

RÜDIGER DORN

MONTANA

szabálykönyv



fordította: **BEORN** (2017)
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás



RÜDIGER DORN MONTANA

BEVEZETÉS

Montanában az első települések a XIX. század közepén jöttek létre. Ezidőtájt sok szerencsevadász utazott a régióba, új munkalehetőség és a jobb jövő reményében. Rengeteg munkáskézre volt itt szükség: a hegyekben értékes fémekre bukkantak, és a szántóföldek megműveléséhez is sok ember kellett. Mindeközben egyre növekedtek a települések, és bővült az árukereskedelem is. Foglalkoztasd te a legtöbb munkást, szállítsd le időben a keresett árucikkeket, és válaszd ki a taktikádnak leginkább megfelelő településeket. Csak így nyerheted meg ezt a társasjátékot.

JÁTÉKÖSSZETEVŐR



1 munkástábla

A munkástáblán a 4 termelőterület (rézbánya, kőfejtő, búzamező és tökföld), a bankot és a városi piacot találhatjátok. Játék közben itt helyezhetitek el a munkásaitokat, hogy új árucikket állítsanak elő, és pénzhez jussatok.

1 toborzókerék

Az első játék előtt szereld össze a toborzókeréket. Illeszd a nyilat a kerék közepére és rögzítsd a hátoldalán. Bármikor, ha a keréket használnád, pörgesd meg a nyilat az egyik ujjaddal. A nyílnak legalább egy teljes kört kell fordulnia. Amelyik mezőnél a nyíl hegye megáll, az határozza meg, hogy milyen munkásokat toborozhatsz a közös készletből.



12 tájlapka



1 kezdőlapka



1 kezdőjátékos-jelző



4 vállalkozó - minden játékos színben 1 (kék sárga, zöld és piros)



24 tehén



6 kulacs-jelző



4 játékos tábla - minden játékos színében 1 (kék, sárga, zöld és piros). A játékos táblán találsz azokat a mezőket, amelyeken a tehenedet, árucikkeidet, érmédet és kulcsaidat tárolhatod. Nincs korlátja, hogy egyszerre mennyi árucikket tárolhatsz a játékos tábládon. Ezen kívül találsz itt 8 munkásmezőt is a munkásaidnak (soha nem lehet 8 munkásnál több). A játékos táblád tetején láthatod a lehetséges akcióidat.



72 munkás - árucikkenként 18 (réz, kő, búza és tök). A munkások színének semmi köze nincs a játékos színéhez, azok az egyes árucikkek színéhez kapcsolódnak. A játék során 1 bizonyos színű munkásodat a vele azonos színű árucikk begyűjtésére használhatod.



48 település - minden játékos színében 12 (kék, sárga, zöld és piros)



48 érme - 10 arany (5-ös értékű) és 38 ezüst (1-es értékű)

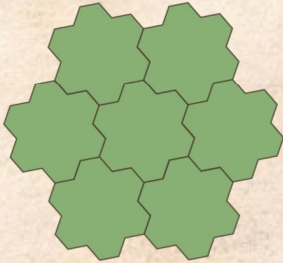


120 árucikk - 24 búza, 24 tök, 36 réz (24 kicsi és 12 nagy) és 36 kő (24 kicsi és 12 nagy). Rézből és kőből kétféle címlet van. Ebben a játékban sárga szegéllyel és sárga nyíllal jelöltük meg a nagyobb címletet.

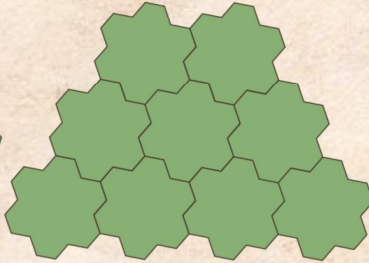


JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

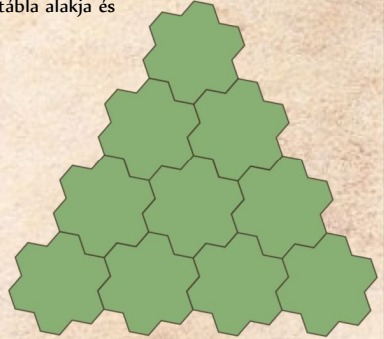
1 Állítsd össze a **játéktáblát** a véletlenszerűen összeillesztett **tájlapkákból**. A tábla alakja és a tájlapkák száma a játékosok számától függ:



2 játékos
(7 tájlapka)



3 játékos
(9 tájlapka)



4 játékos
(10 tájlapka)

2 Tedd a **kezdőlapkát** az egyik tetszőleges tájlapka egyik tetszőleges (nem tó és nem heg) régiójára.



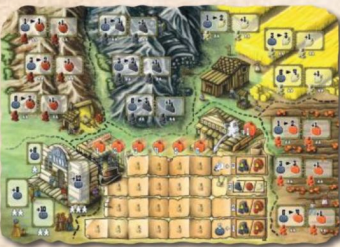
Tegyél 1-1 **kulacsjelzőt** a tábla minden kulacs-szimbólummal megjelölt tavára.



3 Tegyél 1-1 **tehén** figurát a játéktábla összes tehén-szimbólummal megjelölt mezőjére.

A megmaradt teheneket tedd a közös készletbe.

4 Tedd a **munkástáblát** és a **toborzókereket** a játéktábla közelébe.



5 Tedd az összes **munkást** a közös készletbe.



6 Tedd a közös készletbe a játékosok számától függő mennyiségű **áruccikk**eket:

2 játékos	10	10	10	6	10	6
3 játékos	15	15	15	9	15	9
4 játékos	20	20	20	12	20	12

A megmaradt áruccikket tedd vissza a játék dobozába. A játék során az egyes áruccikk száma limitált.



7 Tedd az összes **érmét** a közös készletbe. Az érmék száma gyakorlatilag korlátlan. Ha nincs elegendő érme, akkor használjatok bármilyen más (játék) jelzőjét.

8 Minden játékos megkapja a választott színének megfelelő játékkészleteit:

1 játékosablát

1 vállalkozót - tedd a vállalkozó figurádat a munkástábla vegyesbolt (Hardware Store) mezőjére.

Településeket (2 játékos: 12 település, 3 játékos: 10 település, 4 játékos: 8 település - a megmaradt településeket tedd vissza a játék dobozába). Tedd a településeidet a játékosabládra.

Ezen kívül minden játékos kap **1 tehenet** és **4 árucikket** (1 kicsi réz, 1 kicsi kő, 1 búza és 1 tők). Tedd az árucikkeidet a játékosablád megfelelő szimbólummal megjelölt tároló mezőire. Ezeket az árucikkeket a játék dobozából kapjátok (azaz nem a közös készletből)!



9 Minden játékos **4 munkással** kezdi a játékot. A munkások színének meghatározásához pörgezd meg kétszer a toborzókeréket. Minden pörgetés után vedd el a közös készletből a nyíl által mutatott színű munkásokat. Ha a nyíl a 2 fehér munkásnál áll meg, akkor 2 tetszőleges színű munkást vehetsz el. Tedd a megszerzett munkásaidat a játékosablád első 4 munkásmezőjére.



10 Válasszátok ki a kezdő játékos, aki megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**, valamint kap **3 ezüstöt**. Minden, az óramutató járásának megfelelő irányba sorba következő játékos 1 ezüsttel többet kap, mint az előző játékos. Így a 2. játékos 4 ezüstöt kap, a 3. 5-öt, a 4. pedig 6-ot. Az érméit mindenki tegye a játékosablájára (a kincses ládára).



A JÁTÉK CÉLJA

Toborzoz munkásokat, és küldd őket munkába a rézbányába, a kőfejtőbe, a búzamezőre, vagy a tőkföldre. Küldd el a munkásaidat a bankba érméért, vagy a városba, hogy kereskedjenek. Költsd el a szükséges árucikkeket, hogy az egyes régiókban új településeket építhess. A stratégiailag fontos helyeken épülő települések értékesebbek, de ezeket nyilván mások is meg akarják szerezni előled. Törekedj arra, hogy a játékosabládon lévő összes településedet te építsd meg elsőként a játéktáblán, így jó eséllyel megnyered a játékot.

