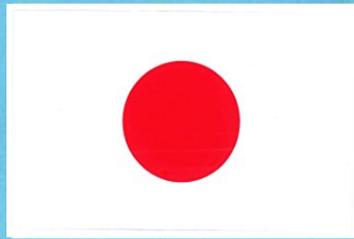


RÜDIGER DORN

MONTANA

rules

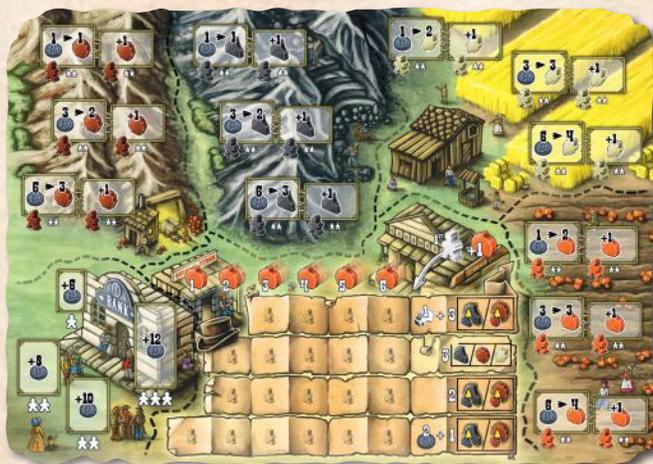


RÜDIGER DORN MONTANA

イントロダクション

19世紀の半ば、最初の恒久的な居留地がモンタナにできました。この後、この地にかかる多く人が、仕事を求めて、より良い未来を築くためにキャラバンとともにこの地域にやってきます。ここにはたくさんの仕事があり、山々では貴金属が見つかり、畑では多くの働き手が必要とされています。そうこうするうちに、定植者は増え、商品需要は増加しています。適切な入植者を集め、正確に商品を届け、よく考えて開拓地を選びましょう。それだけであなたはゲームに勝つ最大のチャンスを持つでしょう。

コンポーネント



ワーカーボード 1
ワーカーボードは、4つの生産地域（鉱山、採石場、穀物畑、農地）、銀行と都市部で構成されています。ゲーム中にプレイヤーはここに新しい物資やお金を受け取るためにワーカーを配置します。



水筒 6

雇用ホイール 1
最初のゲームの前に、雇用ホイールを組み立てます。ホイールの上に矢印を置いて、背面で固定します。ホイールを使用する必要があるたびに、指で矢印をはじいて回します。この際、矢印が360度以上回転する必要があります。矢印が止まったスペースによって、共通のサプライからどのワーカーを集めるかが決まります。



プレイヤーボード
プレイヤーカラーごとに1枚ずつ（青、黄、緑、赤）プレイヤーボードには、牛、商品、お金を保管できるフィールドが表示されています。プレイヤーボードに保管できる品物の量に制限はありません。さらに、ワーカーを入れるための8つのスペースがあります。8人以上のワーカーを持つことはできません。プレイヤーボードの上部には、さまざまなアクションが描かれています。



ワーカー 72個 - 商品の色ごとに18個ずつ（銅、石、穀物、カボチャ）
ワーカーは、プレイヤーの色とは関係なく、同じ色の商品と関係しています。ゲーム中は、同じ色の商品を収集するためにワーカーを使用します。



