RÜDIGER DORN

MONTANA

spelregels

RÜDIGER DORN

MONTANA

INLEIDING

Halverwege de 19e eeuw is de eerste permanente nederzetting in Montana een feit. Daarna trekken vele gelukszoekers met hun huifkar naar deze regio op zoek naar werk om daar een toekomst op te bouwen. Werk is er genoeg. In de bergen zijn kostbare edelmetalen te vinden en ook op de akkers is veel mankracht nodig. Ondertussen groeit het aantal nederzettingen en stijgt de vraag naar goederen. Rekruteer de juiste arbeiders, lever op tijd goederen en kies daarbij de nederzettingen tactisch uit, want dan maak je een grote kans dit spel te winnen.

SPELMATERIAAL

1 arbeidersbord

Het arbeidersbord bestaat uit 4 productiegebieden (mijn, groeve, graanveld en akker), de bank en de stad. Tijdens het spel zetten de spelers hier arbeiders in om nieuwe goederen en geld te ontvangen.

6 waterzakfiches

4 spelersborden – *1 per spelerskleur (blauw, geel, groen en rood)*

Het spelersbord toont velden waarop spelers de goederen, het geld en de waterzakken in hun bezit kunnen opslaan. Er is geen limiet aan het aantal goederen dat men kan bewaren op zijn bord. Daarnaast zijn er 8 velden om arbeiders op te zetten. Je kunt nooit meer dan 8 arbeiders hebben. Bovenaan op het spelersbord zijn de verschillende acties afgebeeld.

1 rekruteerschijf

Zet voor het eerste spel de rekruteerschijf in elkaar. Leg de pijl op de schijf en maak deze aan de achterkant vast. Elke keer als je de schijf moet gebruiken, draai je de pijl rond door er met je vingers tegenaan te tikken. De pijl moet daarbij minstens 1x helemaal rond gaan. Het veld waar de pijl daarna naar wijst, bepaalt welke arbeiders je uit de voorraad mag pakken.

72 arbeiders – *18 per goederenkleur (koper, steen, graan en pompoen)*

De arbeiders zijn niet verbonden aan een spelerskleur, maar zijn verbonden aan goederen met dezelfde kleur. Je gebruikt de arbeiders tijdens het spel om goederen van dezelfde kleur te verzamelen.

48 nederzettingen – *12 per spelerskleur (blauw, geel, groen en rood)*

49 munten – *10x goud (waarde 5) en 39x zilver (waarde 1)*

12 landschapstegels

1 starttegel

1 startspelertegel

4 aannemers – *1 per spelerskleur(blauw, geel, groen en rood)*

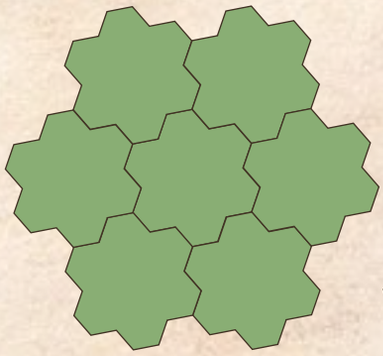
24 koeien

120 goederen – *24x graan, 24x pompoen, 36x koper (24x klein; 12x groot) en 36x steen (24x klein; 12x groot)*

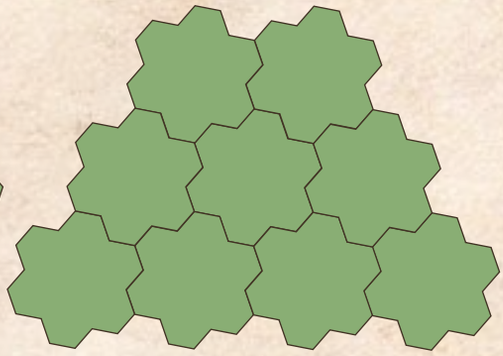
Er zijn twee soorten groottes van koper en steen. Een symbool met een gele rand en een gele pijl wordt gebruikt om een grote goederensteen aan te duiden.

VOORBEREIDING

1 Maak met willekeurige landschapstegels het **landschapsbord**. De vorm van het bord en het aantal tegels is afhankelijk van het aantal spelers:



2 spelers
(7 landschapstegels)



3 spelers
(9 landschapstegels)

4 spelers
(10 landschapstegels)

2 Leg de **starttegel** op een veld naar keuze op het landschapsbord.

Leg een **waterzakfiche** op het landschapsbord op elk veld met een waterzak-symbool.

3 Plaats een **koe** op het landschapsbord op elk veld met een koe-symbool.

Leg de overgebleven koeien in een algemene voorraad.

