

REINER STOCKHAUSEN

ALTIPLANO



dip games

Introdução e Objetivo do Jogo

Vocês estão nos planaltos sul-americanos, em algum ponto no meio da região de altas montanhas que atravessa a Bolívia e o Peru. Uma altura acima de 3.000 metros impõe severas demandas para que a população possa utilizar a parca vegetação e suprir suas necessidades.

Através da pesca no lago Titicaca, mineração nas montanhas, criação de Alpacas ou a negociação de mercadorias manufaturadas utilizando estes materiais, os moradores da região conseguem cada vez mais prosperidade. Mas muito cuidado: os recursos são limitados e alguns eventualmente acabam. Desta forma, vocês devem estar atentos para criar locais de produção ou alterar completamente seu ramo de trabalho partindo para, por exemplo, plantações de Cacao. Até mesmo a construção de estradas não pode ser deixada de lado, pois ela é necessária para aumentar a velocidade de desenvolvimento. Além disso, ainda precisam construir de um depósito para proteção de suas mercadorias durante os períodos de clima mais extremos, o que não é incomum neste território inóspito.

Aquele que planejar melhor e se ajustar às condições atuais, terá a maior renda ao final do jogo!



Componentes

7 Locais



5 marcadores
(1 em cada cor)

5 peões
(1 em cada cor)



5 caixotes (1 em cada cor)



1 marcador de jogador inicial

15 carroças

1 mostrador de extensões

56 cartas, divididas em:



7 profissões



Estrada

Mina

Floresta

Fazenda

Porto



5 tabuleiros de ações

209 mercadorias, divididas em:



5 depósitos



28 extensões



5 resumos de pontuação

1 bloco de pontuação



5 bolsas de tecido

Preparação do Jogo

Os **7 Locais** (*Vila, Mercado, Estrada, Porto, Fazenda, Mina e Floresta*) são posicionadas de forma aleatória formando um círculo, de modo a que cada local faça fronteira com outros dois locais. Esta é a área do jogo. Os jogadores irão viajar entre estes locais com seus peões durante a partida.

Sobre cada Local são posicionadas **mercadorias, carroças e cartas**. A tabela a seguir indica quanto dos diferentes materiais são necessários, de acordo com a quantidade de jogadores:



Jogadores	Alimento	Milho	Madeira, Pedra	Minério, Lã, Tecido, Prata	Cacau, Peixe, Alpaca, Vidro	Carroças	Contratos
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

Remova qualquer excesso de mercadorias e carroças do jogo. Embaralhe todas as cartas de contrato; então, aleatoriamente, remova 6 cartas (para 2 ou 3 jogadores) ou 4 cartas (para 4 ou 5 jogadores) do jogo.

O material é distribuído da seguinte forma sobre os Locais:

Mercado: peças de vidro e cartas de contrato



Fazenda: peças de alpaca, lã e Tecido



Mina: peças de pedra, minério e prata

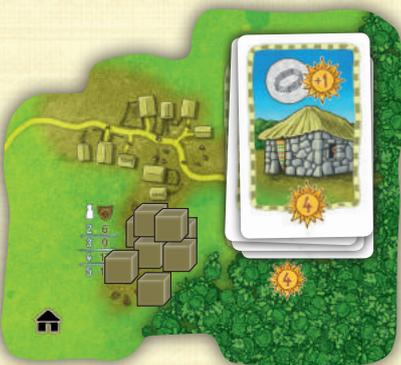


As peças de alimento e as moedas são deixadas no centro, ao alcance de todos os jogadores.

Floresta: peças de madeira e cacau



Vila: cartas de casa e carroças (cubos de madeira)



Estrada: as peças de Milho



Porto: peças de peixe e cartas de barco



Peças e cartas são limitadas – Moedas não.

Caso uma peça ou carta acabe, não existe reposição. Ações que levam ao recebimento de peças ou cartas que já acabaram ainda podem ser utilizadas (mesmo que isto normalmente faça pouco sentido), porém a peça ou carta simplesmente não será entregue. Moedas, ao contrário, são ilimitadas – caso elas acabem, você deve substituí-las temporariamente por algum outro marcador.

O **mostrador de extensões** também é colocado na mesa.

As **extensões** não necessárias retornam para a caixa.

- ▶ Cartas marcadas com 5+, use-as apenas em partidas com 5 jogadores;
- ▶ Cartas marcadas com 4+, use-as em partidas para 4 ou mais jogadores;
- ▶ Cartas marcadas com 3+, use-as em partidas para 3 ou mais jogadores.

As extensões que permanecem em jogo são separadas pela marcação A, B, C e D no seu verso. Cada monte é embaralhado separadamente e formam um monte único, com o verso voltado para cima, da seguinte forma:

- ▶ mais abaixo as extensões marcadas com “D”;
- ▶ acima delas as extensões marcadas com “C”;
- ▶ acima delas as extensões marcadas com “B”;
- ▶ no topo do monte as extensões marcadas com “A”.

Então, revele as 5 primeiras extensões desse monte e coloque-as ao lado do mostrador de extensões, começando com o campo mais baixo dele.



A Qualquer Momento

Os jogadores podem verificar, sempre que quiserem, quais contratos, barcos e casas se encontram nos locais ao centro da mesa ou com os outros jogadores. Também é permitida a contagem de quantas peças de cada mercadoria ainda estão disponíveis, assim como a contagem de quantas extensões ainda existem no monte (desde que não seja visto quais extensões são e que sua ordem não seja alterada). Além disso, também é permitido a um jogador verificar a qualquer momento as mercadorias presentes em suas bolsas de tecido e em seu caixote.

