

RÜDIGER DORN

MONTANA

règles du jeu



RÜDIGER DORN

MONTANA

INTRODUCTION

Au beau milieu du XIXe siècle, les premiers campements permanents font leur apparition dans le Montana. De nombreux travailleurs itinérants affluent dans la région à la recherche de travail et d'un avenir radieux. Et il y a de quoi faire ! Les montagnes regorgent de métaux précieux et la demande de main d'œuvre agricole est forte. Le nombre de campements grandit rapidement et la production de ressources doit suivre. Recrutez les bons ouvriers, livrez vos marchandises à temps et installez astucieusement vos campements. Vous aurez alors toutes les cartes en main pour remporter la partie.

MATÉRIEL



1 plateau Ouvriers

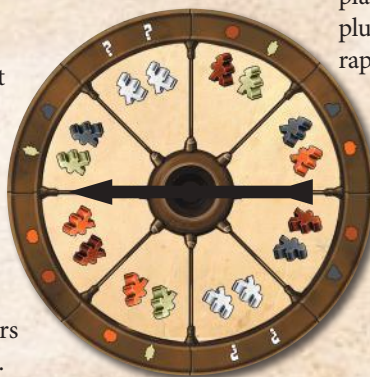
Le plateau Ouvriers représente 4 zones de récolte (mine, carrière, champ de blé et potager), la banque et la ville. C'est ici que les joueurs vont placer leurs ouvriers pour produire de nouvelles marchandises et gagner de l'argent.



6 jetons Gourde

1 roue Recrutement

Assemblez la roue Recrutement avant votre première partie. Placez la flèche sur la roue et accrochez-la par l'arrière. Chaque fois que vous devez utiliser la roue, donnez une pichenette à la flèche avec vos doigts. La flèche doit réaliser au moins un tour complet. La case sur laquelle la flèche s'arrête détermine quels ouvriers vous récupérez de la réserve générale.



72 ouvriers – 18 par couleur de ressources (cuivre, pierre, blé et courge)

Les couleurs des ouvriers ne correspondent pas à celles des joueurs mais à celles des ressources qu'ils récoltent le plus efficacement lorsqu'ils sont envoyés dans une zone de récolte.



48 campements – 12 par couleur de joueur (bleu, jaune, vert et rouge)



49 pièces – 10 en or (valeur 5) et 39 en argent (valeur 1)



12 tuiles Paysage



1 tuile de départ



4 Représentants – 1 par couleur de joueur (bleu, jaune, vert et rouge)



1 tuile Premier joueur



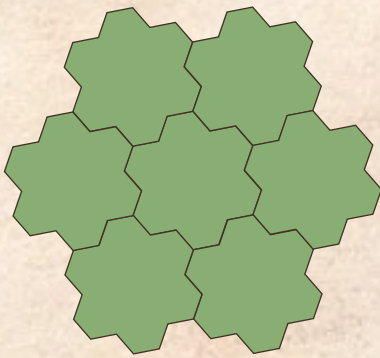
24 Vaches



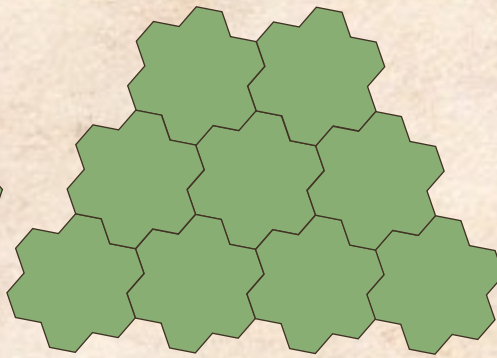
120 ressources – 24 blés, 24 courges, 36 cuivre (24 petits et 12 grands) et 36 pierres (24 petites et 12 grandes)
Il existe 2 catégories de cuivre et de pierres dans le jeu. Une icône avec un contour jaune et une flèche jaune fait référence au grand modèle.

MISE EN PLACE

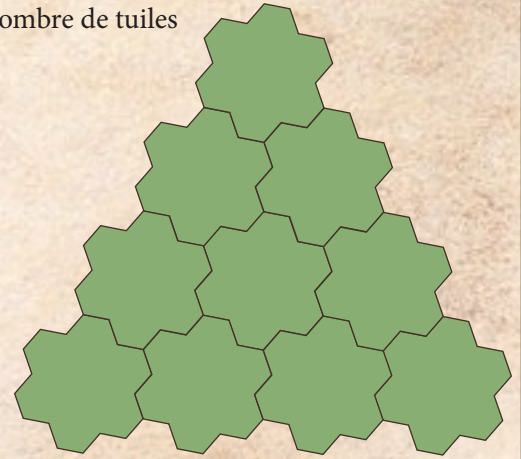
1 Créez le **plateau Paysage** avec des tuiles Paysage choisies au hasard. Le nombre de tuiles et leur disposition dépend du nombre de joueurs :



2 joueurs
(7 tuiles Paysage)



3 joueurs
(9 tuiles Paysage)



4 joueurs
(10 tuiles Paysage)

2 Placez la **tuile de départ** sur l'emplacement de votre choix du plateau Paysage.



Placez un **jeton Gourde** sur chaque tuile du plateau Paysage présentant un symbole Gourde.



3 Placez une **vache** sur chaque tuile du plateau Paysage présentant un symbole Vache.

Remettez les vaches et jetons Gourde en surplus dans la boîte.

4 Placez la **roue Recrutement** et le **plateau Ouvriers** à côté du plateau Paysage.



5 Regroupez tous les ouvriers dans la réserve générale.



6 En fonction du nombre de joueurs, mettez les **ressources** suivantes dans la réserve générale :

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

Remettez toutes les ressources inutilisées dans la boîte. Les joueurs y piocheront leurs ressources de départ. Les ressources sont limitées en cours de partie.



7 Placez **toutes les pièces** dans la réserve générale. La réserve d'argent est considérée comme étant illimitée. Si la banque vient à manquer de fonds, utilisez d'autres pièces (d'autres jeux) en complément.

8 Chaque joueur reçoit dans la couleur choisie :

1 plateau individuel

1 représentant – placez-le sur la « boutique » du plateau Ouvriers.

des campements (12 campements chacun à 2 joueurs, 10 campements chacun à 3 joueurs et 8 campements chacun à 4 joueurs. Remettez les campements inutilisés dans la boîte). Stockez vos campements sur votre plateau individuel.

Chaque joueur prend également **1 vache** et **4 ressources** (1 blé, 1 courge, 1 petit cuivre, 1 petite pierre) qu'il stocke sur les emplacements correspondants de son plateau individuel. Prenez bien ces ressources dans la boîte et pas de la réserve générale !



9 Chaque joueur fait tourner la flèche de la roue Recrutement 2 fois. Après chaque lancer, il prend de la réserve générale les **2 ouvriers** représentés dans la case pointée par la flèche. Les cases avec 2 ouvriers blancs permettent au joueur de choisir librement les 2 ouvriers qu'il prend. Chaque joueur démarre la partie avec 4 ouvriers qu'il place sur les emplacements Ouvrier de son plateau individuel.



10 Déterminez un **premier joueur**. Il place la tuile Premier joueur devant lui et commence la partie avec **3 pièces**. Chaque joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit 1 pièce de plus que le précédent. Ainsi le 2^e joueur reçoit **4 pièces**, le 3^e reçoit **5 pièces** et le 4^e **6 pièces**. Stockez votre argent sur votre plateau individuel.



BUT DU JEU

Rassemblez les ouvriers et faites-les travailler à la mine, à la carrière, dans les champs ou au potager. Envoyez-les chercher de l'argent à la banque et faire du commerce en ville. Livrez des ressources dans une région pour y construire des campements. Positionner astucieusement vos campements vous offre un avantage, mais les autres joueurs vont tout faire pour vous en empêcher. Assurez-vous d'être le premier à construire tous vos campements et vous aurez de grandes chances de remporter la partie.

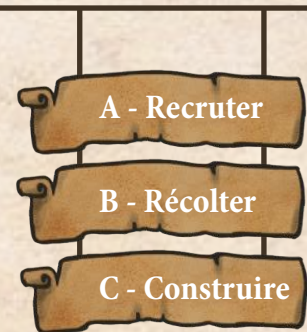
DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs tours, jusqu'à ce qu'au moins un des joueurs ait construit tous ses campements.

Le premier joueur commence, puis chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens horaire.

A votre tour, vous **devez** effectuer une action parmi les 3 suivantes :

Vous pouvez également effectuer l'action spéciale **commerce de bétail** aussi souvent que vous le souhaitez (voir page 7).



Ouvriers et ressources limités

Si un joueur doit prendre de la réserve générale des ressources ou des ouvriers présents en quantité insuffisante, chaque joueur doit d'abord (s'ils le peut) remettre une ressource ou un ouvrier du type correspondant de son plateau individuel dans la réserve générale. Si nécessaire, répétez l'opération jusqu'à ce que le joueur puisse se servir intégralement en une seule fois.

Exemple : un joueur récolte 3 pierres mais il n'y en a que 2 dans la réserve générale. Chaque joueur (lui inclus) doit donc remettre 1 pierre dans la réserve générale. Le joueur peut maintenant prendre ses 3 pierres et les placer sur son plateau individuel.

Action A – Recruter

Recrutez des ouvriers pour vous aider à récolter les ressources nécessaires à la construction de nouveaux campements.

Faites tourner la flèche de la roue Recrutement en lui donnant une pichenette avec les doigts. La case sur laquelle la flèche s'arrête indique les 2 ouvriers que vous récupérez. Prenez ces ouvriers de la réserve générale et placez-les sur des emplacements Ouvrier libres de votre plateau individuel.

Note : la flèche doit réaliser au moins un tour complet, dans le cas contraire relancez-la. Si la flèche s'arrête sur une ligne entre 2 cases, avancez la flèche sur la case qui se trouve juste après la ligne dans le sens horaire.

Vous pouvez ensuite payer du blé pour avancer la flèche et recruter de nouveau. Vous pouvez avancer la flèche de 7 cases maximum. Pour chaque case que la flèche parcourt ainsi, vous devez payer un blé à la réserve générale. Prenez ensuite de la réserve générale les 2 ouvriers indiqués par la flèche et placez-les sur des emplacements Ouvrier libres de votre plateau individuel.

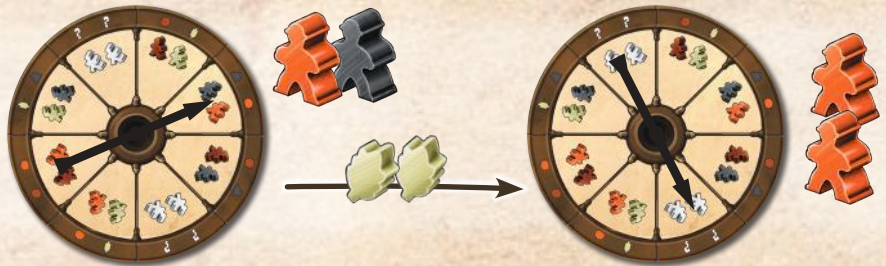
Vous ne pouvez avancer la flèche ainsi qu'une seule fois par tour. Vous n'êtes pas obligé de le faire.

Votre plateau individuel ne présente que 8 emplacements Ouvrier. Si vous n'avez pas assez de place pour accueillir tous vos ouvriers, vous devez remettre les ouvriers en trop dans la réserve générale. Vous pouvez choisir de rendre soit les ouvriers que vous venez juste de recruter, soit des ouvriers de votre plateau individuel pour faire de la place aux nouveaux.

Lorsque la flèche s'arrête sur une case avec 2 ouvriers blancs, vous pouvez prendre 2 ouvriers au choix de la réserve générale. Les 2 ouvriers peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.



Exemple : le joueur fait tourner la flèche et prend un ouvrier gris et un ouvrier orange. Il paie ensuite 2 blés pour avancer la flèche de 2 cases et prend 2 ouvriers orange supplémentaires.



Action B – Récolter

Envoyez vos ouvriers sur les différents emplacements de la ville pour récolter de l'argent et/ou des ressources.

Banque



Placez 1 à 3 ouvriers sur une case libre de la banque et recevez le montant indiqué. Ces ouvriers peuvent être de n'importe quelle couleur.

Vous devez placer le nombre exact d'ouvriers représentés sur la case choisie.

Si à la fin du tour d'un joueur toutes les cases de la banque sont occupées, tous les ouvriers présents sur ces cases sont remis dans la réserve générale. Les cases de la banque sont ainsi toutes de nouveau disponibles pour le tour du joueur suivant.

Exemple : le joueur place un ouvrier marron et un gris sur cette case de la banque. Il reçoit 8 pièces de la réserve générale et les place sur son plateau individuel.



Mine, carrière, champ de blé et potager



Placez des ouvriers sur un emplacement libre de la mine, de la carrière, du champ de blé ou du potager et donnez de l'argent pour récolter des ressources.

Un emplacement est composé de 2 cases, une grande à gauche et une petite à droite. Il est considéré libre s'il n'y a aucun ouvrier sur sa grande case de gauche.

Placez 1 ouvrier de la couleur indiquée ou 2 ouvriers de n'importe quelle(s) couleur(s) sur la grande case et payez le montant indiqué pour recevoir les ressources correspondantes. Vous ne pouvez pas choisir les ressources d'un autre emplacement.

Vous pouvez ensuite, selon les mêmes règles, placer des ouvriers sur la petite case de droite du même emplacement pour récolter des ressources supplémentaires. Ceci n'est pas obligatoire.

Si à la fin du tour d'un joueur toutes les **grandes** cases d'une zone de récolte sont occupées, tous les ouvriers présents sur ces emplacements (grandes cases et petites cases) sont remis dans la réserve générale. Ces emplacements sont ainsi tous de nouveau disponibles pour le tour du joueur suivant.

Exemple : le joueur commence par placer un ouvrier beige sur la case de gauche de cet emplacement du champ de blé. Il paie 6 pièces et récolte 4 blés. Il place ensuite 2 autres ouvriers sur la petite case de droite du même emplacement et récolte 1 blé supplémentaire.



Ville

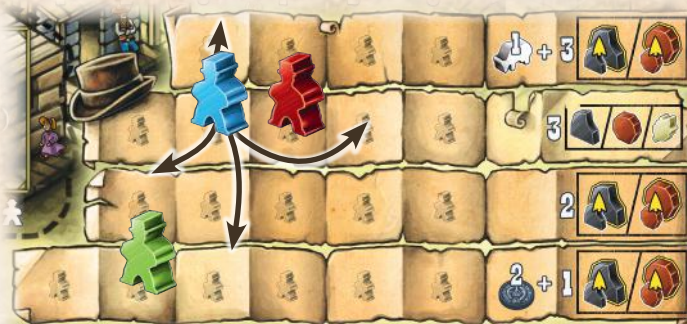


Prenez une courge de la réserve générale et placez-la sur votre plateau individuel. Puis placez votre représentant sur la case de votre choix dans une des rangées de la boutique. Selon la colonne dans laquelle vous le placez, vous devrez dépenser un certain nombre de courges à la fin de votre tour pour récupérer les ressources représentées sur la droite, dans la même rangée. Le coût est indiqué en haut de chaque colonne. Lorsque vous placez votre représentant sur une case, vous devez être en mesure de payer le coût correspondant, faute de quoi vous ne pouvez pas placer votre représentant ici.

Chaque autre joueur va pouvoir, à tour de rôle, placer son représentant sur une case de la boutique ou passer. Mais seul le premier joueur à se placer sur la boutique (celui qui choisit l'action) reçoit une courge de la réserve générale.

Si un joueur souhaite placer son représentant dans une rangée où se trouve déjà le représentant d'un autre joueur, il doit placer le sien à droite de ce représentant. Le joueur dont le représentant est ainsi « dépassé » doit alors immédiatement le déplacer (en respectant les règles ci-dessus) ou passer. Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus placer son représentant ce tour-ci, il doit le placer sur le « hardware store » pour montrer qu'il a passé.

Exemple : Rouge place son représentant sur la 2e rangée. Bleu doit donc déplacer le sien immédiatement. Il a 4 options possibles pour se déplacer, il peut également choisir de passer (et déplacer son représentant sur le « hardware store »). Il peut choisir de placer son représentant sur des cases plus à droite pour diminuer les risques de devoir le déplacer de nouveau. Notez que s'il se replace sur la 2e ou la 4e rangée, le représentant présent sur la rangée devra alors à son tour se déplacer immédiatement.



Lorsque tous les joueurs ont placé leur représentant dans des rangées différentes ou passé, le joueur actif commence à dépenser ses courges pour récupérer sa récompense. Il remet ces courges dans la réserve générale. Les autres joueurs présents font de même dans l'ordre du tour.

Enfin, tous les joueurs participant remettent leur représentant sur le « hardware store ».



Recevez une vache de la réserve générale.
De plus, vous pouvez échanger jusqu'à 3 fois, avec la réserve générale, une petite pierre contre une grande pierre ou un petit cuivre contre un grand cuivre.



Recevez 3 ressources au choix de la réserve générale parmi petite pierre, petit cuivre et blé.



Vous pouvez échanger jusqu'à 2 fois, avec la réserve générale, une petite pierre contre une grande pierre ou un petit cuivre contre un grand cuivre.



Recevez 2 pièces de la réserve générale.
De plus, vous pouvez échanger avec la réserve générale, une petite pierre contre une grande pierre ou un petit cuivre contre un grand cuivre.

Avant de récupérer sa récompense, chaque joueur doit indiquer l'ensemble des ressources qu'il souhaite prendre ou échanger. S'il n'y a pas assez de ressources dans la réserve générale, appliquez la règle sur les «ouvriers et ressources limités».

Action C – Construire

Livrez des ressources pour construire des campements dans les différentes régions.

Choisissez une région du plateau Paysage attenante à une autre région contenant déjà une tuile (la tuile de départ ou un campement de n'importe quel joueur). Défaussez les ressources indiquées sur cette région, de votre plateau individuel à la réserve générale, puis placez l'un de vos campements sur cette région.

Vous ne pouvez pas construire de campement sur une montagne ou un lac.

Rappel : il existe 2 catégories de pierres et de cuivre ! Vous devez livrer exactement les ressources indiquées sur une région, les petites ressources ne peuvent pas remplacer les grandes et inversement.

Vous pouvez construire jusqu'à 3 campements lors d'un même tour. Vous devez construire au moins un campement si vous choisissez l'action construire. Si vous renoncez à construire plus d'un campement lors de votre tour, vous gagnez 1 pièce pour chaque construction possible que vous n'utilisez pas.



Si une région présente 2 symboles Campement, vous pouvez construire un deuxième campement gratuitement sur cette case. Le campement bonus ne compte pas parmi les 3 constructions possibles à votre tour et ne vous coûte aucune ressource.



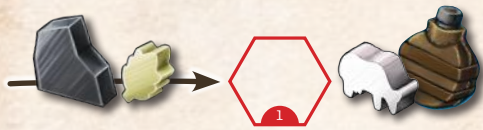
Si vous parvenez à créer une ligne droite continue de 4 campements de votre couleur, vous pouvez construire gratuitement un 2e campement sur la dernière région de la ligne. Le campement bonus ne compte pas parmi les 3 constructions possibles à votre tour et ne vous coûte aucune ressource. (Vous ne pourrez PAS construire d'autre campement bonus si vous agrandissez cette ligne.)



Si la région où vous construisez votre campement contient une vache, prenez-la et placez-la sur votre plateau individuel.



Si la région où vous construisez est attenante à un lac contenant un jeton Gourde, prenez le jeton et placez-le sur votre plateau individuel. Vous pouvez dépenser un jeton Gourde à la fin d'un de vos propres tours de jeu pour jouer immédiatement un nouveau tour. Les jetons Gourde utilisés sont remis dans la boîte, ils ne seront plus utilisés lors de la partie. Lorsque vous construisez, si le jeton Gourde d'un lac attenante a déjà été récupéré précédemment, vous ne recevez rien.



Exemple : Rouge décide de construire un campement. Il paie une grande pierre et un blé et place l'un de ses campements sur la région attenante au lac (1). Il récupère la vache présente sur cette région et le jeton Gourde, puisqu'il est le premier joueur à construire un campement en bordure du lac.



Il possède encore 3 ressources différentes (une petite pierre, un blé et une courge) sur son plateau individuel et décide d'échanger grâce à l'action commerce de bétail (voir plus bas) sa vache fraîchement reçue contre un petit cuivre. Il a désormais les ressources nécessaires pour construire un nouveau campement (2). Comme cette région présente 2 symboles Campement, il place 2 de ses campements sur cette case.

Il n'a plus de ressources et ne peut pas bénéficier de sa 3e construction possible, il prend donc 1 pièce de la réserve générale.

Notez que s'il construit (plus tard) un 4e campement dans cette ligne, il placerait 3 campements sur cette région car elle présente 2 symboles Campement et serait la 4e construction de la ligne.



Action spéciale : commerce de bétail



En plus des actions décrites précédemment, vous pouvez, à tout moment de votre tour de jeu, échanger avec la réserve générale une vache de votre plateau individuel contre :

- 1 ressource de votre choix (petite pierre, petit cuivre, blé ou courge) OU
- 3 pièces OU
- 1 ouvrier au choix

Vous pouvez effectuer autant d'actions commerce de bétail que vous le souhaitez lors d'un même tour. Vous pouvez réaliser plusieurs fois le même échange ou des échanges différents.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur construit son dernier campement. Le jeu continue jusqu'à la fin du tour de table en cours. La partie s'arrête immédiatement après le tour du joueur assis à droite du premier joueur.

Le joueur qui a construit le plus de campements sur le plateau Paysage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur parmi les ex aequo qui finit avec le plus grand total de vaches et de gourdes qui remporte la partie. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur parmi les ex aequo avec le plus grand total de ressources, de pièces et d'ouvriers sur son plateau individuel qui l'emporte.

CREDITS



Auteur : Rüdiger Dorn
Conception graphique : Klemens Franz | atelier198
Conception du livret de règles : Jeroen Hollander
Traduction française : Bruno Larochette, Maël Brustlein et Thomas Million
Chef de projet : Jonny de Vries
 © 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com