



PIONEERS

Emanuele Ornella
játéka

2–4 játékos részére

8 éves kortól

A doboz tartalma

- **1 játéktábla** – kétoldalú: egyik oldal 4 játékosnak, ...



... a másik oldal 2 vagy 3 játékosnak.

- **24 kocsi**



- **4 kezdőkocsi**

(amik hosszabbak, mint a többi 24 kocsi)



- **1 kezdőjátékos-jelző**



- **49 pionírlapka** – 7 minden típusból



Ezek egy azonnali speciális akciót adnak:



- **8 fedőlapka**



- **10 aranyrög**

6 × 3 győzelmi pont,
3 × 4 győzelmi pont,
1 × 5 győzelmi pont



- **45 dollárérme**

27 × 1 dollár,
18 × 2 dollár



A játékosok színeiben (kék, zöld, piros és sárga):

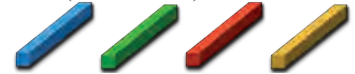
- **4 játékos tábla** (1 mindből)



- **80 pionír** (20 mindből)



- **60 út** (15 mindből)



- **4 pontjelző** (1 mindből)



- **4 boltlapka** (1 mindből)



- **1 postakocsi**



- **1 szabályfüzet**

A játék áttekintése

Egész Európából áramlanak az emberek az "Új világba" – Amerikába – egy új élet reményében. A Keleti parttól indulva a pionírok nyugat felé haladnak, és kolonizálják a földet.

A **Pioneers** játékban a játékosok megpróbálják benépesíteni a játéktáblán feltüntetett városokat, kocsikat használva a szállításra. Minden pionírnak van egy adott szakmája, és csak abban a városban tud letelepedni, ahol szükség van a munkájára. Miután egy kocsin utazó minden pionírt sikerült a játéktáblára tenni, a kocsi tulajdonosa 1 dollárhoz és győzelmi ponthoz jut. A játékosok a városok közt utakat építenek, bővítik a saját

úthálózatukat, és pénzt kapnak attól, aki használja az útjukat. A játék végén minden játékos győzelmi pontot kap a legnépesebb összekötött útvonalhálózata után, a bennük résztvevő pionírjaiért.

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot!

Előkészületek

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére, a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé.



Ha csak két **játékos játszik**, akkor tegyétek a **fedőlapkákat** az ábrán látható módon, a játéktábla szélén lévő nyolc városra. Ezek a mezők nem vesznek részt a játékban – a postakocsit nem lehet ezeken a mezőkön átvinni, vagy rávinni.



Megjegyzés: A játékosok dönthetnek úgyis, hogy véletlenszerűen választott városokat fednek le.

2. A játékosok számától függően távolítsátok el a következő **pionírlapkákat**:

- **2-fős játéknál** minden típusból 2 pionírlapkát vegyetek ki; ezek kerüljenek vissza a játék dobozába.
- **3-fős játéknál** minden típusból 1 pionírlapkát vegyetek ki; ezek kerüljenek vissza a játék dobozába.
- **4-fős játéknál** ne vegyetek ki pionírlapkákat a játékból.

Gyűjtsétek össze a játékban résztvevő összes pionírlapkát, fordítsátok a hátlapjukkal felfelé őket, és jól keverjétek meg. Minden város mezőre tegyetek egy véletlenszerűen választott lapkát, majd fordítsátok őket képpel felfelé.

A megmaradt lapkák nem vesznek részt a játékban, tegyétek őket vissza a játék dobozába.

!! Megjegyzés: Ha két azonos pionírlapka kerül a **kezdőmezővel** szomszédos két városmezőre, akkor az egyiket cseréljétek ki az egyik fel nem használt lapkára (ha szükséges addig ismételjétek ezt, míg két különböző lapka nem lesz a két mezőn).

Megjegyzés: Bármilyen játékelemen az 1 vagy 2 dolláros érme képe azt jelenti, hogy a játékos az adott összeget kapja.

Ha dollárjel van egy szám elé írva, akkor pénzt kell befizetnie a játékosnak.