4 Leg de **rekruteerschijf** en het **arbeidersbord** naast het landschapsbord.

5 Leg alle **arbeiders** in een algemene voorraad.

6 Leg (afhankelijk van het aantal spelers) een aantal **goederen** in de algemene voorraad:

2 spelers	*10*	*10*	*10*	*6*	*10*	*6*
3 spelers	*15*	*15*	*15*	*9*	*15*	*9*
4 spelers	*20*	*20*	*20*	*12*	*20*	*12*

Leg de overige goederen terug in de doos. De goederen in het spel zijn gelimiteerd.

7 Leg alle **munten** in een algemene voorraad. De voorraad munten is in principe onbeperkt. Mocht er onvoldoende geld zijn, gebruik dan ander (spel-) materiaal om spelers geld te geven.

8 Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

1 spelersbord

1 aannemer – Plaats de aannemer op de "hardware store" op het arbeidersbord.

nederzettingen *(2 spelers: 12 nederzettingen; 3 spelers: 10 nederzettingen; 4 spelers: 8 nederzettingen; overige nederzettingen worden terug in de doos gelegd).* Leg de nederzettingen op je spelersbord.

Daarnaast ontvangt iedere speler **1 koe** en **4 goederen** (1 graan, 1 pompoen, 1 (kleine) koper en 1 (kleine) steen). Iedere speler legt deze op de daarvoor bestemde velden op zijn spelersbord. Neem deze goederen uit de doos (en dus niet uit de algemene voorraad!).

9 Iedere speler start het spel met 4 arbeiders. Daartoe draait iedere speler twee keer aan de rekruteerschijf. Na elke draai neemt de speler de **2 arbeiders** die zijn afgebeeld in het veld waarnaar de pijl wijst uit de algemene voorraad. Wijst de pijl naar een veld met 2 witte arbeiders, dan mag hij 2 arbeiders naar keuze pakken. Plaats deze arbeiders op de daarvoor bestemde velden op je spelersbord.

10 Kies een **startspeler**. Deze speler legt de startspelertegel voor zich neer en krijgt 3 zilver. Iedere volgende speler ontvangt 1 zilver meer dan de speler die voor hem aan de beurt is. Speler 2 krijgt dus 4 zilver, speler 3 krijgt 5 zilver en speler 4 krijgt 6 zilver. Leg de munten op je spelersbord.

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel arbeiders en zet ze aan het werk in de groeve, in de mijn, op de graanvelden en op de akkers. Lever goederen in een gebied, zodat daar nederzettingen kunnen worden gebouwd. Nederzettingen op strategische plaatsen zijn waardevoller, maar anderen zullen proberen je de pas af te snijden. Zorg dat je als eerste al je nederzettingen op het bord bouwt, dan maak je een grote kans het spel te winnen.

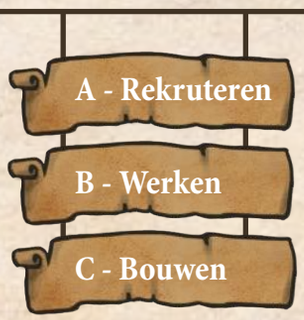
SPELVERLOOP

Het spel verloopt in beurten.

De startspeler begint. Daarna wordt met de wijzers van de klok mee verder gespeeld.

Als je aan de beurt bent, **moet** je één van deze drie acties uitvoeren:

Daarnaast mag je, zo vaak als je wilt, de extra actie **Koehandel** uitvoeren.



Goederen en arbeiders zijn beperkt!

Als een speler goederen of arbeiders zou krijgen en deze zijn op dat moment niet beschikbaar in de algemene voorraad, dan moeten alle spelers eerst (indien mogelijk) 1 goed van de ontbrekende soort of arbeider in de missende kleur van hun spelersbord terug in de algemene voorraad leggen. Herhaal dit totdat er voldoende goederen en arbeiders in de voorraad liggen. Daarna krijgt de speler alle goederen of arbeiders waar hij recht op heeft.

Voorbeeld: *Een speler krijgt 3 steen. In de algemene voorraad liggen slechts 2 steen. Eerst moeten alle spelers (inclusief de speler zelf, indien mogelijk) 1 steen terug in de voorraad leggen. Daarna neemt de speler 3 steen uit de voorraad en legt deze op zijn spelersbord.*

Actie A: Rekruteren

Rekruteer arbeiders, die kunnen helpen met het verzamelen van goederen die nodig zijn om nieuwe nederzettingen te bouwen.