開拓地タイル 48
プレーヤごとに12



コイン 49
金貨10（価値5）
銀貨39（価値1）



地形タイル 12



スタートタイル 1



請負人コマ 4
プレイヤーごとに青、黄、緑、赤



スタートプレイヤータイル 1



牛 24

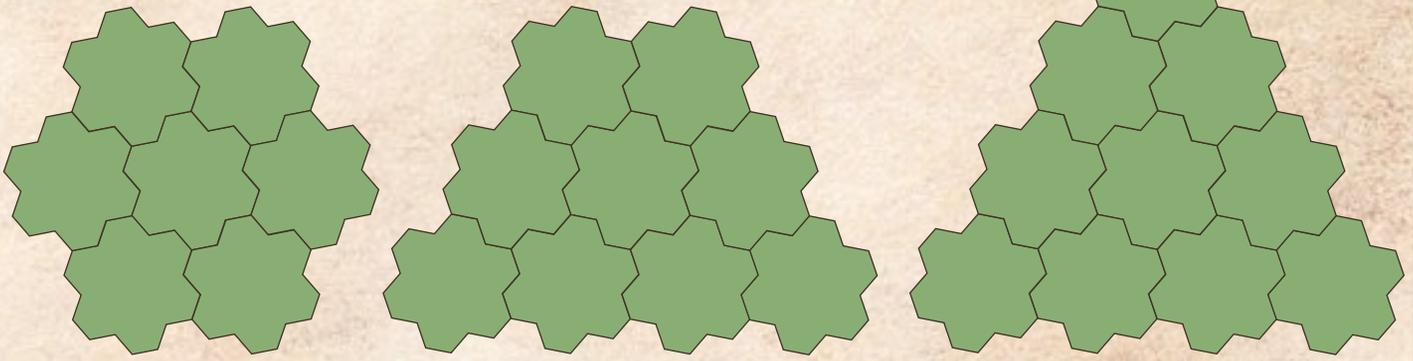


商品 120
小麦24、カボチャ24、銅36（小24、大12）、石36（小24、大12）
銅と石にはそれぞれ2種類があります。このゲームでは、黄色の枠線と黄色の矢印のアイコンが大きい方に使われます。



セットアップ

1 ランダムな地形タイルで地形ボードを作成します。ボードの形状とタイルの数はプレイヤーの数によって異なります：



2人プレイ：7枚

3人プレイ：9枚

4人：10枚

2 地形ボード上の任意のタイルにスタートタイルを配置します。



それぞれの地形タイルの水筒のシンボルのある場所に水筒マーカーを置きます。

3 牛のシンボルがある地形タイルに牛コマを置きます。

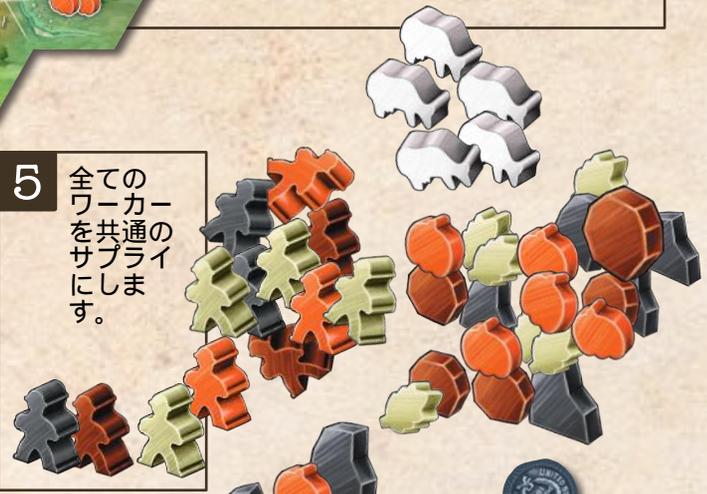


残りの牛コマは共通のサプライにします。

4 地形ボードのそばに、雇用ホイールとワーカー・ボードを置きます。



5 全てのワーカーを共通のサプライにします。



6 プレーヤーの人数に応じて、商品を共通のサプライにします。

| | | | | | | |
|-------|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | |
| 2人プレイ | 10 | 10 | 10 | 6 | 10 | 6 |
| 3人プレイ | 15 | 15 | 15 | 9 | 15 | 9 |
| 4人プレイ | 20 | 20 | 20 | 12 | 20 | 12 |

残った商品は箱に戻します。ゲームで使う商品には限りがあります。

7



全てのコインを共通のサプライにします。コインは無限にあるものとします。足りなくなったら、何か他の物でうまく代用してください。

8 各プレイヤーは色を選んで次のものを受け取ります。

プレイヤー・ボード 1

請負人コマ 1

請負人コマは、ワーカーボードの”金物店”に置きます。

開拓地タイル(2人プレイ:12, 3人プレイ:10, 4人プレイ:8、残りは箱に戻します) 定植チップは自分のボードに置きます。

さらに、各プレイヤーは、牛1個と商品4個(小麦1, カボチャ1, 小さい銅1, 小さい石1)を受け取ります。それらをプレイヤー・ボードの決められたスペースに置きます。これらの商品は箱から取ります。共通のサプライからではありません。



9 各プレイヤーは4人のワーカーをもってゲームを始めます。ワーカーを決めるために、各自、雇用ホイールを2回回します。

1回ごとに、矢印が示したワーカーを2個共通のサプライから取ります。

もし白のワーカー2個を示したら、任意の色ワーカーを2個選びます。ワーカーは、プレイヤー・ボードの適切なスペースに置きます。



10 スタートプレイヤーを選びます。このプレイヤーがスタートプレイヤータイルを手元に置き、銀3を受け取ります。プレイ順に続くプレイヤーは、順に1コインずつ多く受け取ります。なので、2人目は4銀、3人目は5銀、4人目は6銀もらいます。コインはプレイヤー・ボードに置きます。



ゲームの目的

ワーカーを集めて採石場、鉱山、穀物畑、農地で働かせます。お金を得るために銀行に送り、取引のために市街地に送りだします。開拓地ができるように地域に商品を配達します。戦略的な場所の開拓地はより貴重ですが、相手はあなたをそこから退けようとしています。最初にボード上にすべての開拓地ができていれば、あなたはゲームに勝つチャンスがあるでしょう。

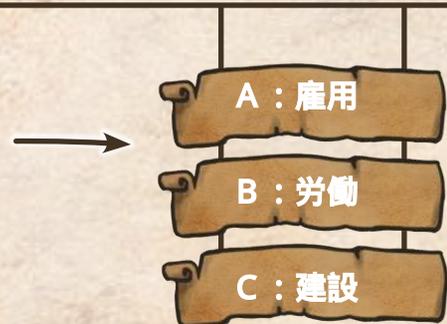
ゲームプレイ

ゲームは手番順に行います。

スタートプレイヤーから始めます。そして時計回りに続けます。

手番では、右の3つのアクションから1つを実行しなくてはなりません。

追加で、望むだけ、牛の取引を行うことができます。(7ページ)



ワーカーと商品の上限

プレイヤーが共通のサプライから商品やワーカーを獲得する場合、足りなくなった場合は、すべてのプレイヤーはまず1個、足りないタイプの商品または足りない色のワーカーを、プレイヤー・ボードからサプライに戻さなくてはなりません。獲得するプレイヤーが必要とするのに十分な商品とワーカーがサプライに戻るまでこれを繰り返します。その後、プレイヤーは、必要な商品またはワーカーを獲得します。

例: あるプレイヤーが3個の石を獲得します。共通のサプライには2個しかありません。最初にすべてのプレイヤー(このプレイヤー自身も含む)は、石を1個ずつ共通のサプライに戻します。そうした後、そのプレイヤーは3個の石を共通のサプライから取り、自分のプレイヤー・ボードに置きます。

アクションA：雇用

新たな開拓地を建設するための商品を集めるのを手伝うワーカーを雇用します。

雇用ホイールの矢印を指ではじいて回します。矢印が止まったスペースに記されているワーカーを2個受け取りま
す。共通のサプライから受け取り、自分のプレイヤーボードの空いているスペース2カ所に置きます。

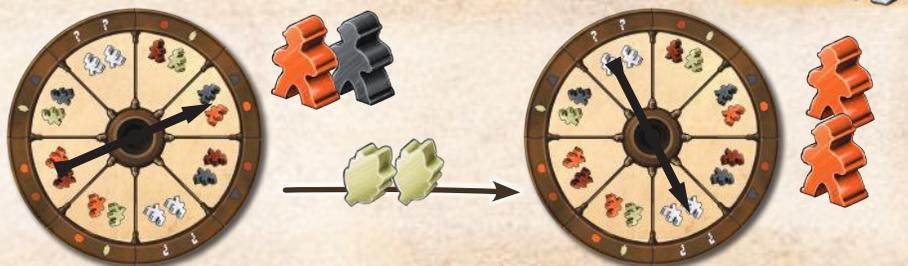
補足：矢印は少なくとも一回転以上させなくてはなりません。そうでなければやり直します。もし2つのスペースの
ちょうど境目で止まったら、境目の次のスペースに移動します。

その後、さらに矢印を時計回りに1スペース進めるために、小麦を支払うことができます。最大7マス先まで進めま
す。スペース1マス進める度に小麦1個が必要です。小麦は共通のサプライに戻します。それから、矢印が示すワ
ーカーを2個共通のサプライから受け取り、プレイヤーボードの2つの空いているマスに置きます。

これは、手番ごとに1回だけ行うことができます。

プレイヤーボードには、ワーカーを8個まで置くことができます。もし、空いているスペースが足りない場合は、
余分なワーカーはサプライに戻さなくてはなりません。これらは今受け取った新しいワーカーでもいいですし、新し
いワーカーのために既に置いてあるワーカーを取り除いても構いません。もし矢印が2つの白いワーカーのスペースに止まったら、サプライから任意のワーカー2個
を取り取ります。これらは、同じ色のワーカーでも違う色のワーカーでも構いません。

例：あるプレイヤーが矢印をはじいて、
灰色と橙色のワーカーを取りました。
その後、小麦2個を支払い、矢印を
2マス進めました。そして追加の橙色
のワーカー2個を取りました。



アクションB：労働

ワーカーを商品やお金を得るために都市の様々なエリアに送ります。

銀行



1～3個のワーカーを銀行の空いているスペースに置いて、示された金額のコイン
を得ます。ここに置くワーカーの色は問いません。
スペースに指示されている数のワーカーを置かなくてはなりません。
手番の最後に銀行の全てのスペースが埋まっていたら、これらのスペースにある全
てのワーカーをサプライに戻します。そして、次の手番から再び使えるようになります。

例：プレイヤーが茶と黒のワーカーを銀行の
スペースに置きます。サプライから8コイン
得て、自分のボード上に置きます。



採石場、鉱山、穀物畑、農地



採石場、鉱山、穀物畑、農地の空いているスペースにワーカーを置いて、費用を支払って商品
を受け取ります。

大きい左側のスペースにワーカーが置いていないときは、フィールドは空いています。

指定された色のワーカー 1 個または任意の色のワーカー 2 個を配置する必要があります。その後、スペースに表示された金額を支払い、指定された数の商品を受け取らなければなりません。別のスペースの報酬を選ぶことはできません。

その後、同じルールを使って、このスペースの右側にある小さなスペースにワーカーを配置して、同じ種類の追加の商品を受け取ることができます。小さなスペースではコインは必要はありません。

プレイヤーの手番の終わりに、商品エリア内の左側の大きなスペースがすべて占有されている場合、このエリア内の（大小のスペースにある）すべてのワーカーは、サプライに戻ります。このエリアのスペースは、次のターンから再び利用可能になります。

例：まず最初に無色のワーカーを小麦のフィールドの左側のスペースに置きます。6 コイン支払い、小麦を 4 個もらいます。その後、追加の 2 個のワーカーを右側の小さいスペースに置き、追加の小麦 1 個を得ます。



市街地

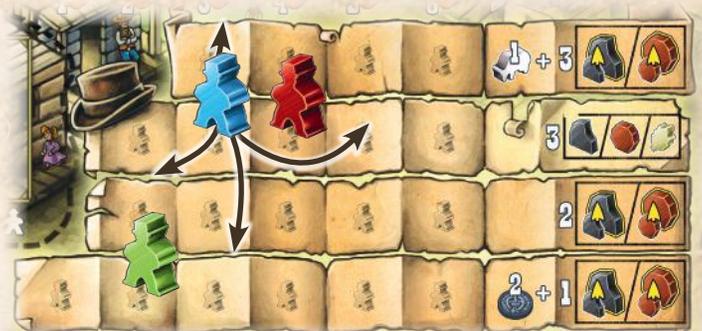


サプライからカボチャを 1 個取り、プレイヤーボードに置きます。そして、請負人を商店の列 1 つを選んでそのスペースに置きます。手番の最後に、決められた数のカボチャを支払うことによって、右端にある報酬を得ます。支払う数は、各列の上部に記されています。スペースに請負人を置くとき、報酬を得るために必要な十分なカボチャを持っていないとできません。そうでなければ、そこに請負人を置くことはできません。

その後、他のプレイヤーは、時計回りに、商店に請負人コマを置くか、パスをします。しかし、サプライからカボチャを得ることはできません。

既に他のプレイヤーが置いている同じ列に請負人を置きたいと思うなら、その請負人コマの右側に置かなくてはなりません。高値をつけられた請負人コマは、直ちに、上記のルールに従って請負人コマを移動するか、パスしなくてはなりません。パスをしたら、この手番では請負人コマを置くことはできません。パスをしたことが分かるように、請負人コマを「金物店」の上に戻します。

例：赤は、請負人コマを 2 列目に置きます。すると、青は直ちに請負人コマを移動させなくてはなりません。青には 4 つの選択肢があります。もちろん、パスして金物店に置くこともできますし、もう一度動かされることのないように、その列のさらに右側に置くこともできます。2 列目か 4 列目のスペースに請負人コマを移動したら、その列にある請負人コマは、再び直ちに移動させなくてはならないことに留意してください。



全員の請負人コマがそれぞれ別々の列に置かれるか、パスするかしたら、手番プレイヤーが最初にカボチャを支払い報酬を受け取ります。かぼちゃをサプライに戻します。他のプレイヤーも時計回りに続けます。

最後に、全員、請負人コマを街の金物屋に戻します。



サプライから牛1個を得ます。
さらに、小さい石か、銅を大きい単位のものに、好きな組み合わせで3個まで取引でできます。サプライにあるものと交換します。



サプライから好きな組み合わせで3個商品を受け取ります。
小さい石、小さい銅、小麦から選びます。



小さい石か、銅を大きい単位のものに、好きな組み合わせで2個まで取引でできます。サプライにあるものと交換します。



サプライから2コイン得ます。
さらに、小さい石か、銅を大きい単位のものに、1個取引でできます。サプライにあるものと交換します。

報酬を受け取る前に、いくつ商品を得たり交換したりするのかを決めなくてはなりません。その時点でサプライに十分な商品がなければ、商品が足りなくなった際のルールに従います。

アクションC：建築

地域に商品運び、開拓地を築きます。

地形ボード上の、スタートタイルか他の開拓地タイルに接するフィールドを選び、そのフィールドに示されている商品をサプライに戻します。そして、そこに自分の開拓地タイルを置きます。
山岳地帯と湖には開拓地は置けません。

重要：銅と石には2つの大きさがあります。フィールドに示されたものを正確に出さなくてはなりません。大きい商品に変わって小さい商品を提供したり、その逆のこともできません。
このようにして、手番には3つまでの開拓地をつくることができます。このアクションを選んだら、少なくとも一カ所は開拓地をつくらなくてはなりません。1回の手番で、二カ所目、三カ所目の開拓地を建設したら、追加の建築1回ごとに1コインを得ます。



2つの開拓地が示されているシンボルがあるフィールドでは、そのフィールドに2枚の開拓地を置きます。追加の開拓地については、同じ建築アクションに数えるので、コストは必要ありません。



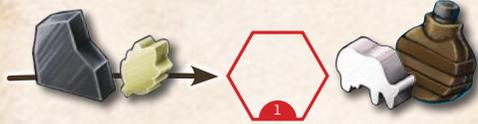
自分の色の開拓地がまっすぐに4枚繋がったら、直ちにその繋がりの4枚目の開拓地に追加の開拓地を置きます。この追加の開拓地も一度の建築アクションで行うことになるので、コストは必要ありません。(しかし、この後に開拓地を続けていっても、置いても追加の開拓地は置けません。)



牛がフィールドに置いてあったら、この牛を自分のボードに置きます。



水筒マーカーがある湖に面していたら、その水筒マーカーを取ります。水筒マーカーを自分のボードの適切なスペースに置きます。水筒は、自分の手番の終了時に、直ちにもう1手番行うために使うことができます。使ったら、水筒は箱に戻し、このゲーム中再び使われることはありません。フィールドの水筒が既に他のプレイヤーに使われていたら、何も受け取ることはできません。



例：赤は開拓地をつくることにします。大きい石1個と小麦1個を支払い、湖の隣のフィールドに開拓地タイルを置きます。そのスペースにいる牛を取り、この湖に接して開拓地を置いた最初のプレイヤーなので、その水筒マーカ―も取ります。



彼はまだ、3つの商品（小さい石、小麦、カボチャ）を持っています。そこで、牛の取引アクション（以下参照）を使って、小さい銅を手に入れることにします。これで、追加の開拓地を建てるための商品がそろいます。ここには2つの開拓地シンボルが描かれているので、そこに2枚のタイルを置きます。

自分のボードには商品が残ってないので、3回目の開拓地建設はできません。サプライから1コインを受け取ります。

もし後の手番で、この開拓地の列に4つ目の開拓地を建設したら、まっすぐに並んだ4つ目の開拓地として、さらに2つの開拓地のシンボルがあるフィールドとして、3枚の開拓地を置くことができます。



特別アクション：牛の取引



上記のアクションの追加として、手番中いつでも、牛を1個サプライに戻して以下のものと交換することができます。

- 1 任意の商品（小さい銅、小さい石、小麦、カボチャ）から1個
- 3 3コイン
- 1 任意のワーカー1個

手番での牛の取引は、何回でも行うことができます。同じ取引でも違う取引でも構いません。

ゲームの終了

1人のプレイヤーが地形ボードに自分の最後の開拓地を建設したラウンドで終了です。最後の開拓地を建設したとき、そのラウンドが最後になります。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番が終わったら終わります。

ボード上に最も多くの開拓地を建てたプレイヤーが勝利します。同じ場合、最も多くの牛と水筒を持っているプレイヤーが勝利です。それも同じ場合、コインとワーカーと商品の合計が一番多いプレイヤーが勝利です。

CREDITS



Game design: Rüdiger Dorn
 Graphic design: Klemens Franz | atelier198
 Rulebook development: Jeroen Hollander
 English translation: Kenny van den Bergh
 Project manager: Jonny de Vries
 © 2017 White Goblin Games
 www.whitegoblingames.com