

ALTIPLANO

LE VOYAGEUR



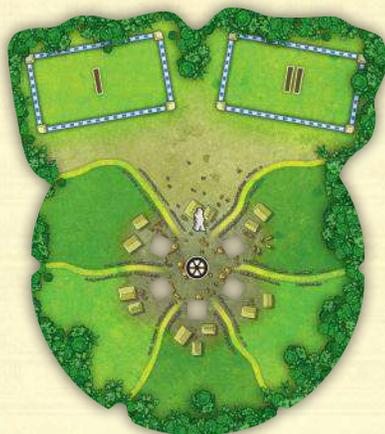
Objectif du jeu

Un voyageur sillonne le haut-plateau sud-américain, l'Altiplano. Durant son périple, il collecte de nombreuses trouvailles desquelles les habitants sont friands pour améliorer leurs conditions de vie dans cette région aride. Celui qui rencontre le voyageur peut lui acheter une de ses trouvailles ou se procurer des marchandises rares en échange d'opales. Quantité d'événements surgissent également, ajoutant de la diversité dans la vie des habitants des montagnes boliviennes et péruviennes.

Cette grande extension pour « Altiplano » demande aux joueurs une planification des déplacements encore plus précise. Elle rend aussi la concurrence face aux ressources rares plus interactive. Ainsi, l'achat des trouvailles auprès du voyageur permet aux habitants d'améliorer leur prospérité alors que des événements inattendus exigent d'eux des décisions soudaines.

Dans cette région inhospitalière, ils se lancent à présent un nouveau défi: réussir dans la vie. Êtes-vous prêt à les aider?

Matériel



1 lieu de transbordement



5 expansions voyageur pour les plans d'action



figurine blanche Voyageur



5 dés en bois des couleurs des joueurs



1 bloc de feuilles de score



5 fiches récapitulatives des trouvailles

30 opales roses



36 jetons points (11 x 1, 11 x 2, 14 x 5)

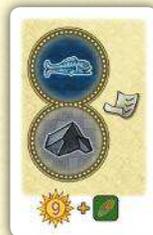
66 cartes à jouer, réparties en :



1 carte Maison



1 carte Bateau



5 cartes Commande



1 carte Mission



37 cartes Événement
(6 x A, 6 x B, 3 x C, 6 x D, 16 x E)



21 cartes Trouvaille
(12 x niveau I, 9 x niveau II)

Préparation du jeu

La mise en place se fait comme d'habitude avec les compléments suivants :

- ▶ La carte Maison est ajoutée aux 10 maisons, on joue donc avec 11 maisons en tout.
- ▶ La carte Bateau est ajoutée aux 10 bateaux, on joue donc avec 11 bateaux au total.
- ▶ Les 5 cartes Commande sont mélangées aux autres commandes. Comme précédemment, 10 ou 12 commandes sont mises en jeu.
- ▶ Répartissez les cartes Événement dans les groupes A à E et mélangez-les face cachée. Formez ensuite la pioche des cartes Événement face cachée : toutes les cartes du groupe E sont placées en dessous, 3 cartes au hasard du groupe D par-dessus, puis 3 cartes du groupe C, ensuite 3 cartes au hasard du groupe B et sur le dessus 3 cartes au hasard du groupe A. Les autres cartes sont retirées du jeu sans les regarder.

Jeu avec les événements uniquement

Vous pouvez aussi jouer exclusivement avec les événements, c'est-à-dire sans le voyageur. Concernant le matériel de jeu de l'extension, on utilise alors uniquement les cartes Événement, les jetons points, la Maison, le Bateau et les nouvelles commandes.

- ▶ La carte Mission est mélangée aux autres missions.
- ▶ Le lieu de transbordement est posé au milieu du cercle formé par les 7 tuiles lieu formant le plateau de jeu. Les trouvaillles niveau I sont posées comme pioche face visible et les trouvaillles niveau II comme pioche face cachée.

À tout moment

Les joueurs peuvent à tout moment consulter toutes les trouvaillles se trouvant sur le lieu de transbordement. Ils peuvent également recompter les événements déjà retournés.

Le lieu de transbordement est divisé en 6 parties, une pour chacun des 5 joueurs maximum et une sixième, neutre. Chaque joueur pose le dé en bois de sa couleur sur une zone du lieu de transbordement, si possible dans sa direction, et la marque ainsi comme lui « appartenant ».



Aucun personnage ne pénètre jamais dans le lieu de transbordement, ni le voyageur, ni les figurines des joueurs. Toutes les figurines se déplacent toujours sur les 7 tuiles lieu du plateau du jeu de base.