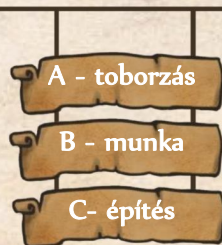
JÁTÉKMENET

A játék fordulóból fog állni. Minden fordulóban minden játékos végrehajtja a saját körét.

A kezdőjátékos kezdi a körét. Ezután az óramutató járási irányába haladva sorban a többi játékos hajtja végre a saját körét.

Ha éppen a te köröd van soron, akkor végre kell hajtaniod a 3 lehetséges akció egyikét:

Ezenkívül, amikor csak akarod, a körödben végrehajthatod a szarvasmarha-kereskedelem akciót is (lásd a 7. oldalon).



Árucikk- és munkás hiány

Ha egy olyan árucikket vagy munkást kapnál, amely éppen nincs a közös készletben, akkor minden játékosnak (téged is beleértve) vissza kell raknia a megadott árucikkből, vagy a megadott színű munkásból 1-1 darabot a közös készletbe (ha van nála). Ezt addig kell folytatnotok, amíg legalább annyi megadott árucikk vagy munkás nem lesz a közös készletben, amennyire épp szükséged lenne. Ezután vedd el a megadott számú árucikket vagy munkást a közös készletből.

Például: 3 követ kellene kapnod, de a közös készletbe csak 2 kő van. Ekkor minden játékosnak (neked is) vissza kell raknod a közös készletbe 1-1 követ. Miután ez megtörtént, vedd el a közös készletből a 3 követ, és helyezd el azokat a játékosablád kő-szimbólumos tároló mezőjére.

A - toborzás

A toborzás akció segítségével juthatsz olyan újabb munkásokhoz, akik segítenek egy új települést felépíteni, vagy az árucikkeket begyűjteni.

Pörgezd meg a toborzókereket. Ahol a nyíl megáll, az a mező jelzi, hogy milyen 2 munkást toborozhatsz. Vedd el a mező által megadott színű 2 munkásfigurát a közös készletből, és tedd őket a játékostáblád 2 szabad munkásmezőjére.

Megjegyzés: A toborzókerék nyílának legalább egy teljes fordulatot meg kell tennie, ellenkező esetben újra kell pörgetned. Ha a nyíl pont két mezőt elválasztó vonalon áll meg, forgasd azt előre a soron következő mezőre.

Ezután fizethetsz 1-1 búzát, hogy a nyíl 1-1 mezővel előrébb mozgathasd (de maximum 7 mezőt mozgathatod). Ha végeztél, vedd el a mező által megadott színű 2 munkásfigurát a közös készletből, és tedd őket a játékostáblád 2 szabad munkásmezőjére.

A toborzás akciót csak egyszer hajthatod végre a forduló során. Nem fizethetsz búzát azért, hogy újabb munkásokat toborozz. A játékostábládon csak 8 munkásnak van hely. Ha nincs már üres munkásmező a játékostábládon, akkor mielőtt a 2 új munkásfigurát elhelyeznéd, 2 tetszőleges munkásodat vissza kell tenned a közös készletbe. Ezek lehetnek a már korábban ott lévő munkásfiguráid, de lehet a most elvett munkások egyike, vagy akár mindegyike, ha olyat pörgettel, amire nincs szükség.

Ha a nyíl a 2 fehér munkás-szimbólumos mezőn áll meg, akkor szabadon kiválaszthatod, hogy milyen 2 munkást akarsz kapni. Ezek lehetnek azonos, de akár különböző színűek is.

Például: Megpörgeted a kereket, és a nyíl a szürke-narancs munkás mezőn áll meg. Ez nem annyira tökéletes a számodra, ezért kifizetsz 2 búzát, hogy 2 mezővel előre mozgathasd a nyílat (2 fehér figura), és elveszel 2 narancs munkást.



B - munka

Küldd el a munkásaidat a város egyik területére, hogy árucikkeket gyűjtsenek, vagy pénzt szerezzenek.