3. Válasszatok kezdőjátékost, és ő kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.

Válogassátok szét a **dollárérméket** értékük szerint, és tegyétek a játéktábla mellé általános tartalékként. Képpel lefelé keverjétek meg az aranyrögöket, és azokat is tegyétek a játéktábla mellé.

Tegyétek a **postakocsit** a kezdőmezőre.



4. Tegyétek félre a négy kezdőkocsit (amik hosszabbak a normál kocsiknál), a többi kocsit fordítsátok képpel lefelé, keverjétek meg őket, és tegyétek egy pakliba rendezve a játéktáblán megjelölt hely alá. Az alábbi táblázatnak megfelelően vegyetek ki adott darab kocsit a pakliból, és azokat tegyétek vissza a játék dobozába.

a pontozósáv
"0"-s mezője

játékosok száma	2	3	4
kocsi	12	6	2

Ezt követően töltsétek fel a kocsikínálatot a játéktábla alsó oldala mentén. Húzzatok kocsikat a pakliból, és tegyétek a megjelölt helyekre balról jobbra haladva.

Képpel lefelé keverjétek meg a négy **kezdőkocsit**, és véletlenszerűen adjatok egyet minden játékosnak. A kezdőkocsiját minden játékos képpel felfelé tegye a maga elé. A fel nem használt kezdőkocsikat tegyék vissza a játékdobozába.

5. Minden játékos válasszon egy szint, és vegye el a megfelelő játékos táblát, boltlapkát, pontjelzőt, pionírokat és utakat. Valamint minden játékos kap 2 dollárt az általános tartalékból.

A játékos táblák három részre vannak osztva: bevétel (1. rész), vásárlás (2. rész) és mozgás és kolonizálás (3. rész).

Minden játékos tegye a **boltlapkáját** a játékos táblájának vásárlás részén a bal szélső mezőre.

Minden játékos tegye az egyik pionírját a játéktábla **kezdőmezőjére**, és 1-1 pionírját a kezdőkocsija minden mezőjére. A megmaradt pionírjaikat, valamint az útjaikat tegyék a játékos táblájuk mellé saját készletként.

Minden játékos tegye a pontjelzőjét a pontozósáv "0"-s mezőjére.

A játék menete

Pioneers játék fordulók sorából áll. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékosnak egy köre lesz a fordulóban. A játék akkor ér véget egy forduló végén, ha az adott forduló végére legalább egy játékos az összes útját megépítette és/vagy a pakli utolsó kocsija a kínálatba kerül (amelyik előbb bekövetkezik, az váltja ki). Ezt követi a végső értékelés.

Egy játékos köre részletesen

Egy játékos köre 3 fázisra van osztva, amit a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. fázis: ■ Bevételek

2. fázis: ■ Vásárlás

3. fázis: ■ Mozgás és kolonizálás

Először a játékos megkapja a bevételét dollárban. Majd utakat és/vagy kocsikat vásárol. Végül a játékos a postakocsival egy pionirlapkás városmezőre lép. Az egyik kocsijának megfelelő pionírjával letelepedik a városon, és végrehajtja a lapka speciális akcióját. Ezt a következő játékos köre követi.

1. fázis: ■ Bevételek

A játékos az általános tartalékból megkapja a bevételét dollárban.

A bevétel összege a játékosablájának az **1. rész: Bevételek** részén látható.

Az alapbevétel **3 dollár**.

Ha a játékos szerzett egy bankárlapkát a játék során, azt a játékosablájának bevétel részén az egyik üres mezőre kell tennie. A bevétel minden bankárlapka miatt 1 dollárral nőni fog.

Egy játékosnak sem lehet kettőnél több bankárlapka.

1. rész: Bevételek

alap-bevételek

+1\$ minden bankárlapkaért

+1\$ minden bankárlapkaért



Benedek (zöld) 4 \$-t vesz el az általános tartalékból: 3 \$ az alapbevétele, és 1 \$ jár még neki, mert már szerzett 1 bankárlapkát.

