

Valparaiso

Ein Spiel für 2 bis 5 Spieler
ab 12 Jahre,
Spieldauer 45 bis 90 Minuten.



Im Jahr 1811 wird für die Hafenstadt Valparaíso in Chile der freie Handel beschlossen, kurze Zeit später proklamiert das Land seine Unabhängigkeit. Als einflussreiche Bürger Valparaísos wollt ihr die Entwicklung eurer Stadt vorantreiben. Dafür schickt ihr Händler ins Hinterland, um dort zu handeln, und sendet eure Schiffe nach Übersee, um neue Errungenschaften zu erlangen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr gut vorausplanen, aber stets auch die Mitspieler im Auge behalten und kurzfristig auf deren Aktionen reagieren. Sind eure Pläne nicht gut genug, wird euch die Zeit davonlaufen – kurzfristig wie langfristig. Denn geplant wird unter Zeitdruck und das Spielende kommt oftmals schneller, als man glaubt!

Spielmaterial

Labels for the game board:

- Reserve
- Valparaíso
- Dorf
- Felder für Errungenschaften
- Meeresfeld
- Zählleiste
- Marktfeld

1 Leuchtturm als Startspielermarker

1 doppelseitiger Spielplan (Vorderseite für 4-5 Spieler, Rückseite für 2-3 Spieler)



24 Errungenschaftskarten
(9× A, 8× B1, 7× B2)



25 Marktplättchen
(je 5× A, B, C, D, E auf der Rückseite)



70 Geldmünzen
(20× 1 Peso, 10× 2 Peso, 15× 5 Peso, 25× 10 Peso)



1 Sanduhr
(60 Sekunden)



25 graue Holzwürfel
„Silber“



25 orange Holzwürfel
„Kupfer“



25 weiße Holzwürfel
„Weizen“

Pro Spieler:

Labels for the player's area:

- Bürgermeisterfeld
- Ablagefelder 1 bis 5
- 1 Ablage
- Warenhaus
- Laderaum
- 1 Zählstein



8 Aktionskarten



4 Häuser



4 Händler



1 Schiff

Aufbau

- 1 Legt den Spielplan mit der zur Spieleranzahl passenden Seite nach oben in die Mitte und legt auf jedes der drei äußeren Meeresfelder **5 Peso**.
- 2 Sucht euch jeder eine Spielfarbe aus und nehmt euch das Spielmaterial in dieser Farbe. Im Spiel **zu zweit** sind jeweils nur 3 Händler im Spiel. Legt den **Zählstein** auf das Feld „0“ der Zählleiste des Spielplans, stellt **1 Händler** nach Valparaíso und das **Schiff** auf das Meeresfeld bei Valparaíso. Ein weiterer Händler bleibt vorerst vor euch stehen. Eure anderen Händler und eure Häuser legt ihr auf eurer Ablage auf den dafür vorgesehenen Feldern ab.

Aktionskarten: Alle Spieler erhalten 8 Aktionskarten, die jeweils die gleichen 8 Hauptaktionen zeigen. Die Alternativaktionen für Waren sind allerdings bei jeder Spielerfarbe etwas anders auf den Karten verteilt.

- 3 Mischt alle **Marktplättchen** verdeckt und legt jeweils eines mit dem passenden Buchstaben offen auf jedes der 15 bzw. 20 Marktfelder des Spielplans. Die restlichen Plättchen werden auf passende Felder der Reserve oben links auf dem Spielplan gelegt.
- 4 Sortiert je nach Spieleranzahl alle **Errungenschaftskarten** aus, die erst ab 3, 4 oder 5 Spielern dabei sind (Markierung 3+, 4+, 5+). Mischt die verbliebenen Karten getrennt nach A, B1 und B2. Legt die Karten B2 zuunterst, darauf die Karten B1 und obenauf die Karten A als verdeckten **Nachziehstapel** bereit. Legt die obersten 9 Karten vom Stapel offen bei den entsprechenden Meeresfeldern am Rand des Spielplans aus.
- 5 Lost einen **Startspieler** aus, dieser erhält den Leuchtturm als Startspielermarker.
- 6 Nehmt euch beginnend mit dem letzten Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn jeder **3 Waren** und legt diese in euer Warenhaus. Kein Spieler darf dabei eine Kombination an Waren nehmen, die bereits einer der Spieler zuvor gewählt hat.

Lagerung: Im Warenhaus können beliebig viele Waren gelagert werden, im Laderaum können maximal 6 Waren gelagert werden. Waren können nur mit der entsprechenden Aktion zwischen Warenhaus und Laderaum umgeladen werden.

- 7 Jeder Spieler erhält **20 Peso**. Geld wird immer für alle einsehbar abgelegt.
- 8 Legt restliche Waren und restliches Geld als **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan bereit.

Alle Waren und Geld sind theoretisch unbegrenzt. Sollte etwas davon einmal nicht ausreichen, behelft euch bitte anderweitig.



4



8



5



3

3

9

3





9 Der **letzte Spieler** setzt zuerst seinen verbliebenen Händler auf ein Dorf seiner Wahl. Anschließend setzen alle weiteren Spieler reihum entgegen dem Uhrzeigersinn jeweils ihren Händler auf ein anderes, leeres Dorf ihrer Wahl.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

Spielablauf

Ihr spielt das Spiel über mehrere Runden, bis am Ende einer Runde das Spielende eintritt (siehe Seite 8). Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. Planung
2. Karten nutzen
3. Rundenende

1. Planung

Jeder Spieler wählt aus seinen gesamten Aktions- und Errungenschaftskarten diejenigen aus, die er in der kommenden Aktionsphase nutzen möchte. Die Karten werden in der Reihenfolge ihrer geplanten Nutzung verdeckt unterhalb der Ablage ausgelegt. Die Kartenablagefelder (1) bis (4) sind immer verfügbar. Das Feld (5) ganz rechts darf nur belegt werden, sofern der Spieler bereits mindestens 2 Häuser verbaut hat.

