

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games

Introduction et objectif du jeu

Vous vous trouvez dans les hautes terres d'Amérique du Sud, quelque part entre les hautes montagnes boliviennes et péruviennes. À une altitude de plus de 3000 mètres les conditions de vie sont difficiles pour les gens qui veulent exploiter la rare végétation pour leurs besoins propres. Les habitants génèrent des richesses croissantes en pêchant dans le lac Titicaca, en exploitant du minerai, en élevant des alpagas et en échangeant les marchandises qui sont produites à partir de ces ressources. Mais attention : les ressources sont limitées et certaines s'épuisent à un moment donné, de sorte que vous aurez besoin de construire de nouvelles installations de production suffisamment tôt pour passer à d'autres sources de revenus, telles que la culture du cacao. De nouveaux sites de production sont construits. Et il ne faut pas négliger non plus la construction de routes, car elles sont nécessaires pour accélérer le développement. De plus, vous devez construire un entrepôt, afin de pouvoir surmonter les temps difficiles qui sont fréquents dans cette région inhospitalière. Si vous faites preuve de flexibilité en vous adaptant aux conditions du jeu, vous obtiendrez certainement le rendement le plus élevé à la fin !



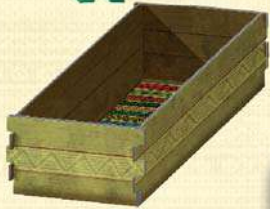
Contenu

7 tuiles Lieu



5 marqueurs
(1 par couleur)

5 figurines
(1 par couleur)



5 conteneurs
(1 par couleur)



1 figurine de premier joueur

15 chariots

1 piste d'extension

56 cartes, divisées en :

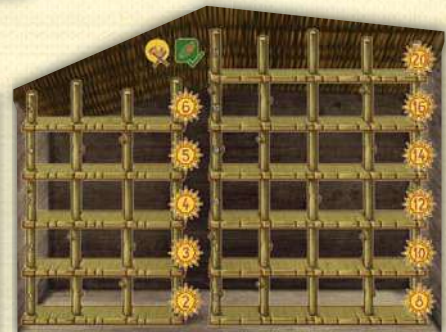


10 cartes maison 10 cartes bateau 16 cartes commande 20 cartes mission

7 tuiles Rôle



5 plateaux d'action



5 entrepôts



28 extensions

209 tuiles Marchandises, divisées en :



36×nourriture 25×maïs 20×bois 20×pierre 15×minerai
15×éttoffe 15×laine 15×argent 12×poisson 12×verre

12×alpaga 12×cacaø



5 sacs en tissu



1 bloc de feuilles de score



5 aides « aperçus des PV »

Mise en place du jeu

Placez aléatoirement les **7 tuiles Lieu** (village, marché, route, port, ferme, mine et forêt) de sorte que chaque lieu soit adjacent à 2 autres et qu'ils forment un cercle ; c'est l'aire de jeu. Pendant la partie, vous allez voyager avec votre figurine d'un lieu à l'autre.

Placez les marchandises, les chariots et les cartes sur les lieux. Le tableau suivant indique le nombre d'éléments nécessaire :



Nombre de joueurs	Nourriture	Maïs	Bois, pierre	Minerai, argent, étoffe, laine	Alpaga, poisson, verre, cacao	Chariots	Commandes
2	36x	12x	12x	8x	7x	6x	10x
3	36x	17x	15x	12x	9x	9x	10x
4	36x	22x	18x	14x	11x	12x	12x
5	36x	25x	20x	15x	12x	15x	12x

Remettez dans la boîte de jeu les marchandises et les chariots en trop. Mélangez les cartes commande, puis au hasard, retirez-en 6 (à 2 ou 3 joueurs) ou 4 cartes (à 4 ou 5 joueurs) du jeu.

Placez les objets suivants directement sur les lieux :

Marché : les tuiles verre et les cartes commande



Ferme : les tuiles alpaga, les tuiles laine et les tuiles étoffe



Mine : les tuiles pierre, minerai et argent



Placez les tuiles nourriture et toutes les pièces au centre de l'aire de jeu afin qu'elles soient facilement accessibles à tous les joueurs.

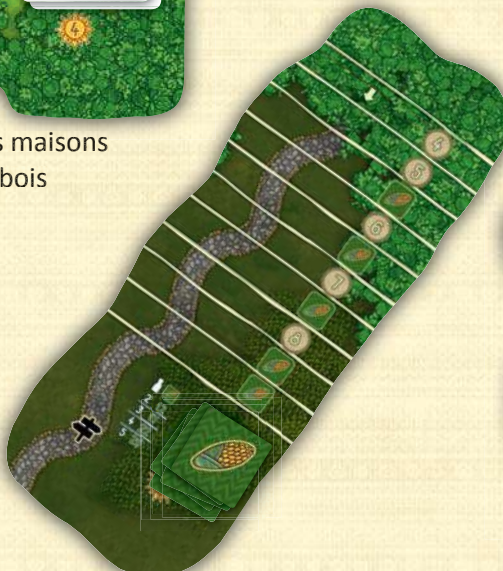
Forêt : les tuiles bois et cacao



Village : les cartes maisons et les chariots en bois



Route : les tuiles maïs



Port : les tuiles poisson et les cartes de bateau

Les tuiles et Les cartes sont Limitées. Les pièces ne Le sont pas

Lorsque des tuiles ou des cartes d'un type ont toutes été utilisées, elles ne sont pas remplacées. En principe, les actions qui vous permettent d'acquérir ces tuiles ou ces cartes peuvent encore être effectuées même si elles sont épuisées (*même si cela n'a pas vraiment d'intérêt*). Dans un tel cas, vous n'obtiendrez pas la tuile ou la carte correspondante. Les pièces de monnaie, elles, sont illimitées – si elles sont épuisées, vous pouvez les remplacer par d'autres d'éléments.