2. fázis: ■ Vásárlás

Ezen fázis során a játékos utakat építhet vagy egy új kocsit vásárolhat.

A játékosablak **2. rész: Vásárlás** része mutatja a három lehetséges vásárlásakciót:



\$2

A játékos **egy utat** vehet a saját készletéből **2 dollárért**, amit azonnal le kell tennie a játékosablakra.



\$5

A játékos **két utat** vehet a saját készletéből **5 dollárért**, amiket azonnal le kell tennie a játékosablakra.



\$1-4

A játékos megveheti a kocsikínálat négy **kocsijának** egyikét, amiért a játékosablak látható **árat** kell fizetnie.

Ahhoz, hogy a három vásárlásakció egyikét használja a játékos, a boltlapkáját a megfelelő mezőre kell tennie, majd végrehajthatja az adott akciót.

Ha a játékos a játék során szerez egy kereskedőlapkát, akkor azt a játékosablájának a vásárlás részén egy üres mezőre kell tennie. Minden birtokolt kereskedőlapka miatt a játékos egy plusz vásárlásakciót hajthat végre a köre vásárlásfázisában. Ha így tesz, akkor a kereskedőlapkáját az egyik üres vásárlásakció-mezőre teszi, majd végrehajtja a vásárlásakciót.

Egy játékosnak sem lehet kettőnél több kereskedőlapka.

!!/ Megjegyzés: A lapkával lefedett vásárlásakciót az adott körben már nem lehet újra használni.

2. rész: Vásárlás

boltlapka

kereskedőlapka



Eszt (sárga) a boltlapkáját az egy út vásárlása mezőre teszi, 2 \$-t fizet, és az egyik útját leteszi a játékosablakra. Valamint használja a kereskedőlapkáját, amivel egy kocsit vesz a kocsikínálatból, befizeti a megadott árat, a kocsit pedig maga elé teszi.

A vásárlásakció részletesen



Útvásárlás és lerakás:

A játékos a választott akciójának a költségét befizeti az általános tartalékba, és megépíti az uta(ka)t a játéktáblán. Az utakat a saját készletéből veszi el. Utat bármelyik két várost összekötő vonalra lehet építeni, ha azon még nincs út. Minden egyes ilyen vonalra csak egy út építhető (kivétel: az őrmesterlapka speciális akciója, lásd a 6. oldalon).



Kocsivásárlás a kínálatból

A játékos elvesz egyet a kocsikínálat négy kocsijából, befizeti (az általános tartalékba) a játéktáblán, a kocsi felett látható árat, majd maga elé teszi a kocsit. Majd a saját készletéből egy-egy pionírt tesz a kocsi minden mezőjére.

!!! Megjegyzés: Ha a játékosnak nincs elég pionírja a saját készletében ahhoz, hogy feltöltse a kocsit minden mezőjét, akkor nem veheti meg a kocsit.

!!! Fontos: Ha a játékosnak a köre kezdetén csak üres kocsija van, akkor első vásárlásakciójának a Kocsivásárlás a kínálatból akciót kell választania.

Egy kocsi megvétele után, a kínálatot újra kell tölteni. Ezt úgy kell megtenni, hogy a választott kocsitól jobbra lévőket egy mezővel el kell tolni balra, ezzel a negyedik mezőt (4 \$) hagyva üresen. Ez után a pakli legfelső kocsiját kell képpel felfelé ide tenni.



Ildi (piros) 5 \$-t fizetett, hogy megépíthessen két utat. Az egyik utat közvetlen a postakocsi elé teszi, a másikat egy olyan mezőre, amelyikről azt gondolja, hogy nagy hasznot hozhat még neki a játékban.



Dávid (kék) 2 \$-t fizet, és a kínálat második kocsiját veszi el. A kocsit maga elé teszi, és a kocsi minden mezőjére letesz egy pionírját.



Majd újratölti a kínálatot.

