

RÜDIGER DORN

# MONTANA

Instrukcija



LACERTA



# RÜDIGER DORN MONTANA

## WPROWADZENIE

Połowa XIX wieku to czas, w którym na terenie Montany pojawiają się pierwsze stałe osady. Liczni poszukiwawcze szczęścia przybywają w te okolice w swoich karawanach, z nadzieją na znalezienie zajęcia i lepszą przyszłość. Pracy jest pod dostatkiem dla wszystkich. Góry obfitują w cenne metale, a uprawa ziemi wymaga ogromnych nakładów pracy. Z biegiem czasu przybywa osad, a wraz z ich rozwojem rośnie zapotrzebowanie na różne towary. Aby wyprzedzić swoich konkurentów, musisz zatrudniać właściwych robotników w odpowiednim czasie, dostarczać dobra osadnikom i starannie planować rozwój swoich osad.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



### 1 plansza akcji

Plansza akcji składa się z czterech obszarów produkcji (kopalnia, kamieniołom, uprawy i farma), banku i miasta. W czasie gry będziecie wysyłać tam swoich robotników, aby otrzymywać dobra i monety.



6 manierek

### 1 koło zatrudnienia

Złóżcie koło zatrudnienia przed pierwszą grą. W tym celu przytwierdźcie wskazówkę do koła i zabezpieczcie ją z drugiej strony.

Użycie koła w trakcie gry oznacza pstryknięcie wskazówki palcem. Podczas tej czynności wskazówka musi obrócić się przynajmniej o 360°. Pole, na którym się zatrzyma, określi rodzaj otrzymanych robotników (z zasobów ogólnych).



12 żetonów terenu



1 żeton początkowy



1 żeton gracza rozpoczynającego



4 pionki graczy – po 1 w kolorze gracza (niebieski, żółty, zielony i czerwony)



24 znaczniki bydła

4 plansze graczy – po 1 w kolorze gracza (niebieski, żółty, zielony i czerwony)

Plansza gracza zawiera obszary, na których będziecie przechowywać dobra, monety, bydło i manierki. Liczba dóbr, które można umieścić na planszy nie jest limitowana. Miejsce na robotników jest jednak ograniczone do 8 (nigdy nie możesz mieć ich więcej jednocześnie). Na górnej krawędzi planszy zobrazowaliśmy wszystkie akcje, które można wykonać w grze.



72 robotników – po 18 w kolorze każdego dobra (miedź, kamień, zboże i dynie)

Robotnicy nie są powiązani z kolorami graczy, tylko z dobrami w odpowiednich kolorach. Podczas gry będziecie wysyłać robotników do pracy, aby zebrali dobra w odpowiednich kolorach.



48 osad – po 12 w kolorze gracza (niebieskie, żółte, zielone i czerwone)



49 żetonów monet:

- 10 złotych (o wartości 5)
- 39 srebrnych (o wartości 1)



120 znaczników dóbr:

- 24 zboża
- 24 dyni
- 36 miedzi (24 małe i 12 dużych)
- 36 kamieni (24 małe i 12 dużych)



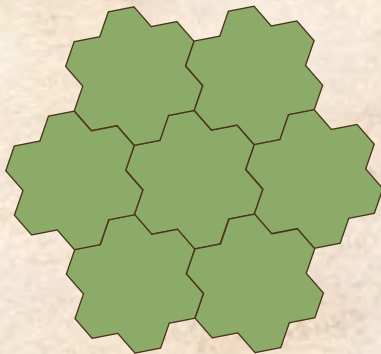
W grze występują dwa rozmiary miedzi i kamieni. Symbol z żółtą ramką i żółtą strzałką oznacza „duży rozmiar”. „Duże” nie rozmiennają się na „małe”.