Placez également **la piste d'extension** sur la table.

Pour commencer, retirez du jeu **les extensions inutiles**.

- ▶ Les tuiles marquées « 5+ » restent en jeu avec 5 joueurs seulement ;
- ▶ Les tuiles marquées « 4+ » restent en jeu avec au moins 4 joueurs ;
- ▶ Les tuiles marquées « 3+ » restent en jeu avec au moins 3 joueurs.

Ensuite, séparez les extensions qui restent en jeu en fonction de leur dos, A, B, C et D, et mélangez chaque pile.

Disposez-les en une pile face cachée de la manière suivante :

- ▶ Tout en bas, la pile de tuiles avec D au dos ;
- ▶ Au-dessus de D, les tuiles de la catégorie C ;
- ▶ puis sur les C, celles de la catégorie B ;
- ▶ et tout en haut, les tuiles A.

Puis, révéléz les 5 premières tuiles de cette pile et ajoutez-les à droite de la piste d'extension, l'une après l'autre, en commençant par l'espace du bas.



À tout moment.

Les joueurs peuvent vérifier, à tout moment, quelles sont les commandes, les bateaux et les maisons actuellement sur les lieux ou chez les autres joueurs. Ils peuvent compter le nombre de tuiles de marchandises restantes dans la réserve et combien d'extensions sont encore dans la pile – cependant, cela doit se faire sans révéler les extensions ou changer leur ordre. De plus, un joueur peut vérifier à tout moment les marchandises qui se trouvent dans son sac et dans son conteneur.

Chaque joueur choisit une couleur et prend

- ▶ 1 plateau d'action
- ▶ 1 entrepôt
- ▶ 1 figurine
- ▶ 1 marqueur
- ▶ 1 conteneur
- ▶ 1 chariot (*depuis le village*)
- ▶ 1 sac en étoffe



Placez votre marqueur sur la case en haut de la route. Placez votre chariot sur la case chariot en haut de votre plateau d'action.

Le plus jeune joueur prend **la figurine de premier joueur**.



Mélangez **les tuiles rôle** et posez-les face cachée. En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche une tuile rôle. Les rôles permettent aux joueurs d'effectuer une action spécifique ; de plus, les tuiles indiquent les ressources supplémentaires avec lesquelles chaque joueur commence.

Affectation des rôles

Une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec le jeu, il est recommandé de modifier l'assignation des rôles. Dans ce cas, les tuiles de rôle sont disposées face visible. En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur, dans le sens anti-horaire, choisit un des rôles encore disponibles – le premier joueur est le dernier à choisir.

Prenez les tuiles de marchandises indiquées sur votre tuile de rôle à partir des emplacements appropriés et les tuiles nourriture et pièces de monnaie de la réserve. Mettez les tuiles dans votre sac en étoffe. (Pour faire simple, vous pouvez également les placer directement sur les cases Planification au bas de votre plateau d'action ; dans ce cas, la phase 1 est omise lors de la première manche). Placez les pièces à côté de votre plateau d'action.



Maintenant La partie peut commencer !

Déroulement de La partie

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est divisée en quatre phases :

- Phase 1 :** Pioche (*tuiles du sac*)
- Phase 2 :** Planification (*et placer des tuiles sur les cases d'action*)
- Phase 3 :** Actions (*à réaliser à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés*)
- Phase 4 :** Nouvelle manche (*préparation*)



La partie se termine par une manche finale complète, dès que l'offre des extensions ne peut plus être complétée et/ou qu'un lieu soit épuisé, c'est-à-dire si toutes les cartes, tous les chariots et/ou toutes les tuiles de marchandises qui s'y trouvaient ont été achetés. Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Phase 1 : Pioche

Tous les joueurs piochent simultanément des tuiles de leur sac et, pour le moment, les placent sur les cases de planification de leur plateau d'action. Au début, vous ne pouvez occuper que les cases de planification 1 à 4 (*et plus tard, d'autres cases grâce à la construction de routes*). Cela signifie que vous pouvez piocher seulement autant de tuiles que vous avez de cases inoccupées disponibles. Si, par exemple, la case de planification 1 est occupée (*si la tuile n'a pas été déplacée sur une case d'action lors du tour précédent*), vous ne pouvez pas piocher plus de trois tuiles et les utiliser pour occuper les cases 2 à 4. Sinon, vous pouvez aussi remettre des tuiles déjà placées sur des cases d'action sur les cases de planification ; vous devez faire ceci **avant de piocher** des tuiles de votre sac. Vous ne devez jamais occuper plus que le nombre maximum autorisé de cases de planification.

