



A játék leírása

A Milestone című játékban a játékosok új területeket gyarmatosítanak utak építésével, mérföldkövek elhelyezésével, házak építésével, illetve piacok létrehozásával. Az ehhez szükséges erőforrásokat, pénzt, búzát minden játékosnak magának kell megszereznie. A siker kulcsa az erőforrások megszerzésének, a kereskedelemnek és a gyarmatosításnak a megfelelő optimalizálása. Ha jól időzítesz, megszerezheted a legértékesebb építési területeket és megnyerheted a játékot.

Tartozékok

- 1 játéktábla
- 4 játékos tábla
- 35 munkáslapka
- 21 takarólapka
- 4 figura (minden színben egy)
- 4 jelölőkorong (minden színben egy)
- 12 liszteszák-lapka
- 24 pénz
- 48 erőforrás-kocka (12 kő, fa, homok, búza)
- 48 útelem
- 24 mérföldkő
- 12 piac
- 12 ház
- 15 bónuszlapka

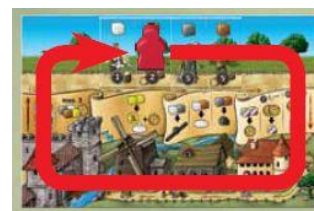


A játék célja

A célja a legtöbb győzelmi pont megszerzése. Győzelmi pont jár utcák, házak, piacok építéséért a játéktáblán, liszteszákok piacra szállításáért és bónuszlapkák gyűjtéséért. Minden játékos jelölőkorongjának mozgatásával tartja nyilván a pontjait a játéktáblán.

A játékos táblák

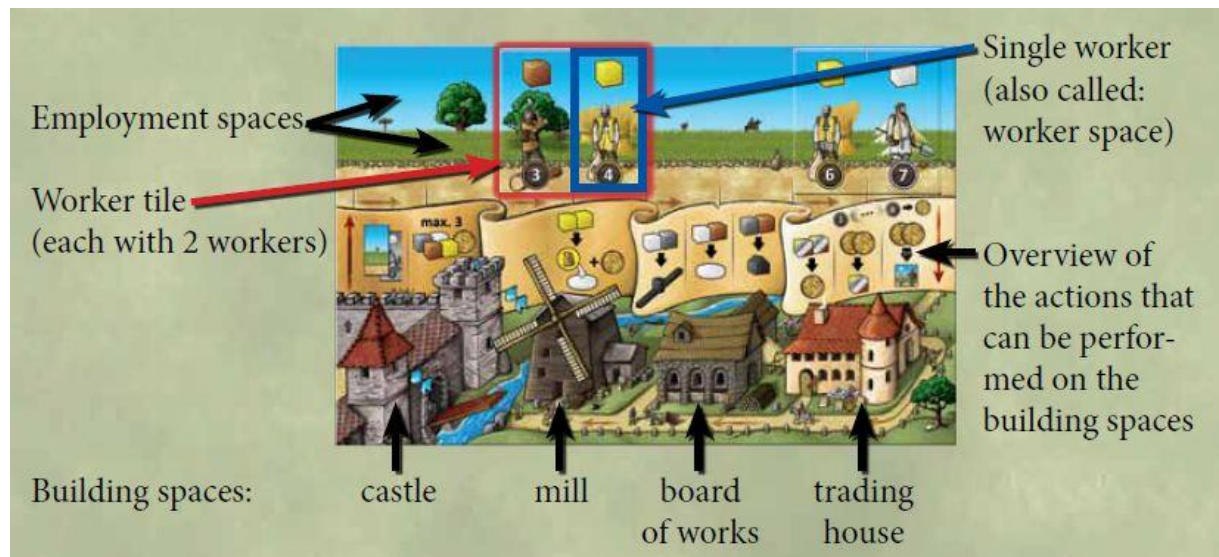
A játékos táblák a játék központi részét képezik. Minden játékosnak sajátja van. A táblán lévő helyek egy kört formáznak, ezen a körön mozgatják a játékosok a figurájukat. A táblán lévő kör két részből áll.



