie dobudówki podróżnika*).



Przenieś towary z jednego pola akcji dobudówki podróżnika do Twojej strefy Punktu handlowego.


Ważne:


W każdej rundzie możesz uzyskać tylko jedną kartę Patentu.

Żetony użyte do uzyskania karty Patentu zawsze umieszczaj w swojej strefie Punktu handlowego.

Nie należy przenosić tych żetonów do skrzyni lub zasobów ogólnych.

Na początku gry dostępne są wyłącznie karty Patentów pierwszego stopnia, więc karty Patentów drugiego stopnia są wtedy zakryte. Jedna z kart Zdarzeń zestawu C odblokowuje możliwość uzyskiwania Patentów drugiego stopnia.

Karty Patentów bez symbolu  oferują stałe premie właścicielowi Patentu i można je rozpatrywać natychmiast.

Karty Patentów z symbolem  są akcjami, które właściciel Patentu może wykonać, korzystając z podróznika. Na polach akcji kart Patentów żetony towarów lub monety należy umieścić w trakcie fazy Planowania. Tak przygotowane karty Patentów możesz zagrać w fazie Akcji, jeżeli Twój pionek stoi na terenie, na którym znajduje się pionek podróznika.

Podobnie jak w podstawowej wersji gry, po wykonaniu akcji umieść w skrzyni zarówno żetony użyte do wykonania akcji jak i te, które udało Ci się pozyskać w wyniku akcji. Monety zwróć do zasobów ogólnych.

- **Kupowanie towarów:** kup 1 żeton towaru z Punktu handlowego (*nie ze swojej strefy*) za liczbę opali wskazaną na dobudówce podróznika (*1 lub 2 opale*). Kupując towar, weź ze swoich zasobów właściwą liczbę opali i zwróć je do zasobów ogólnych. Zakup towaru jest jedną akcją. W trakcie jednej rundy możesz zakupić dowolną liczbę żetonów towarów.

Ważne:

Nie możesz kupować od podróznika towarów pochodzących z Twojej strefy Punktu handlowego.

Możesz jednak kupować towary z pozostałych stref handlowych (w tym neutralnej).

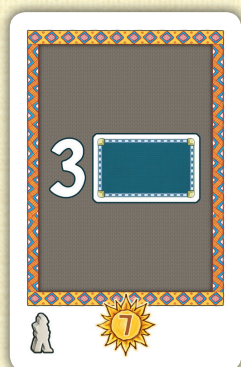
Faza 4: Nowa runda

Na koniec każdej rundy przesuńcie pionek podróznika w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara na taką płytkę terenu, która nie jest zajęta przez pionek innego gracza.

Podliczanie punktów

Każdy gracz otrzymuje znacznik 1 punktu za każde 2 posiadane opale. Jeden opal nie ma żadnej wartości. Podliczcie wszystkie uzyskane znaczniki punktów i zapiszcie wynik w odpowiedniej rubryce notesu punktacji. Wraz z pozostałymi punktami zsumujcie wynik końcowy.

Szczegółowy opis misji



Na koniec gry, gdy posiadasz przynajmniej 3 karty Patentów, otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Szczegółowy opis Zdarzeń

Zestaw A



Każdy gracz otrzymuje 2 monety.
(Podróżnik: umieść 1 żeton żywności w neutralnej strefie Punktu handlowego)



Każdy gracz może kupić 1 wóz za 1 monetę. W tej rundzie można także kupić 1 wóz w rezultacie akcji wykonywanej w Wiosce.
(Podróżnik: umieść 1 żeton kamienia w neutralnej strefie Punktu handlowego)



Każda dobudówka kosztuje 1 monetę mniej. Zawsze musisz zapłacić przynajmniej 1 monetę.
(Podróżnik: umieść 1 żeton ryby w neutralnej strefie Punktu handlowego)



Ryby i drewno mogą być sprzedawane na Targowisku. Każdy sprzedany żeton daje 1 monetę.
(Podróżnik: umieść 1 żeton alpaki w neutralnej strefie Punktu handlowego)



Każdy gracz może za darmo wziąć 1 żeton żywności z zasobów ogólnych. Tak uzyskany żeton należy umieścić w swojej skrzyni.
(Podróżnik: umieść 1 żeton wełny w neutralnej strefie Punktu handlowego)



Jeżeli zakupicie dobudówkę, przesuniecie natychmiast pozostałe dobudówki w dół, tak aby zapełnić lukę. Nie uzupełniajcie zestawu dobudówek.
(Podróżnik: umieść 1 żeton rudy w neutralnej strefie Punktu handlowego)

Zestaw B



Odłóżcie do pudełka dobudówkę znajdującą się na samym dole toru dobudówek, przesuniecie wszystkie dobudówki w dół i uzupełnijcie lukę.



