

Play mat translation by
Michael Kröhnert – mikro01 at gmx.de
Game: Expedition Altiplano
Publisher: Editions du Matagot 2007

German game mat translation V 1.1 February 2009

Written with friendly permission by Matagot.

This translation is intended only for the personal use of existing owners of the game. I make no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and do not benefit financially from this rulebook. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used with his permission. This PDF or playmat may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

Thanks to Universalhead (www.universalhead.com) for giving me the idea to add a disclaimer like this to my files.

Spielplanübersetzung
von Michael Kröhnert – mikro01 at gmx.de
Spiel: Expedition Altiplano
Herausgeber: Editions du Matagot 2007

Deutsche Spielmatte-Übersetzung V 1.1 Februar 2009

Mit freundlicher Erlaubnis von Matagot.

Diese Übersetzung sollen nur dem persönlichen Bedarf von Besitzern des o.g. Spiels dienen. Ich erhebe keinerlei Ansprüche an die Rechte des Herausgebers, Urhebers oder Copyright-Inhabers und habe keinerlei kommerzielle Absichten. Das Artwork des Originalspiels ist Eigentum des Herausgebers und wird ohne ausdrückliche Erlaubnis benutzt. Dieses PDF bzw. diese Spielmatte darf nicht online wiederveröffentlicht werden, nicht verkauft werden und darf außer für den persönlichen Bedarf in keinerlei anderer Weise benutzt werden.

Dank an Universalhead (www.universalhead.com), der die Idee mit diesem Anhang für seine Files hatte.

Idealerweise auf A3 Überformat/randlos ausdrucken - sollte aber auch mit weißem Rand funktionieren.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler zieht eine der Karten „Spielablauf/ Tour de jeu“. Wer die Karte „Erster Zug/Premier tour“ bekommt, **beginnt das Spiel**.

GRUNDSÄTZLICHER ABLAUF

Jeder Spieler führt einen kompletten Zug aus, dann sein Gegner, usw. In seinem Zug muss sich der Spieler an die Phasenreihenfolge halten. Phase 1 und 4 sind zwingend vorgeschrieben, 2 und 3 sind freiwillig. Ist der Zug des Spielers beendet, ist sein Gegner an der Reihe.

Phase 1 Eine Karte ziehen

Der Spieler muss eine Karte ziehen. Er darf aber frei entscheiden, ob er diese vom Personen- oder vom Erkundungs-Nachziehstapel zieht.

Phase 2 Eine Aktion ausführen

Der Spieler darf eine dieser Aktionen wählen:

- 1 Aktionskarte aus seiner Hand ausspielen, ausführen, auf den Ablagestapel legen.
- Die Aktion einer seiner Personen im Camp ausführen.
- Die Aktion einer Spezialkarte in seinem Camp ausführen.

Phase 3 Weitere Aktion oder Karte ins Camp

Der Spieler darf wie oben eine weitere Aktionskarte ausspielen oder er darf eine seiner Handkarten in seinem Camp ablegen: eine Person   , einen Ort  oder einen Schatz .

Phase 4 Auf 5 Handkarten reduzieren

Außer in Spezialsituationen (durch bestimmte Karten) darf der Spieler am Ende dieser Phase maximal 5 Karten auf der Hand haben. Ansonsten muss er entsprechend viele abwerfen.

Die **Personenkarten** mischen, an jeden Spieler 3 austeilen, die er offen in sein Camp legt. Aus den übrigen Personenkarten einen verdeckten **Personen-Nachziehstapel** bilden. Daneben Platz für einen offenen **Personen-Ablagestapel** lassen.

Die Spezialkarten **Skrupelloser Rumtreiber** und **Furchtloser Abenteurer** kommen offen zwischen die Spieler. Sollte ihre Bedingung bereits erfüllt sein, bekommt ein Spieler die jeweilige Karte jetzt.

Aus den verbleibenden Karten die **drei Schätze** aussortieren. Die übrigen Erkundungskarten mischen, **je 5 an jeden Spieler** als Start-Handkarten austeilen.

Erkundungs-Nachziehstapel: 5 Erkundungskarten abzählen und verdeckt ablegen. Die **3 Schatzkarten** in die übrigen Erkundungskarten einmischen, Stapel verdeckt ablegen, oben drauf die 5 zuvor beiseitegelegten Karten. Daneben Platz für einen offenen **Erkundungs-Ablagestapel** lassen.

PLATZ FÜR SPEZIALKARTE:

Aventurier sans peuret Furchtloser Abenteurer

Das gehört in ein Museum!

Solange ein Spieler mehr Archäologen als sein Gegner hat, legt er diese Karte in sein Camp. Bei Gleichstand wird sie wieder zwischen die Spieler gelegt.

Aktion: Du ziehst eine Karte von einem Nachziehstapel.

PLATZ FÜR SPEZIALKARTE:

Bourlingueur sans scrupule Skrupelloser Rumtreiber

Alles gehört mir!

Solange ein Spieler mehr Draufgänger als sein Gegner hat, legt er diese Karte in sein Camp. Bei Gleichstand wird sie wieder beiseite gelegt.

Aktion: Du wirfst eine Karte aus der Hand deines Gegners ab.

SCHATZ

SCHÄTZE

Masque de l'Inca Inkamaske

Momie de Manco Capac

Mumie des Manco Capac

Tresor d' Atahualpa

Atahualpas Schatzkammer

Voraussetzung zum Ausspielen: Du musst einen Ort in deinem Camp haben und abwerfen, und du musst mindestens einen Archäologen im Camp haben.

ORT

ORTE

Lac Titicaca Titicaca-See

Lagune de Guatavita

Lagune von Guatavita

Machu Picchu,

Palla Huaracuna, Vilcabamba

Voraussetzung zum Ausspielen: Du darfst diesen Ort nicht auslegen, wenn du bereits einen Ort im Camp liegen hast.

FALLEN

Fosse Fallgrube

Wähle zwei Person aus dem Camp deines Gegners, die dein Gegner auf die Hand nehmen muss.
Voraussetzung zum Ausspielen: Dein Gegner muss einen Ort in seinem Camp haben.

AKTIONEN

Appel du Spécialiste

Ein Spezialist eilt hinzu
Du suchst dir eine Personenkarte aus dem Personen-Nachziehstapel aus und nimmst sie auf deine Hand. Danach mischst du den Personen-Abwurf- und Nachziehstapel und bildest einen neuen Nachziehstapel.

Attaque surprise

Überraschungsangriff

Du wirfst eine Person aus dem Camp deines Gegners ab.
Du musst dazu der skrupellose Rumtreiber sein.

Carte ancienne Antike Karte

Du darfst einen Ort aus dem Abwurfstapel auf die Hand nehmen.

Decouverte Fund

Du ziehst 2 Karten.

Dernieres Paroles Letzte Worte

Du ziehst 2 Karten.

Du musst diese Karte in dem Moment ausspielen, wenn dein Gegner eine Person aus deinem Camp abwirft.

Eclipse Sonnenfinsternis

Du mischst Erkundungs-Abwurfstapel und -Nachziehstapel einschließlich dieser Karte Sonnenfinsternis und bildest einen neuen Nachziehstapel.
Du ziehst eine Karte.

Envoi d'éclaireurs

Nachricht vom Kundschafter

Du ziehst 3 Karten.

Du musst dazu der furchtlose Abenteurer sein.

Flech es empoisonnees

Giftpfeile

Rocher instable

Wackliger Felsen

Wirf eine Person aus dem Camp deines Gegners ab.
Voraussetzung zum Ausspielen: Dein Gegner muss einen Ort in seinem Camp haben.

Exploration minutieuse

Minuziöse Untersuchung

Du siehst dir die ersten 5 Karten des Erkundungsstapels an. Eine der Karten nimmst du auf die Hand. Die andere Karten werden abgeworfen.

Du musst dazu der furchtlose Abenteurer sein.

Fausse Piste Falsche Fährte

Du wirfst einen Ort aus dem gegnerischen Camp ab.

Fouille Approfondie

Sorgfältige Ausgrabung

Du nimmst eine Karte deiner Wahl aus dem Erkundungs-Abwurfstapel.

Du musst dazu der furchtlose Abenteurer sein.

Menaces Bedrohung

Du wählst zwei Personen aus dem gegnerischen Camp, die der Gegner auf die Hand nimmt.

Du musst dazu der skrupellose Rumtreiber sein.

Orage Gewitter

Du wirfst 2 zufällig gezogene Karten aus der Hand deines Gegners ab.

Pillage Plünderung

Du siehst dir die Karten der Hand des Gegners an und nimmst eine seiner Karten auf deine Hand.
Du musst dazu der skrupellose Rumtreiber sein.

Raccourci Abkürzung

Du legst einen Ort aus deiner Hand in dein Camp.
Du darfst noch keinen Ort in deinem Camp haben und du musst einen Archäologen aus deinem Camp abwerfen.

BESTIEN

Anaconda Anakonda,

Jaguar, Mycale Vogelspinne

Wirf eine Person aus dem Camp deines Gegners ab.

Recherche Desperee

Verzweifelte Suche

Du ziehst 4 Karten.

Du musst eine Person aus deinem Camp abwerfen.

Ruse List

Du ignorierst den Effekt einer Karte Falle oder Bestie, die dein Gegner gerade ausspielt.

Du musst diese Karte in dem Moment ausspielen, wenn dein Gegner eine Karte Falle oder Bestie ausspielt.