Das Bürgermeisterfeld links der Ablage darf immer belegt werden, wenn dafür 5 Peso gezahlt werden – dazu legt ihr während der Planung 5 Peso auf die noch verdeckte ausliegende Karte neben dem Bürgermeisterhaus.

Für Fortgeschrittene (empfohlen ab der dritten Partie): Alle Spieler starten die Planung gleichzeitig. Dazu mischen alle Spieler ihre Karten und legen diese verdeckt vor sich ab. Der Startspieler stellt die Sanduhr gestoppt in die Spielplanmitte und verkündet den Beginn der Planungsphase. Jetzt dürfen alle Spieler die Karten in die Hand nehmen und planen.

Der Spieler, der seine Planung zuerst abgeschlossen hat, verkündet dies und startet die Sanduhr (60 Sekunden). Er darf nun seine Planung nicht mehr verändern und erhält nach der Planungsphase eine Ware seiner Wahl in sein Warenhaus.

Nach Ablauf der Sanduhr zählt er laut im Sekundentakt von 5 bis 0 rückwärts. Alle anderen Spieler müssen ihre Planung nun beendet haben. Sie dürfen später nur die Karten nutzen, die bis zur Ansage 0 regelkonform verdeckt bei ihrer Ablage ausgelegt wurden.

Sobald alle Spieler ihre Planung beendet haben, decken alle Spieler alle ihre ausgelegten Karten auf, ohne deren Reihenfolge zu ändern, und die Kartennutzungsphase beginnt. Eventuelle 5 Peso auf Karten beim Bürgermeisterfeld werden jetzt in den Vorrat abgegeben.

2. Karten nutzen

Nutzt beginnend mit dem Startspieler nacheinander reihum immer eine Karte und führt damit eine Aktion aus – zuerst alle reihum **eine** Karte, dann alle reihum eine weitere Karte, usw. Die Kartennutzungsphase endet, wenn alle Spieler ihre gesamten ausgelegten Karten (einschließlich der beim Bürgermeisterfeld) genutzt haben.

Eure Karten nutzt ihr normalerweise in der geplanten Reihenfolge, d.h. jeweils entweder die Karte beim Bürgermeisterfeld oder bei Feld (1). Alternativ kann eine Karte bei den Feldern (2) bis (5) unter Missachtung der geplanten Reihenfolge ausgeführt werden, wenn dafür die darüber angegebenen Zusatzkosten (1 bis 4 Peso) bezahlt werden.

Jederzeit im Spiel darfst du beliebig viele eigene Waren aus deinem Warenhaus und/oder Laderaum für jeweils 3 Peso abgeben.

Nachdem eine Karte genutzt wurde, wird diese aus der Auslage entfernt und zu den nicht verplanten Aktionskarten zurückgelegt. Anschließend werden alle Karten rechts von Feld (1) in Richtung des Feldes (1) zusammengeschoben. Eine Karte beim Bürgermeisterfeld bleibt liegen, bis sie genutzt wurde.

Die möglichen Basisaktionen sind:

1 Waren umladen



Wenn sich dein Schiff auf dem Meeresfeld bei Valparaíso befindet, kannst du **beliebig viele** Waren zwischen deinem Warenhaus und Laderaum umladen. Ist dadurch dein Laderaum **nach** dieser Aktion komplett voll, erhältst du sofort 1 Siegpunkt, sofern der Laderaum vor dieser Aktion nicht bereits voll war.

2 Ware verkaufen



Verkaufe **eine** beliebige Ware aus deinem Warenhaus für 10 Peso.

3 Händler einstellen



Stelle **einen** weiteren Händler ein. Gib dazu von jeder der 3 Sorten je 1 Ware aus deinem Warenhaus ab. Du nimmst den Händler von deiner Ablage und stellst ihn nach Valparaíso. Er ist ab sofort aktiv, du kannst ihn also bereits in der laufenden Runde bewegen und nutzen.

4 Händler bewegen



Du darfst jeden deiner Händler bis zu 3 Schritte weit bewegen. Die Bewegung von einem Schritt ist kostenlos. Zahle für jeden Händler, der 2 Schritte bewegt wird, je 1 Peso und pro Händler, der 3 Schritte bewegt wird, jeweils 4 Peso. Die Bewegung erfolgt stets von einem Ort entlang der braunen Wege zum nächsten Ort. An jedem Ort dürfen beliebig viele Händler stehen.

5 Haus bauen



Baue **ein** Haus an einem Ort, an dem sich mindestens einer deiner Händler befindet. Gib dafür 10 Peso ab. Das Haus wird entweder auf das erste freie Baufeld in Valparaíso (es wird vom Leuchtturm aus in Pfeilrichtung gebaut) oder auf ein freies Baufeld eines Dorfes gebaut.

Zeigt das Baufeld, auf das du dein Haus baust, Siegpunkte an, erhältst du diese sofort einmalig.