Exemple : Steven peut occuper un maximum de 4 cases de planification. D'abord, il déplace 1 poisson du port vers la case de planification 1. Ensuite, il pioche 3 autres tuiles de son sac et les met sur les cases de planification 2 à 4.



Important: Vous ne devez jamais retirer les tuiles de votre entrepôt ou de vos commandes pour les remettre sur les cases de planification !

Vous pouvez remettre des pièces de monnaie dans votre propre réserve que vous avez placées sur les extensions ou les espaces d'action de déplacement lors des manches précédentes – mais toujours avant de piocher des tuiles de votre sac. Si vous n'avez pas assez de tuiles dans votre sac pour occuper toutes les cases de planification autorisées, vous videz les tuiles de votre conteneur dans votre sac lorsque celui-ci est vide (*toutes les tuiles utilisées ainsi que celles nouvellement acquises sont d'abord conservées dans le conteneur*). Si, même après cela, il y a toujours moins de tuiles dans le sac qu'il n'en faut pour piocher et placer sur les cases de planification, alors ces cases de planification restent vides pour cette manche.

Phase 2: Planification

Ensuite, tous les joueurs planifient **simultanément** leurs actions. Pour ce faire, vous déplacez les tuiles de vos cases de planification vers des cases d'action sur votre plateau d'action et/ou sur vos tuiles de rôle et extensions. Chaque case action ne peut contenir qu'une tuile. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les tuiles de vos cases de planification, vous pouvez aussi y conserver des tuiles. Cela implique, cependant, que vous limiterez la pioche de tuiles lors de la prochaine manche. Néanmoins, dans certaines circonstances, il peut être judicieux de laisser des tuiles sur les cases de planification et d'accepter de piocher moins de tuiles plus tard.

La plupart des lieux vous permettront différentes actions. Ces lieux ne précisent pas quelles tuiles placer – mais cela doit être des tuiles qui permettraient principalement d'y réaliser une action. Afin de pouvoir réaliser une des actions permises plus tard (phase 3), ces tuiles doivent précisément se trouver sur le lieu que vous voulez utiliser pour réaliser l'action.

Exemple: la ferme vous permet d'utiliser la combinaison alpaga et nourriture pour produire 1 laine.

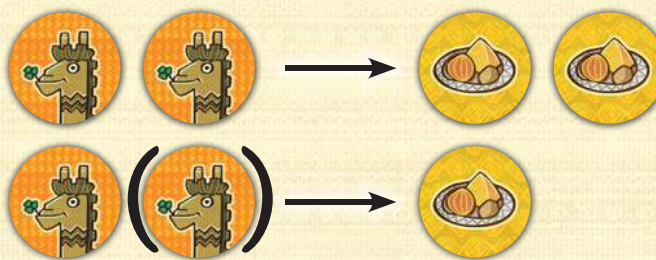
Pour produire 1 laine, il faut d'abord placer cette combinaison dans la ferme.



Vous pouvez plutôt y placer 1 alpaga pour produire 1 nourriture.



Et vous pourriez aussi y placer 2 alpagas ; afin d'y produire 2 aliments ou, par exemple, produire 1 aliment et laisser le deuxième alpaga sur la case.



Les **tuiles rôle** et **extensions** font intervenir des actions supplémentaires. Ces actions supplémentaires nécessitent normalement 1 ou plusieurs tuiles spécifiques comme indiqué. Vous devez placer exactement les tuiles mentionnées afin de pouvoir réaliser l'action plus tard.

Ce faisant, vous ne pouvez pas déplacer les tuiles qui ont été placées lors d'une manche précédente. Mais vous pouvez continuer à déplacer de nouvelles tuiles (*c'est-à-dire des tuiles que vous prenez sur les cases de planification*) d'une case à l'autre pendant la phase de planification jusqu'à ce que tous les joueurs aient annoncé que leur planification est terminée. Par la suite, les tuiles ne peuvent plus être déplacées (*pas même lors de manches ultérieures*) – à l'exception des tuiles remises en place pendant la phase 1, comme décrit précédemment.

Le premier joueur à annoncer que sa planification est terminée, devient le « premier joueur » les autres joueurs suivent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient annoncé qu'ils ont terminé leur planification. Une fois que vous avez annoncé la fin de votre planification, vous ne pouvez plus déplacer vos tuiles.

La phase d'action peut maintenant commencer.

Phase 3: Actions

Les joueurs, à leur tour et dans le sens horaire, réalisent des actions. En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur réalise une action ; puis le joueur suivant joue son tour et réalise une action (*à moins qu'il ne passe*) et ainsi de suite. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Quand un joueur passe, il ne peut plus réaliser d'action dans la manche en cours. Vous pouvez réaliser vos actions dans n'importe quel ordre. Votre figurine doit toujours se trouver à l'endroit où l'action est rattachée. Si vous voulez réaliser une action dans le village, par exemple, votre figurine doit être sur la tuile du village. Avant votre toute première action de la partie, vous pouvez placer votre figurine sur n'importe quel lieu (*le chariot n'est pas nécessaire pour cela*).