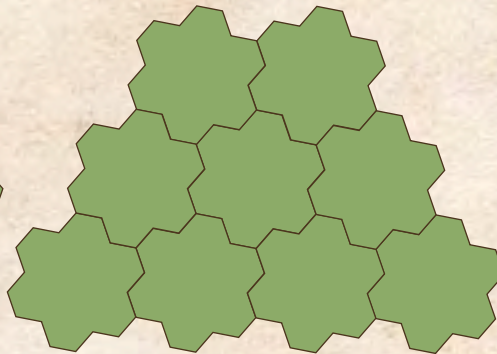
## PRZYGOTOWANIE GRY

**Uwaga!** Wszystkie wystąpienia wyrazu „kolejno” w tej instrukcji oznaczają „w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara”.

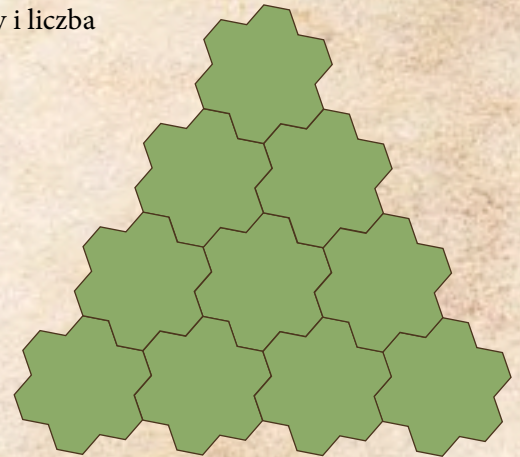
- 1** Przygotujcie **planszę terenu** z losowych żetonów terenu. Kształt planszy i liczba żetonów zależy od liczby graczy:



2 graczy  
(7 żetonów terenu)



3 graczy  
(9 żetonów terenu)



4 graczy  
(10 żetonów terenu)

- 2** Połóżcie **żeton początkowy** na dowolnie wybranym miejscu na planszy terenu.



Połóżcie po 1 **żetonie manierki** na każdym polu planszy, oznaczonym symbolem manierki.



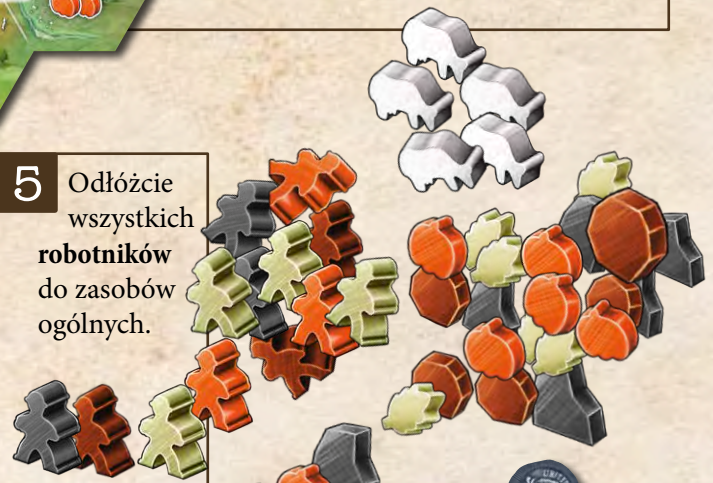
- 3** Połóżcie po 1 znaczniku **bydła** na każdym polu planszy, oznaczonym symbolem bydła.

Pozostałe znaczniki bydła odłóżcie do zasobów ogólnych.

- 4** Połóżcie **koło zatrudnienia** i **planszę akcji** obok planszy terenu.



- 5** Odłóżcie wszystkich **robotników** do zasobów ogólnych.



- 6** W zależności od liczby graczy, odłóżcie wskazaną liczbę **dóbr** do zasobów ogólnych:

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

Niewykorzystane dobra usuńcie z gry (odłóżcie do pudełka). Nie będą potrzebne. Liczba dóbr w grze jest ograniczona.

**7**



Odłóżcie wszystkie **monety** do zasobów ogólnych. Dostępność monet jest praktycznie nieograniczona. Jeśli miałyby zabraknąć żetonów monet, wykorzystajcie tymczasowo elementy z innej gry lub dowolne inne znaczniki.