Im weiteren Spielverlauf erbringt ein Haus je nach Standort unterschiedliche Vorteile:

- ✿ Ein Haus in **Valparaíso** (Wohnhaus) bringt **am Ende jeder Runde** den Ertrag, der neben dem Baufeld dargestellt ist. Außerdem erhalten die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Häusern dort einen Bonus (siehe Rundenende).
- ✿ Ein Haus in einem **Dorf ohne Markt** (Zollhaus) bewirkt, dass der Schritt zu diesem Feld hin **für dich** nicht mehr als Schritt gezählt wird (und kein Geld kostet). Jedes Mal, wenn ein fremder Händler auf oder über dieses Feld zieht, erhältst du von dessen Besitzer 2 Peso.
- ✿ Ein Haus in einem **Dorf mit Markt** (Kontor) zählt ab sofort als ein eigener, zusätzlicher Händler in diesem Dorf. Das Kontor allein genügt nicht, um dort zu handeln, dafür muss noch mindestens ein eigener Händler vor Ort sein. Dein Kontor zählt für alle Mitspieler **immer** als „gegnerischer“ Händler, so dass sie eventuell Geld an dich zahlen müssen, wenn sie dort handeln möchten.

Das zu bauende Haus nimmst du von deinem Ablagefeld mit der kleinsten Nummer. Sobald du mindestens 2 Häuser gebaut hast, kannst du ab der nächsten Runde das Ablagefeld (5) in der Planungsphase nutzen. Sobald du alle 4 Häuser verbaut hast, erhältst du sofort einmalig 1 Siegpunkt.

6 Handel im Dorf



In **jedem** Dorf mit Markt, in dem sich Händler von dir befinden, kannst du handeln. Du bestimmst die Reihenfolge. Pro Dorf kannst du maximal **so oft handeln**, wie sich Händler von dir dort befinden. Das eigene Kontor zählt dabei als ein zusätzlicher Händler. Das Kontor allein genügt nicht, um dort zu handeln.

Befinden sich in einem Dorf, in dem du handelst, **gegnerische Händler bzw. Kontore**, musst du für jeden gegnerischen Händler und jedes gegnerische Kontor 1 Peso an dessen Besitzer zahlen – unabhängig davon, ob du einfach oder mehrfach handeln wirst.

Du kannst stets nur die Handelsaktion des **untersten** Marktplättchens nutzen.

Nachdem ein Dorf abgehandelt wurde, wird sofort 1. das unterste Marktplättchen dieses Dorfes von oben in die Reserve geschoben und 2. das unterste Plättchen der Reserve von oben ins Dorf geschoben und damit alle Plättchen darunter nach unten geschoben (auch dann, wenn du dort zwar einen Händler stehen hast, aber dort keinen Handel ausführen wolltest oder konntest).

Erläuterung einiger Marktplättchen:



Erhalte die abgebildeten Waren in dein Warenhaus (maximal einmal pro eigenem Händler / Kontor, jedoch insgesamt nicht öfter als 3×).



Gib 2 Peso ab, um zwei **unterschiedliche** Waren deiner Wahl in dein Warenhaus zu erhalten (maximal einmal pro eigenem Händler / Kontor). Handelst du mehrfach, darfst du die Waren jeweils neu wählen.



Gib 2 Peso ab, um zwei **gleiche** Waren deiner Wahl in dein Warenhaus zu erhalten (maximal einmal pro eigenem Händler / Kontor). Handelst du mehrfach, darfst du die Waren jeweils neu wählen.



Erhalte die abgebildete Geldmenge in deinen Vorrat (maximal einmal pro eigenem Händler / Kontor).



Gib 10 Peso und die Ware aus deinem Warenhaus für 2 Siegpunkte ab (maximal einmal pro eigenem Händler / Kontor, jedoch insgesamt nicht öfter als 3×).

Alle anderen Marktplättchen funktionieren analog.

Beispiel:

Stefan (rot) spielt die Aktion Handel im Dorf und ist in zwei Dörfern mit Markt mit eigenen Händlern sowie einem Kontor vertreten.

Zuerst handelt er im linken Dorf. Dafür muss er 1 Peso an Blau (1 Händler) und 1 Peso an Gelb (1 Händler) zahlen. Er ist mit 3 Händlern und 1 Kontor vertreten, weshalb er den Handel des unteren Marktplättchens eigentlich viermal ausführen dürfte, doch ist dieser Handel auf maximal dreimal begrenzt. Er erhält somit 3 Silber und 3 Kupfer in sein Warenhaus. Das Marktplättchen wird in die Reserve verschoben und das unterste Plättchen der Reserve rutscht von oben nach.

Anschließend handelt er im rechten Dorf. Dafür muss er 2 Peso an Blau (1 Händler + 1 Kontor) und 1 Peso an Grün (1 Händler) zahlen. Er ist mit einem Händler vertreten, weshalb er den Handel dort nur einmal ausführen darf. Er gibt 1 Silber aus seinem Warenhaus ab (dies darf auch das gerade erhaltene Silber sein) und erhält dafür 1 Siegpunkt. Das Marktplättchen wird in die Reserve verschoben und das unterste Plättchen der Reserve rutscht nach.

Hätte Stefan entschieden, den Handel im rechten Dorf nicht auszuführen (weil ihm 3 Peso zu teuer für den Handel ist), wäre das Marktplättchen dort trotzdem in die Reserve verschoben worden!



7 Schiff bewegen



Bewege dein Schiff kostenlos auf ein beliebiges Meeresfeld (also bis zu zwei Schritte). Auf jedem Meeresfeld dürfen beliebig viele Schiffe stehen.

8 Lieferung nach Übersee



Befindet sich dein Schiff auf einem Meeresfeld mit Überseehandel, kannst du eine der dort ausliegenden Errungenschaftskarten erwerben, indem du die dort geforderten 3 gleichen Waren aus deinem Laderaum abgibst.

Erwirbst du bei einem Meeresfeld eine Errungenschaftskarte der **Stufe A**, erhältst du zusätzlich alles Geld von diesem Feld.

Wichtig: Möchtest du eine Errungenschaftskarte der **Stufe B** (B1 oder B2) erwerben und es liegt **irgendwo** noch mindestens eine Karte der Stufe A aus, **musst** du zusätzlich eine **Ausgleichszahlung von 10 Peso** leisten. Dieses Geld kommt auf dasjenige der **zwei anderen** Meeresfelder, bei dem sich die meisten Karten der Stufe A befinden (mindestens eine) und noch keine 10 Peso. Bei Gleichstand wählst du. Liegen auf den beiden anderen Feldern entweder bereits 10 Peso oder keine Karte der Stufe A mehr, kommt das Geld in den allgemeinen Vorrat.

Die von dir erworbene Errungenschaftskarte kommt zu deinen nicht verplanten Aktionskarten und kann ab der nächsten Runde in der Planungsphase genutzt werden. Das leere Feld wird sofort mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt. (Ist dafür keine Karte mehr verfügbar, endet das Spiel nach der laufenden Runde.)

Die oben rechts auf der Karte angezeigten Siegpunkte erhältst du **einmalig** zu einem späteren Zeitpunkt – entweder am Rundenende, sofern du die Karte dafür abgibst (siehe Rundenende), oder bei der Endwertung.

Alternativaktionen



Alle deine Aktionskarten und viele der Errungenschaftskarten zeigen unten eine Alternativaktion, die du anstelle der oberen Hauptaktion nutzen kannst. Waren kommen dabei in dein Warenhaus, Geld kommt in deinen Vorrat.

Die Aktionsmöglichkeiten der Errungenschaftskarten werden im Anhang (Seite 9) erläutert.

Beispiel:

Anja (blau) hat bereits zwei Häuser gebaut und darf deshalb das Feld (5) belegen. Außerdem hat sie 5 Peso gezahlt, um das Bürgermeisterfeld zu belegen.

Zuerst nutzt sie die Karte „Haus bauen“ bei Feld (2), damit sie einem anderen Spieler zuvorkommt. Da sie damit aus der geplanten Reihenfolge ausbricht, muss sie die über Feld (2) angegebenen Zusatzkosten von 1 Peso zahlen. Dann baut sie das Haus für 10 Peso und entfernt die Karte. Alle Karten rechts davon werden nach links aufgerückt.

Im nächsten Zug benutzt sie die Karte „Händler bewegen“ bei Feld (1), um ihre Händler zu bewegen und damit den kommenden Handel vorzubereiten. Da hierbei die Reihenfolge eingehalten wird, fallen keine weiteren Kosten an. Nach der Bewegung wird die Karte entfernt, alle Karten rechts davon werden aufgerückt.

Als nächstes handelt sie, wofür sie die Karte beim Bürgermeisterfeld nutzt und anschließend entfernt. Es werden keine Karten aufgerückt. Hätte sie entschieden, nicht zu handeln (weil der Handel zu teuer ist oder weder Silber noch Kupfer einbringt), hätte sie als Alternativaktion 1 Silber in ihr Warenhaus nehmen können und damit 3 Silber im Warenhaus gehabt, um diese ins Schiff zu laden.

In den folgenden drei Zügen wird zuerst das Schiff beladen, dann fährt es zu einem Ort mit Überseehandel und handelt schließlich dort. Diese Aktionen erfolgen alle in der geplanten Reihenfolge, so dass keine Zusatzkosten anfallen. Die genutzten Karten werden entfernt und verbliebene Karten jeweils nach links aufgerückt.



3. Rundenende

Nachdem ihr alle eure geplanten Karten genutzt habt, endet die Runde.

Nun erhält jeder Spieler den Ertrag aller seiner in Valparaíso gebauten Wohnhäuser. So erhaltene Waren kommen ins eigene Warenhaus, Geld in den eigenen Vorrat.

Anschließend wird der Valparaíso-Bonus ausgezahlt: Der Spieler **mit den meisten Wohnhäusern** dort erhält 5 Peso, der Spieler mit den zweitmeisten Wohnhäusern erhält 2 Peso. Bei Gleichstand entscheidet jeweils, wer davon dort **zuletzt** ein Wohnhaus gebaut hat.

Nun hat reihum in Spielreihenfolge jeder Spieler die Möglichkeit, **eine** seiner Errungenschaftskarten aus dem Spiel abzugeben und sofort die darauf angegebenen Siegpunkte zu erhalten.

Wann endet das Spiel?

Hat jetzt ein Spieler mindestens 18 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste, endet das Spiel jetzt.

Das Spiel endet außerdem jetzt, falls mindestens ein Feld für Errungenschaftskarten leer ist, weil es nicht mehr aufgefüllt werden konnte.

In beiden Fällen erfolgt anschließend die Endwertung (siehe weiter unten).

Nächste Runde vorbereiten

Ist das Spiel hingegen noch nicht beendet, wird die nächste Runde wie folgt vorbereitet.

Die Händler kehren nach Valparaíso zurück. Höchstens ein Händler pro Spieler darf auf einem Dorf verbleiben, in dem sich kein eigenes Haus befindet. Alle anderen Händler kehren ohne Kosten nach Valparaíso zurück. Der Startspieler entscheidet dabei zuerst.

Neuer Startspieler wird der Spieler, der zuletzt ein Wohnhaus in Valparaíso gebaut hat. Ist dieser Spieler bereits Startspieler, oder wurde noch kein Haus in Valparaíso gebaut, wird es der Spieler links vom bisherigen Startspieler.

Nun beginnt die nächste Runde mit der Planung.

Endwertung

Nach Spielende wird wie folgt abgerechnet:

- ☼ Gebt alle Waren im Warenhaus und im Laderaum ab und erhaltet dafür pro Ware 3 Peso.
- ☼ Für jeweils 20 Peso, die ihr anschließend abgebt, erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Behaltet das Restgeld!
- ☼ Für jede Errungenschaftskarte in eurem Besitz erhaltet ihr die darauf angegebenen Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt davon der Spieler mit dem meisten Restgeld. Bei erneuten Gleichstand gewinnt davon der Spieler, der in der letzten Runde als letzter an der Reihe war.



Impressum

Autoren: Louis & Stefan Malz
Illustrationen: Michael Menzel
Redaktion: dlp games
Grafikdesign: atelier198

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

Übersicht der Errungenschaftskarten

Errungenschaftskarten werden wie Aktionskarten genutzt. Sie zeigen teilweise die gleichen Aktionen wie jene, teilweise leicht abgewandelte oder komplett neue Aktionsmöglichkeiten. Die neuen Aktionen der Errungenschaftskarten im Einzelnen:



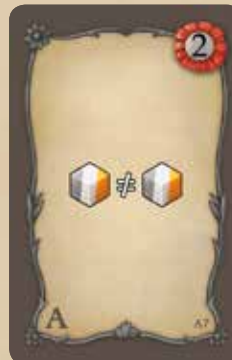
Wie Aktion **4 Händler bewegen**, allerdings sind sogar zwei Schritte jedes Händlers kostenlos und nur der dritte Schritt kostet jeweils 3 Peso.



Deine Händler fahren den Fluss entlang. Jeder deiner Händler, der sich an einem Ort befindet, durch den ein Fluss läuft, kann **kostenlos** direkt an einen anderen Ort versetzt werden, der sich ebenfalls an einem Fluss befindet.



Wie Aktion **6 Handel im Dorf**, es müssen jedoch zuerst 5 Peso gezahlt werden, bevor die Handelsaktion genutzt werden darf.



Erhalte zwei **unterschiedliche** Waren deiner Wahl in dein Warenhaus.



Gib **einmal** 5 Peso und 1 beliebige Ware aus deinem Warenhaus ab und erhalte dafür 1 Siegpunkt.



Verkaufe **eine** beliebige Ware aus deinem Warenhaus für 15 Peso.



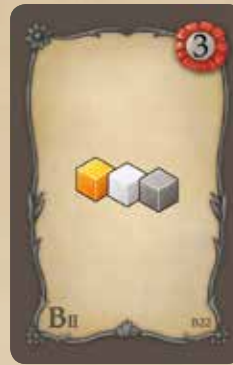
Erhalte 10 Peso in deinen Vorrat.



Gib **einmal** 2 beliebige Waren aus deinem Warenhaus ab und erhalte dafür 1 Siegpunkt.



Führe **einmal** die Aktion **5 Haus bauen** aus, die Kosten betragen allerdings nur 1 beliebige Ware aus deinem Warenhaus (anstatt 10 Peso).



Erhalte 1 Ware jeder Sorte in dein Warenhaus.



Gib **bis zu dreimal** je 2 Peso ab und erhalte dafür jeweils 1 Ware deiner Wahl in dein Warenhaus.



Erhalte 1 Siegpunkt.



Führe **einmal** die Aktion **3 Händler einstellen** aus, die Kosten betragen allerdings nur 5 Peso (anstatt je 1 Ware der 3 Sorten).



Erhalte 15 Peso in deinen Vorrat.



Gib **bis zu dreimal** je 10 Peso ab und erhalte dafür jeweils 1 Siegpunkt.



Gib **einmal** von jeder der 3 Sorten je 1 Ware aus deinem Warenhaus ab und erhalte dafür 2 Siegpunkte.



Erhalte zwei beliebige Waren deiner Wahl in dein Warenhaus.



Führe einmal die Aktion **5 Haus bauen** oder **3 Händler einstellen** kostenlos aus.

Valparaíso

A game for 2 – 5 players,
12 years and up; playing time:
45 – 90 minutes



In 1811, the Chilean Congress decided upon free trade for the harbor city of Valparaíso; and shortly thereafter, the country proclaimed its independence. As influential citizens of Valparaíso, players strive to advance the development of their city. For this purpose, you send merchants to the hinterlands to trade there, and sail your ships overseas to attain new achievements.

In order to accomplish this goal, you need to plan ahead carefully, but also keep an eye on the other players and react to their actions on short notice. If your plans are not good enough, you'll run out of time – in the short as well as the long term. That's because you are under time pressure and the end of the game often comes sooner than you think!