Bank



Küldd 1-3 munkásodat a bank egyik üres mezőjére, hogy megkapd a feltüntetett számú ezüstermét. Ezek a munkások tetszőleges színűek lehetnek.

Minden mező alatt feltüntetjük, hogy az érték megszerzéséért pontosan hány munkásodat kell odaküldened.

Ha bármelyik játékos köre végén már az összes banki mező foglalt, akkor az összes itt lévő munkás visszakerül a közös készletbe, és a mezők újból szabaddá válnak.

Például: Egy szürke és egy rézsínű munkásodat küldöd a +8 ezüstöt adó banki mezőre (aminek 2 munkás a követelménye). Kapsz 8 ezüstöt, amit tegyél a játékostábládra.



Rézbánya, kőfejtő, búzamező és tökföld



Tegyél 1 megfelelő színű VAGY 2 tetszőleges színű munkást a rézbánya, kőfejtő, búzamező, vagy a tökföld egyik üres mezőjére, fizesd ki a feltüntetett számú érmét, és vedd el a közös készletből a feltüntetett számú árucikket.

Egy mező akkor számít üresnek, ha nincsenek munkások a mezőpár bal oldali mezőjében.

Minden esetben vagy az árucikk színével azonos 1 munkásodat, vagy 2 tetszőleges színű munkásodat kell elhelyezned a termelőhely egyik üres, bal oldali mezőjében. Ezután ki kell fizetned a feltüntetett számú érmet, majd megkapod a bal oldali mezőben feltüntetett számú árucikket. A jobb oldali mező árucikkét ezzel még nem kapod meg.

Ezután - ha akarsz - elhelyezheted a mezőpár jobb oldali mezőjében is az árucikk színével azonos 1 munkásodat, vagy 2 tetszőleges színű munkásodat, hogy +1 extra árucikket szerezhess. Nem kötelező a jobb oldali mezőre munkásokat küldened, és nem kell ugyanolyan munkást küldened a jobb oldali mezőbe, mint amelyet a bal oldaliba küldtél.

Ha bármelyik játékos köre végén az egyik termelőhely összes bal oldali mezője már foglalt, akkor az adott termelőhely bal és jobb oldali mezőiben lévő összes munkás visszakerül a közös készletbe, és a mezők újból szabaddá válnak.

Például: A körökben egy sárga munkásodat a búzamező legalsó üres, bal oldali mezőjére küldöd. 6 ezüstöt kell fizetned, és kapsz 4 búzát. Úgy döntesz, hogy 2 másik munkásodat is elküldöd a jobb oldali mezőbe, hogy +1 extra búzát szerezz.



Városi piac

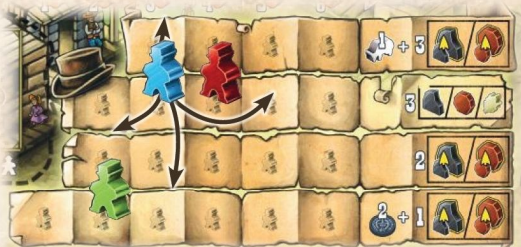


Vegyél el egy tököt a közös készletből, és tedd a játékos-táblára. Ezután tedd a **vállalkozó** figurád a munkástábla városi piacának egyik tetszőleges üres mezőjére. Ahhoz, hogy a körök végén megkaphasd a vállalkozód aktuális sorának legvégén látható jutalmat, be kell majd fizetned a vállalkozód aktuális oszlopa felett látható számú tököket. Ahhoz, hogy elhelyezhesd a vállalkozó figurádat a választott mezőn, kell lennie a játékos-táblán legalább annyi töknek, mint amennyi az oszlopa tetején látható. Ha nincs nálad annyi, nem teheted a vállalkozódat arra a mezőre.

Ezután játékos sorrendben a többi játékos vagy elhelyezi a saját vállalkozóját a városi piac egyik üres mezőjén, vagy passzol. Ők viszont nem kapnak előtte tököket.