Plus tard dans le jeu, vous pouvez déplacer votre propre figurine avant et/ou après l'une de vos actions :

Déplacement

Pour se déplacer entre deux lieux, chaque joueur a 1 chariot pour débiter. Vous pouvez utiliser ce chariot gratuitement une fois par manche. Il vous permet de parcourir jusqu'à 3 déplacements, chacun d'un lieu à un autre lieu adjacent ; de cette façon, vous pouvez atteindre n'importe quel endroit. Si vous voyagez avec un chariot, vous le déplacez vers la droite pour montrer que vous l'utilisez. En plus de ce chariot, vous pouvez faire plus de déplacements avec votre figurine en plaçant 1 nourriture pour chaque déplacement sur les lieux. Cela vous permet de vous rendre à un lieu adjacent – c'est-à-dire de ne vous déplacer que d'un déplacement dans n'importe quelle direction. Si c'est le cas, vous prenez la nourriture des cases d'action de déplacement et vous la mettez dans votre conteneur. Si vous avez acquis des chariots supplémentaires, vous pouvez utiliser ces chariots plus 1 nourriture chacun pour parcourir jusqu'à 3 déplacements.

Le déplacement n'est pas considéré comme une action en soi. Avant et/ou après votre action, vous pouvez déplacer votre figurine sur un autre lieu et, ce faisant, utiliser plusieurs actions de déplacement.

Les différents déplacements (avec et sans chariot) peuvent être effectués dans n'importe quel ordre. Il n'est pas obligatoire de réaliser des actions. Vous pouvez préparer des actions, c'est-à-dire placer des tuiles qui vous permettraient d'exécuter une action, mais vous les laissez en place pour exécuter l'action éventuellement lors d'une manche ultérieure.

Vous pouvez également combiner différentes actions sur un même lieu, si c'est possible. Dans le village, par exemple, vous pouvez construire une maison et poser une tuile dans l'entrepôt. Il s'agit cependant de deux actions distinctes.

Lors de la réalisation d'une action, vous placez les tuiles dont vous avez besoin pour la réaliser ainsi que toutes les tuiles que vous avez pu gagner par cette action dans votre propre conteneur. Ces tuiles seront mises dans le sac seulement quand vous devez piocher des tuiles et que de dernier est vide.

Toutes les tuiles restent en votre possession – celles que vous utilisez pour effectuer une action ainsi que toutes celles que vous gagnez à travers une action. Seules les pièces de monnaie sont utilisées et remises dans la réserve générale. Cependant, les pièces de monnaie sont toujours disponibles gratuitement, ce qui signifie que vous n'avez pas besoin de les mettre dans le sac en étoffe ou sur les cases de planification, mais vous les gardez à côté de votre plateau d'action.

Sur les extensions du marché, vous devez mettre les pièces sur les cases monnaies concernées lors de la phase de planification afin de pouvoir réaliser l'action plus tard. Pendant la phase d'action, vous ne pouvez plus y placer de pièces.

Pour les actions de base au marché ou dans le village (acquérir une commande, acheter une extension ou acheter un chariot), néanmoins, vous ne placez pas de pièces sur une case d'action, mais vous les remettez simplement dans la réserve générale lors de la réalisation de l'action. Pour cela, vous pouvez même utiliser les pièces que vous avez acquises lors de la manche en cours.

Quand tous les joueurs ont passé, la manche est terminée. Avant le début de la prochaine manche, quelques préparatifs sont nécessaires (*voir « Phase 4 »*).



Les actions de base

Les actions de base sont accessibles à tous et indiquées sur les plateaux d'action. Dans la plupart des lieux, vous pouvez réaliser différentes actions. Seules les tuiles placées sur les lieux respectifs du plateau des actions peuvent être utilisées. Comme le nombre de cases d'action dans les lieux est de 2 ou 3, vous ne pouvez généralement pas exécuter toutes les actions possibles en même temps. Si, par exemple, vous voulez construire un bateau pour 2 bois au port, vous ne pouvez pas y échanger 2 poissons pour 1 pierre dans la même manche.

Les actions de base suivantes sont disponibles :

Ferme 🐄

- ▶ **Produire de la nourriture** : prenez 1 ou plusieurs alpagas des cases d'action et obtenez 1 nourriture venant de la réserve par alpaga. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Produire de la laine** : Prenez 1 alpaga et 1 nourriture dans les cases d'action et obtenez 1 laine de la ferme. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Fabriquer une étoffe** : Prenez 1 laine et 1 nourriture dans les cases d'action et obtenez 1 étoffe de la ferme. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.



Forêt 🌳

- ▶ **Produire du bois** : prenez 2 nourritures dans les cases d'action et obtenez 1 bois de la forêt. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Commerce du cacao** : Prenez 1 ou plusieurs tuiles cacao des cases d'action et obtenez par cacao 1 nourriture de la réserve, 1 étoffe de la ferme ou 1 verre du marché. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.



Mine ⚒️

- ▶ **Produire de la pierre** : prenez 2 nourritures des cases d'action et obtenez 1 pierre de la mine. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Produire de l'argent** : prenez 1 minerai et 1 nourriture des cases d'action et obtenez 1 argent de la mine. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.



Port ⚓

- ▶ **Produire de la nourriture** : prenez 1 poisson et 1 nourriture des cases d'action et obtenez 1 nourriture supplémentaire de la réserve. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Obtenez de la pierre** : prenez 2 poissons des cases d'action et obtenez 1 pierre de la mine. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur.
- ▶ **Construire un bateau** : prenez 2 bois des cases d'action et obtenez 1 carte bateau de votre choix au port ; le bateau vaut 2 points et vous obtenez immédiatement la marchandise indiquée du lieu approprié (une seule fois). Placez toutes les tuiles dans votre conteneur et le bateau face visible à côté de votre plateau d'action.