1. A felső 8 **munkahelyre** helyezett munkás különböző erőforrásokat ad.
 - Kőfejtő – kő

- Favágó – fa
 - Homokszítáló – homok
 - Arató – búza
 - Pénzverő – pénz
2. A lenti négy **épületmező** különféle akciókra nyújt lehetősége, úgymint új munkás felvétele, építkezés a játéktáblára vagy búza szállítása.

Megjegyzés: Minden munkásnak van egy száma 1-8 között. Ha sikerül őket növekvő sorba rendezned (balról-jobbra), plusz bevételre tehetsz szert. Nem kötelező a sorrenddel foglalkoznod, ez csak egy plusz lehetőség.



(munkahelyek, munkáslapkák két munkással, épületmezők: vár, malom, építési bizottság, kereskedőház, a lehetséges akciókat jelképező ábrák, egy munkás – más néven munkásmező)

Előkészületek



1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére!
2. Tegyétek az erőforrásokat 5 kupacba!
3. Tegyétek a kupacokba a házakat, utakat, mérföldköveket, piacokat és liszteszákókat!
4. Vegyétek el egy piacot és tegyétek a búzamező feletti fehér piachelyre a játéktáblán! Innen indul majd a gyarmatosítás!
5. Keverjétek meg a bónuszlapkákat és véletlenszerűen tegyetek egyet minden háromszög alakú helyre a táblán, ahol bokor van! Ezután fordítsátok fel a lapkákat!

6. Adjatok minden játékosnak egy játékosábrát!
7. Minden játékos választ egy szintet, és a megfelelő figurát lehelyezi a játékosábrájára vármezőjére.
8. Minden játékos jelölőkorongját tegyék a pontozósáv 0 mezőjére!
9. Minden játékos kap 1 pénz kezdőkét. Tegyék a pénzeket a játékosábrák alá!
10. Tegyék egy kupacba a 10 takarólapkát!
11. Keverjék meg a 35 munkáslapkát és tegyék őket egymásra, arccal lefelé! Húzzátok fel az első ötöt, és tegyék őket egymás mellé. Ezek képezik az kínálatot.
12. A játékosok száma alapján fordítsátok fel további munkáslapkákat, és tegyék őket egy új sorba.
 - **2 játékos** esetén: 5 lapka
 - **3 játékos** esetén: 7 lapka
 - **4 játékos** esetén: 9 lapka

Ezek lesznek a **kezdőlapok**, amiből minden játékos kettőt kap a következő módon: Nevezetek ki egy kezdőjátékost! A kezdőjátékos jobbján ülő játékostól indulva, az **óramutató járásával ellentétes** irányba haladva minden játékos választ 2 lapkát! A kezdőjátékos választ utoljára (a maradék háromból).

Minden játékos lehelyezi a játékosábrájára 8 munkahelyének **valamelyikére** a lapkákat, amint elvette azokat. Ajánlatos a kisebb számú lapokat a tábla elejére, míg a nagyobbakat a vége felé tenni. Bármennyi hely kimaradhat a lapkák között, illetve előtt vagy mögött. A megmaradt munkáslapkát tegyék vissza a dobozba!

Tipp a lapkák választásához az első játékban:

Egyelőre csak a lapkák számára figyeljete! Próbáljátok meg növekvő sorrendben elhelyezni őket a táblán (nem kell szigorúan monotonnak lennie, azaz az egyenlőség is megengedett)! Minél kisebb szám van a lapkán, annál inkább a bal oldalra, minél nagyobb annál inkább jobbra helyezétek!

A játék menete

A kezdőjátékos (aki utoljára választott lapkákat) kezdi a játékot! A játék az **óramutató járásával megegyező** irányba halad tovább.

A körödben **kétszer kötelező** a figurát a táblán mozgatni. Minden mozgásnak az óramutató járásával megegyező irányúnak kell lennie, és tetszőleges mezőn fejeződhet be. A befejező mező alapján erőforrásokat kapsz, vagy valamilyen akciót hajthatsz végre. Megteheted, hogy nem hajtod végre az adott mezőhöz tartozó akciót. A második mozgatás után a figurád ott marad, ahova érkezett.