Sacrifice Selbstloses Opfer

Du wählst eine andere Person, als die gerade von deinem Gegner ausgewählt.

Du musst diese Karte in dem Moment ausspielen, wenn dein Gegner eine Person aus deinem Camp auswählt.

Soins Erste Hilfe

Du nimmst die Personenkarte, die dein Gegner aus deinem Camp abwerfen will, auf deine Hand.

Du musst diese Karte in dem Moment ausspielen, wenn dein Gegner eine Person aus deinem Camp abwirft.

Supercherie Täuschung

Dein Gegner nimmt einen Schatz wieder auf seine Hand (nicht möglich, wenn der Schatz durch die Karte Marcus Vidor an einem „sicheren Ort“ ist).

Du musst einen Draufgänger aus deinem Camp abwerfen.

Tractations Machenschaften

Du tauschst eine Person aus deinem Camp mit einer Person aus dem gegnerischen Camp.

PERSONEN

Alligator Sloop

Alligator Sloop zählt gleichzeitig als Archäologe und als Draufgänger.

Angus McTyker

Du wirfst eine oder mehrere Erkundungskarte/n ab und darfst dann die selbe Anzahl vom Stapel ziehen.

Antonio Trueno

Zu Beginn deines Zuges darfst du – anstelle eine Karte zu ziehen – die erste Karte des Erkundungs-Abwurfstapels auf die Hand nehmen.

Wenn du dies machst, zieht dein Gegner eine Karte vom Erkundungs-Nachziehstapel.

Cat Kimble

Du wirfst Cat Kimble ab, um deine Karten zu behalten.

Du musst diese Karte in dem Moment ausspielen, wenn dein Gegner eine oder mehrere deiner Karten wegnimmt oder abwirft.

Che Madera

Du wirfst Che Madera und eine Person aus dem gegnerischen Camp ab.

Doc Deadwood

Du wirfst irgendeine Karte aus deiner Hand ab, um eine Person aus deinem Camp, die dein Gegner abwerfen will, stattdessen auf deine Hand zu nehmen.

Du musst diese Fähigkeit in dem Moment nutzen, wenn dein Gegner eine Person aus deinem Camp abwirft.

Eileen Wilhelm

Du kannst Eileen auf die Hand nehmen, um die Auswirkung einer Falle zu ignorieren.

Du musst diese Fähigkeit in dem Moment nutzen, wenn dein Gegner eine Falle auf eine Person in deinem Camp ausspielt.

Enrique Huaquero

Du darfst eine Person aus deiner Hand in dein Camp legen.

Frank Venkra

Du kannst Frank auf die Hand nehmen, um die Auswirkung einer Bestie zu ignorieren.

Du musst diese Fähigkeit in dem Moment nutzen, wenn dein Gegner eine Bestie auf eine Person in deinem Camp ausspielt.

Huayna

Du deckst die Karten des Erkundungsstapels auf, eine nach der anderen, und legst sie auf den Abwurfstapel, bis ein Ort auftaucht, den du auf die Hand nimmst, oder bis der Stapel aufgebraucht ist. Du wirfst Huyana ab.

Jules Belleuf

Dein Gegner muss einen Schatz aus seiner Hand abwerfen. Wenn er keinen hat, muss er dir seine Kartenhand zeigen. Wirf Jules Belleuf danach ab.

Marcus Vidor

Du legst einen Schatz aus deinem Camp an einen sicheren Ort (quer hinlegen). Du wirfst Marcus ab.

(Dieser Schatz an „sicherem Ort“ kann nicht mehr durch die Karte „Supercherie/Täuschung“ beeinflusst werden, zählt aber natürlich auch zur Siegbedingung)

Ohio Bob

Du deckst die ersten drei Karten des Erkundungsstapels auf. Ist ein Schatz dabei, nimm ihn auf die Hand. Andere Karten werden abgeworfen.

Padre Bartolomeo

Du nimmst eine Personenkarte aus dem gegnerischen Camp und legst sie in dein Camp. Du wirfst Bartolomeo ab. Der Gegner zieht eine Personenkarte.

Pr Henrietta Smith

Du deckst die Karten des Erkundungsstapels auf, eine nach der anderen, und legst sie auf den Abwurfstapel, bis ein Schatz auftaucht, den du auf die Hand nimmst, oder bis der Stapel aufgebraucht ist. Du wirfst Prof. Henrietta Smith ab.

Ramuncho Ramirez

Du deckst die ersten drei Karten des Erkundungsstapels auf. Ist ein Ort dabei, nimm ihn auf die Hand. Andere Karten werden abgeworfen.

Sir Waddington

Solange Sir Waddington in deinem Camp ist, darfst du am Ende deines Zuges bis zu 3 zusätzliche Karten auf der Hand halten.