A játékos dönthet úgy, hogy kihagyja a vásárlásakciót, és egyből a **3. fázis: ■ Mozgás és kolonizálás**-sal folytatja (kivéve, ha csak üres kocsijai vannak, ez esetben kocsit kell vennie).

3. fázis: ■ Mozgás és kolonizálás

a) Lépés a postakocsival



A játékosnak az összekötő vonalak mentén kell lépnie a postakocsival egyik városból a következőbe, hogy egy olyan pionírlapkás városba érjen, ami megegyezik a kocsijai egyik pionírjával. Minden összekötő vonal menti lépés **1 dollárba** kerül.

- Ha **nincs út** a vonalon, akkor a pénzt az **általános tartalékba** kell fizetni.
- Ha van **egy út** a vonalon, és **másik játékoshoz** tartozik, akkor a pénzt **annak a játékosnak** kell fizetni.
- Ha van **egy út** a vonalon, és **az ahhoz játékoshoz** tartozik, aki a postakocsival lépett, akkor a lépés **ingyenes**.



Eszti (sárga) a postakocsival hármalt lép. Az első vonalon nincs út, így az 1 \$-t az általános tartalékba fizeti. A második lépésnél az 1 \$-t Ildinek (piros) kell fizetnie, a harmadik lépése ingyenes, mert a saját útját használta.

!!! Fontos mozgási szabályok:

- A postakocsi mozgása **véget ér**, ha egy **pionírlapkás** városba lép – azaz nem mehet keresztül pionírlapkás városon.
- Az aktív játékosnak lépnie **kell** a postakocsival, ha el tud vele érni olyan pionírlapkás várost, aminek a pionírja megegyezik az egyik kocsján lévő valamelyik pionírral. Ha nincs ilyen város, vagy nincs elég pénze a játékosnak a mozgást kifizetni, akkor **nem léphet** a postakocsival, és passzolnia kell ezt a fázist.
- Ha az aktív játékos lép a postakocsival, akkor **sohasem fejezheti be a mozgást pionírlapka nélküli városon**.

b) Letelepedés egy városban egy pionírral

A játékos a postakocsival megáll, ha pionírlapkás városba ér. A város pionírlapkáját lecseréli az egyik kocsjára megfelelő helyén lévő pionírral (ami a lapka képével azonos helyen ül).

Ha a pionírlapka egy **hotel**, akkor a játékos **bármelyik** pionírját átteheti a kocsjairól az adott várostra.



Ildi (piros) az őrmesterlapkás városba lép a postakocsival, elveszi azt, és a helyére a megfelelő pionírját teszi a kocsiról.

c) Speciális akciók



A városból épp megszerzett pionírlapka egy speciális akciót ad az aktív játékosnak. Kétféle speciális akció van: állandó akció és azonnali akció.



Állandó speciális akciók



Bankár: A lapkát a játékos játékosablájának bevétel részén lévő egyik üres mezőre kell tenni. A játékos bevétel a **Bevételfázisban** 1 \$-ral nő a tulajdonában lévő minden bankárlapka miatt. Egy játékosnak sem lehet kettőnél több bankárlapkája, minden további ilyen típusú megszerzett lapkát a játék dobozába kell visszatennie.



Kereskedő: A lapkát a játékos játékosablájának vásárlás részén lévő egyik üres mezőre kell tenni. A **Vásárlásfázis** során a játékos egy plusz vásárlási akciót hajthat végre a tulajdonában lévő minden kereskedőlapka miatt. Egy játékosnak sem lehet kettőnél több kereskedőlapkája, minden további ilyen típusú megszerzett lapkát a játék dobozába kell visszatennie.



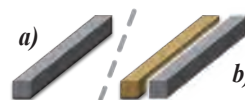
Azonnali speciális akciók:

Ezeket az akciókat a lapka megszerzésekor azonnal végre kell hajtani. Ezt követően a lapka a játék dobozába kerül vissza.



Őrmester: A játékos ingyen megépíthet egy utat a saját készletéből a játéktáblára.

- a) Ezt bármelyik még üres (nem foglalt) összekötő vonalra leteheti.
- b) Olyan összekötő vonalra is leteheti, amin csak **egy** másik játékosnak **van egy útja**.



Ha a játékos olyan összekötő vonalon lép a postakocsival, amit 2 út köt össze, akkor 2 \$-t kell fizetnie: 1 \$-t mindkét út tulajdonosának. De ha az egyik út ebből a sajátja, akkor ingyen használhatja az összekötő vonalat.



Ildi (piros) letesz egy utat a sárga út mellé.

!!! **Fontos:** Két várost összekötő vonalon legfeljebb két út lehet!



Kocsmáros: A játékos visszateheti valamelyik kocsjáról az egyik pionírját a saját készletébe. Ha az adott pillanatban az egyik kocsján sincs pionír, az akció elveszett.



Dávid (kék) a postakocsival kocsmároslapkás városra lép. Elveszi a lapkát, és a kocsmáros pionírját teszi a városra. Majd, azonnal felhasználva a kocsmáros speciális akcióját, visszateszi a bankár pionírját a saját készletébe.



Aranyásó: A játékos kap egy aranyrögöt az általános tartalékból. A többi játékos elől rejtve megnézi, majd képpel lefelé maga elé teszi.



Eszt (sárga) farmerlapkás városra lép. Az adott városra teszi mind a 3 farmer pionírját a kocsikról.



Farmer: A játékos azonnal legfeljebb két pionírral letelepedhet az adott városban. Ezeknek a pioníroknak a játékos kocsjainak a "Farmer" mezőről kell jönniük. (Így maximum három pionírja lehet a játékosnak az adott városban.)



Ildi (piros) a hotelhez lép a postakocsival, és úgy dönt, egy őrmesterrel telepszik le itt. Ezt követően 3 dollárt kap.



Hotel: A játékos 3 dollárt kap az általános tartalékból.



!!! Fontos: Hotellapkás városba lépés esetén a játékos az adott városba bármilyen pionírt letehet a **3b) fázis** ■ **Leteledés egy városban pionírral** során. Azonban ennek a pionírnak nem használhatja ki a speciális akcióját!

Üres kocsik

Amint a játékos egyik kocsjája teljesen üres lesz (azaz nincs több pionír a kocsin), a játékos annyi győzelmi pontot lép előre a pontsávon, amennyit az adott kocsi mutat. Ezt követően a hátlapjára fordítja a kocsit, és azonnal kap 1 dollárt az általános tartalékból.



Ildi (sárga) 2 kocsiját ürítette ki ebben a körben. Ezért 7 ill. 4 győzelmi pontot kap.

Majd mindkét kocsit megfordítja, és kap 2 \$-t (kocsinként 1 \$-t).

d) A többi játékos felkérése, hogy telepedjen le egy pionírjával

Végül legfeljebb egy játékos csatlakozhat az aktív játékoshoz, és letelepedhet az adott városban. Az aktív játékos sorban egymás után felkéri a játékosokat, a balján ülő játékoskal kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, hogy telepedjenek le a városban. Az első játékosnak, aki elfogadja ezt, 2 \$-t kell fizetnie az aktív játékosnak, majd az egyik pionírját a kocsjairól az adott városra teszi. A pionírnak meg kell egyeznie az aktív játékos által a városról eltávolított pionírlapkával. Amint egy játékos belegyezett, a többi játékosnak már nincs lehetősége erre. Elképzelhető, hogy egy játékos sem tud, vagy akar letelepedni ott. A csatlakozó játékos nem kapja meg a városról levett lapka speciális akcióját.

!!! Fontos: Amikor a hotellapka miatt az aktív játékos egy általa választott pionírt tett le, akkor a csatlakozó játékosnak is ugyanolyan típusú pionírt kell letennie.



Benedek (zöld) egy hotellapkás városra lép, és egy bankár pionírt tesz a városra. Elkezd kérdezni a többieket, hogy ki csatlakozik hozzá. Ildi (piros) először, de neki nincs bankár pionírja. Dávid (kék) a következő, de neki nincs pénze. Végül Esztit (sárga) kérdezi. Ő úgy dönt, hogy csatlakozik, fizet 2 \$-t Benedeknek, és leteszi egyik kocsjáról a bankár pionírt az adott városra.

A köre végén az aktív játékos visszateszi a boltlapkáját, és a használt kereskedőlapkákat a játékosablaja vásárlás részének felső felére, a megfelelő mezőkre. Ez után az óramutató járása szerint következő játékos körére kerül sor.

A játék vége és a végső értékelés

A játék egy olyan forduló után ér véget, amelyik végére legalább egy játékos az összes útját megépítette és/vagy a kocsipakli utolsó kocsija is felcsapásra került (amelyik előbb bekövetkezik, az váltja ki). A játékosok a fordulót végig játsszák – azaz még a kezdőjátékos jobbján ülő is befejezi a körét. Ezt követi a végső értékelés.

A végső értékelés során a játékosok a következőkért kapnak győzelmi pontot:

1. Üres kocsimezők – Minden üres mező, ami a játékos képpel felfelé fordított kocsijain található 1 győzelmi pontot ér.



Ildi (piros) 2 GyP-t kap.

2. Aranyrögök – Minden játékos felfedi az aranyrögei értékét, összeadja őket, és ennyi győzelmi pontot ad a meglévő pontjaihoz.



Az aranyrögeiért összesen 9 GyP-t kap.

3. Leghosszabb úthálózat –

Minden játékos 2 győzelmi pontot kap a legnépesebb saját úthálózatán lévő minden pionírjéért.

Az úthálózat a városok olyan csoportja, ami egy adott játékoshoz tartozó utakkal van egymással folyamatos útösszekötésben. Nem feltétel, hogy a hálózaton található minden pionír az adott játékoshoz tartozzon, de csak az úthálózat tulajdonosához tartozó pionírok számítanak. Nem kell az úthálózat minden városán állnia a játékos egy pionírjának, elég ha folyamatos összeköttetéssel el lehet jutni egyikőtől a másikig. Az úthálózatban lehetnek elágazások.

!!! Fontos: A játékos legnagyobb úthálózata az, amiben a legtöbb van a saját pionírjaiból – nem feltétlen ez az úthálózat áll a legtöbb útból.



Ildi (piros) két úthálózatot épített. A felső a nagyobb, 8 pionírt kapcsol össze 6 út mentén. Az úthálózatban lévő minden pionírjéért 2 GyP-t kap, azaz összesen 16 GyP-t.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos lesz a **Pioneers játék győztese!** Holtverseny esetén a benne résztvevők között a több dollár dönt. Ha még mindig holtverseny állna fenn, több győztes van.

Tanácsok és tippek:

- A 2 \$ kifizetése, hogy másik játékos városába letelepedjünk, nagyon hatékony lehet még úgy is, hogy a pionírlapka speciális akcióját nem kapjuk meg:
 - Gyorsan kiüríthetjük a kocsijainkat, ezzel pénzhez és győzelmi ponthoz jutunk.
 - Biztosítja, hogy egy adott pionír lekerüljön, ami akkor különösen hasznos, ha már kevés olyan típusú pionírlapka van a játéktáblán.

- Az úthálózatunk bővítése számos előnnyel bír. Eltekintve a nyilvánvaló játék végi győzelmi pontoktól, az úthálózattal pénzhez juthatunk a játék során, ha másik játékos használja, illetve tulajdonosaként messzebbre juthatunk kisebb költséggel, nagyobb rugalmasságot ad a mozgás megtervezésében.

- Ha olyan típusú pionírunk van, aminek megfelelő lapka már nem maradt a játéktáblán, akkor két módon tudjuk a kocsinkról levenni:
 - Egy hotellapka lehetővé teszi, hogy tetszőleges pionírt tegyünk le.
 - A kocsmáros speciális akciójával egy tetszőleges pionírt visszatehetünk a kocsinkról a saját készletünkbe.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu
Magyar fordítás: Dunda



8

© Copyright 2017 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