A két mozgás követéséhez azt javasoljuk, hogy az első lépés után hagyjátok a figurát állva, a második után pedig fektessétek le, ezzel jelezve, hogy „elfáradt” és nincs több lépése.

Általánosságban elmondható, hogy mindig annyival mozgatod a figurát, amennyivel csak szeretnéd, azonban a váron mindig **kötelező** megállni.

A táblán levő mezők

Munkásmezők

Amikor munkásmezőre mozgatod a figurádat, kapsz valamilyen erőforrást a készletből. Minden mozgatásnál csak **egy féle erőforrást** kaphatsz. Hogy milyen erőforrást kapsz, azon múlik, hogy hol állt meg a figurád. Egy erőforrást kapsz minden az érkezési mezőn lévő munkással megegyező típusú, meglátogatott munkás után. Ezek alapján **1 erőforrás** jár:

- A **célállomáson** lévő munkás után.
- Minden **ugyanilyen típusú** munkás után, akiken az adott lépéssel áthaladtál.
-

Példa: Először Philip a figuráját a várból az 5-ös számú kőfejtőre mozgatja. Ezért **2 követ** kap (1 a célállomás miatt és 1 másik az 1-es mezőn lévő ugyanilyen típusú munkás miatt, akin áthaladt). Másodjára az 5-ös pénzverőre mozgatja a figuráját, amiért **1 pénzt** kap. (Nem kap pénzt a harmas pénzverő után, mivel ezzel a mozgatással nem ment át rajta)



A kereskedőház

Amikor a kereskedőházra lépsz először meg kell vizsgálnod, hogy kapsz-e **bevételt**. Ha növekvő sorrendben vannak a munkásaid a játékos táblán, akkor kapsz **1 pénzt**. (Az egyenlőség is növekvőnek számít). Ha nem növekvők a számok, nem kapsz semmit.

Példa a növekvő sorra: 3-3-6-7

Példa a nem növekvő sorra: 8-8-6-7

Ezután tetszőleges sorrendben végrehajatsz egyet vagy többet az alábbi akciók közül:

1. Új munkás felvétele

Megvehetsz **egy** munkáslapkát az alap kínálatból. Minden lapka két munkást ábrázol, és **2 pénzbe** kerül. Tedd a két pénzt a készletbe, és helyezd a választott lapkát a játékos táblán valamelyik mezőjére. Letakarhatod vele akár a meglévő munkásaidat is vagy az üres helyek valamelyikét. A magasságbeli különbségeket a takarólapkák segítségével tudjátok kiegyenlíteni. Nem helyezheted a lapkákat úgy, hogy balra vagy jobbra lelógjanak a tábláról! A lapka lehelyezése után húzzátok fel a készlet következő lapkáját, és helyezzétek az kínálatba. Így mindig 5 munkáslapka közül lehet majd választani. Ha a húzópakli elfogy, akkor már nem kell feltölteni 5-re a választékot.

Példa: Philipp 2 pénzt beadva megveszi a dupla favágó lapkát a kínálatból. Úgy dönt, hogy a meglévő favágója mellé helyezi a lapkát. A szintkülönbség miatt letesz egy takarólapkát, majd ráteszi a frissen vásárolt favágókat, eltakarva ezzel az 5-ös kőfejtőt.

2. Erőforrások vásárlása

Bármennyi erőforrást vásárolhatsz a készletből **2 pénzért** darabonként.

3. Erőforrások eladása

Bármennyi erőforrást eladhatsz. Minden egyes pénzért **2 erőforrást** kell visszatenned a készletbe.

Építési bizottság

Ha az építési bizottságra mozgatód a figurádat, bármennyi építkezést végrehajthatsz, akár ugyanabból a típusból többet is. Minden egyes építkezésért be kell tenned a készletbe a megadott erőforrásokat.

3 féle építkezés közül választhatsz:

1. Útépités

1 kő és 1 homok beadásával egy útszakaszt építhetsz.