- ▶ La figurine Voyageur est posée sur le lieu Rue.
- ▶ Chaque joueur reçoit une fiche récapitulative et une expansion Voyageur qui est posée au-dessus de son propre tableau d'action.
- ▶ Les jetons points et les opales sont posés à côté des espaces de jeu de manière à être facilement accessibles à tous.

Le nombre de jetons points et d'opales est illimité

S'ils devaient manquer, d'autres objets sont utilisés pour les remplacer.

La partie peut commencer.

Partie rapide

Il est possible de jouer les deux variantes (*avec ou sans voyageur*) sous forme de partie rapide. Pour la partie rapide, tous les joueurs démarrent sur la tuile Rue, case 5 et reçoivent 1 nourriture en plus des tuiles Marchandises conformément à la carte des rôles. Uniquement 3 événements au hasard du groupe E sont utilisés. La partie se termine au plus tard à la fin de la manche où le dernier des 15 événements est retourné. En outre, à la phase 4 (*nouvelle manche*) si possible, on retire toujours la carte du bas de la bande aménagement (*pour la case sans frais supplémentaires*) – et cela, même si d'autres aménagements ont été achetés.

Déroulement de la partie

Toutes les règles du jeu de base sont applicables avec les modifications suivantes :

Le déroulement du jeu est complété par une Phase 0: événement (*retourner et réaliser immédiatement le cas échéant*).

Au début de chaque manche, c'est-à-dire avant la phase 1 : piocher.

Les autres phases sont partiellement complétées.

Phase 0: Événement

Le joueur qui commence retourne la carte Événement du dessus et la pose sur une défausse face visible.

Si l'événement affiche le symbole ⚡, cet événement est exécuté une fois (en principe immédiatement). Si cela concerne tous les joueurs, il est exécuté à tour de rôle en commençant par celui qui a joué le premier.

Si l'événement n'affiche aucun symbole, il sera d'application pour tous les joueurs durant la manche en cours.

Sur certains événements de la partie inférieure, une zone séparée montre qu'une marchandise doit être déplacée de la réserve vers la partie neutre du lieu de transbordement, ou qu'à partir de ce moment-là, des trouvaillles de niveau II peuvent être achetées. Ceci n'est réalisé que si on joue avec le voyageur. Si une marchandise demandée n'est plus en réserve, il ne se passe rien.

Phase 1 : piocher

Un nombre au choix de pièces posées sur les cases action des trouvaillles peut être repris dans sa propre réserve avant de piocher. Par ailleurs, les jetons déjà posés sur les cases action de l'expansion et des trouvaillles peuvent être reposés sur des cases planification avant de piocher.

Phase 2 : planifier

Pendant la phase de planification, les jetons des cases planification peuvent aussi être posés sur les cases action de l'expansion et des trouvaillles. En outre, les pièces peuvent être posées sur les cases action des trouvaillles.

Comme d'habitude, les jetons et pièces qui y ont été posés y restent soit jusqu'à ce qu'une action soit réalisée avec eux, soit jusqu'à ce qu'ils soient repris au début de la phase 1.

Phase 3 : actions

Si on souhaite réaliser une action de base du voyageur ou une trouvaillle portant le symbole 🧑, sa propre figurine doit se trouver sur le lieu où se tient la figurine Voyageur.

Pour les trouvaillles, les pièces doivent déjà être posées sur les cases correspondantes pendant la phase de planification pour pouvoir utiliser l'action ultérieurement. Pendant la phase action, aucune pièce ne peut plus y être déposée.

L'aménagement avec une case complémentaire peut aussi être utilisé pour les actions de base de l'expansion.

Les actions de base du voyageur

L'expansion du plateau d'action affiche les actions de base du voyageur à la disposition de chaque joueur :

- ▶ **Acheter des opales** : retire 1 ou plusieurs tuiles Marchandise des cases action et reçois 1 opale par tuile de la réserve. Pose les tuiles Marchandise dans la caisse.
- ▶ **Acheter des trouvaillles** : prends au voyageur une trouvaillle de ton choix, paye son prix avec une marchandise et pose la carte face visible devant toi. Les prix sont affichés dans l'angle supérieur droit de la trouvaillle : soit 1 marchandise au choix, y compris la nourriture, soit 1 marchandise des 6 types de marchandises plus chères (*rangée inférieure de l'expansion*).



Donne la marchandise d'une case action de l'expansion et pose-la sur ta partie du lieu de transbordement.

Important :

Chaque joueur peut acheter au maximum une trouvaille par manche.

La marchandise avec laquelle une trouvaille est payée est toujours déposée sur le lieu de transbordement du joueur, pas dans la caisse ou dans la réserve.

Au début de la partie, seules les trouvailles de niveau I sont disponibles, raison pour laquelle la pioche des trouvailles de niveau II est posée face cachée au départ. Seul un événement du groupe C permettra de jouer avec les trouvailles du niveau II.

Les trouvailles sans le symbole  sont des avantages durables pour leur propriétaire, elles sont immédiatement d'application.

Les trouvailles avec le symbole  sont les actions que leur propriétaire peut exécuter chez le voyageur. Leurs cases action doivent être garnies de marchandises ou pièces pendant la phase de planification. Les actions peuvent être réalisées pendant la phase action si sa propre figurine se trouve chez le voyageur.

Comme habituellement, les marchandises avec lesquelles une action d'une trouvaille est réalisée sont placées dans la caisse, les pièces dans la réserve commune.

- ▶ **Acheter des marchandises :** achète 1 marchandise du lieu de transbordement (*pas dans ton propre marché*) pour le nombre d'opales indiqué sur l'expansion (*1 ou 2 opales*). Transfère le nombre d'opales correspondant de ta réserve à la réserve commune. Tu peux acheter 1 marchandise à la fois pour une action plusieurs fois par manche.

Important :

Tu ne peux jamais racheter au voyageur une marchandise de ton propre lieu de transbordement.

Mais tu peux acheter la même marchandise d'un autre lieu de transbordement.

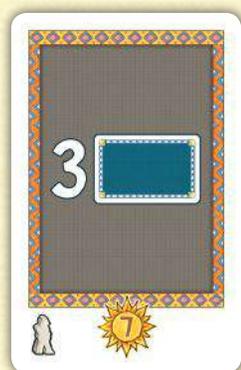
Phase 4 : nouvelle manche

Le voyageur est déplacé à la fin de chaque manche. Il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au lieu suivant du plateau de jeu sur lequel ne se trouve aucune figurine de joueur.

Décompte

Chaque joueur reçoit un jeton point par groupe de 2 opales en sa possession, une opale isolée n'a aucune valeur. Tous les jetons points sont additionnés, le total est inscrit dans la ligne des jetons points du bloc et ajouté au total général.

Explications concernant Les missions



Possède au moins 3 trouvailles à la fin de la partie.

Explications concernant Les événements

Groupe A



Chacun reçoit 2 pièces.
(Voyageur : 1 nourriture au lieu de transbordement).



Chacun peut acheter 1 chariot pour 1 pièce. 1 chariot peut en plus être acheté dans le village comme action au cours de cette manche.
(Voyageur : 1 pierre au lieu de transbordement).



Chaque aménagement coûte 1 pièce de moins, mais au moins 1 pièce.
(Voyageur : 1 poisson au lieu de transbordement).



Poisson et bois peuvent être vendus au marché, chacune de ces tuiles rapporte 1 pièce au marché.
(Voyageur : 1 alpaga au lieu de transbordement).



Chacun peut prendre gratuitement 1 nourriture dans la réserve, elle est placée dans la caisse.
(Voyageur : 1 laine au lieu de transbordement).



Si un aménagement est acheté, les autres aménagements sont immédiatement glissés vers le bas, mais on ne complète pas.
(Voyageur : 1 minerais au lieu de transbordement).

Groupe B



L'aménagement inférieur de la bande est retiré du jeu, on glisse immédiatement vers le bas et on complète.



Tous ceux qui ne possèdent aucune pièce reçoivent 1 point.



Chacun peut utiliser 1 case planification supplémentaire et donc piocher 1 marchandise supplémentaire (8 maximum).



Chacun peut avancer d'un pas dans la rue et reçoit éventuellement du maïs pour cela, qui sera immédiatement mis en réserve ou livré pour une commande.



Chacun peut acheter, une seule fois, 1 bois contre 1 pièce. Le bois est placé dans la caisse. Peut aussi être réalisé si le bois ne suffit pas pour tous.



Chacun peut acheter, une seule fois, 1 pierre contre 1 pièce. La pierre est placée dans la caisse. Peut aussi être réalisé si la pierre ne suffit pas pour tous.

Groupe C



Chacun peut utiliser 1 case de planification supplémentaire et donc piocher 1 marchandise supplémentaire (8 maximum).



Chaque déplacement sans chariot (payé avec nourriture ou éventuellement une pièce ou du verre) fait jusqu'à 2 pas.



Chacun reçoit 1 pièce. (Voyageur : des trouvailles des deux niveaux peuvent être achetées dès maintenant. Pour cela, la pile des trouvailles de niveau II est retournée).

Groupe D



Chacun reçoit une pièce pour chacune de ses rangées complètes dans l'entrepôt. (Voyageur : 1 verre au lieu de transbordement).