Draai de pijl op de rekruteerschijf door er met je vingers tegenaan te tikken. Het veld waar de pijl eindigt geeft aan welke 2 arbeiders je krijgt. Neem deze arbeiders uit de algemene voorraad en plaats deze op twee vrije arbeidersvelden op je speelbord.

Opmerking: De pijl moet altijd minstens één keer helemaal rond gaan, anders moet je opnieuw draaien. Als de pijl eindigt op de lijn tussen twee velden, dan schuif je de pijl naar het veld na deze lijn.

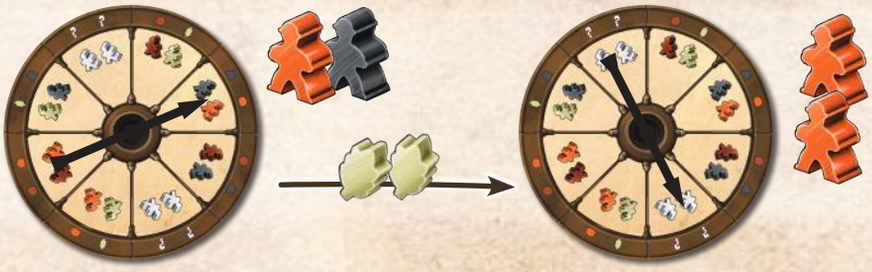
Daarna mag je graan betalen om de pijl, met de wijzers van de klok mee, één veld vooruit te zetten. Je mag de pijl maximaal 7 velden vooruit zetten. Voor elk veld dat je op deze manier vooruit gaat, moet je 1 graan aan de voorraad betalen. Neem vervolgens de 2 arbeiders die de pijl aangeeft uit de algemene voorraad en plaats deze op twee vrije arbeidersvelden op je speelbord.

Je mag dit slechts één keer per beurt doen. Je bent niet verplicht om graan te betalen om extra arbeiders te krijgen.

Het spelersbord biedt slechts ruimte voor 8 arbeiders. Als je onvoldoende ruimte hebt om al je arbeiders op je spelersbord te plaatsen moet je de overtollige arbeiders terug in de voorraad leggen. Dit mogen arbeiders zijn die je zojuist hebt gekregen, maar je kunt ook arbeiders van je bord verwijderen om ruimte te maken voor nieuwe arbeiders.

Staat de pijl op een veld met twee witte arbeiders dan mag je 2 arbeiders naar keuze uit de voorraad pakken. Dit mogen arbeiders in dezelfde kleur zijn of in een verschillende kleur.

Voorbeeld: *Een speler draait de pijl en neemt een grijze en een oranje arbeider uit de voorraad. Daarna betaalt hij twee graan om de pijl twee velden naar voren te draaien en pakt twee extra oranje arbeiders.*



Actie B: Werken

Stuur je arbeiders naar de verschillende gebieden of de stad om goederen en/of geld te krijgen.

Bank

Plaats 1-3 arbeiders op een onbezet veld bij de bank en ontvang het aangegeven aantal munten. Deze arbeiders mogen een willekeurige kleur hebben. Je moet het aantal arbeiders dat bij het veld is afgebeeld plaatsen.

Als aan het einde van een beurt van een speler alle velden bij de bank bezet zijn, dan gaan alle arbeiders op deze velden naar de voorraad en zijn deze velden vanaf de volgende beurt weer beschikbaar.

Voorbeeld: *Een speler plaatst een bruine en een zwarte arbeider op een veld bij de bank. Hij pakt 8 zilver uit de voorraad en legt dit op zijn spelersbord.*

Mijn, groeve, graanveld en akker

Plaats arbeiders op een onbezet veld bij de mijn, de groeve, het graanveld of de akker en betaal geld om goederen te ontvangen.

Een veld is onbezet als op het grote linker veld geen arbeiders staan.

Je moet 1 arbeider in de aangegeven kleur plaatsen of 2 arbeiders in een kleur naar keuze. Vervolgens moet je de hoeveelheid geld betalen, die is aangegeven in het veld, en ontvang je het aantal aangegeven goederen. Je kunt niet kiezen voor een beloning uit een ander veld.

Daarna mag je volgens dezelfde regels arbeiders inzetten in het kleine veld rechts van dit veld om een extra goed van dezelfde soort te ontvangen. Je bent niet verplicht om arbeiders op het kleine veld in te zetten.

Als aan het einde van de beurt van een speler alle grote velden in een goederengebied bezet zijn, dan gaan alle arbeiders (op zowel kleine als grote velden) in dat gebied naar de voorraad. De velden in dat gebied zijn in de volgende beurt weer beschikbaar.