Minden egyes útszakasz két útelemből áll, amiket a táblán lévő vonalakra kell helyezni, valamint egy mérföldkőből, amit a két vonal között lévő számra kell helyezni. Ez azonnal annyi győzelmi pontot jelent az építőnek, mint amekkora szám a mérföldkőön szerepel. Az első utat a búzamező feletti piac mellől kell indítani. Minden újonnan lehelyezett szakasznak vagy egy már meglévőhöz kell csatlakoznia (a kettő között lévő mérföldkő üresen marad), vagy a piactól kell indulnia (az utak csak a piacoknál ágazhatnak el). Az utak nem metszhetik egymás és nem alkothatnak hurkot!

Példa: Philipp bead 1 követ és 1 homokot a készletbe és épít egy útszakaszt (pirossal jelölve). Folytatja a meglévő utat és letesz két útelemet valamint egy mérföldkövet közéjük. Ezért 2 győzelmi pontot kap, amit rögtön le is lép. Megtehetette volna, hogy a piacnál elágazik, de az üres kettes kőnél, illetve a lerakott mérföldköveknél nem tehetette volna ezt meg. Nem tehetette volna le úgy sem az elemeket, hogy hurkot képezzen vele.



2. Házépítés

1 kő és 1 fa beadásával fel lehet építeni egy házat. Házat olyan **üres háromszögre** lehet építeni, aminek **legalább az egyik oldalán út van**.

Minden háromszögön csak egy ház lehet.

A ház építése ennyi pontot ér, amennyi a csúcsoknál lévő, még **le nem takart számok** összértéke. Szabad házat építeni olyan háromszögre is, amin bokor van.

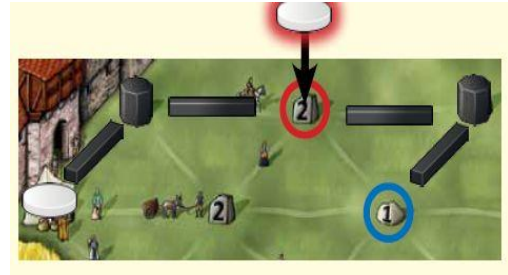
Példa: Philipp bead 1 követ és egy fát így épít egy házat a pirossal jelölt háromszögbe. Ezért annyi győzelmi pontot kap amennyi a háromszög csúcsain lévő két üres szám értékének az összege ($2+1=3$). Ha a kékkel jelölt helyre építkezett volna, akkor nem kapott volna győzelmi pontot, mivel a háromszögnek már nincs szabadon lévő csúcsa.



3. Piac építése

1 fa és 1 homok beadásával elvehetsz a készletből egy piacot és felépítheted azt. A piacot mindig olyan szabadon lévő számra kell építeni, ami vagy az út végén helyezkedik el, vagy valahol két útszakasz között. Az építkezés a számnak megfelelő győzelmi pontot jelent a játékosnak.

Példa: Philipp bead a készletbe egy fát és egy homokot és felépít egy piacot a két útszakasz közötti, még szabadon lévő számra. Ezért 2 győzelmi pontot kap. Ha az út végére építette volna a piacot (kékkel jelölve), akkor csak 1 pontot kapott volna.



Bónuszlapkák

Némely háromszögön bónuszlapka található. A lapka megszerzéséhez a háromszögre vagy a háromszög valamelyik csúcsára kell építkezned.

A lapka felvételéhez a következőknek **kell teljesülnie**:

1. A bónuszlapkát csak a rajta lévő munkásnak **megfelelő típusú munkásra** helyezheted.
2. Minden munkáson csak egy bónuszlapka lehet.
3. Ha nincs a lapkának megfelelő szabad munkásod, akkor nem veheted el a lapkát.

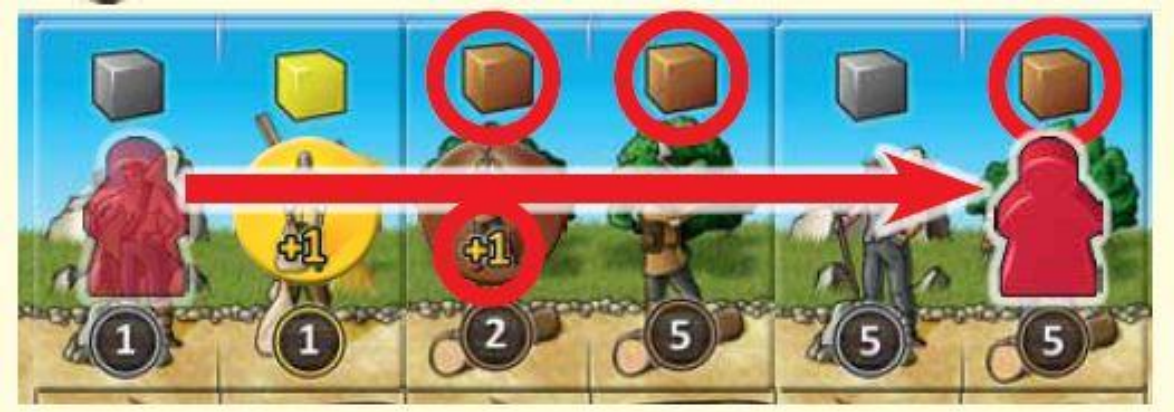
Ha mindhárom feltételnek megfelelsz, akkor elveheted a bónuszlapkát akkor, amikor az adott háromszög **három csúcsának egyikére piacot vagy mérföldkövet építesz, vagy házat építesz a háromszögre.**

Fontos: Ha nem teljesítet a három feltétel mindegyikét, akkor nem építhetsz házat a háromszögre. Útszakaszokat, piacokat, mérföldköveket ilyenkor is építhetsz a csúcsokra. A lapka ilyenkor a helyén marad és majd egy későbbi építkezésnél fel tudja még venni valaki.

A bónuszlapkák plusz győzelmi pontokat érnek valamint a végső elszámolásnál is számítanak, de sose jár értük erőforrás.

1. Amikor leszedsz egy lapkát és a munkásodra helyezed azt, azonnal kapsz **1 győzelmi pontot**.
2. Minden alkalommal, amikor olyan munkás termel erőforrást, amin bónuszlapka van, az erőforráson felül kapsz **1 győzelmi pontot** is.

Példa: Philipp a figuráját az 1-es számú kőfejtőről az 5-ös számú favágóra mozgatja. Ezért 3 fát kap. Ezen felül kap még 1 győzelmi pontot is, mivel egy olyan favágó is termelt, amin bónuszlapka van.



3. A játék végén a végső elszámolásnál plusz pont jár a különböző típusú munkásoknál szerzett többségért. Ilyenkor minden egyes bónuszlapka megnöveli az adott munkás értékét. (Lásd: A játék vége)

Fontos: Ha letakarsz egy munkást, amin bónuszlapka volt, akkor a lapka kikerül a játékból.

A malom

Amikor a figurádat a malomra mozgatod, bármennyi még üres piacra kiszállíthatsz egy zsák lisztet. Ehhez be kell adnod **2 búzát** a készletbe. Ezért kapsz **1 liszteszsákot**, amit **azonnal** el kell helyezned valamelyik még szabad piacon.

Fontos: Az olyan piacokra, amiken már van liszteszsák, a játék során már nem lehet többet szállítani.

A liszt kiszállításáért a következőket kapod:

1. Annyi **győzelmi pontot**, amennyi **2** tetszőlegesen kiválasztott **még üresen** álló, a piaccal szomszédos számon szerepel.
2. **1 pénzt** a készletből.

Példa: Philipp bead két búzát a készletbe. Ezután elvesz egy liszteszsákot, amit lehelyez egy tetszőlegesen választott piacra. Összesen 4 még szabadon lévő szám van a piac mellett. Philipp kettőt választhat közülük. A 3-ast és a 4-est választatja, így kap 7 pontot. Ezen felül kap még 1 pénzt is.

A vár

A váron mindig **meg kell állni!**

Ha túl sok erőforrást halmoztál fel, akkor valamennyit be kell szolgáltatnod a vár urának. Ezen felül elvárja azt is, hogy az egyik munkásod őt szolgálja.

Így a várban mindig a következő 2 dolgot kell tenned:

1. Az erőforrásaid csökkentése 3-ra.

Ha több mint 3 erőforrásod van (beleértve a pénzeket is), akkor annyit **kell** belőlük beadnod, hogy **3-ra csökkentsd** a számukat.

2. Munkás letakarása

Az egyik munkásodat le kell takarnod egy takarólapkával. (Ennek muszáj munkásnak lennie, nem lehet üres munkásmező, vagy egy másik takarólapka!)

Kivétel: Ha csak maximum **2 munkásod** maradt, akkor nem kell letakarnod egyiket se.

A játék vége

A játék vége akkor indul, amikor valamelyik játékos eléri a **kitűzött pontszámot** a győzelmi pontskálán. A kitűzött cél a játékosok számától függ:

- 2 játékos esetén: 67 pont
- 3 játékos esetén: 59 pont
- 4 játékos esetén: 51 pont

A játékos, aki elérte a kitűzött pontszámot, még befejezheti körét. Ez volt az utolsó köre. Ezután a többieknek még van egy körük. (a körében mindenkinek **kötelező** kétszer mozgatnia a figuráját!)

Speciális eset: ha egy játékos megveszi az utolsó munkást a kínálatból, akkor ezzel ugyanúgy előidézi a játék végét, mintha elérte volna a megfelelő pontszámot.

Amint a játéknak vége, jön a **végső elszámolás**. Győzelmi pont jár azoknak, akiknek az **5 munkástípus valamelyikéből a legtöbbjük** van.

Az öt típust külön kell kiértékelni: kőfejtő, favágó, homokszitáló, aratómunkás és pénzverő. Minden típusnál számoljátok össze, hogy kinek van a legtöbb munkása a tábláján:

- Minden munkás **1 pontot** ér
- Minden olyan munkás, amin bónuszlapka van **2 pontot** ér.

Az a játékos, akinek így számolva a legtöbb munkása van az adott típusból **5 győzelmi pontot** kap. Döntetlen esetén minden érintett játékos **2 győzelmi pontot** kap.

Példa: A kőfejtők végső elszámolása

Martinának egy kőfejtője van, amin van egy bónuszlaka is. (2)

Dirknek 2 kőfejtője van. (2)

Philippnek 1 kőfejtője van. (1)

Mivel Martinának és Dirknek van a legtöbb kőfejtője, mindketten 2-2 győzelmi pontot kapnak.

A többi típus kiértékelése ugyanígy zajlik.

Az a játékos nyerte a játékot, akinek a legtöbb pontja van a végső elszámolás után. Döntetlen esetén az a játékos a győztes, akinek több erőforrása van. Ha ez döntetlen, akkor az eredmény is döntetlen.

Megjegyzések és speciális esetek:

- Az 5 féle erőforrás-típus (beleértve a pénzt is) nem limitált. Ha elfogyna a készlet, pótoljátok valamilyen más jelzővel a hiányzókat.
- A munkások letakarása során több emeletes kupac is kialakulhat. A játék vége felé elfogyhatnak a takarólapkák. Ilyenkor próbáljátok meg csökkenteni a letakart mezők magasságát. Az így kinyert takarólapokat újra fel tudjátok használni.
- Az összes többi tartozék limitált:
 - Csak annyi utat, házat, piacot építhettek amennyi a készletben található!
 - Ha felépült a 12 piac, és mindegyikre szállítottak már lisztet, akkor nem lehet a játékban már többet lisztet szállítani.
 - Ha a elfogynak a munkások a kínálatból a játéknak vége szakad. (Lásd „A játék vége”)

Tervező: Stefan Dorra, Ralf zur Linde

Illusztráció: Klemens Franz

Szabálykönyv és szerkesztés: Alfred Viktor Schulz

Szabálykönyv lektorálás: Neil Crowley

Doboz design: Hans-Georg Schneider

Fordítás: Halász-Szabó Dániel (fisha@freemail.hu)

Copyright: ©2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved.

www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele

Straßheimer Str. 2,

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de