Village 🏠

- ▶ **Construire une maison** : prenez 2 pierres des cases d'action et obtenez 1 carte de maison de votre choix du village ; la maison vaut 4 points et augmente la valeur d'un type de marchandise de 1 pour vous (voir « Décompte des points »). Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur et la maison face visible à côté de votre plateau d'action.
- ▶ **Stocker des marchandises** : prenez 1 ou plusieurs marchandises (sauf la nourriture) des cases d'action et placez-les dans votre entrepôt selon les règles suivantes :



Stockage Les tuiles marchandises qui sont placées dans l'entrepôt doivent être stockées de la manière suivante :

- ▶ Placez la 1^{ère} tuile de marchandises à gauche dans la rangée inférieure du dépôt de gauche.
- ▶ La 1^{ère} tuile d'une rangée détermine quel type de bien est stocké sur cette rangée. Vous ne pouvez y stocker que des biens de ce type. L'exception est le maïs ; il peut être placé dans n'importe quelle rangée (voir ci-après).
- ▶ Toutes les autres tuiles de marchandises doivent être placées dans la rangée supérieure suivante – à moins qu'il ne s'agisse du même type de produit ou du maïs.
- ▶ Vous pouvez commencer n'importe quel nombre de rangées. Cela signifie que vous n'avez pas besoin de compléter une rangée avant d'en commencer une nouvelle.
- ▶ Vous ne pouvez jamais commencer une rangée avec des tuiles de marchandises s'il y a encore des rangées incomplètes du même type de marchandises.

▶ Dès que vous avez commencé toutes les rangées du dépôt de gauche, vous continuez avec la rangée inférieure du dépôt de droite.

▶ Les tuiles nourriture ne peuvent jamais être placées dans l'entrepôt.



Exemple: Clarence possède 2 poissons dans la rangée 1 et 1 argent et 1 maïs dans la rangée 2. Il veut prendre 1 laine et 2 poissons du village pour les stocker dans son entrepôt. Tout d'abord, Clarence place 1 poisson ; ainsi, il complète la rangée 1. Par conséquent, il doit placer le 2^e poisson sur la rangée 3, où il peut maintenant ne placer que du poisson (et du maïs). Il doit ensuite placer la laine dans la rangée 4. Au lieu de cela, il aurait aussi pu stocker la laine dans la rangée 3 d'abord, puis le poisson (première ligne 1 et ensuite commencer la rangée 4 avec le deuxième poisson).

Des règles spéciales s'appliquent au maïs :

▶ Si le maïs est la 1^{ère} marchandise que vous placez dans une nouvelle rangée, vous ne pouvez y récolter que du maïs, c'est-à-dire que vous devez continuer à placer du maïs dans cette rangée jusqu'à ce que la rangée soit terminée.

▶ Si vous avez déjà commencé des rangées avec d'autres marchandises, lorsque vous obtenez votre 1^{ère} tuile de maïs, vous pouvez ajouter du maïs à l'une de ces lignes. Dans chaque rangée, le maïs peut remplacer la tuile requise. Dans une rangée d'argent, par exemple, vous pouvez placer de l'argent ou du maïs.

▶ Vous devez toujours stocker le maïs dès que vous le recevez – à moins que vous n'ayez l'extension qui vous permet de le stocker provisoirement.

▶ **Acheter un chariot** : dépensez 1 pièce, prenez 1 chariot du village et placez-le immédiatement à côté d'une des cases d'action de déplacement. Vous pouvez l'utiliser immédiatement. Un chariot vous permet de faire jusqu'à 3 déplacements (au lieu d'un seul) lors d'un déplacement (qui nécessite 1 nourriture). Si vous utilisez un chariot, vous le déplacez vers la droite (de la même manière que le chariot du haut), pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé dans la manche en cours. Vous ne pouvez acquérir qu'un seul chariot par manche et en posséder au maximum 4 !

Marché

▶ **Vendre des marchandises** : prenez 1 ou plusieurs tuiles de marchandises des cases d'action et vendez-les au prix indiqué sur la tuile du marché. Obtenez les pièces de monnaie de la réserve. Placez toutes les tuiles dans votre conteneur. Les marchandises sans prix ne peuvent pas être vendues.

▶ **Acheter une extension** : Prenez une des extensions visibles sur la piste d'extension, payez le prix d'achat et ajoutez la carte au lieu correspondant de votre plateau d'action. Le prix d'achat de l'extension est le total du prix indiqué sur la tuile plus les coûts supplémentaires indiqués sur la piste d'extension. À cet effet, les pièces ne doivent pas être mises sur le marché au préalable. Vous ne pouvez pas acquérir plus d'une extension par manche.

Important : Vous ne pouvez pas avoir deux fois la même extension ni acquérir l'extension avec la même action que votre tuile rôle !

Exemple: la tuile du deuxième niveau coûte 3 pièces (2 pour la carte et 1 pour la position sur la piste d'extension)



▶ **Acquérir une commande** : dépensez 1 pièce, prenez une carte de votre choix du marché et placez-la face visible à côté de votre plateau d'action. Les pièces dépensées ne doivent pas être mises sur le marché au préalable.

▶ **Important** : Vous ne pouvez pas avoir plus d'une commande non réalisée devant vous. Vous ne pouvez acquérir une nouvelle commande que lorsque vous avez terminé la précédente.

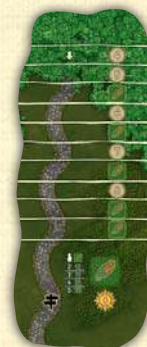
▶ **Livrer des marchandises** : prenez 1 ou plusieurs tuiles marchandises requises pour votre commande à partir des cases d'action et placez-les sur les cases vides correspondantes de votre commande visible en cours. Vous n'avez pas à livrer toutes les marchandises nécessaires pour compléter la commande en une seule fois.

Lorsque vous complétez une commande en livrant la marchandise finale demandée, vous obtenez 1 maïs de la route et vous le stockez immédiatement dans l'entrepôt (voir « Stockage »). Les marchandises restent sur la commande.

Route

▶ **Construction de route** : prenez 1 pierre et 1 bois des cases d'action et déplacez votre marqueur sur le lieu case «Route» de 1 emplacement vers le bas. Mettez toutes les tuiles dans votre conteneur. En construisant la première route, vous augmentez le nombre de cases de planification à 5, ce qui signifie qu'à partir du prochain tour, vous pouvez utiliser les cases de planification 1 à 5 dans la phase 1.

Lorsque vous construisez la deuxième route, vous obtenez 1 maïs de la route et vous le stockez immédiatement dans l'entrepôt (voir « Stockage »). La construction de routes supplémentaires augmente le nombre de vos cases de planification ou vous donne du maïs.



Phase 4: Nouvelle manche

Avant le début de la prochaine manche, il y a quelques petites choses à faire :

- ▶ Le premier joueur passe la figurine de premier joueur à son voisin de gauche.
- ▶ Tous les chariots utilisés sont déplacés vers la gauche.
- ▶ Si au moins une extension a été acquise, on glisse les tuiles vers le bas (*vers la case sans coût supplémentaire*). Ensuite, la piste d'extension est complétée avec des nouvelles tuiles de la pile.
- ▶ Si aucune extension n'a été acquise, la tuile du bas de la piste d'extension (*emplacement sans coût supplémentaire*) est retirée du jeu. Les autres tuiles sont déplacées vers le bas. La case du haut est réapprovisionnée avec une nouvelle tuile de la pile.

Fin de La partie

La fin de la partie est déclenchée dès que toutes les tuiles et cartes d'au moins un lieu sont épuisées (*par exemple, il ne reste plus de poissons ni de bateaux au port, ou plus de maïs sur la route*) et/ou une case vide de la piste d'extension ne peut plus être réapprovisionnée. Si cela se produit, la manche en cours est terminée et une dernière manche complète est jouée. Ensuite, on s'occupe des éventuelles extensions spéciales qui impliqueraient du stockage.

Après cela, les joueurs procèdent au décompte final des points.

Décompte final des points

Tout d'abord, chaque joueur prend toutes les tuiles de marchandises de son conteneur, de son sac en étoffe, des cases de planification et des cases d'action de son plateau d'action, de sa tuile rôle et de toutes les extensions et il les place face visible devant lui. Les tuiles dans l'entrepôt restent là où elles sont, mais elles sont incluses dans le décompte des points. Seules les marchandises sur les commandes ne sont jamais incluses dans le décompte des points.

Maintenant, les joueurs comptabilisent leurs points et les notent sur la feuille de score afin de déterminer qui est le grand vainqueur. Tout d'abord, les marchandises sont notées. Pour chacune de ses tuiles de marchandises, un joueur reçoit :

		0 points	
			0 points
			1 point
		2 points	
		3 points	
	4 points		



Pour chacun de ses bateaux, un joueur obtient 2 points, pour chacune de ses maisons 4 points.

Ensuite, les joueurs additionnent les points de leurs commandes terminées. Les commandes non réalisées ne sont pas prises en compte, et les marchandises s'y trouvant ne sont pas prises en compte non plus.

Après cela, les joueurs gagnent les bonus de leurs éventuelles maisons. Pour chaque sorte de marchandise pour laquelle un joueur reçoit un bonus grâce à une carte de maison, il marque 1 point pour chacune des tuiles marchandises de cette sorte qu'il possède (*aussi dans l'entrepôt, mais pas sur les commandes*).

Enfin, les joueurs obtiennent des points de stockage. Pour chaque ligne complétée dans son propre entrepôt, le joueur marque le nombre de points indiqué en bout de ligne.

Chaque joueur fait le total de ses points. Le joueur qui a pu accumuler le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ex æquo avec le plus d'argent gagne.

Extension : « Missions »



Dans cette extension, chaque joueur reçoit en plus 2 missions qu'il va essayer de réaliser. S'il réussit une ou les deux missions, il gagne le nombre de points indiqué sur la carte correspondante.

Une fois tous les préparatifs terminés et avant le début de la partie, les cartes mission sont mélangées.

Chaque joueur reçoit 3 cartes. Il choisit une mission qu'il aimerait accomplir et la pose face cachée devant lui. Puis il passe l'une des deux cartes restantes à son voisin gauche et l'autre à son voisin de droite. De cette façon, chaque joueur reçoit 2 cartes de ses voisins. Il choisit l'une de ces deux cartes et retire l'autre carte du jeu.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur choisit 1 des 3 cartes et donne 1 carte à son adversaire. La troisième carte est retirée du jeu. Ainsi, chaque joueur choisit 1 mission pour lui-même et une autre pour son adversaire.

Les cartes mission restent en place, face cachée, jusqu'à ce qu'elles soient terminées, puis elles sont révélées. Chacun peut à tout moment regarder ses propres missions face cachée.

À la fin de la partie, lors du décompte des points, chaque joueur marque les points indiqués sur la (les) carte(s) pour les missions qu'il a réalisées.

Seules les marchandises qui ont été marquées sont considérées comme collectées, c'est-à-dire pas les marchandises sur les commandes.

Conseils avant La première partie

Dans **Altiplano**, il y a beaucoup d'actions possibles et il y a de nombreuses façons d'atteindre le but fixé. Voici quelques conseils pour vous aider à démarrer :

- ▶ **N'oubliez pas la nourriture.** Chaque joueur commence avec 1 ou 2 nourritures. C'est peu pour une partie entière et par conséquent vous devez essayer de produire plus de nourriture (en utilisant du poisson ou de l'alpaga), puisque la nourriture est nécessaire non seulement pour toutes les productions mais aussi pour le déplacement. Cela peut être pénible si vous ne pouvez déplacer votre figurine qu'une seule fois par manche. Cependant, une trop grande quantité de nourriture n'est pas bonne non plus, vous devez donc trouver le juste équilibre.
- ▶ **Échangez du poisson.** Les poissonniers s'affairent au marché. Avec le poisson, vous pouvez non seulement obtenir de la nourriture mais aussi échanger des marchandises. Comme action de base, vous ne pouvez échanger que 2 poissons contre 1 pierre, mais il y a quelques extensions d'échange intéressantes disponibles dans le jeu.
- ▶ **Stockez au bon moment.** Quand vous jouez la première partie d'Altiplano, vous pourriez sous-estimer l'entrepôt. Le stockage des marchandises n'est pas seulement important pour réduire la quantité de tuiles dans votre sac, mais aussi pour compléter les rangées et marquer des points. Si, par exemple, vous collectez plusieurs marchandises différentes pour commencer, vous pouvez commencer plusieurs rangées et ensuite vous pouvez compléter les plus rentables et marquer de nombreux points pour celles-ci.
- ▶ **Pensez aux bateaux comme alternative.** Dans Altiplano, il y a beaucoup de marchandises, mais vous n'avez pas un accès immédiat à toutes. Sans alpaga, par exemple, on ne peut pas avoir de la laine, et sans laine, on ne peut pas avoir d'étoffe. Il existe de nombreuses tuiles d'extension qui vous permettent de produire ou d'acheter des ressources durant le jeu. Une autre option concerne les bateaux. Chaque bateau est accompagné d'une certaine marchandise. Vous ne devez pas seulement prêter attention à la valeur de la marchandise, mais aussi l'accès que vous donne la marchandise obtenue : une tuile d'étoffe, par exemple, vaut 3 points ; mais vous pouvez utiliser une tuile de laine pour produire à nouveau une tuile d'étoffe ou une tuile d'alpaga pour produire de la laine et ensuite utiliser la laine pour produire une tuile d'étoffe.
- ▶ **Utilisez intelligemment l'argent.** L'argent ne rapporte aucun point à la fin. Il est donc inutile d'accumuler des pièces. Si vous obtenez une extension de marché, vous pouvez y obtenir des marchandises – à condition de gagner suffisamment de pièces – sans avoir à utiliser des tuiles des cases de planification pour elles. Les pièces vous donnent ainsi des possibilités d'actions supplémentaires.

Remerciements

dip remercie tous les playtesters, plus spécialement Andreas Butz, Ines Winkler, Oliver Westphal, Nils Schürmann, Kay Wähnert, Markus Angenendt, Dirk Horster, Sylvia Grigoriou, Nikolas Grigoriou.

Explications des extensions

	<p>Recevez 1 alpaga pour 1 nourriture (<i>ferme</i>).</p>		<p>Recevez 1 minerais pour 1 poisson (<i>port</i>).</p>
	<p>Recevez 1 bois pour 1 nourriture (<i>forêt</i>).</p>		<p>Recevez 1 minerais pour 1 nourriture (<i>mine</i>).</p>
	<p>Recevez 1 poisson pour 1 nourriture (<i>port</i>).</p>		<p>Dépensez 2 pièces pour 1 cacao (<i>marché</i>).</p>
	<p>Dépensez 1 pièce pour 1 alpaga ou 1 pierre (<i>marché</i>).</p>		<p>Dépensez 1 pièce pour 1 poisson ou 1 bois (<i>marché</i>).</p>
	<p>Dépensez 1 pièce pour 1 pierre ou 1 bois (<i>marché</i>).</p>		<p>Recevez 1 pierre ou 1 minerais pour 1 nourriture (<i>mine</i>).</p>
	<p>Recevez 1 cacao pour 2 poissons (<i>port</i>).</p>		<p>Recevez 1 minerais ou 1 pierre ou 1 bois pour 1 poisson (<i>port</i>).</p>
	<p>Recevez 1 cacao pour 2 nourritures (<i>forêt</i>).</p>		<p>Pendant la phase de planification, placez n'importe quelle tuile ici ; vous pouvez l'utiliser plus tard pour une action sur le lieu de votre choix.</p>



Recevez 1 laine pour 1 alpaga (*ferme*).



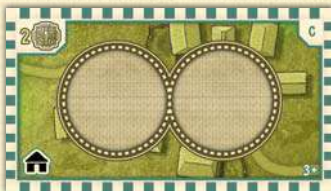
Recevez 1 cacao pour 1 nourriture (*forêt*).



Pendant la phase 2, vous pouvez choisir de mettre 1 pièce (*au lieu de 1 nourriture*) sur les cases d'action de déplacement. Si vous utilisez ensuite le déplacement, vous mettez la pièce dans la réserve générale.



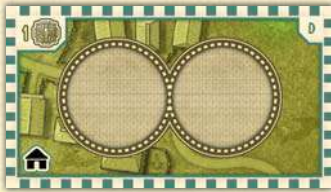
Entre la phase 1 et la phase 2, mettez 1 tuile de votre choix venant de vos cases de planification dans votre container. Puis, soit vous piochez 1 tuile de votre sac, soit vous prenez 1 tuile de votre conteneur. Placez la sur l'une des cases de planification.



Ces cases d'action prolongent le village de 2 cases d'action supplémentaires.



Pendant la phase de planification, placez n'importe quelle tuile ici ; vous pouvez l'utiliser plus tard pour une action sur le lieu de votre choix.



Recevez 1 laine ou 1 cacao pour 1 poisson (*port*).



Dépensez 2 pièces pour 1 laine ou 1 minerai (*marché*).



Dépensez 3 pièces pour 1 argent ou 1 verre (*marché*).



Avant le décompte des points, piochez jusqu'à 10 marchandises du sac (*si nécessaire, réapprovisionnez le sac à partir du conteneur*). Vous pouvez maintenant stocker ces marchandises - cependant, vous ne pouvez pas lancer de nouvelles rangées dans l'entrepôt mais n'ajoutez ces marchandises qu'aux rangées déjà commencées avec des marchandises appropriées.



Dans la phase 3, vous pouvez mettre jusqu'à 2 maïs en stockage provisoire ici dès que vous recevez le maïs. Par la suite, vous pouvez - à titre d'action - stocker en permanence 1 ou 2 maïs à partir d'ici (*voir «Stockage»*).

Explications des cartes mission

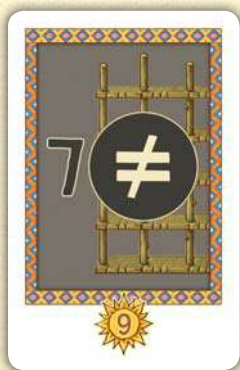
Toutes les cartes mission indiquent des conditions minimales ; vous pouvez également les dépasser.



Réalisez 3 commandes.



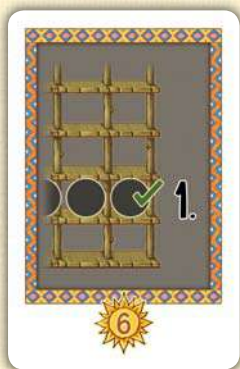
Stockez 3 alpagas dans votre entrepôt.



Stockez 7 types de marchandises dans votre entrepôt.



Stockez 20 marchandises dans votre entrepôt.



Soyez le premier à remplir une rangée dans votre entrepôt.



Complétez 4 rangées sans maïs dans votre entrepôt.



Possédez 3 pièces d'argent et 3 étoffes à la fin de la partie (*pas sur des commandes*).



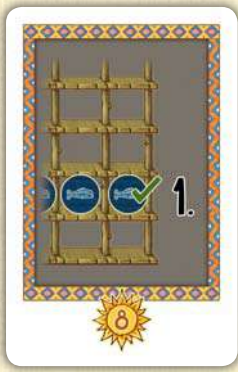
Possédez 4 verres à la fin de la partie (*pas sur des commandes*).



Remplissez 3 rangées dans votre entrepôt.



Stockez 5 maïs dans votre entrepôt.



Soyez le premier à compléter une rangée de votre entrepôt avec du poisson.



Construisez 3 bateaux.



Construisez 3 maisons.



Possédez plus de minerais que tout autre joueur à la fin de la partie (*pas sur les commandes*).



Stockez 4 cacaos dans votre entrepôt.



Réalisez 1 commande, construisez 1 bateau et 1 maison.



Soyez le premier à remplir une commande.



Soyez le premier à construire une maison.



Possédez plus de pierres que n'importe quel autre joueur à la fin de la partie (*pas sur les commandes*).



Complétez 2 commandes avec de la laine ou de l'étoffe.



Crédits

Auteur : Reiner Stockhausen,

Illustrations : Klemens Franz | atelier198

Développement : dlp games, Louis & Stefan Malz

Mise en page : Andrea Kattinig | atelier198

Traduction anglaise : Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture et mise en page des règles françaises :
Thierry Vareillaud, Team Pixie Games

dlp games

© dlp games 2017

dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D- 52134 Herzogenrath

www.dlp-games.de

Email: info@dlp-games.de