Game Materials



24 achievement cards
(9× “A,” 8× “B1,” 7× “B2”)



25 market tiles
(5× each with “A,” “B,” “C,” “D,” or “E” on the back)



70 coins
(20× 1 peso, 10× 2 pesos, 15× 5 pesos, 25× 10 pesos)



1 sand timer
(60 seconds)



25 gray wooden cubes
“silver”



25 orange wooden cubes
“copper”



25 white wooden cubes
“wheat”

Per player:

1 repository board



8 action cards



4 houses



4 merchants



1 ship



1 counter

Set-up

- 1 Lay the gameboard in the middle of table with the side facing up that is appropriate for the actual number of players. Put **5 pesos** on each of the three outer sea sectors.
- 2 Each player chooses a player color and takes the game materials in this color. In the **two-player** game, there are only 3 merchants per player in the game. Put your **counter** on space "0" of the scoring track on the gameboard, place **1 merchant** in Valparaíso and your **ship** on the sea sector near Valparaíso. Keep a second merchant in front of you for the time being. Place your other merchant(s) and your houses on your repository board on the designated spaces.

Action cards: Each player gets 8 action cards. The 8 main actions are the same in each set. The alternative actions for goods, however, are distributed slightly differently on the cards for each player color.

- 3 Mix all **market tiles**, face down, and put one each, with the corresponding letter facing up, on each of the 15 (or 20) market spaces of the gameboard. Keep the remaining tiles on the appropriate reserve spaces at the top left of the gameboard.
- 4 Depending on the number of players, you might have to remove all the **achievement cards** that are used only in the game with 3, 4, or 5 players (marked "3+"; "4+"; "5+"). Shuffle the remaining cards, separated into "A," "B1," and "B2." Form a face-down **draw pile** with the "B2" cards at the bottom, the "B1" cards above them and the "A" cards on top of that. Lay the top 9 cards from the pile face up in the slots at the top of the corresponding sea sectors at the edge of the gameboard.
- 5 Choose a **starting player** and give him the lighthouse as the starting player marker.
- 6 Beginning with the last player and then in counter-clockwise order, each player takes **3 goods** and puts these in his warehouse. In doing so, nobody may take a combination of goods that has already been chosen by one of the other players.

Storage: The warehouse can contain any number of goods; the cargo hold can handle a maximum of 6 goods. You can transfer goods between the warehouse and the cargo hold only if you use the appropriate action.

- 7 Each player gets **20 pesos**. Money always has to be kept visible to all players.
- 8 Put the remaining goods and the remaining money next to the gameboard as a **general supply**.

Theoretically, all goods and coins are unlimited. If you run out of either of them, make do with other materials.



4



8



5



3

3

9

3





9 The last player is the first to place his remaining merchant in a village of his choice. Then, in turn and in counter-clockwise order, all the other players place their merchant in a different unoccupied village of their choice.

Now the game can begin!

Course of the Game

The game proceeds over several rounds until the end of the game is triggered at the end of a round (see page 8). Each round consists of the following 3 phases:

1. Planning
2. Using cards
3. Ending the round

1. Planning

From all his action cards and achievement cards, each player chooses the cards that he wants to use in the upcoming action phase. Lay these cards out face down below your repository board in the order in which you plan to use them. Card slots #1 to #4 are always available; slot #5 on the very right may be filled only if you have already built at least 2 houses.

The mayor's slot on the left of your repository board may always be filled if you pay 5 pesos for that; to this end, during the planning phase, you put 5 pesos on the card that is lying face down yet next to the mayor's house.

For advanced players (recommended from the third game on): All players start their planning simultaneously. For this, all players shuffle their cards and lay them out face down in front of them. The starting player places the sand timer in stopped mode in the middle of the gameboard and announces the beginning of the planning phase. Now all players are allowed to take their cards into their hands and plan their actions. The first player to finish his planning declares this and starts the sand timer (60 seconds). He may no longer change his plans. At the end of the planning phase, he takes a good of his choice and puts it in his warehouse.

After the sand timer has run through, he counts aloud down from 5 to 0 in one-second intervals. By the time he reaches zero, all the other players must have completed their planning. Later on, they may use only those cards that, in compliance with the rules, were laid out face down in their slots until the count of zero.

Once all players have finished their planning, they reveal all cards they have laid out, without changing their order. Now the card-utilization phase begins. Any 5 pesos lying on cards in the mayor's slot are put into the supply.

2. Using cards

One after another, beginning with the starting player, players use one card to carry out an action – first, in turn, **one** card, then, in turn, **another** card, and so on. The card-utilization phase ends when all players have used all their laid-out cards (including the card in the mayor's slot).

Normally, you use your cards in the planned order, which means either the card in the mayor's slot or the one in slot #1. Alternatively, in disregard of the planned order, you can use a card from slots #2 to #5, provided you pay the extra costs (1 to 4 pesos) shown at the top of the slot.

At any time in the game, you may give up as many of your own goods as you want from your warehouse and/or cargo hold and get 3 pesos for each.

After using a card, you remove it from the display and put it back with the action cards that you didn't choose for planning. Then you move all the cards that have been lying to the right of slot #1 in the direction of slot #1 without leaving a gap. If there is still a card in the mayor's slot, it remains in place until it is used.

The possible standard actions are:

1 Transfer goods



If your ship is on the sea sector near Valparaíso, you can transfer **any number** of goods between your warehouse and your cargo hold. If your cargo hold is filled up completely **after** this action, you immediately gain 1 victory point, unless the cargo hold was already full **before** this action.

2 Sell a good



Sell **one** good of your choice from your warehouse for 10 pesos.

3 Hire a merchant



Hire **one** additional merchant. To this end, give up 1 good of each of the 3 kinds from your warehouse. Take the merchant from your repository board and place him in Valparaíso. He is active with immediate effect; that means you can already move and use him in the current round.

4 Move a merchant



You may move each of your merchants up to 3 steps. Moving a merchant 1 step is for free. Pay 1 peso for each merchant that you move 2 steps, and 4 pesos for each merchant that you move 3 steps. The movement always proceeds from one location along the brown paths to the next location. Each location can accommodate any number of merchants.

5 Build a house



Build **one** house at a location where you have at least one of your merchants. For this, pay 10 pesos. Put the house either on the first unoccupied building space in Valparaíso (starting from the lighthouse, houses are built in the direction of the arrow) or on an unoccupied building space in a village.

If the building space where you build your house indicates victory points, you receive these immediately and once.

During the further course of the game, a house gives you different benefits according to its location:

- ✿ A house in **Valparaíso** (residential building) gives you **at the end of each round** the revenue indicated next to the building space. In addition, the players with the most and second most houses there obtain a bonus (see “Ending the round”).
- ✿ A house in a **village without a market** (customs house) has the effect that the step onto this space no longer counts as a step (and no longer costs money) **for you**. Every time another player’s merchant moves onto or across this space, you get 2 pesos from that player.
- ✿ A house in a **village with a market** (trading station) counts as an additional merchant for you in this village from now on. The trading station alone is not enough for trading there; so, to do this, you need to have at least one of your own merchants there. But your trading station **always** counts as an “opposing” merchant for all the other players, so that they might have to pay money to you if they want to trade there.

Take the house you are going to build from the space with the lowest number on your repository board. Once you have built at least 2 houses, you can use slot #5 in the planning phase from the next round on. As soon as you have built all 4 houses, you earn 1 victory point immediately and once.

6 Trade in the village



You can trade in **each** village with a market that has at least one merchant of yours. You determine the order. Per village, you can trade **up as many times** as the number of merchants you have there. A trading station of yours counts as an additional merchant. The trading station alone is not enough for trading there.

If there are **opposing merchants or trading stations** in a village where you want to trade, you have to pay 1 peso to the owner(s) of each opposing merchant and each opposing trading station – no matter whether you trade once or multiple times.

You can always use only the trading action of the **bottommost** market tile.

After a village has been resolved, immediately move the bottommost market tile of this village to the top of the reserve and move the bottommost tile of the reserve to the top of the village and, with this, move all tiles below it down (even if you have a merchant in that village but have not been able or willing to trade there).

Explanation of some of the market tiles:



Take the goods depicted and put them in your warehouse (maximally once for each of your merchants / trading stations, but not more than 3× in total).



Pay 2 pesos in order to get two **different** goods of your choice and put them in your warehouse (no more than once for each of your own merchants / trading stations). If you trade multiple times, you may choose the goods anew every time.



Pay 2 pesos in order to get two goods **of the same kind** of your choice and put them in your warehouse (no more than once for each of your own merchants / trading stations). If you trade multiple times, you may choose the goods anew every time.



Take the depicted amount of money and put it in your personal supply (no more than once for each of your own merchants / trading stations).



Pay 10 pesos and give up the good from your warehouse in order to get 2 victory points in return (no more than once for each of your own merchants / trading stations, but not more than 3× in total).

All other market tiles work in a comparable way.

Example:

Steve (the red player) plays the trading action in the village. He is represented in two villages with a market with merchants and a trading station.

First he trades in the left village. To do so, he has to pay 1 peso to Blue (1 merchant) and 1 peso to Yellow (1 merchant). He is represented with 3 merchants and 1 trading station; therefore, he would be able to carry out the trade of the bottommost market tile four times, but this trade is limited to three times maximum. So he gets 3 silver and 3 copper and puts them in his warehouse. The market tile is moved to the reserve and the bottommost tile of the reserve is inserted at the top of the village.

After that, Steve trades in the right village. To do so, he has to pay 2 pesos to Blue (1 merchant + 1 trading station) and 1 peso to Green (1 merchant). He is represented with 1 merchant; consequently, he may carry out the trade there only once. He gives up 1 silver from his warehouse (this can also be the silver he just got) and gets 1 victory point in return. The market tile is moved to the reserve and the bottommost tile of the reserve is inserted at the top of the village.

If Steve had decided not to carry out the trade in the right village (if he thought that 3 pesos would be too expensive for the trade), the market tile there would nevertheless have been moved to the reserve!



7 Move your ship



Move your ship to any sea sector for free (i.e., one or two steps). Each sector may contain any number of ships.

8 Trade overseas



If your ship is on a sea sector that allows overseas trade, you can acquire one of the achievement cards laid out there by giving up the 3 required goods of the same kind from your cargo hold.

If you acquire a **level-A** achievement card from a sea sector, you additionally get all the money from that sector.

Important: If you want to acquire a **level-B** achievement card (B1 or B2) but there is still at least one level-A card lying **somewhere**, you additionally **must** make a **compensatory payment of 10 pesos**. This money is put on one of the other two sea sectors – the one that has the most level-A cards (at least one) and no 10 pesos yet. In case of a tie, you choose one of these sectors. If there are already 10 pesos on the other two sectors or there is no level-A card left there, the money is put in the general supply.

Add the achievement card you have acquired to your action cards that you didn't choose for planning; you can use it in the planning phase from the next round on. The empty sea sector slot is immediately refilled with a new card from the draw pile. (If there is no card left, the game ends at the end of the current round.)

You get the victory points indicated at the top right of the card once at a later time – either at the end of the round if you give up the card for that (see “Ending the round”) or at the final scoring.

Alternative actions



All your action cards and many of the achievement cards show an alternative action at the bottom that you can use instead of the main action at the top. If you do this, goods are put in your warehouse and money is put in your personal supply.