**8** Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje (w tym kolorze):

- 1 planszę gracza
- 1 pionek gracza, który umieszcza na ilustracji sklepu, na planszy akcji.
- Żetony osad (2 graczy: 12 osad, 3 graczy: 10 osad, 4 graczy: 8 osad; niewykorzystane osady usuńcie z gry), które układa na swojej planszy.

Dodatkowo, każdy otrzymuje 1 znacznik **bydła** i 4 **dobra** (1 zboże, 1 dynię, 1 małą miedz i 1 mały kamień), które kładzie na odpowiednio oznaczonych obszarach swojej planszy. Te dobra zabierzcie z **pudełka**, a nie z zasobów ogólnych!



**9** Każdy z was, na początku gry, posiada 4 robotników. Aby określić ich rodzaj, każdy dwukrotnie kręci kołem zatrudnienia i po każdym obrocie zabiera z zasobów ogólnych 2 robotników przedstawionych na polu, na którym zatrzymała się wskazówka. Pole z 2 białymi robotnikami oznacza, że możesz wybrać dowolne kolory (także 2 robotników jednego koloru). Otrzymanych robotników postaw na odpowiednich polach swojej planszy.



**10** Wybierzcie osobę, która **rozpocznie grę**. Dajcie jej żeton gracza rozpoczynającego oraz 3 srebrne monety. Każdy następny gracz, kolejno, otrzyma o 1 monetę więcej, niż poprzedni, a więc odpowiednio: gracz drugi otrzyma 4 monety, trzeci 5 monet, a czwarty 6 monet. Połóżcie te monety na swoich planszach.



## CEL GRY

Zatrudniajcie robotników i wysyłajcie ich do pracy w kamieniołomie, kopalni, przy uprawach lub na farmie. Możecie również wysłać robotników do banku po monety lub do miasta, aby wymienili tam dynie na inne dobra. Pozyskane dobra posłużą wam do zakładania nowych osad. Zakładanie osad w strategicznych miejscach przynosi dużo korzyści, ale inni gracze będą z pewnością w tym przeszkadzać. Osoba, która założy wszystkie osady jako pierwsza ma sporą szansę wygrać grę.

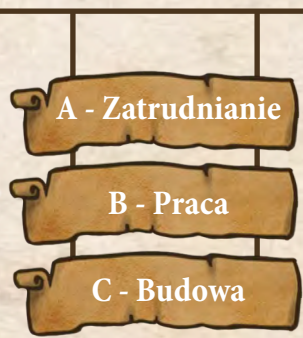
## PRZEBIEG GRY

Gra składa się z tur poszczególnych graczy, następujących po sobie.

Gracz rozpoczynający zaczyna grę, a po nim swoje tury kolejno wykonują pozostali, do momentu zakończenia gry.

W swojej turze **musisz** wykonać jedną z trzech akcji.

Dodatkowo, w dowolnym momencie gry i dowolną liczbę razy, możesz przeprowadzać akcję **handel bydłem** (patrz str. 7).



## Ograniczenie liczby robotników i dóbr

Jeśli masz otrzymać dobra lub robotników, a obecnie nie ma ich w zasobach ogólnych, wszyscy gracze muszą najpierw (jeśli mogą) zwrócić do zasobów ogólnych po 1 znaczniku odpowiedniego rodzaju (dobra lub robotnik w danym kolorze) ze swojej planszy. Jeśli w zasobach ogólnych wciąż nie ma wystarczającej liczby znaczników, aby gracz zrealizował swoją akcję, powtarzajcie tę czynność do skutku. Następnie gracz otrzymuje tyle dóbr lub robotników, ilu mu przysługuje.

