

RÜDIGER DORN

MONTANA

Spielregeln



RÜDIGER DORN MONTANA

EINFÜHRUNG

In der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts entstehen die ersten Ansiedlungen europäischstämmiger Siedler in Montana. In der Folge ziehen Horden von Abenteurern mit ihren Planwagen auf der Suche nach Arbeit und einer besseren Zukunft in die Gegend. Und es gibt eine Menge Arbeit – in den Bergen wird nach wertvollen Metallen geschürft und auch auf den Feldern gibt es alle Hände voll zu tun. Die Zahl der Siedlungen und die Nachfrage nach Waren steigen. Man muss geeignete Arbeiter anheuern, Waren rechtzeitig liefern und seine Siedlungen taktisch planen. Nur so hat man die Chance, das Spiel zu gewinnen.

INHALT



1 Arbeiterspielplan

Der Arbeiterspielplan zeigt vier Produktionsstätten (Mine, Steinbruch, Getreidefeld und Gemüseacker), die Bank und die Stadt. Während des Spiels können Spieler hier ihre Arbeiter platzieren um neue Waren und Geld zu erhalten.

1 Anwerbungsscheibe

Die Anwerbungsscheibe wird vor dem ersten Spiel zusammengesetzt. Der Pfeil wird auf die Scheibe gesetzt und auf der Rückseite befestigt. Um die Anwerbungsscheibe zu benutzen, wird der Pfeil mit der Fingerspitze angeschnippt. Der Pfeil muss mindestens eine Umdrehung ausführen. Das Feld, auf dem der Pfeil seine Bewegung beendet, bestimmt, welche Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat angeworben werden.



6 Wasserflaschen



4 Spielpläne – in den Spielerfarben (blau, gelb, grün und rot)

Diese Spielpläne zeigen die Felder auf denen die Spieler ihre Rinder, ihre Waren, ihr Geld und ihre Wasserflaschen sammeln können. Es gibt keine Beschränkung, wie viele davon auf diesem Spielplan abgelegt werden können. Zusätzlich sind auf diesem Spielplan acht Felder für Arbeiter. Man kann nie mehr als acht Arbeiter auf dem Spielplan haben. Oben auf dem Spielplan sind die möglichen Aktionen einer Spielrunde abgebildet.



72 Arbeiter – 18 pro Warenfarbe (Kupfer, Stein, Getreide und Kürbis)

Die Farben der Arbeiter haben nichts mit den Spielerfarben zu tun, sondern sind mit den Waren der gleichen Farbe verknüpft. Während des Spiels werden die Arbeiter eingesetzt um Waren der gleichen Farbe zu erhalten.



48 Siedlungen – Siedlungen

– 12 pro Spielerfarbe (blau, gelb, grün und rot)



49 Münzen – 10 x Gold (Wert 5) und 39 x Silber (Wert 1)



12 Landschaftsplättchen 1 Startspielermarker



1 Startplättchen



4 Lieferanten – einer pro Spielerfarbe (blau, gelb, grün und rot)



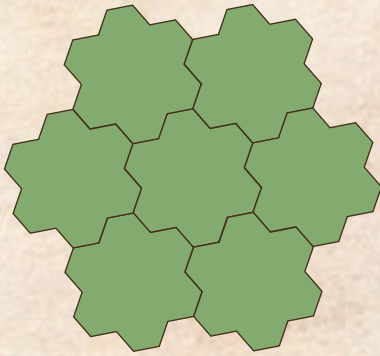
24 Rinder



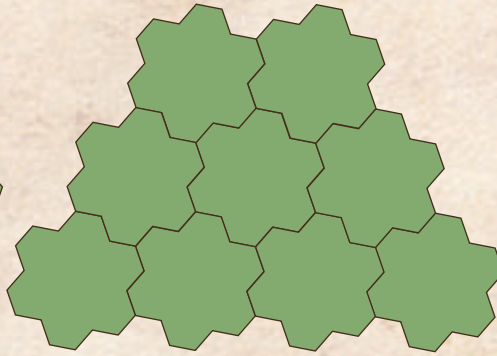
120 Waren – 24 x Getreide, 24 x Kürbis, 36 x Kupfer (24 kleine und 12 große) und 36 Steine (24 kleine und 12 große)

Kupfer und Steine gibt es in zwei Größen, die Waren mit gelbem Rand und gelbem Pfeil sind die größeren Einheiten.