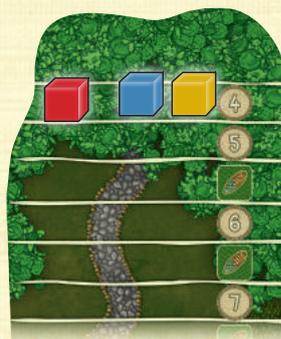
Cada jogador escolhe uma cor e recebe:

- ▶ 1 Tabuleiro de Ações
- ▶ 1 Depósito
- ▶ 1 Peão
- ▶ 1 Marcador
- ▶ 1 Caixote
- ▶ 1 Carroça (retirada da Vila)
- ▶ 1 Bolsa de Tecido



O marcador de cada jogador é colocado no campo mais alto da Estrada. A carroça é colocada no campo superior para carroça no tabuleiro de ações.

O jogador mais novo recebe o **marcador de jogador Inicial**.



As **profissões** são embaralhadas com o verso para cima e distribuídas. Começando com o jogador inicial, cada jogador compra uma Profissão. As profissões permitem ações especiais aos jogadores. Além disto, nelas estão marcados os materiais com os quais os jogadores começam a partida.

Escolha das Profissões

Assim que todos os jogadores conhecerem o jogo melhor, nós recomendamos alterar a forma de escolha das profissões. As profissões são deixadas na mesa com a frente para cima. Começando com o último jogador na ordem de jogo e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma das profissões ainda não escolhidas por outros jogadores. O último jogador a escolher uma profissão é o jogador inicial.

Cada jogador recebe as mercadorias mostradas em sua Profissão, provenientes dos Locais respectivos, assim como alimentos e moedas provenientes do centro da mesa. Todas as mercadorias são colocadas na bolsa de tecido. (Para simplificar, você pode posicionar estas mercadorias diretamente nos campos 1 a 4 na parte inferior do tabuleiro de ações. Neste caso a Fase 1 da primeira rodada não precisará ser realizada.) As Moedas são deixadas ao lado do Tabuleiro de Ações.



Agora vamos iniciar a partida!

Andamento do Jogo

O jogo será realizado ao longo de diversas rodadas. Cada rodada é dividida em quatro fases:

- Fase 1:** Compra (de mercadorias provenientes da bolsa de tecido)
- Fase 2:** Planejamento (e posicionamento das mercadorias nos campos de ação)
- Fase 3:** Ações (realizadas em ordem até que todos os jogadores passem)
- Fase 4:** Nova Rodada (preparação)



O jogo termina com uma última rodada completa após o momento em que o Mostrador de Extensões não puder mais ser completado e/ou um Local esteja vazio, ou seja, todas as Mercadorias, Cartas e/ou Carroças deste Local tenham sido adquiridos.

Aquele que conseguir mais pontos é o ganhador.

Fase 1: Compra

Todos os jogadores compram, simultaneamente, mercadorias de suas bolsas de tecido, colocando-as nos campos de planejamento de seus respectivos tabuleiros de ação. No início da partida apenas os campos de planejamento 1 a 4 podem ser ocupados (*posteriormente mais campos serão liberados através da construção de estradas*). Isto significa que serão compradas tantas mercadorias quanto campos de planejamento livres o jogador possuir. Caso, por exemplo, o campo de planejamento 1 já esteja ocupado (porque a mercadoria que lá se encontra não foi movida para um campo de ação na rodada anterior), então apenas 3 novas mercadorias serão compradas, para preencher os campos de planejamento 2 a 4. Alternativamente, mercadorias já posicionadas em campos de ação podem ser trazidas novamente para campos de planejamento, mas isto deve ocorrer **antes** de qualquer mercadoria ser comprada da bolsa de tecido. Além disto, a quantidade máxima de campos de planejamento permitida nunca deve ser ultrapassada.

Exemplo: Gustavo pode ocupar apenas 4 campos de planejamento. Primeiro ele traz 1 Peixe de seu Porto novamente para o campo de planejamento. Depois ele compra 3 outras Mercadorias de sua Bolsa de Tecido, preenchendo, desta forma, os campos de planejamento 2 a 4.



5



Importante: Mercadorias alocadas em depósitos ou em contratos nunca podem retornar para os campos de planejamento!

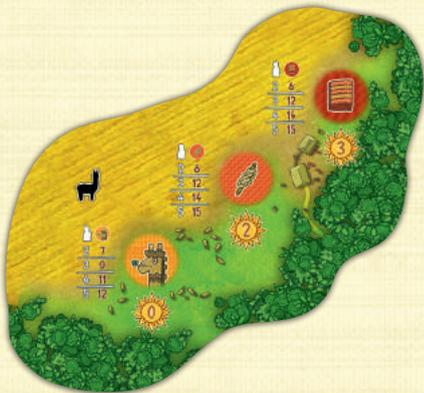
Moedas que encontram-se em extensões ou campos de ação de movimento podem, também, ser devolvidas ao estoque pessoal do jogador antes da compra de Mercadorias da bolsa de tecido.

Caso não existam mercadorias suficientes na bolsa de tecido para preencher todos os espaços permitidos dos campos de planejamento, então, após a bolsa de tecido estar completamente vazia, deve-se colocar todas as mercadorias presentes no caixote do jogador (*o qual receberá, no decorrer do jogo, todas as mercadorias usadas assim como as adquiridas*) dentro da bolsa de tecido. Caso mesmo após este procedimento ainda não existam Mercadorias suficientes, então alguns campos de planejamento que poderiam ser preenchidos ficam simplesmente vazios.