Ha egy olyan sorban akarod elhelyezni a vállalkozódat, amelyekben már van egy másik játékosnak vállalkozó figurája, akkor azt csak a másik vállalkozótól jobbra eső mezők egyikére helyezheted el. Ha egy másik játékos vállalkozó figurája „elé” tetted le a saját vállalkozó figurádat, annak a játékosnak azonnal vagy át kell helyeznie a saját vállalkozóját a fenti szabályok betartásával egy másik mezőre, vagy passzolnia kell. Ha egy játékos passzol, akkor a vállalkozó figuráját a munkástábla vegyesbolt mezőjére kell visszatennie, ezzel jelezve, hogy ő már nem vesz részt ebben a piacolásban.

Például: Piros a saját vállalkozó figuráját a te (kék) figurád „elé” helyezte a városi piac ugyanazon sorába. Most 5 lehetőség van. Vagy a városi piac 2 üres sorának bármelyik mezőjére teszed a vállalkozódat, vagy a piros, vagy a zöld vállalkozó figurája előtt lévő mezők egyikére, vagy passzolsz (ekkor visszakerül a vállalkozód a vegyesbolt mezőjére). Ha a piros vagy zöld vállalkozó „elé” teszed a sajátodat, akkor azoknak ugyanúgy azonnal át kell helyezniük a saját figurájukat. Ne felejtse el, hogy a tök költséget minden esetben meg kell tudnod majd fizetned.



Ha végül minden játékos eltérő sorba helyezte el a saját vállalkozóját, vagy passzolt, akkor játékos sorrendben haladva minden városi piacon lévő játékosnak ki kell fizetnie az oszlop tetején feltüntetett tökmennyiséget (a tökök a közös készletbe kerülnek vissza), majd megkapják a sor végén feltüntetett jutalmakat (amit szintén a közös készletből vesznek el). Akik passzoltak, azoknak nem kell semmit sem fizetniük, de nem is kapnak semmilyen jutalmat sem.

A legutolsó lépésben minden városi piacon lévő vállalkozó figura visszakerül a vegyesbolt mezőjére.

	Kapsz 1 tehenet a közös készletből. Ezután tetszőleges kombinációban 3 kis kövedet és/vagy kis rezedet elcserélheted 1-1 ugyanolyan, de nagy árucikkre a közös készletből.
	Kapsz tetszőleges kombinációban 3 feltüntetett árucikket a közös készletből (kis kő, vagy kis réz, vagy búza).
	Tetszőleges kombinációban 2 kis kövedet és/vagy kis rezedet elcserélheted 1-1 ugyanolyan, de nagy árucikkre a közös készletből.
	Kapsz 2 ezüstöt a közös készletből. Ezután 1 kis kövedet vagy 1 kis rezedet elcserélheted 1 ugyanolyan, de nagy árucikkre a közös készletből.

Mielőtt megkapnád a jutalmadat, jelezned kell, hogy miből mennyi árucikket szeretnél, illetve milyen árucikkeidet akard nagyokra cserélni. Ha a közös készletben épp nincs ilyen árucikk, járj el a 3. oldal alján leírtak szerint.

C - építés

„Szállíts” árucikkeket egy régióba, és építs ott egy települést.

Válaszd ki a játéktábla egyik olyan még üres régióját (mezőjét), aminek szomszédságában már van egy másik lapka (a kezdőlapka, vagy egy másik település lapka), majd tedd vissza a játéktábládról a közös készletbe a régióban feltüntetett árucikkeket. Ezután tedd az egyik településet a játéktábládról az adott régióba.

Nem építhetsz települést tavon, vagy hegyen.

Fontos: A rézből és kőből kétféle méretű árucikk létezik. Pontosan annyit, és olyan méretűt kell a közös készletbe befizetned, ahányat és amekkorát az adott régióban feltüntettünk. Kis árucikkokkal csak a kis árucikk költséget fizetheted ki, nagy árucikkokkal meg csak a nagy árucikk költséget.

A fenti módon akár 3 települést is építhetsz a körödben. Viszont ha ezt az akciót választod, legalább 1 települést építened kell. Ha nem építesz 2. és 3. települést ezen akciód során, akkor 1-1 ezüstöt kapsz minden fel nem épített településed után.