**Przykład:** Maciek powinien otrzymać 3 kamienie. W zasobach ogólnych są jednak tylko 2 kamienie. W tej sytuacji, najpierw wszyscy gracze (włącznie z Maciekiem) muszą zwrócić (o ile posiadają) po 1 znaczniku kamienia do zasobów ogólnych. Dopiero potem Maciek weźmie z zasobów ogólnych 3 kamienie i położy je na swojej planszy.



## Akcja A: Zatrudnianie

Zatrudnij robotników, którzy pomogą ci zebrać dobra pomocne do zakładania nowych osad.

Pstryknij palcem we wskazówkę na kole zatrudnienia, aby nią zakręcić.

**Uwaga!** Wskazówka musi obrócić się o co najmniej 360 stopni. Jeśli tak się nie stało, pstryknij raz jeszcze. Jeśli strzałka wskazuje przestrzeń między dwoma polami, przesunь wskazówkę na pole znajdujące się bezpośrednio za tą przestrzenią (zgodnie z kierunkiem, w którym kręciła się wskazówka).

Pole, które wskaże strzałka po zatrzymaniu się wskazówki, przedstawia rodzaj 2 robotników, których otrzymasz. Weź znaczki tych robotników z zasobów ogólnych i postaw je na dwóch pustych miejscach na robotników na swojej planszy.

Następnie, możesz zapłacić zbożem, aby przesunąć wskazówkę o 1 pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ten sposób możesz przesunąć wskazówkę nawet o 7 pól (za każde płacąc 1 zboże do zasobów ogólnych). Weź z zasobów ogólnych 2 robotników rodzaju wskazanego przez strzałkę i postaw ich na dwóch pustych miejscach na robotników na swojej planszy.

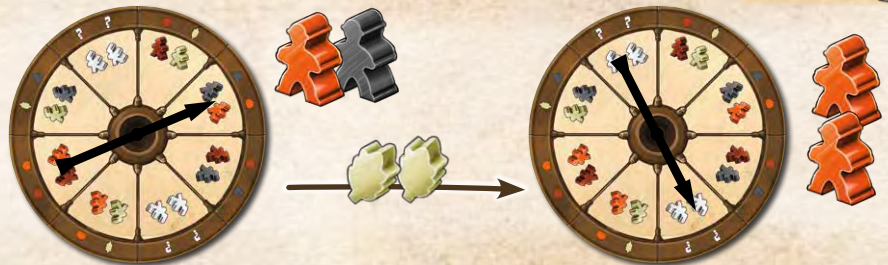
Takie dodatkowe zatrudnienie (opłacane zbożem) możesz wykonać tylko raz w rundzie. Nie jest jednak obowiązkowe.

Na planszy gracza masz miejsce na 8 robotników. Jeśli nie masz pustego miejsca na zatrudnionych robotników, musisz zwrócić „nadwyżkę” do zasobów ogólnych. Mogą to być świeżo zatrudnieni lub wcześniej posiadani.

Jeśli strzałka pokazuje pole z 2 białymi robotnikami, weź z zasobów ogólnych 2 robotników dowolnego koloru (tego samego, bądź różnych).



**Przykład:** Martyna pstryka wskazówkę i bierze grafitowego i pomarańczowego robotnika z zasobów ogólnych. Następnie płaci 2 zboża, przesuwa wskazówkę o 2 pola i bierze dwóch dodatkowych robotników (wybiera pomarańczowych).



## Akcja B: Praca

Wyślij swoich robotników na różne obszary planszy akcji, aby otrzymać dobra i/albo monety.

### Bank



Postaw 1-3 robotników na niezajętym polu banku, aby otrzymać wskazaną na nim kwotę monet. Do banku możesz wysłać robotników w dowolnym kolorze.

Musisz postawić na danym polu dokładnie tylu robotników, ilu jest narysowanych.

Jeśli na koniec twojej tury wszystkie pola banku są zajęte, przenieś robotników ze wszystkich pól banku do zasobów ogólnych. W turze kolejnego gracza wszystkie te pola będą dostępne.

**Przykład:** Gosia stawia brązowego i grafitowego robotnika na polu w banku. Otrzymuje za to 8 monet z zasobów ogólnych, które kładzie na swojej planszy.



### Kopalnia, kamieniołom, uprawy i farma



Postaw robotników na niezajętym polu w obszarze kopalni, kamieniołomu, uprawy albo farmy, a następnie zapłać monetami, aby otrzymać dobra.



Każde pole składa się z dwóch części: lewej większej i prawej mniejszej. Pole uważane jest za **niezajęte**, jeśli na jego **lewej części** nie ma żadnych robotników.

Aby skorzystać z danego pola, musisz na nim postawić 1 robotnika wskazanego koloru albo 2 robotników dowolnych innych kolorów (albo innego koloru), a następnie zapłacić (zwrócić do zasobów ogólnych) wskazaną na nim kwotę monet. W zamian otrzymasz wskazaną na tym polu liczbę dóbr odpowiedniego rodzaju.

Następnie, możesz wysłać dodatkowych robotników (obowiązują te same zasady odnośnie robotników) na małe pole, przylegające z prawej strony do pola, które właśnie wykorzystałeś, aby otrzymać dodatkowe dobra tego samego rodzaju. Używanie małego pola po prawej stronie jest opcjonalne. Nie musisz z niego korzystać, jeśli nie chcesz.

Jeśli na koniec twojej tury wszystkie duże pola (lewe części) w obszarze danego dobra są zajęte, przenieś robotników ze wszystkich pól (dużych/lewych i małych/prawych) z tego obszaru do zasobów ogólnych. W turze kolejnego gracza wszystkie te pola będą dostępne.

**Przykład:** Maciek stawia beżowego robotnika na lewej części pola w obszarze upraw. Płaci 6 monet i bierze 4 zboża z zasobów ogólnych. Następnie stawia 2 dodatkowych robotników na małym polu (z prawej strony) przylegającym do użytego przed chwilą, za co dostaje dodatkowe 1 zboże.



### Miasto



Weź 1 dynię z zasobów ogólnych i połóż ją na swojej planszy. Następnie postaw swój pionek gracza na dowolnym polu w jednym z rzędów w mieście. Aby na koniec swojej tury otrzymać nagrodę, przedstawioną z prawej strony tego rzędu, musisz być w stanie zapłacić liczbę dyń, wskazaną na górze kolumny, w której stoi twój pionek. Stawiając pionek na polu miasta, musisz **posiadać dynie** (ale jeszcze nimi nie płacisz) w liczbie wystarczającej na zapłatę za nagrodę. Jeśli nie masz odpowiedniej liczby dyń, nie możesz postawić swojego pionka gracza na danym polu.

Kiedy pierwszy pionek znajdzie się już w mieście, każdy kolejny gracz musi postawić swój pionek gracza na polu miasta albo spasować. Inni nie dostają jednak dyni z zasobów!

Jeśli chcesz postawić swój pionek gracza w rzędzie, w którym stoi już pionek innego gracza, musisz postawić go na dowolnym pustym polu, znajdującym się z prawej strony tamtego pionka (o ile jest jeszcze miejsce). Osoba, której pionek został w ten sposób „przeskoczony”, musi natychmiast przenieść swój pionek (zgodnie z zasadami omówionymi powyżej) albo spasować. Jeśli pasujesz, nie możesz już w tej turze postawić swojego pionka w mieście. Przenieś więc swój pionek na ilustrację sklepu na znak, że pasujesz.

**Przykład:** czerwony gracz stawia swój pionek na trzecim polu w drugim rzędzie. Niebieski gracz musi natychmiast przenieść swój pionek. Może wybrać dowolny z 4 rzędów. Oczywiście, może też spasować i przenieść swój pionek na ilustrację sklepu. Uwaga: jeśli niebieski przesunie swój pionek do drugiego lub czwartego rzędu, czerwony lub zielony gracz będzie musiał natychmiast przenieść swój pionek.

Jeśli niebieski postawi swój pionek na skrajnym prawym polu w którymś rzędzie, zagwarantuje sobie nagrodę z tego rzędu.



Jeśli wszyscy postawiliście swoje pionki w różnych rzędach lub spasowaliście, aktywny gracz płaci dyniami (do zasobów ogólnych), odbiera nagrodę i przenosi swój pionek na ilustrację sklepu. Następnie, wszyscy pozostali kolejno płacą, odbierają swoje nagrody i przenoszą pionki na ilustrację sklepu.





Weź z zasobów ogólnych 1 znacznik bydła i postaw go na swojej planszy. Dodatkowo, możesz zwrócić do zasobów ogólnych od 1 do 3 małych znaczników kamieni i/lub miedzi (w dowolnej kombinacji), aby w zamian wziąć stamtąd ich duże odpowiedniki.



Weź z zasobów ogólnych łącznie 3 znaczniki dóbr (w dowolnej kombinacji) spośród: małych kamieni, małej miedzi i/albo zboża.



Możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 lub 2 małe znaczniki kamieni i/lub miedzi (w dowolnej kombinacji), aby w zamian wziąć stamtąd ich duże odpowiedniki.



Weź z zasobów ogólnych 2 srebrne monety i połóż je na swojej planszy. Dodatkowo, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 mały znacznik kamienia lub miedzi, aby w zamian wziąć stamtąd jego duży odpowiednik.

Każdy gracz, tuż przed odebraniem nagrody, musi powiedzieć, ile dóbr chce otrzymać lub wymienić. Jeśli w tym momencie w zasobach ogólnych nie ma wystarczającej liczby znaczników, uruchamiana jest zasada dotycząca uzupełnienia zasobów ogólnych o brakujące znaczniki (patrz opis na dole strony 3).

## Akcja C: Budowa

Dostarcz dobra osadnikom, aby zbudowali osady.

Wybierz pole na planszy terenu, które graniczy już z jakimś żetonem (początkowym albo z jakkolwiek inną osadą). Weź ze swojej planszy i zwróć do zasobów ogólnych dobra przedstawione na tym polu, po czym połóż na nim swój żeton osady.

Uwaga! Nie możesz budować osad na polach przedstawiających jeziora i góry.

**Ważne:** w grze występują dwa rozmiary kamieni i miedzi. Aby zbudować osadę, musisz zwrócić do zasobów ogólnych dokładnie takie dobra, jakie widnieją na polu, na którym będziesz budować osadę. Nie możesz zastępować dużych dóbr małymi i odwrotnie.

W swojej turze, korzystając z akcji *Budowa*, możesz zbudować maksymalnie trzy osady. Jeśli wybrałeś tę akcję, musisz zbudować co najmniej jedną osadę. Jeśli wybudowałeś w danej turze (w ramach akcji *Budowa*) mniej niż 3 osady, otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdą osadę, której nie wybudowałeś.



Jeśli na polu, na którym budujesz osadę, widnieje symbol dwóch budynków, połóż na tym polu dwie osady (jedna na drugiej), zamiast jednej. Położenie tej dodatkowej osady jest częścią akcji *Budowa*, którą aktualnie przeprowadzasz, więc nie musisz płacić dodatkowych dóbr.

Dodatkowa osada nie wlicza się do limitu 3 osad, które możesz zbudować w ramach akcji *Budowa*.



Jeśli utworzysz ze swoich osad prostą nieprzerwaną linię, składającą się z dokładnie 4 osad, natychmiast połóż dodatkową osadę na czwartej osadzie w tej linii. Położenie tej dodatkowej osady jest częścią akcji *Budowa*, którą aktualnie przeprowadzasz, więc nie musisz płacić dodatkowych dóbr. Ta zasada nie obowiązuje w przyszłości, kiedy miałbyś przedłużyć tę linię o piątą osadę (lub nawet o więcej).

Dodatkowa osada nie wlicza się do limitu 3 osad, które możesz zbudować w ramach akcji *Budowa*.

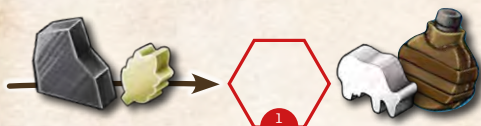


Jeśli na polu, na którym budujesz osadę, znajduje się znacznik bydła, przenieś go na swoją planszę gracza.



Jeśli pole, na którym budujesz osadę, graniczy z polem jeziora, na którym leży żeton menażki, przenieś tę menażkę na swoją planszę gracza. Menażkę możesz wykorzystać na koniec dowolnej swojej tury, aby natychmiast przeprowadzić jeszcze jedną turę. Kiedy skorzystasz z menażki, usuń ją z gry (odłóż do pudełka). Nie będzie można jej już użyć w tej grze. Jeśli na polu jeziora nie ma już menażki, ponieważ zabrał ją wcześniej inny gracz, nie przysługuje ci żadna dodatkowa korzyść (nie otrzymujesz żadnej rekompensaty).





**Przykład:** czerwony chce założyć osadę. Płaci więc 1 duży kamień i 1 zboże, po czym kładzie żeton swojego koloru na polu sąsiadującym z jeziorem. Zabiera znacznik bydła z tego pola oraz żeton menażki (ponieważ jest pierwszym, który założył osadę obok tego jeziora).



Czerwony ma na swojej planszy jeszcze 3 różne dobra: mały kamień, zboże i dynię. Postanawia więc skorzystać z akcji handlu bydłem (patrz poniżej), aby zdobyć małą miedź. Dzięki temu ma teraz dobra potrzebne do zbudowania jeszcze jednej osady. To pole zawiera symbol dwóch budynków, więc kładzie na nim dwa żetony osad w swoim kolorze.

Nie zostały mu już żadne zasoby, więc rezygnuje z możliwości budowy trzeciej osady - za co otrzymuje 1 monetę z zasobów.

Zauważ, że jeśli (w kolejnej turze) czerwony zbuduje czwartą osadę w tej linii, umieści na tym polu 3 żetony w swoim kolorze, ponieważ: 1) jest to czwarta osada w linii prostej oraz 2) na polu widnieje symbol dwóch budynków.



## Dodatkowa akcja: handel bydłem



Niezależnie od wykonywania wszystkich wcześniej opisanych akcji, możesz (w dowolnym momencie w swojej turze) zwrócić do zasobów ogólnych 1 znacznik bydła ze swojej planszy, aby otrzymać:

1 dobro spośród: mała miedź, mały kamień, zboże, dynia,

ALBO

3 srebrne monety,

ALBO

1 robotnika dowolnego koloru.

W trakcie swojej tury możesz wykonać dowolną liczbę akcji **handlu bydłem** (limitem jest tylko liczba posiadanych przez ciebie znaczników bydła).

## KONIEC GRY

Koniec gry wyzwalany jest w momencie, kiedy dowolna osoba położy na planszy terenu swój ostatni żeton osady. Kiedy tak się stanie, dokończcie rundę: gra skończy się wtedy, kiedy swoją turę zakończy gracz siedzący po prawej stronie osoby posiadającej żeton gracza rozpoczynającego.

Grę wygrywa ten, kto posiada największą liczbę osad na planszy terenu. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, kto posiada łącznie więcej znaczników bydła i żetonów menażek. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten z remisujących, kto na swojej planszy posiada więcej monet, robotników i dóbr.

## STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: Rüdiger Dorn

Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198

Skład instrukcji: Jeroen Hollander

Kierownik projektu: Jonny de Vries

Tłumaczenie: Anna Rymsza

i Przemysław Korzeniewski

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt. 57003

ul. Czarnieckiego 15, 53-638 Wrocław



facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl



Na licencji White Goblin Games

© 2017 White Goblin Games

www.whitegoblingames.com