Fase 2: Planejamento

Todos os jogadores planejam simultaneamente suas ações, movendo mercadorias dos campos de planejamento para campos de ação em seu tabuleiro de ações, profissão ou extensões. Cada campo de ação possui espaço para apenas uma mercadoria. Não é necessário utilizar todas as mercadorias presentes nos campos de planejamento. As mercadorias não utilizadas podem simplesmente ser deixadas nos campos de planejamento, porém isto leva à compra de menos mercadorias na próxima rodada. Em algumas situações, faz sentido deixar mercadorias nos campos de planejamento para obrigar a compra de menos mercadorias na rodada subsequente.

Na maioria dos locais são permitidas diferentes ações. Não é prescrito quais mercadorias devem ser colocadas nos campos de ação dos Locais, porém elas devem ser do tipo que permita uma ação neste Local. Para que uma ação seja realizada neste Local, as Mercadorias presentes devem corresponder exatamente com as necessárias para a execução de uma ação específica.

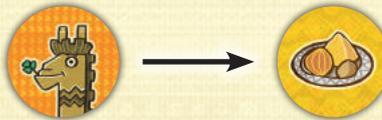


Exemplo: A fazenda permite a você combinar Alpaca e Alimentos para produzir 1 Lã.

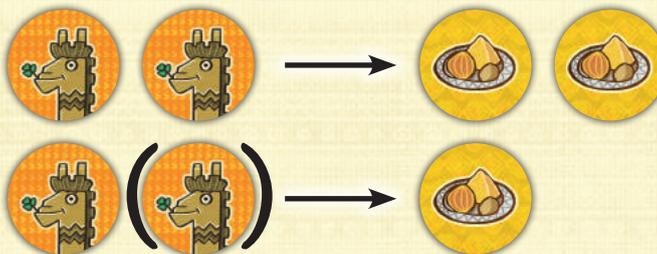
Para produzir 1 Lã a seguinte combinação deve estar presente no campo de ação da fazenda:



Alternativamente um jogador poderia posicionar apenas 1 Alpaca para produzir 1 Alimentos.



Também seria possível posicionar 2 Alpacas. Deste modo, o jogador poderia produzir simultaneamente 2 Alimentos ou, por exemplo, produzir apenas 1 Alimentos, deixando a segunda Alpaca no campo de ação para ser usada em uma próxima rodada.



As **profissões** e as **extensões** trazem novas ações para a partida. Estas novas ações exigem, normalmente, 1 ou 2 mercadorias específicas, as quais devem ser posicionadas sobre a respectiva peça. Para poder realizar suas ações, as mercadorias posicionadas devem corresponder exatamente com as exigidas.

Mercadorias posicionadas em rodadas anteriores não podem ser reposicionadas para outros campos de ação. Em contra partida, as mercadorias provenientes dos campos de planejamento podem ser movidas entre os diversos campos de ação até que todos os jogadores estejam satisfeitos e declarem a fase de planejamento concluída. Estas mercadorias não poderão mais (mesmo em rodadas posteriores) serem movidas – exceto para trazê-las novamente para os campos de planejamento na Fase 1 de rodadas posteriores, conforme descrito anteriormente.

Após o jogador inicial declarar sua fase de planejamento concluída, em sentido horário, cada outro jogador deverá também fazer o mesmo. Aquele que declarou sua fase de planejamento concluída não pode mais alterar a posição de suas mercadorias.

Agora a fase de ações pode começar.

Fase 3: Ações

Agora as ações são realizadas pelos jogadores em sentido horário. Começando com o jogador inicial, sempre é realizada uma ação e a vez passa para o próximo jogador, o qual pode – desde que ele não tenha passado – também realizar uma ação, e assim por diante. A fase continua desta forma até que todos os jogadores tenham passado. Um jogador que tenha passado a vez não poderá realizar mais nenhuma ação durante esta rodada.

A ordem de realização das ações pode ser livremente escolhida pelo jogador. O peão do jogador deve se encontrar sempre sobre o Local ao qual a ação escolhida está associada. Caso o jogador queira, por exemplo, realizar uma ação na Vila, então seu peão deve estar sobre a Vila. Antes de sua primeira ação na partida você pode posicionar seu peão em qualquer Local (*you do not need your cart for this*). Ao longo do restante da partida você pode mover seu peão antes e/ou após uma ação sua, da seguinte forma:

Movimentação

Cada jogador dispõe de uma carroça que pode ser utilizada sem custo uma vez por rodada para movimentar seu peão entre os Locais. Você pode viajar até 3 espaços em qualquer direção com a carroça – sempre contando um espaço como sendo o movimento entre dois Locais vizinhos – de modo a que você consiga alcançar qualquer Local. Aquele que utilizar a carroça deve a movimentar para a direita, mostrando que ela já foi utilizada.

Além da carroça, o jogador pode mover seu peão colocando 1 alimento no campo de ação movimento para cada espaço adicional. Cada alimento permite ao jogador mover seu peão para um Local vizinho – ou seja, 1 espaço em qualquer direção. O alimento utilizado é retirado do(s) campo(s) de ação e colocado(s) no caixote do jogador. Caso o jogador já tenha adquirido carroças adicionais, então ele pode utilizá-las pagando, para cada uma, 1 alimento, de modo a poder mover seu peão em até 3 espaços.

A movimentação não conta como ação. O jogador pode mover seu peão antes e/ou depois de sua ação efetiva, utilizando mais de um tipo de movimento. A utilização dos diversos tipos de movimento (com ou sem carroça) podem ser realizados em qualquer ordem.

As ações não são obrigatórias. Um jogador pode preparar uma ação, ou seja, posicionar mercadorias necessárias para sua realização, mas deixá-las no tabuleiro de ações para realização da mesma apenas em rodadas posteriores.

Em um mesmo local podem ser combinadas mais de uma ação, contanto que seus pré-requisitos sejam realizados. Em uma Vila, por exemplo, pode ser construída uma casa e, adicionalmente, enviada uma mercadoria para o depósito. Isto representa duas ações individuais.

Caso um jogador realize uma ação, então as mercadorias utilizadas para sua realização, bem como todas as mercadorias porventura adquiridas como efeito da ação, são colocadas no caixote deste jogador. A partir daí, essas mercadorias são colocadas na bolsa de tecido somente quando você deveria retirar mercadorias da bolsa, mas ela se encontra vazia.

Todas as mercadorias sempre permanecem na propriedade do jogador – tanto as utilizadas para realizar a ação quanto aquelas ganhas como resultado da ação. Apenas moedas são gastas e retornam para o estoque no centro da mesa. Moedas são, desta forma, livres das demais restrições e nunca vão para a bolsa de tecido nem são colocadas nos campos de planejamento, mas sim, são deixadas ao lado do tabuleiro de ações dos jogadores.

As moedas necessárias para utilização das extensões do mercado devem ser posicionadas nos campos apropriados já na fase de planejamento, para que a ação possa ser realizada na fase de ações subsequente. Durante a fase de ações nenhuma moeda pode ser posicionada nestas extensões.

Mas ao contrário, para as ações básicas do mercado ou da Vila (*contrato, construção ou compra de carroças*), as moedas são simplesmente pagas para o centro da mesa no momento da realização da ação respectiva. Para isto o jogador poderá, inclusive, utilizar moedas adquiridas anteriormente durante a mesma fase de ações.

Quando todos os jogadores passam, a rodada está oficialmente terminada. Porém, antes da próxima rodada ter início, são necessárias algumas preparações, como pode ser visto na Fase 4 (p. 10).



As Ações Básicas

As ações básicas, às quais todos os jogadores têm acesso, são ilustradas no tabuleiro de ações. Na maioria dos locais podem ser realizadas diferentes ações. Como a quantidade de campos de ação nos diferentes locais é limitada a 2 ou 3, nem todas as ações permitidas serão passíveis de realização em uma mesma Fase de Ações. Caso, por exemplo, um jogador compre um barco em um porto, utilizando para isto 2 madeiras, então ele não poderá, na mesma rodada, trocar 2 peixes por 1 pedra.

As seguintes ações básicas estão disponíveis:

Fazenda

- ▶ **Produção de alimentos:** Retire 1 ou mais alpacas do campo de ação e receba, para cada alpaca, 1 alimento do estoque. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Produção de lã:** Retire 1 alpaca e 1 alimento dos campos de ação e receba 1 lã da Fazenda. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Produção de tecido:** Retire 1 lã e 1 alimento dos campos de ação e receba 1 tecido da Fazenda. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.



Floresta

- ▶ **Produção de madeira:** Retire 2 alimentos dos campos de ação e receba 1 madeira da Floresta. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Trocar cacau:** Retire 1 ou mais cacaos dos campos de ação e receba, para cada cacau, 1 Alimento do estoque ou 1 tecido da Fazenda ou 1 vidro do Mercado. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.



Mina

- ▶ **Produção de pedras:** Retire 2 alimentos dos campos de ação e receba 1 pedra da Mina. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Produção de Prata:** Retire 1 minério e 1 alimento dos campos de ação e receba 1 prata da Mina. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.



Porto

- ▶ **Produção de alimentos:** Retire 1 peixe e 1 alimento dos campos de ação e receba 1 alimento adicional do estoque. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Troca de pedras:** Retire 2 peixes dos campos de ação e receba 1 pedra da Mina. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.
- ▶ **Construção de barcos:** Retire 2 madeiras dos campos de ação e receba 1 carta de barco à sua escolha do Porto. O barco vale 2 pontos e você recebe imediatamente a mercadoria mostrada nele, proveniente do seu respectivo Território (apenas uma vez e no momento de sua construção). Coloque todas as mercadorias no seu caixote e o barco, com a frente para cima, ao lado do seu tabuleiro de ações.



Vila

- ▶ **Construção de casas:** Retire 2 pedras dos campos de ação e receba 1 carta de casa à sua escolha da Vila. A casa vale 4 pontos e torna uma mercadoria mais valiosa para você (veja pontuação). Coloque todas as mercadorias no seu caixote e a casa, com a frente para cima, ao lado do seu tabuleiro de ações.
- ▶ **Armazenar:** Retire 1 ou mais mercadorias (menos alimento) dos campos de ação e os posicione, de acordo com as regras a seguir, no seu depósito:



Armazenar

Mercadorias que são trazidas para o depósito, devem ser armazenadas da seguinte forma:

- ▶ A primeira mercadoria deve ser colocada bem à esquerda, na linha inferior do depósito esquerdo.
- ▶ A primeira mercadoria de uma linha define qual mercadoria será armazenada nesta linha. Apenas mercadorias do mesmo tipo podem ser armazenadas em uma linha. Milho é uma exceção, já que ele pode ser armazenado em qualquer linha (veja mais adiante).
- ▶ Cada outra mercadoria deve – desde que não seja uma mercadoria repetida ou milho – ser armazenada em uma linha logo acima.
- ▶ Podem ser iniciadas qualquer quantidade de linhas. Uma linha não precisa estar completa para que uma nova linha seja iniciada.
- ▶ Não podem ser iniciadas linhas com mercadorias já presentes em outras linhas e que ainda não estejam completas.

- ▶ Assim que todas as linhas do depósito esquerdo estiverem começadas, o jogador poderá continuar a abrir linhas no depósito direito, começando com a linha inferior.

- ▶ Alimentos não podem ser armazenados no Depósito. 