Chacun peut acheter 1 point, jusqu'à deux fois, contre 1 pièce par point. (Voyageur : 1 tissu au lieu de transbordement).



Chacun peut acheter, une seule fois, 1 laine contre 1 pièce. La laine est placée dans la caisse. Peut aussi être réalisé si la laine ne suffit pas pour tous. (Voyageur : 1 minerai au lieu de transbordement).



Chacun peut acheter, une seule fois, 1 minerai contre 1 pièce. Le minerai est placé dans la caisse. Peut aussi être réalisé si le minerai ne suffit pas pour tous. (Voyageur : 1 cacao au lieu de transbordement).



Chacun peut acheter, une seule fois, 1 alpaga contre 1 pièce. L'alpaga est placé dans la caisse. Peut aussi être réalisé si l'alpaga ne suffit pas pour tous. (Voyageur : 1 bois au lieu de transbordement).



Chacun peut déplacer sa figurine vers le lieu de son choix. (Voyageur : 1 argent au lieu le transbordement).



Chacun peut déplacer 1 maïs dans l'entrepôt. Le maïs peut aussi être rangé à la place d'une autre marchandise s'il vient d'une rangée de maïs ou si une rangée de maïs n'est pas encore complète. Le maïs ne peut pas être posé dans une rangée vide ni ne laisser une rangée vide. (Voyageur : 1 alpaga au lieu de transbordement).



Chacun peut entreposer ou livrer 1 marchandise d'une case planification avant la phase de planification, puis repiocher. Ceci intervient après qu'une marchandise ait été donnée ou piochée éventuellement suite à un aménagement. Si une commande est satisfaite par la livraison et donc 1 maïs obtenu, celui-ci est immédiatement mis en réserve ou livré pour une commande.



Chacun peut piocher 3 marchandises dans le sac et l'entreposer immédiatement selon les règles de stockage – mais aucune nouvelle rangée ne peut être commencée dans l'entrepôt, seules les rangées déjà commencées peuvent être complétées avec la marchandise correspondante. Les jetons qui ne peuvent ou ne doivent pas être entreposés sont remis dans le sac.



Tous ceux qui désactivent leur chariot gratuit pour cette manche reçoivent 2 points en échange. Ceux qui choisissent cette option glissent immédiatement le jeton correspondant vers la droite.



Chacun peut remettre 1 nourriture et reçoit 2 points en échange. La nourriture peut être prise du sac, de la caisse, du tableau d'action, de l'expansion, des aménagements ou des trouvailles (mais pas d'une commande ou dans l'entrepôt) et est placée dans la réserve commune.



Tous ceux qui replacent 1 marchandise d'une case planification dans leur caisse avant la phase de planification reçoivent 2 pièces en échange. Ceci intervient après qu'une marchandise ait été donnée ou piochée éventuellement suite à un aménagement.



Tous ceux qui n'utilisent pas 1 case planification reçoivent 2 points en échange. Puisqu'une case planification n'est pas utilisée, une marchandise en moins doit être piochée (ou reprise).



Tous ceux qui retirent du jeu 1 aménagement du groupe B, C ou D reçoivent 2 points. Ceci n'est pas valable pour un aménagement du groupe A. Les marchandises éventuelles de cet aménagement sont placées dans la caisse, les pièces sont restituées au joueur, le maïs est mis en stock immédiatement.



Chacun peut glisser autant de marchandises déjà posées sur des cases action qu'il le souhaite sur d'autres cases action (*pas sur des cases planification*) ou les déposer dans la caisse.



Celui qui restitue 1 chariot dans le village reçoit 2 points. Le chariot gratuit du début ne peut pas être restitué.



1 commande du marché est retirée du jeu au hasard. Il ne se passe rien s'il n'y a plus de commande.
(Voyageur : 1 pierre au lieu de transbordement).



1 Maison du village est retirée du jeu au hasard. Il ne se passe rien s'il n'y a plus de maison.
(Voyageur : 1 bois au lieu de transbordement).



Chacun peut vider tout le contenu de sa caisse dans le sac.
(Voyageur : 1 laine au lieu de transbordement).



Chacun peut immédiatement piocher 1 marchandise et la placer sur une case action ou la remettre dans le sac.



Ceux qui ne possèdent aucune pièce reçoivent 2 pièces.



Celui qui possède le moins de maïs dans l'entrepôt reçoit 2 points.



Crédits

Auteur: Louis & Stefan Malz, Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Développement: dlp games, Louis & Stefan Malz
Mise en page: atelier198
Traduction française: Birgit Irgang

dlp games

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