Ha két háziko-szimbólum van egy régióban, akkor ugyanazon akciód keretében (de csak ekkor) erre a régióra 2 településet is elhelyezheted. A második településed nem kerül semmilyen árucikkbe.



Amikor létrehozol egy 4 saját településedből álló egyenes vonalat, akkor elhelyezhetsz egy extra települést is a vonal 4. mezőjén. Ez az extra település felépítése ugyanazon akciód részét képezi, és nem kerül árucikkbe. (Ugyanakkor ezen egyenes bármely utólagos meghosszabbítása után már nem tehetsz le újabb és újabb extra településeket.)



Ha egy tehen van abban a régióban, ahová a településedet felépíted, tedd át a tehen figurát a játéktábládra.



Ha a felépített településeddel szomszédos régióban van egy kulacsjelző, akkor vedd azt el, és tedd a játéktáblád megfelelő helyére. Egy kulacsot a fordulód végén költhetsz el. Ez esetben tedd vissza a kulacsjelzőt a játék dobozába, majd ismét a te köröd következik. Ha már egy másik játékos elvette a kulacsjelzőt előled, semmit nem kapsz.



Például: Pirossal játszol. Úgy döntesz az építés akciót választod. Befizetsz egy nagy követ és egy búzát, és a tó melletti (1-es) régióba felépíted a köröd első települését. Megkapod a tehenet, és elveheted a szomszédos tó kulacsjelzőjét is.



A játéktáblán a 4 árucikkből csak 3 féld van (1 kis kő, gabona és tők), így egy szarvasmarha-kereskedés akcióval (lásd alább) vásárolsz egy kis rezet. Most már megvan minden árucikked, hogy meg tudd építeni a 2-es településedet. Ezen a régión két háziko-szimbólum van, így egy extra településedet teheted le ugyanerre a régióra.

Mivel semmilyen árucikked nem maradt, így ebben az akcióban a 3-as településedet már nem tudod felépíteni. Emiatt kapsz 1 ezüstöt a közös készletből.



Ha egy későbbi fordulóban felépíted a 3-as településedet, akkor az itt lévő két háziko-szimbólum miatt, és mert ez egy 4 településedből álló egyenes sor 4. eleme is egyben, 3 településedet helyezheted el ebben a régióban.

Szarvasmarha-kereskedés



A fenti akciók bármelyikén kívül (a körödben bármikor) elcsereítheted a játéktáblán lévő egyik tehenet az alábbiak egyikére:



1 tetszőleges (kis) árucikkre (kis réz, kis kő, búza, vagy tők), VAGY

3 ezüstre, VAGY

1 általad választott színű munkásra

Bármennyi szarvasmarha-kereskedés akciót végrehajthatsz a saját körödben. Ezek mindegyikével elcsereíthetsz ugyanolyan, vagy különböző dolgokat is.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azon forduló legvégén ér véget, amikor valamelyik játékos elhelyezi a játéktáblán a legutolsó települését. Ekkor még ez a játékos befejezi a saját körét, majd még sorban minden, a fordulóból hátralévő játékos is befejezi a saját körét, egészen a kezdő játékostól jobbra ülő játékosig bezárólag. Ezután a játék véget ér.

Az nyeri meg a játékot, akinek a játéktáblán a legtöbb települése található. Döntetlen esetén a legtöbb tehenet ÉS kulacsjelzőt birtokló (a tehenek és kulacsok összesített darabszáma) nyeri közülük a játékot. Ha még mindig döntetlen, a legtöbb érmét ÉS munkást ÉS árucikkét birtokló (az érmék, munkások és árucikkek összesített darabszáma) játékos nyer közülük.

KÉSZÍTŐR



A Játékot tervezte: Rüdiger Dorn
Grafikai tervezés: Klemens Franz | atelier198
Szabálykönyv: Jeroen Hollander
Angol fordítás: Kenny van den Bergh
Projektmenedzser: Jonny de Vries
 © 2017 White Goblin Games
 www.whitegoblingames.com