Każdy gracz, który nie ma monet, zdobywa 1 punkt.



Każdy gracz może użyć 1 dodatkowego pola planowania, zatem losuje z sakiewki 1 dodatkowy żeton towaru (maksymalnie 8).



Każdy gracz może przejść o 1 pole w dół Traktu. Jeżeli skutkuje to otrzymaniem kukurydzy, należy ją natychmiast umieścić w magazynie lub użyć do realizacji zlecenia.



Każdy gracz może jednorazowo kupić 1 żeton drewna za 1 monetę. Żeton drewna należy umieścić w swojej skrzyni. Tę akcję można wykonać nawet wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby żetonów drewna dla wszystkich graczy.



Każdy gracz może jednorazowo kupić 1 żeton kamienia za 1 monetę. Żeton kamienia należy umieścić w swojej skrzyni. Tę akcję można wykonać nawet wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby żetonów kamienia dla wszystkich graczy.

Zestaw C



Każdy gracz może użyć 1 dodatkowego pola planowania, zatem losuje z sakiewki 1 dodatkowy żeton (maksymalnie 8).



Każdy ruch niewymagający wózka (zakupionego za żywność, monety lub szkło) pozwala przenieść pionek gracza o maksymalnie 2 odcinki.



Każdy gracz otrzymuje 1 monetę. (Podróżnik: Odwróćcie karty Patentów drugiego stopnia awerssem do góry. Od teraz gracze mogą kupować karty Patentów obydwu stopni).

Zestaw D



Każdy gracz otrzymuje 1 monetę za każdą wypełnioną półkę w magazynie. (Podróżnik: umieść 1 żeton szkła w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może dwukrotnie kupić 1 punkt za 1 monetę. (Podróżnik: umieść 1 żeton wełny w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może jednorazowo kupić 1 żeton wełny za 1 monetę. Żeton wełny należy umieścić w swojej skrzyni. Tę akcję można wykonać nawet wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby żetonów wełny dla wszystkich graczy. (Podróżnik: umieść 1 żeton rudy w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może jednorazowo kupić 1 żeton rudy za 1 monetę. Żeton rudy należy umieścić w swojej skrzyni. Tę akcję można wykonać nawet wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby żetonów rudy dla wszystkich graczy. (Podróżnik: umieść 1 żeton kakao w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może jednorazowo kupić 1 żeton alpaki za 1 monetę. Żeton alpaki należy umieścić w swojej skrzyni. Tę akcję można wykonać nawet wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby żetonów alpaki dla wszystkich graczy.

(Podróżnik: umieść 1 żeton drewna w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może natychmiast przenieść swój pionek na wybraną płytkę terenu.

(Podróżnik: umieść 1 żeton srebra w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może przemieścić 1 kukurydzą wewnątrz magazynu. Kukurydzą można wykorzystać jako zamiennik dla innych towarów, jeżeli gracz przynosi żeton z półki wypełnionej wyłącznie kukurydzą lub z nieukończonej półki zawierającej tylko kukurydzą. Przemieszczanej kukurydzy nie można umieszczać na pustej półce ani przynosić kukurydzy będącej ostatnim towarem na danej półce.

(Podróżnik: umieść 1 żeton alpaki w neutralnej strefie Punktu handlowego).



Każdy gracz może przed fazą Planowania przenieść z pola planowania 1 towar na kartę Zlecenia lub do magazynu, a następnie wylosować nowy towar z sakiewki. Jeżeli w efekcie dostawy gracz zrealizuje Zlecenie i otrzyma za to 1 kukurydzą, należy ją natychmiast umieścić w magazynie lub użyć do realizacji Zlecenia. Uwaga: jeżeli posiadasz dobudówkę, która pozwala Ci umieścić w skrzyni żeton z pola planowania i dociągnąć nowy żeton z sakiewki, użyj akcji dobudówki, zanim wykonasz to zdarzenie.