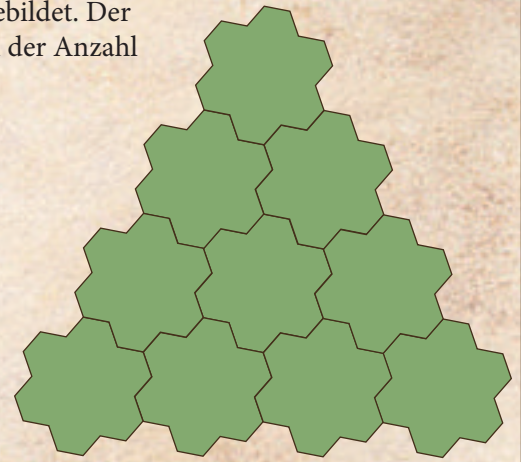
1 Die **SpieLLandschaft** wird aus zufällig gezogenen Landschaftsplättchen gebildet. Der Aufbau (Form und Zahl der verwendeten Landschaftsplättchen) ist von der Anzahl der Mitspieler abhängig.



2 Spieler
(7 Landschaftsplättchen)



3 Spieler
(9 Landschaftsplättchen)



4 Spieler
(10 Landschaftsplättchen)

2 Das **Startplättchen** wird auf ein beliebiges Feld der SpieLLandschaft gelegt.



Auf jedes Feld mit einem Wasserflaschensymbol wird eine **Wasserflasche** gelegt.



3 Auf jedes Feld mit einem Rindersymbol wird ein **Rind** gelegt.

Die verbliebenen Rinder werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

4 Die **Anwerbescheibe** und der **Arbeiterspielplan** werden neben der SpieLLandschaft bereit gelegt.



5 Alle **Arbeiter** werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.



6 Entsprechend der Anzahl an Mitspielern, werden folgende **Warenmengen** in den allgemeinen Vorrat gelegt:

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

Die übrigen Waren werden in die Box zurückgelegt. Die Anzahl der Waren im Spiel ist beschränkt.

7

Alle **Münzen** werden in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die Zahl der Münzen ist prinzipiell nicht beschränkt, Sollte einmal zu wenig Geld im Vorrat sein, kann es durch passendes Material aufgestockt werden.

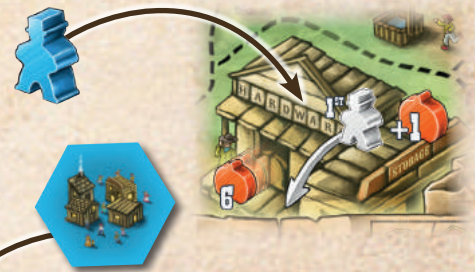
8 Jeder Spieler erhält das folgende Spielmaterial:

1 Spielplan seiner Farbe

1 Lieferant seine Farbe - der Lieferant wird auf den Gemischtwarenladen des Arbeiterspielplans gesetzt

Siedlungen: (2 Spieler: 12 Siedlungen; 3 Spieler: 10 Siedlungen; 4 Spieler: 8 Siedlungen; die übrigen Siedlungen werden zurück in die Box gelegt).

Die Siedlungen werden auf den eigenen Spielplan abgelegt. Zusätzlich erhält jeder Spieler **1 Rind** und **4 Waren** (1 Getreide, 1 Kürbis, 1 Stein (klein) und 1 Kupfer (klein)) – diese Waren werden aus der Box genommen und nicht vom allgemeinen Vorrat. Die Waren werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.



9 Alle Spieler beginnen das Spiel mit vier Arbeitern. Dazu dreht jeder Spieler zweimal den Pfeil der Anwerbescheibe und nimmt sich die **beiden Arbeiter** in den gezeigten Farben aus dem allgemeinen Vorrat. Sind die abgebildeten Arbeiter weiß, kann der Spieler Arbeiter in beliebigen Farben nehmen. Die Spieler legen die Arbeiter auf die entsprechenden Felder ihrer Spielpläne.



10 Es wird ein **Startspieler** bestimmt. Dieser Spieler legt den Startspielermarker vor sich ab. Er erhält **3 Silber**. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten jeweils 1 Silber mehr: Spieler 2 erhält also **4 Silber**, Spieler 3 erhält **5** und Spieler 4 erhält schließlich **6 Silber**.



SPIELMECHANISMUS

Jeder Spieler wirbt Arbeiter an, um sie später in Mine oder Steinbruch, aufs Getreidefeld oder den Gemüseacker zu schicken. Man kann sie aber auch beauftragen, Geld aus der Bank zu holen oder in der Stadt Waren einzutauschen, die für die Errichtung von Siedlungen benötigt werden.

Wer es schafft, am schnellsten seine Siedlungen zu platzieren, gewinnt das Spiel.

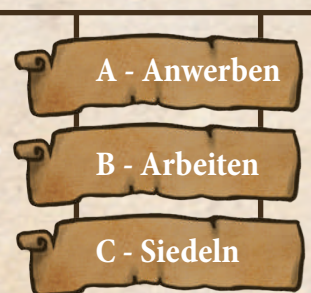
SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt.

Der Startspieler beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist führt eine der drei folgenden Aktionen aus:

Zusätzlich kann ein Spieler - so oft er möchte – die **Zusatzaktion Rinderhandel** ausführen (siehe Seite 7).



Beschränkung bei Arbeitern und Waren

Falls ein Spieler Waren oder Arbeiter erhalten soll, aber nicht genug im Vorrat sind, müssen zuerst alle Spieler (wenn möglich) eine entsprechende Ware oder einen entsprechenden Arbeiter von ihrem Spielbrett zurück in den Vorrat legen. Dies wird wiederholt, bis genug Waren und Arbeiter für den Spieler im Vorrat sind. Dann erhält der Spieler die entsprechenden Waren.

***Beispiel:** Ein Spieler soll 3 Steine erhalten. Es sind nur 2 Steine im Vorrat. Zuerst legen alle Spieler (auch der Spieler, der Waren erhalten soll) einen Stein in den Vorrat. Dann nimmt der Spieler seine 3 Steine und legt sie auf sein Spielbrett.*

Aktion A: Anwerben

Arbeiter anwerben.

Der Spieler dreht den Pfeil der Anwerbescheibe. Das Feld, auf dem der Pfeil stehen bleibt, bestimmt die beiden Arbeiter, welche der Spieler aus dem allgemeinen Vorrat nimmt und auf zwei freie Felder seines Spielplans legt.

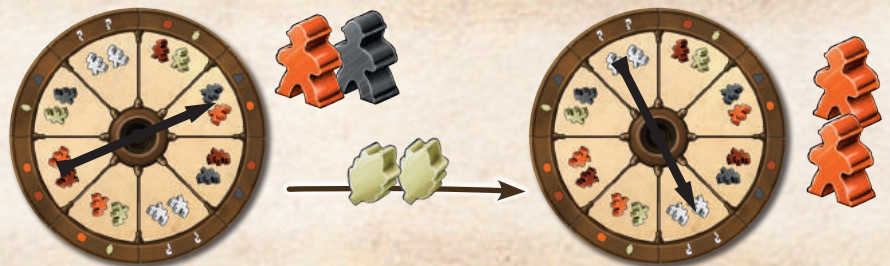
Anmerkung: Der Pfeil muss sich mindestens eine komplette Runde drehen, sonst muss er nochmal gedreht werden. Falls der Pfeil genau auf der Linie zwischen zwei Feldern anhält, so wird der Pfeil auf das Feld HINTER der Linie geschoben.

Der Spieler hat anschließend einmal pro Zug die Möglichkeit zwei weitere Arbeiter anzuwerben. Dazu dreht er den Pfeil um maximal 7 Felder weiter. Er bezahlt pro weitergedrehtem Feld 1 Getreide und erhält Arbeiter in den Farben, die der Pfeil nun zeigt.

Auf dem eigenen Spielplan ist nur Platz für 8 Arbeiter. Hat man nicht genug freie Plätze muss man Arbeiter in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dies können gerade erst angeworbene Arbeiter oder auch bereits vorhandene Arbeiter sein. Sind die abgebildeten Arbeiter weiß, kann der Spieler Arbeiter in beliebigen Farben nehmen.



Beispiel: Ein Spieler dreht den Pfeil und nimmt einen grauen und einen orangen Arbeiter aus dem Vorrat. Dann zahlt er zwei Getreide um den Pfeil zwei Felder vorwärts zu bewegen und nimmt zwei zusätzliche orange Arbeiter.



Aktion B: Arbeit

Ein Spieler platziert seine Arbeiter in verschiedenen Bereichen der Stadt um Waren und/oder Geld zu erwirtschaften.

Bank



Ein Spieler kann ein bis drei Arbeiter auf freie Felder der Bank setzen um die entsprechende Anzahl Münzen zu bekommen. Diese Arbeiter können jede Farbe haben.

Man muss genau die abgebildete Zahl an Arbeitern auf ein Feld setzen. Sind am Ende des Spielzugs eines Spielers alle Felder der Bank besetzt, werden alle Arbeiter von diesen Feldern zurück in den Vorrat gelegt. Im nächsten Zug können dann wieder Arbeiter auf diese Felder gesetzt werden.

Beispiel: Ein Spieler dreht den Pfeil und nimmt einen grauen und einen orangen Arbeiter aus dem Vorrat. Dann zahlt er zwei Getreide um den Pfeil zwei Felder vorwärts zu bewegen und nimmt zwei zusätzliche orange Arbeiter.



Mine, Steinbruch, Getreidefeld und Gemüseacker



Ein Spieler kann Arbeiter auf freie Felder der Mine, des Steinbruchs, des Getreidefelds und des Gemüseackers setzen und entsprechend Geld bezahlen um Waren zu erhalten.

Ein Feld ist frei, wenn auf dem linken, größeren Feld keine Arbeiter sind.

Man muss einen Arbeiter der gezeigten Farbe oder zwei Arbeiter beliebiger Farbe auf das Feld setzen. Dann zahlt man den entsprechenden Geldbetrag aus seinem eigenen Vorrat um die angezeigte Menge an Waren zu erhalten. Man kann nicht die Waren eines anderen Feldes erhalten.

Danach kann man noch entsprechend Arbeiter auf dem kleinen Feld rechts platzieren um noch die dort gezeigte Anzahl an Waren zu erhalten. Diese zusätzliche Platzierung ist freiwillig.

Sind am Ende des Spielzugs eines Spielers alle großen Felder einer Art (Mine/Steinbruch/Getreidefeld/Gemüseacker) besetzt, werden alle Arbeiter von Feldern dieser Art (große und kleine Felder) zurück in den Vorrat gelegt. Beim nächsten Zug können dann wieder Arbeiter auf diese Felder gesetzt werden.

Beispiel: Zuerst setzt ein Spieler einen hellen Arbeiter auf das linke Feld des Getreidefelds. Er zahlt 6 Silber und erhält 4 Getreide. Danach setzt er zwei weitere Arbeiter (rot und schwarz) auf das kleine Feld rechts daneben um ein weiteres Getreide zu erhalten.



Stadt



Der Spieler nimmt 1 Kürbis aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf seinen Spielplan. Dann setzt er seinen Lieferanten auf ein freies Feld seiner Wahl in einer der Reihen der Stadt. Um die Belohnung am Ende der Reihe am Ende seines Zuges zu erhalten, muss man in der Lage sein, eine Anzahl Kürbisse zu bezahlen. Die entsprechende Anzahl steht oben über den Reihen am Kopf jeder Spalte. Wenn man seinen Lieferanten auf ein Feld setzt, muss man in der Lage sein, die entsprechende Anzahl Kürbisse zu bezahlen um die Belohnung zu erlangen. Sonst darf man seinen Lieferanten nicht auf das entsprechende Feld setzen.

Anschließend können alle anderen Spieler – beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler – ihre Lieferanten auf Felder der Stadt setzen oder passen. Sie

erhalten allerdings keinen Kürbis. Passt ein Spieler so wird der Lieferant auf den Gemischtwarenladen gesetzt.

Möchte ein Spieler seinen Lieferanten in eine Reihe setzen, in der sich bereits ein anderer Lieferant befindet, muss er seinen Lieferanten rechts vom schon gesetzten Lieferanten platzieren. Der Spieler dieses Lieferanten wurde dadurch überboten und muss seinen Lieferanten nun sofort entsprechend den obigen Regeln auf ein anderes Feld setzen – oder passen. Ein Spieler der gepasst hat, kann seinen Lieferanten in diesem Zug nicht platzieren, der Lieferant wird auf den Gemischtwarenladen gesetzt.

Beispiel: Rot platziert seinen Lieferanten in der zweiten Reihe auf das dritte Feld. Blau muss nun seinen Lieferanten sofort auf ein anderes Feld setzen. Dafür hat er die vier gezeigten Möglichkeiten (natürlich kann Blau seinen Lieferanten noch weiter rechts platzieren, um die Chance zu erhöhen, nicht überboten zu werden). Oder Blau passt und setzt seinen Lieferanten auf den Gemischtwarenladen. Setzt Blau seinen Lieferanten in die zweite oder vierte Reihe, muss der dort vorhandene Lieferant ebenfalls neu platziert werden.



Haben alle Spieler ihre Lieferanten platziert oder gepasst, kassieren die Spieler die jeweiligen Belohnungen – beginnend mit dem gerade aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Dazu müssen sie die entsprechende Anzahl an Kürbissen zurück in den Vorrat legen. Schließlich werden alle Lieferanten wieder auf den Gemischtwarenladen gesetzt.



Ein Spieler erhält ein Rind aus dem Vorrat. Zusätzlich kann er bis zu dreimal einen kleinen Stein oder ein kleines Kupfer gegen die entsprechende größere Variante aus dem Vorrat tauschen.



Ein Spieler kann sich bis zu drei Waren aus dem Vorrat nehmen, dabei kann er in beliebiger Kombination Kupfer (klein), Stein (klein) oder Getreide nehmen.



Ein Spieler kann bis zu zweimal einen kleinen Stein oder ein kleines Kupfer gegen die entsprechende größere Variante aus dem Vorrat tauschen.



Der Spieler erhält 2 Silber aus dem Vorrat. Zusätzlich kann er einen kleinen Stein oder ein kleines Kupfer gegen die entsprechende größere Variante aus dem Vorrat tauschen.

Der Spieler muss – bevor er Waren erhält – ansagen, wie viele und welche Waren er erhalten oder eintauschen möchte. Sind jetzt nicht genug Waren im Vorrat, wird er nach obiger Regel aufgefüllt.

Aktion C: Siedeln

Waren ausliefern und Siedlungen errichten.

Ein Spieler kann eine Siedlung auf jedem Feld der Spiellandschaft errichten, das zum Startplättchen oder einem bereits besiedelten Feld benachbart ist. Um eine Siedlung zu errichten muss der Spieler die auf dem zu besiedelnden Feld abgebildeten Waren von seinem Spielplan in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dann wird eine Siedlung der eigenen Farbe auf das entsprechende Feld gelegt. Felder mit Bergen oder Seen können nicht besiedelt werden.

Hinweis: Es gibt zwei Sorten Kupfer und Stein, kleine und große. Es muss genau die abgebildete Sorte abgegeben werden. Es ist nicht zulässig, kleine Sorten durch große zu ersetzen oder umgekehrt.

Mit der Siedeln-Aktion kann jeder Spieler bis zu drei Siedlungen pro Zug errichten. Wird die Aktion gewählt, muss er mindestens eine Siedlung bauen. Lässt ein Spieler weitere Bauoptionen verfallen, erhält er für jede nicht gebaute Siedlung 1 Silber.



Sind auf dem zu besiedelnden Feld zwei Siedlungen abgebildet, kann der Spieler zwei seiner Siedlungen auf das Feld legen.



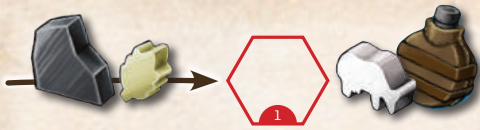
Wird durch die zu legende Siedlung eine durchgängige, gerade Reihe von vier Siedlungen einer Farbe gebildet, errichtet der Spieler auf dem vierten Feld eine zusätzliche Siedlung. Sie kostet weder Waren noch zählt sie zu den drei Siedlungen pro Zug. Werden weitere Felder in dieser Reihe belegt, so gibt es keinen weiteren Bonus.



Liegt auf dem zu besiedelnden Feld ein Rind, wird es auf den Spielplan des Spielers gelegt.



Ist das zu besiedelnde Feld benachbart zu einem Feld mit einem Seefeld mit Wasserflasche, erhält der Spieler diese und legt sie auf seinen Spielplan. Man kann die Wasserflasche einsetzen um im Anschluss an seinen Zug einen Extra-Zug zu erhalten. Eine eingesetzte Wasserflasche wird zurück in die Box gelegt und in diesem Spiel nicht mehr verwendet.



Beispiel: Rot entscheidet sich für die Aktion „Siedeln“. Er bezahlt einen großen Stein und ein Getreide, um eine seiner Siedlungen auf das Feld neben dem See zu platzieren. Er erhält das Rind von diesem Feld und zusätzlich die Wasserflasche vom See



Rot hat immer noch drei verschiedene Waren auf seinem Spielplan (einen kleinen Stein, ein Getreide und einen Kürbis). Er entscheidet sich zusätzlich die Aktion Rinderhandel (siehe unten) auszuführen, um das gerade erhaltene Rind in ein kleines Kupfer umzutauschen. Nun hat er die benötigten Waren, um eine weitere Siedlung zu errichten. Da das gewählte Feld zwei Siedlungssymbole zeigt, legt er zwei seiner Siedlungen auf dieses Feld.

Rot hat nun keine Waren mehr auf seinem Spielplan und lässt seine dritte Bauoption verfallen. Dafür erhält er ein Silber aus dem Vorrat.



Hinweis: Sollte Rot in einem späteren Zug auch noch das vierte Feld der Reihe besiedeln, kann er auf diesem Feld insgesamt 3 Siedlungen platzieren - eine Siedlung, weil es sich um das vierte Feld einer durchgängigen geraden Reihe handelt und zwei weitere, weil das Feld zwei Siedlungssymbole zeigt.

Zusatzaktion: Rinderhandel

Zusätzlich zu der gewählten Aktion, kann ein Spieler in seinem Zug jederzeit und beliebig oft ein Rind abgeben und dafür folgendes erhalten:



→ eine Ware seiner Wahl (kleines Kupfer, kleiner Stein, Getreide oder Kürbis) oder

→ gegen 3 Silber oder

→ einen beliebigen Arbeiter

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler seine letzte Siedlung platziert hat, wird das Spielende eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe ist.

Der Spieler, der alle seine Siedlungen auf der Spiellandschaft platzieren konnte, gewinnt das Spiel.

Sollte das mehreren Spielern gelungen sein, gewinnt derjenige von ihnen mit der höchsten Summe aus Rindern und Wasserflaschen. Bei erneutem Gleichstand gewinnt derjenige von diesen Spielern, der die höchste Gesamtsumme aus Geld, Waren und Arbeitern aufweist.

IMPRESSUM



Spielleautor: Rüdiger Dorn
Graphikdesigner: Klemens Franz | atelier198
Spielregel Entwicklung: Jeroen Hollander
Deutsche Regel: Martin Mathes & Gloria Ahmadi
Projektleitung: Jonny de Vries
 © 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com