Exemplo: Diego possui em uma linha, no momento, 2 peixes e em sua segunda linha 1 prata e 1 milho. Ele quer, através da Vila, armazenar 1 lã e 2 peixes. Diego primeiramente posiciona 1 peixe na primeira linha, completando-a. O segundo peixe deverá ser colocado na terceira linha, onde, a partir de agora, será permitido armazenar apenas peixe (e milho). Diego deve posicionar a lã na quarta linha. Ele também poderia ter posicionado primeiro a lã na terceira linha e depois os peixes (primeiro um peixe na primeira linha e depois começar a quarta linha com seu segundo peixe).

Milho possui regras especiais:

- ▶ Se o milho for a primeira mercadoria em uma linha, então esta linha só poderá armazenar milho. A partir deste momento todos os milhos deverão, obrigatoriamente, serem posicionados nesta linha até que ela esteja completa.
- ▶ Caso já existam linhas incompletas quando o jogador armazenar seu primeiro milho, então o jogador poderá armazenar milho no lugar de outras mercadorias. Em uma linha de prata, por exemplo, poderá ser armazenado apenas prata ou milho.
- ▶ O milho deve ser armazenado imediatamente após ser adquirido – exceto se o jogador possuir a Expansão que permite o armazenamento intermediário de Milho.

- ▶ **Comprar carroças:** Pague 1 moeda e pegue 1 carroça da Vila, colocando-a imediatamente em um dos campos de ação de movimento. Esta carroça estará apta a ser utilizada a partir deste momento. Uma carroça permite o movimento de até 3 espaços (no lugar de apenas 1) utilizando 1 alimento. Quando uma carroça é utilizada, ela deve ser movida para a direita, como já descrito anteriormente, indicando que a mesma não pode mais ser utilizada nesta rodada. Você pode comprar no máximo 1 carroça por rodada e pode possuir um máximo de 4 carroças!

Mercado

- ▶ **Vender mercadorias:** Retire 1 ou mais mercadorias dos campos de ação e venda as mesmas pelo preço mostrado no Mercado. Você recebe as respectivas moedas do estoque. Coloque todas as mercadorias no seu caixote. Mercadorias sem preço não podem ser vendidas.
- ▶ **Comprar extensões:** Pegue uma das extensões constantes no mostrador de extensões, pagando o preço da mesma e a colocando no respectivo local de seu tabuleiro de ações. O preço de compra da extensão é a soma do preço mostrado na extensão mais o preço mostrado ao lado dela no mostrador de extensões. As moedas não precisam ser posicionadas no Mercado antes da compra. Você pode comprar uma única extensão por rodada.

Importante: Você não pode ter a mesma extensão duas vezes nem adquirir a extensão que mostra a mesma ação que a sua peça de profissão!

Exemplo: A segunda extensão de baixo para cima custa 3 moedas (2 mostrados na extensão mais 1 pela sua posição no mostrador)



- ▶ **Receber um contrato:** Pague 1 moeda e escolha um dos contratos existentes no Mercado, coloque-o voltado para cima, ao lado do seu tabuleiro de ações. As moedas não precisam ser posicionadas no Mercado antes da ação.

Importante: Você pode ter apenas 1 contrato ainda não realizado aberto na sua frente. Você só pode receber um novo contrato quando você completar um contrato previamente adquirido.

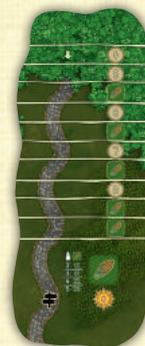
- ▶ **Fornecer mercadorias:** Retire 1 ou mais mercadorias de seus campos de ação, as quais correspondam a um contrato ainda não realizado, colocando-as sobre os respectivos campos do contrato. Você não precisa fornecer todas as mercadorias solicitadas por um contrato de uma só vez.

Caso você complete um Contrato, fornecendo a última Mercadoria solicitada por ele, então você recebe 1 milho da Estrada, o qual você deve armazenar imediatamente (veja *Armazenar*).

Estrada

- ▶ **Construção de estradas:** Retire 1 pedra e 1 madeira dos campos de ação e mova seu marcador 1 campo para baixo na escala de Estradas. Coloque todas as mercadorias no seu caixote.

Com o primeiro nível de Estradas você aumenta seus campos de planejamento para 5, ou seja, você poderá, a partir da próxima rodada, preencher os espaços 1 a 5 de seu campo de planejamento, durante a Fase 1. No segundo nível você recebe 1 milho da Estrada, o qual você deve armazenar imediatamente (veja *Armazenar*). Os demais níveis irão aumentar mais seus campos de planejamento ou lhe trazer mais milho.



Fase 4: Nova Rodada

Antes de começar uma nova rodada, algumas atividades devem ser realizadas:

- ▶ O jogador inicial passa o Marcador do Jogador Inicial para seu vizinho da esquerda.
- ▶ Todas as Carroças utilizadas são movidas para a esquerda.
- ▶ Caso pelo menos uma Extensão tenha sido comprada, as extensões remanescentes são movidas para baixo (em direção ao campo sem custo adicional do mostrador de extensões), preenchendo os espaços vazios. Novas Extensões provenientes do monte devem ser compradas para completar os espaços com maiores custos adicionais.
- ▶ Caso nenhuma extensão tenha sido comprada, então a extensão mais abaixo no Mostrador de extensões (*no campo sem custo adicional*) é retirado do jogo. Todas as demais extensões são movidas um campo para baixo. O campo mais acima é preenchido com uma nova extensão proveniente do monte de extensões.

Fim do jogo

O jogo acaba quando todas as mercadorias e cartas de um Local forem adquiridas (por exemplo, não houver mais peixes e barcos no Porto ou não houver mais milho na Estrada) e/ou um espaço vazio no mostrador de extensões não puder mais ser reposto. Caso um destes requisitos aconteça, a rodada atual é realizada até o final e uma nova rodada completa é realizada.

Depois ainda poderá acontecer um armazenamento através de extensões especiais que são utilizadas neste momento. Finalmente ocorre uma pontuação final.

Pontuação

Primeiro cada jogador pega todas as mercadorias de seu caixote, bolsa de tecido, campos de planejamento e ação, profissão e todas as extensões adquiridas. As mercadorias presentes no depósito permanecem lá, embora também contem para a pontuação final. Apenas as mercadorias posicionadas sobre contratos não são contadas.

Utilizando o Bloco de Pontuação os jogadores verificam quem conseguiu mais pontos. Primeiro todas as Mercadorias são contabilizadas. O jogador recebe pontos por cada Mercadoria que tenha, da seguinte forma:

		0 pontos	
			0 pontos
			1 ponto
		2 pontos	
		3 pontos	
	4 pontos		



Cada barco vale 2 pontos e cada casa 4 pontos.

Depois são somados os pontos dos contratos completados. Contratos ainda não completos não valem nenhum ponto e as Mercadorias que se encontravam sobre eles também não são contabilizadas.

Agora é a vez de somar os pontos bônus pelas casas. Você recebe 1 ponto por cada mercadoria dos tipos que suas casas lhe tragam bônus (*inclusive as presentes no depósito, mas não as presentes em contratos*).

Por último são verificados os pontos do depósito. Cada linha completa no seu depósito lhe garante os pontos mostrados ao lado da linha.

Todos os pontos são somados. O jogador com mais pontos é declarado ganhador. Se houver empate, o desempate entre os jogadores empatados é para o jogador que tiver mais moedas.

Expansão "Missões"



Nesta expansão cada jogador recebe, adicionalmente ao material do jogo básico, 2 missões que ele poderá realizar durante a partida. Caso ele consiga realizar uma ou ambas as missões, então ele recebe os pontos mostrados na respectiva missão.

Após toda a preparação do jogo ter sido concluída, mas antes da partida começar, as cartas de missão são embaralhadas. Cada jogador recebe 3 missões, as quais olha, sem mostrar aos demais jogadores. Cada jogador escolhe, dentre estas 3 missões, 1 que tentará realizar. As outras 2 missões são entregues, uma para o seu oponente à esquerda e outra para o seu oponente da direita. Com isto, cada jogador recebe 2 missões de seus vizinhos, das quais ele escolhe uma segunda missão que tentará completar durante o jogo. A terceira missão é colocada novamente na caixa sem que nenhum outro jogador veja qual é.

Em 2 jogadores, cada jogador escolhe 1 das 3 missões que recebe e entrega uma segunda missão para seu adversário, descartando a terceira missão. Desta forma, cada um dos dois jogadores escolhe uma missão para si e outra para seu oponente.

As missões permanecem em segredo até que sejam realizadas, momento em que são reveladas. Os jogadores podem consultar suas próprias missões a qualquer momento.

No momento de contar os pontos, ao final da partida, cada jogador soma os pontos de suas missões realizadas. Para missões que requerem quantidade de mercadorias, somente as mercadorias contabilizadas no final do jogo são relevantes, ou seja, as mercadorias sobre contratos não valem.

Dicas para sua Primeira Partida

Em **Altiplano** existe uma grande gama de ações e muitos caminhos levam à vitória. Para facilitar um pouco sua introdução ao jogo, aqui você encontrará algumas dicas::

- ▶ **Não esqueça dos alimentos.** Cada jogador começará com 1 ou 2 alimentos. Para a partida completa isto é muito pouco e os jogadores devem tentar produzir mais alimentos (através de peixes ou alpacas), já que alimentos são utilizados não apenas para as cadeias produtivas, mas também para movimentação. Pode ser extremamente frustrante você poder se mover apenas uma vez em uma rodada. Em contrapartida, muito alimento também não é bom, e você terá que tentar balancear esta quantidade.
- ▶ **Troque peixes.** No Porto os negociantes de peixe se aglomeram. Através dos peixes você pode conseguir não apenas alimento, mas também outras mercadorias. Como ação básica você está limitado apenas a troca de 2 peixes por 1 pedra, mas você verá que existem várias extensões de troca bastante interessantes no jogo.
- ▶ **Armazene no momento certo.** Os principiantes frequentemente subestimam o depósito. O armazenamento de mercadorias no depósito é importante para reduzir a quantidade de mercadorias em sua bolsa de tecido e, além disto, ainda traz pontos por armazenamentos de linhas completas. Os jogadores que, por exemplo, armazenarem várias mercadorias diferentes, podem começar várias linhas diferentes em seu depósito e, posteriormente, finalizar aquelas que são mais valiosas.
- ▶ **Barcos como alternativa.** Em Altiplano existem diversas mercadorias, mas nem todas estão disponíveis desde o início. Sem alpaca, por exemplo, não se tem acesso a lã e sem lã não se pode ter tecido. Existem diversas extensões que permitem a produção ou a compra de mercadorias ao longo da partida, mas uma alternativa também são os barcos. Cada barco traz consigo uma mercadoria. Neste momento não se deve olhar apenas para o valor da mercadoria, mas também se o jogador tem acesso a ela de outra maneira. Um tecido pode valer 3 pontos, porém se o jogador tiver uma lã ele também poderá produzir o tecido, ou mesmo, via uma alpaca produzir uma lã e, posteriormente, o tecido, o que talvez fizesse com que outra mercadoria fosse melhor.
- ▶ **Utilize as moedas.** Moedas não valem pontos ao final da partida. Por isto acumular moedas não faz sentido. O jogador que adquiriu uma extensão para o mercado pode – desde que tenha moedas suficientes – adquirir mercadorias sem precisar utilizar outras mercadorias dos campos de planejamento. Isto significa que moedas trazem possibilidades adicionais de ações.

Agradecimentos

A **dip** agradece a todos os jogadores de teste, especialmente Andreas Butz, Ines Winkler, Oliver Westphal, Nils Schürmann, Kay Wähnert, Markus Angenendt, Dirk Horster, Sylvia Grigoriou e Nikolas Grigoriou.

A **Meeple BR** agradece a todos nosso clientes e amigos pelo apoio e a Reiner Stockhausen por toda ajuda com o projeto.

Descrição das Extensões



Receba 1 alpaca por 1 alimento (Fazenda).



Receba 1 minério por 1 peixe (Porto)



Receba 1 madeira por 1 alimento (Floresta).



Receba 1 minério por 1 alimento (Mina).



Receba 1 peixe por 1 alimento (Porto).



Pague 2 moedas para receber 1 cacau (Mercado).



Pague 1 moeda para receber 1 alpaca ou 1 pedra (Mercado).



Pague 1 moeda para receber 1 peixe ou 1 madeira (Mercado).



Pague 1 moeda para receber 1 pedra ou 1 madeira (Mercado)



Receba 1 pedra ou 1 minério por 1 Alimento (Mina).



Receba 1 cacau por 2 peixes (Porto).



Receba 1 minério, 1 pedra ou 1 madeira por 1 peixe (Porto).



Receba 1 cacau por 2 alimentos (Floresta).



Durante a fase de planejamento você pode colocar 1 mercadoria qualquer nesta extensão, a qual você poderá usar posteriormente para uma ação em qualquer Local.



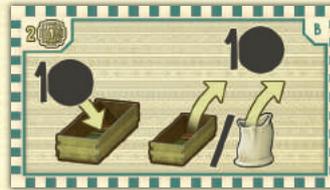
Receba 1 lã por 1 alpaca (Fazenda).



Receba 1 cacau por 1 alimento (Floresta).



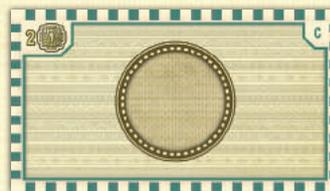
Coloque, opcionalmente, 1 moeda ao invés de 1 alimento no campo de ação durante a fase 2. Caso o movimento seja realizado, a moeda é devolvida ao estoque.



Coloque 1 mercaderia qualquer de seus campos de planejamento no seu caixote entre a Fase 1 e a Fase 2. Depois compre 1 mercaderia de sua bolsa de tecido ou procure uma mercaderia de seu caixote. Coloque esta nova mercaderia no campo de planejamento.



Estes campos de ação expandem a Vila em 2 campos adicionais.



Durante a fase de planejamento você pode colocar 1 Mercaderia qualquer nesta Extensão, a qual você poderá usar posteriormente para uma ação em qualquer Local.



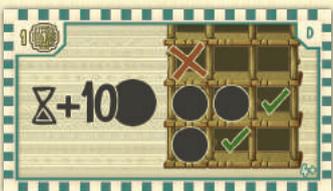
Receba 1 lã ou 1 cacau por 1 peixe (Porto).



Pague 2 moedas para receber 1 lã ou 1 minério (Mercado).



Pague 3 moedas para receber 1 prata ou 1 vidro (Mercado).



Retire da sua bolsa de tecido (eventualmente completando ela com Mercadorias do caixote) até 10 mercadorias. As Mercadorias retiradas podem ser armazenadas em linhas já iniciadas do seu depósito, porém nenhuma nova linha pode ser iniciada.



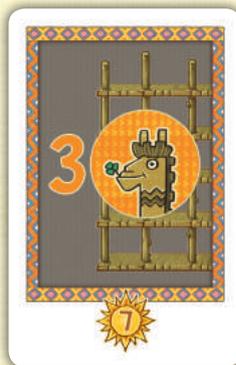
Você pode armazenar aqui até 2 milhos durante a Fase 3, imediatamente quando você os receber. Posteriormente você pode realizar uma ação para mover 1 ou 2 milhos armazenados aqui para suas posições definitivas no depósito (veja armazenamento).

Descrição das cartas de Missões

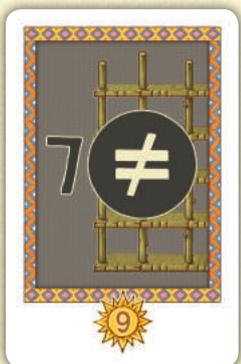
Todas as Missões mostram os requisitos mínimos que precisam ser atingidos para que ela seja realizada.



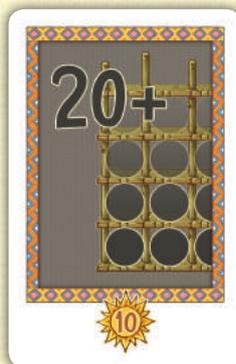
Complete 3 contratos.



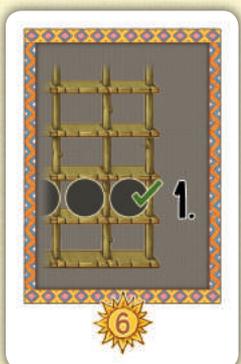
Armazene 3 alpacas em seu depósito.



Armazene 7 tipos diferentes de mercadorias em seu depósito.



Armazene 20 mercadorias em seu depósito.



Seja o primeiro a completar uma linha em um depósito.



Complete 4 linhas em seu depósito sem utilizar milho.



Possua 3 pratos e 3 tecidos ao final do jogo (mercadorias sobre contratos não contam).



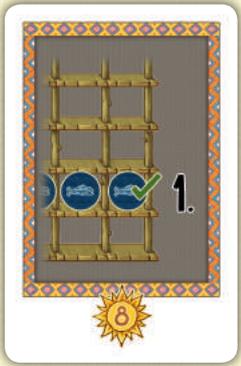
Possua 4 vidros ao final do jogo (mercadorias sobre contratos não contam).



Complete 3 linhas em seu depósito.



Armazene 5 milhos em seu depósito.



Seja o primeiro a completar uma linha no depósito com peixes.



Construa 3 barcos.



Construa 3 casas.



Possua, ao final do jogo, mais minério que qualquer outro jogador (mercadorias sobre contratos não contam).



Armazena 4 cacaos em seu depósito.



Complete 1 contrato, construa 1 barco e 1 casa.



Seja o primeiro a completar um contrato.



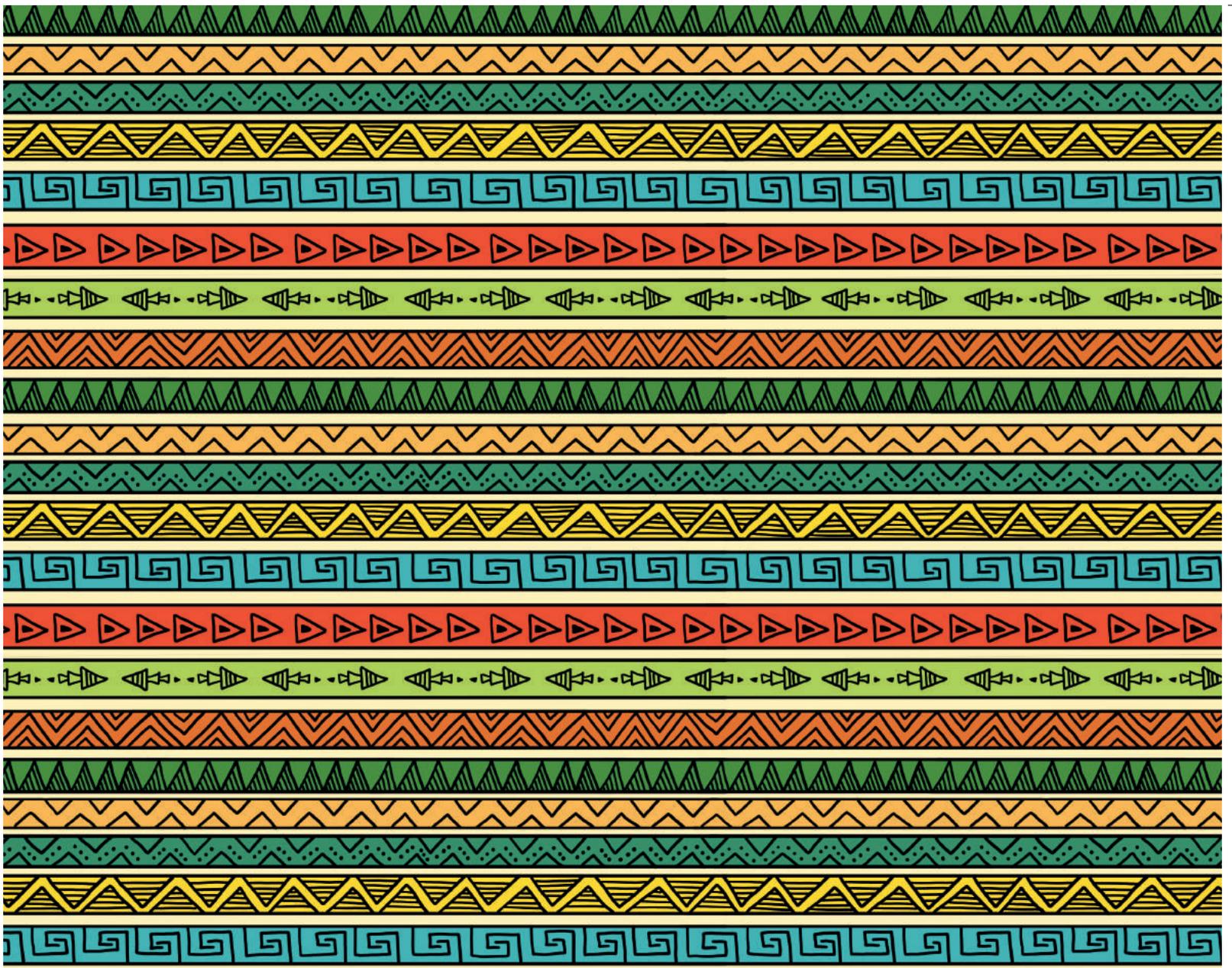
Seja o primeiro a construir uma casa.



Possua, ao final do jogo, mais pedras que qualquer outro jogador (mercadorias sobre contratos não contam).



Complete 2 contratos com lã ou tecido.



Créditos edição brasileira

Supervisão: Fábio Ribeiro
Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Emilio Baraçal
Diagramação: Fábio Ribeiro



Meeple Br Jogos de Tabuleiro
Ltda - Epp
Rua Das Andorinhas, 197, Itarare,
Embu-Guacu, SP, CEP 06900-000,
Brasil
www.meeplebrjogos.com.br
contato@meeplebrjogos.com.br

Créditos



Autor: Reiner Stockhausen
Ilustrações: Klemens Franz | atelier198
Desenvolvimento: dlp games,
Louis & Stefan Malz
Diagramação: Andrea Kattinig | atelier198

dlp games

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