Voorbeeld: *Een speler plaatst eerst een gele arbeider op het linker veld bij het graanveld. Hij betaalt 6 zilver en krijgt 4 graan. Daarna plaatst hij nog eens 2 extra arbeiders op het rechter (kleine) veld om daarvoor nog een extra graan te krijgen.*

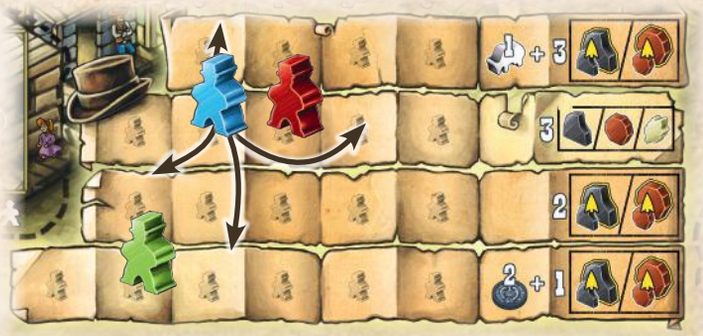
Stad

Neem 1 pompoen uit de algemene voorraad en leg deze op je spelersbord. Plaats daarna je aannemer op een veld naar keuze in één van de rijen bij de winkels. Om aan het einde van je beurt de beloning aan de rechterkant te krijgen, moet je een aantal pompoenen betalen. Dit aantal is bovenaan elke kolom aangegeven. Als je je aannemer op een veld plaatst, moet je voldoende pompoenen in je bezit hebben om de kosten te kunnen betalen om later de beloning te ontvangen, anders mag je je aannemer hier niet inzetten.

Daarna mogen de andere spelers, met de klok mee, ook hun aannemer op een veld in de stad plaatsen of passen. Zij krijgen echter geen pompoen uit de algemene voorraad.

Als iemand een aannemer in een rij wil plaatsen, waar reeds een aannemer van een andere speler staat, dan moet hij deze op een veld rechts van die aannemer plaatsen. Die speler wiens aannemer "overboden" is, moet direct zijn aannemer verplaatsen (volgens bovenstaande regels) of passen. Als een speler past, mag hij zijn aannemer niet meer inzetten in deze beurt. Hij moet zijn aannemer dan op de "hardware store" plaatsen om aan te geven dat hij heeft gepast.

Voorbeeld: *Rood plaatst zijn aannemer op de tweede rij. Nu moet Blauw zijn aannemer onmiddellijk verplaatsen. Hij heeft daarvoor vier mogelijkheden. Natuurlijk kan hij ook kiezen om te passen (en zijn aannemer weer op de "hardware store" te plaatsen) of zijn aannemer op een veld nog verder naar rechts te plaatsen om de kans dat hij weer moet verplaatsen te verkleinen. Als hij zijn aannemer in de tweede of naar de vierde rij verplaatst, dan zal de aannemer die nu in die rij staat ook direct moeten verplaatsen.*



Als alle spelers hun aannemer hebben ingezet in verschillende rijen of hebben gepast, dan mag de speler die aan de beurt is als eerste pompoenen betalen om zijn beloning te krijgen. Leg de pompoenen in de algemene voorraad. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok.
Tot slot plaatst iedere speler zijn aannemer weer op de "hardware store" in de stad.

	Ontvang 1 koe uit de voorraad. *Daarnaast mag je maximaal drie keer 1 kleine steen of koper ruilen voor een groter exemplaar. Je mag zowel koper als steen ruilen (mits je maximaal 3 goederenstenen in totaal ruilt). Ruil met de voorraad.*
	Ontvang 3 goederen in een combinatie naar keuze uit de voorraad. Je kunt kiezen uit kleine koper, kleine steen en/of graan..
	Je mag maximaal twee keer 1 kleine steen of koper ruilen voor een groter exemplaar. Je mag zowel koper als steen ruilen (mits je maximaal 2 goederenstenen in totaal ruilt). Ruil met de voorraad.
	Ontvang 2 zilver uit de voorraad. *Daarnaast mag je één keer 1 kleine steen of koper ruilen voor een groter exemplaar. Ruil met de voorraad.*

De speler moet voordat hij zijn beloning krijgt, aangeven hoeveel goederen hij wil pakken of ruilen. Indien op dat moment onvoldoende goederen in de voorraad liggen, gelden de regels voor als er onvoldoende goederen of arbeiders in de voorraad liggen.

Actie C: Bouwen

Lever goederen aan een gebied en bouw een nederzetting.