Każdy gracz może wylosować 3 żetony towarów ze swojej sakiewki i zmagazynować wylosowane dobra zgodnie z zasadami składowania towarów. Gracze nie mogą jednak rozpoczynać składowania towaru na nowych półkach, mogą jedynie uzupełniać te półki, na których już są jakieś towary. Schowajcie z powrotem do sakiewek żetony towarów, których nie możecie lub nie wolno przechowywać w magazynie.



Każdy gracz, który zdezaktywuje na czas tej rundy swój darmowy wóz, otrzymuje 2 punkty. Gracze, którzy się na to zdecydują, muszą natychmiast przesunąć jego znacznik w prawo.



Każdy gracz może oddać 1 żeton żywności w zamian za 2 punkty. Żywność można wziąć z sakiewki, skrzyni, planszy akcji, dobudówki podróżnika, zwykłej dobudówki lub z kart Patentów (nie można jednak jej wziąć z karty Zlecenia lub magazynu). Następnie gracz zwraca pobraną żywność do zasobów ogólnych.



Każdy gracz, który przed fazą Planowania odłoży do swojej skrzyni dowolny towar z pola planowania, otrzymuje 2 monety. Uwaga: jeżeli posiadasz dobudówkę, która pozwala Ci umieścić w skrzyni żeton z pola planowania i dociągnąć nowy żeton z sakiewki, użyj akcji dobudówki, zanim wykonasz to zdarzenie.



Każdy gracz, który zrezygnuje i nie użyje 1 pola planowania, otrzymuje 2 punkty. W takim przypadku losujecie z sakiewki o jeden żeton mniej (lub odrzucacie do skrzyni jeden żeton pozostawiony na polu akcji w poprzedniej rundzie).



Każdy gracz, który zrzeknie się jednej dobudówki z zestawu B, C lub D, otrzymuje 2 punkty. Nie można w ten sposób pozbyć się dobudówek z zestawu A. Towary umieszczone na usuwanej dobudówce należy zwrócić do swojej skrzyni, monety wracają do zasobów gracza, a kukurydzą należy umieścić w magazynie.



Każdy gracz może przenieść na wybrane pola akcji dowolną liczbę towarów już umieszczonych w poprzedniej rundzie na innych polach akcji (*nie można przenosić żetonów na pola planowania*) lub odłożyć wybrane towary z pól akcji do swojej skrzyni.



Każdy gracz, który odda do Wioski jeden ze swoich wozów, otrzymuje 2 punkty. Nie można oddać do wioski darmowego, pierwszego wozu.



Usuńcie z gry 1 losową kartę Zleceń z Targowiska. Jeżeli nie ma już dostępnych kart Zleceń, nic się nie dzieje. (*Podróżnik: umieść 1 żeton kamienia w neutralnej strefie Punktu handlowego*).



Usuńcie z gry 1 losową kartę Domu z Wioski. Jeżeli nie ma już dostępnych kart Domów, nic się nie dzieje. (*Podróżnik: umieść 1 żeton drewna w neutralnej strefie Punktu handlowego*).



Każdy gracz może przenieść całą zawartość swojej skrzyni do sakiewki. (*Podróżnik: umieść 1 żeton wełny w neutralnej strefie Punktu handlowego*).



Każdy gracz może natychmiast wylosować 1 dodatkowy żeton towaru z sakiewki i umieścić go na wybranym polu akcji lub odłożyć go z powrotem do sakiewki.



Każdy gracz, który nie ma monet, otrzymuje 2 monety.



Gracze, którzy posiadają najmniej żetonów kukurydzy w magazynie, otrzymują po 2 punkty.



Twórcy gry

Autorzy: Louis & Stefan Malz, Reiner Stockhausen

Ilustracje: Klemens Franz / Atelier 198

Redakcja: dlp games, Louis & Stefan Malz

Projekt graficzny: atelier 198

Tłumaczenie: Jan Marcinkowski

Skład wersji polskiej: Łukasz Kempniński

Redakcja i korekta polskiego wydania:

Wydawnictwo Baldar

Podziękowania dla Michała Solana



Wydawca w Polsce:

Wydawnictwo Baldar

Agnieszka Krzywicka

ul. Królowej Bony 13/1

80-034 Gdańsk

www.baldar.pl

wydawnictwo@baldar.pl