The possible actions of the achievement cards are explained in the appendix (page 9).

Example:

Angela (the blue player) has already built two houses and thus may use slot #5. Also, she has paid 5 pesos in order to use the mayor's slot.

First she uses the “Build a house” card from slot #2, so that she preempts another player from building. Since this means that she disregards the planned order, she has to pay the extra cost of 1 peso shown above slot #2. Then she builds the house for 10 pesos and removes the card. All cards to the right of the played card are moved left.

On her next turn, she uses the “Move a merchant” card from slot #1 in order to move her merchants and thus prepare for the upcoming trade. Since she adheres to the planned order, she doesn't have to pay any extra costs. After the move, the card is removed and all cards to the right of it are moved left.

Her next action is to trade; for this, she uses the card from the mayor's slot and removes it after that. No cards are moved. If she had decided not to trade (since, for instance, the trade is too expensive or does neither yield silver nor copper), she would have been able to take 1 silver and put it in her warehouse as an alternative action; with this, she would have had 3 silver in her warehouse to load into her ship.

In her following three turns, she first loads her ship, then she moves it to a location that allows overseas trade, and finally trades there. These actions are all carried out in the planned order, so that she doesn't have to pay any extra costs. She removes the cards she has used and, after each turn, moves the remaining cards to the left.



3. Ending the round

After all players have used their planned cards, the round ends.

Now each player gets the revenue for all the residential buildings he has built in Valparaíso. Put the goods you got this way in your own warehouse, and money in your personal supply.

After that, the Valparaíso bonus is paid: The player **with the most residential buildings** there receives 5 pesos, the one with the second most residential buildings gets 2 pesos. In case of a tie, the tied player who **last** built a residential building there prevails.

Now, in turn and in the order of play, each player gets the opportunity to remove **one** of his achievement cards from the game and immediately earn the victory points indicated on it.

When does the game end?

If a player now has at least 18 victory points on the scoring track, the game ends now.

The game ends also now if at least one sea sector slot for achievement cards is empty and can no longer be refilled.

In both cases, the final scoring takes place (see below).

Preparing the next round

If the game is not over yet, prepare the next round as follows:

The merchants return to Valparaíso. Each player may keep only one merchant in a village where he doesn't have any house; all the other merchants return to Valparaíso for free. The starting player can decide first which merchant he wants to keep in a village.

The player who last built a residential building in Valparaíso becomes the new starting player. If this player has already been the starting player or if no house has yet been built in Valparaíso, the player to the left of the previous starting player becomes the new starting player.

Now the next round begins with the planning phase.

Final Scoring

At the end of the game, players score as follows:

- ✿ Give up all the goods in your warehouse and your cargo hold and take 3 pesos for each good.
- ✿ Get 1 victory point for every 20 pesos that you give up. Keep the remaining money!
- ✿ Score the victory points indicated on each of the achievement cards in your possession.

The player with the most victory points wins.

In case of a tie, the tied player with the most remaining money wins. If there is still a tie, the tied player who went last in the final round wins.



Credits

Authors: Louis & Stefan Malz

Illustrations: Michael Menzel

Editor: dlp games

Graphic design: atelier198

English translation:

Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

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

Appendix

Overview of the achievement cards

Achievement cards are used like action cards. Some of them show the same actions, others provide slightly changed or completely new possibilities of action.

The new actions of the achievements cards in detail are:



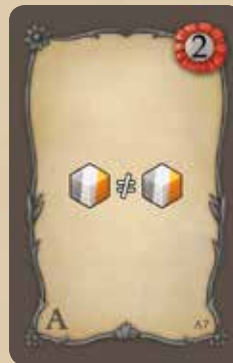
The same as action **4 Move a merchant** – but here, even two steps of each merchant are for free and only the third step costs 3 pesos per merchant.



Your merchants sail along the river. Each of your merchants at a location crossed by a river can be relocated **for free** directly to a different location that is also at a river.



The same as action **6 Trade in the village** – but here, you first have to pay 5 pesos before you are allowed to use the trading action.



Take two **different** goods of your choice and put them in your warehouse.



Pay 5 pesos **once** and give up 1 good of your choice from your warehouse in order to earn 1 victory point.



Sell **any** good from your warehouse for 15 pesos.



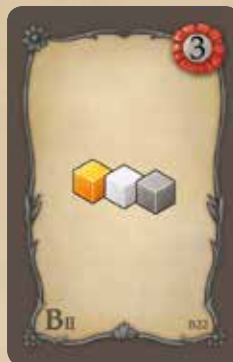
Take 10 pesos and put them in your personal supply.



Give up any 2 goods from your warehouse **once** in order to earn 1 victory point.



Carry out action **5 Build a house once**; however, the costs are only 1 good of your choice from your warehouse (instead of 10 pesos).



Take 1 good of each kind and put them in your warehouse.



Pay 2 pesos **up to three times** and take 1 good of your choice for each payment; put the good(s) in your warehouse.



Gain 1 victory point.



Carry out action **3 Hire a merchant once**; however, the costs are only 5 pesos (instead of 1 good of each of the 3 kinds).



Take 15 pesos and put them in your personal supply.



Pay 10 pesos **up to three times** and earn 1 victory point each.



Give up 1 good of each of the 3 kinds from your warehouse **once** in order to gain 2 victory points.



Take any two goods of your choice and put them in your warehouse.



Carry out action **5 Build a house** or **3 Hire a merchant once** for free.