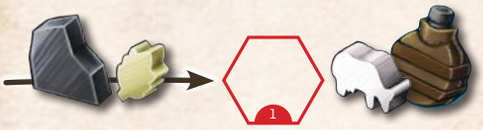
Kies een veld op het landschapsbord dat grenst aan een veld met een tegel erop (de starttegel of een willekeurige nederzetting) en leg de goederen, die op dat veld zijn afgebeeld, van je spelersbord terug in de algemene voorraad. Leg daarna een nederzetting in jouw kleur op dat veld.

Het is niet mogelijk om een nederzetting te bouwen op velden met een berg of een meer.

Belangrijk: Er zijn twee groottes van koper en steen. Je moet precies inleveren wat op het veld is afgebeeld. Het is niet mogelijk om kleine goederen in te leveren voor grote goederen en andersom.

Je mag op deze manier maximaal drie nederzettingen bouwen in je beurt. Je moet minstens één nederzetting bouwen als je deze actie kiest. Als je afziet van de mogelijkheid om een tweede of derde nederzetting te bouwen in je beurt, krijg je 1 zilver voor elke nederzetting waar je vanaf ziet om te bouwen.

	Als op het veld een symbool van twee nederzettingen is afgebeeld, dan leg je twee nederzettingen op het veld. Het leggen van de extra nederzetting is onderdeel van dezelfde bouwactie en kost geen extra goederen.
	Als je een rechte niet onderbroken lijn vormt van vier tegels in jouw kleur, dan leg je op het vierde veld in deze lijn een extra nederzetting. Het leggen van de extra nederzetting is onderdeel van dezelfde bouwactie en kost geen extra goederen. (Voor elke volgende nederzetting in deze lijn mag je echter geen extra nederzetting leggen.)
	Staat op het veld een koe, dan leg je deze op je spelersbord.
	Als het veld grenst aan een veld met een meer waar een waterzakfiche op ligt, dan krijg je de waterzak. Leg de waterzak op je spelersbord op de daarvoor bestemde plaats. Je mag de waterzak aan het einde van een beurt van jezelf inzetten om direct nog eens aan de beurt te komen. De waterzak wordt daarna in de doos gelegd en kan tijdens het spel niet meer worden gebruikt. Als de waterzak op het veld reeds door een andere speler is gepakt, krijg je niets.



__Voorbeeld:__ Rood wil een nederzetting bouwen. Hij betaalt 1 grote steen en 1 graan en legt een tegel in zijn kleur op het veld naast het meer. Hij pakt de koe die op dat veld ligt en krijgt ook het waterzakfiche, aangezien hij als eerste een nederzetting naast dit meer bouwt.

Op zijn spelersbord liggen nog drie verschillende goederen (een kleine steen, een graan en een pompoen). Hij besluit om zijn zojuist ontvangen koe via "koehandel" (zie actie hieronder) te ruilen voor een kleine koper. Nu heeft hij de benodigde goederen om nog een nederzetting te bouwen. Omdat op dit veld het symbool met twee nederzettingen staat, legt hij hier 2 tegels op.

Nu er geen goederen meer op zijn spelersbord liggen, besluit hij af te zien van zijn derde mogelijkheid om een nederzetting te bouwen en pakt 1 zilver uit de voorraad.

Besluit hij overigens om (in een latere beurt) een vierde nederzetting in deze lijn te bouwen, dan mag hij 3 tegels op dat veld leggen (omdat het de vierde nederzetting in een rechte lijn is en op dat veld het symbool met twee nederzettingen staat).

Extra actie: koehandel

Naast één van bovenstaande acties mag je op elk moment tijdens je beurt 1 koe van je spelersbord terug in de algemene voorraad leggen en ruilen voor:

- een goederensteen (kleine koper, kleine steen, graan of pompoen) naar keuze, OF
- 3 zilver, OF
- een arbeider naar keuze.

Je mag een onbeperkt aantal koehandel-acties in je beurt uitvoeren. Dit mogen dezelfde ruilacties betreffen of verschillende.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde waarin een speler zijn laatste nederzetting op het landschapsbord heeft gebouwd. Als een speler zijn laatste nederzetting bouwt, dan wordt de ronde uitgespeeld. Het spel stopt dan na de beurt van de speler, die rechts van de startspeler zit.

De speler met de meeste nederzettingen op het bord wint het spel. In geval van een gelijke stand wint van hen degene met de meeste koeien en waterzakfiches in zijn bezit. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan wint van hen degene met in totaal de meeste munten, arbeiders en goederen op zijn spelersbord.

Colofon

Spelontwerp: Rüdiger Dorn
Grafisch ontwerp: Klemens Franz | atelier198
Redactie spelregels: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries
© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl