

# BOOMTOWN

**Bruno Cathala és Bruno Faidutti játéka**

Arany! Arany van a földben! Kitört az aranyláz, és aranyásók sietnek nyugatra, ahol megalapítják Boomtown városát. Ilyen aranyásók a játékosok is, egymás konkurensei, s persze potenciális áldozatai az útonállóknak, hamiskártyásoknak és korrupt politikusoknak.

- 3-5 játékos részére
- 10 éves kortól
- játékidő kb. 30 perc

### Tartozékok

- 60 kártya (45 bányaengedély és 15 esemény)
- 2 dobókocka
- 5 polgármester
- 10 fakorong
- arany (pókerzesonok: 50 fehér (darabja 1 aranyat ér), 25 piros (darabja 5 aranyat ér) és 25 kék (darabja 10 aranyat ér))

## A játék célja

A játékosok aranyásók bőrébe bújnak, céljuk, hogy minél több aranyat találjanak, s ilyenképpen meggazdagodjanak. Minden fordulóban bányaengedélyeket árvereznek el. A bányák némelyikében (kockadobástól függ) arany található. Emellett a játékosok egyben útonállók, kocsmásosok és politikusok is lehetnek - a meggazdagodásnak sokféle útja-módja van. A játék végén az a játékos nyer, akinek a legnagyobb befolyása, legjobb bányái és legtöbb aránya van.

## Előkészületek

Minden játékos 10 arannyal kezd. A bankban mindig lehet aranyat váltani.

Az összes kártyát meg kell keverni, és húzópakliként lerakni az asztal közepére. 3 játékos esetén azonban véletlenszerűen ki kell venni 15 kártyát; ezek, anélkül hogy bárki megnézné őket, kikerülnek a játékból.

A bankot, a kockákat, a fakorongokat és a polgármestereket a húzópakli mellé kell készíteni.

És már kezdődhet is az első forduló.

## A forduló

Véletlen segítségével ki kell jelölni egy kezdőjátékost. A további fordulókat mindig az kezdí majd, aki megnyerte az előző fordulóban az árverést.

### Kártyák felcsapása

A húzópakliból fel kell csapni annyi lapot, amennyi a játékosok száma, és ezeket a kártyákat képpel felfelé egy sorban le kell rakni az asztalra.

**Megjegyzés:** Az első fordulóban e kártyák csak bányaengedélyek lehetnek. Ha eseménykártyákat sikerül felcsapni, ezek helyett új kártyákat kell felcsapni, az eseménykártyákat pedig vissza kel tenni a pakliba, a paklit pedig újra meg kell keverni.



## bányaengedély

### Licitálás

A licitálást a kezdőjátékos kezdi, a többiek pedig az óramutató járása szerint követik. A kezdőjátékos vagy passzol, vagy licitál: 1 vagy több aranyat ígér. A továbbiakban a játékosok vagy passzolnak, vagy felüllicitálják az előző licitet. Az játékos, aki egyszer már passzolt, nem szállhat be újra a licitbe ebben a fordulóban. Az árverés addig tart, amíg egy játékos kivételével mindenki nem passzol. Senki sem licitálhat többet, mint amennyi aranya ténylegesen van.

**Megjegyzés:** Abban a valószínűtlen esetben, ha az összes játékos passzol, a kezdőjátékos “licitje” számít a legmagasabb licitnek.

### Fizetés

#### 4 vagy 5 játékos esetén

Az árverést megnyerő játékos jobb oldali szomszédjának fizet. Ez a játékos megtartja az összeg felét (felfelé kerekítve), a maradékot pedig továbbadja jobbfelé. Szomszédja szintúgy megtartja a kapott összeg felét (felfelé kerekítve), a maradékot pedig továbbadja, és így tovább, mindaddig, amíg van mit adni a jobb oldali szomszédnak.

**Megjegyzés:** Az árverést megnyerő játékos sosem kap vissza saját fizetségéből. Ilyenformán ha bal oldali szomszédja 2 vagy több aranyat kap, azokat mind megtartja.

#### 3 játékos esetén

Az árverést megnyerő játékos jobboldali szomszédjának fizet. Ez a játékos megtartja az összeg felét (felfelé kerekítve), a mara dékot pedig továbbadja az ő jobboldali szomszédjának. Ő is megtartja a kapott összeg felét (felfelé kerekítve), a maradékot pedig a bankba teszi.

### Kártyaválasztás

Az árverést megnyerő játékos választ egyet a felcsapott, árverésre kínált kártyák közül. Ha ez bányaengedély, képpel felfelé lerakja maga elé; ha eseménykártya, a megfelelő szabályok szerint jár el. Ezután baloldali szomszédja választ egyet a megmaradt kártyák közül, majd az ő baloldali szomszédja, és így tovább, amíg mindenki nem választ magának egy kártyát. Ha egy játékos olyan városhoz tartozó bányaengedélyt vesz el, amely városban egy másik játékos a polgármester (lásd később), annyi aranyat kell fizetnie a polgármesternek, ahány bányája annak van saját városában.

### Termelés

Miután a játékosok elvették az összes kártyát, a kezdőjátékos dob két kockával. Minden olyan bánya aranyat termel, amelynek termelési esélye (a kártya bal felső sarkában látható szám) megegyezik a két kocka összegével. Az ilyen bánya tulajdonosa annyi aranyat kap a bankból, amennyi az adott bányában az arany mennyisége (a kártya jobb felső sarkában látható aranyrögök száma).

Ezzel a forduló véget is ért, és új forduló következik.

### Veszélyes bányák

Néhány bánya jóval veszélyesebb, mint a többi (az ilyen kártyáknak más a grafikája is). 2-es vagy 12-es dobásnál az ilyen bányák beomlanak - a kártyákat el kell távolítani a játékból. (A veszélyes bányák akkor is összeomlanak, ha egy játékos távirat segítségével változtatja a dobás eredményét dupla egyesre vagy dupla hatosra.)

## Polgármesterek

A játékosok bányáikat képpel felfelé maguk előtt tartják az asztalon, hogy a többiek jól láthassák. A bányákat városok szerint kell csoportosítani. Minden városnak más a színe: Cactus Juntioné zöld, Cold Mountainé lila, Coyote Cityé piros, Dry Gulch-é sárga és San Narcisoé kék.

Az első játékos, aki egy adott városban két bányát is tulajdonol, a város polgármestere lesz, és magához veszi a megfelelő színű polgármester-figurát. Mostantól minden játékosnak, aki az árverést követően elvesz egy, az adott városhoz tartozó bányaengedélyt, annyi aranyat kell átadnia a polgármesternek, ahány bányája van annak a városban.

Ha azonban egy másik játékosnak több bányája lesz egy adott városban, mint a polgármesternek - akár árverés, akár esemény következtében -, ő lesz a polgármester, és megkapja a másik játékostól a polgármester-figurát. Ha egy játékos úgy lesz polgármester, hogy árverés után elvesz egy bányaengedélyt, a kártyáért előbb még fizetnie kell a “leköszönő” polgármesternek. **Különleges helyzet:** Egy városban három játékosnak is két bányája van; egy közülük a polgármester. A polgármester egyik bányáját dinamittal felrobbantják. A városban addig nem lesz polgármester, amíg valakinek több bányája nem lesz az összes többi játékosnál.

## A játék vége

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor a húzópakli utolsó kártyáját is felcspadják.

Ekkor, az utolsó termelés (kockadobás) után a játékosok kiszámolják győzelmi pontjaikat. Ez az alábbiak szerint történik:

- minden arany 1 győzelmi pontot ér;
- a bányaengedélyeken látható minden egyes aranyrög 1 győzelmi pontot ér;
- minden polgármesteri poszt 5 győzelmi pontot ér.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.



## Események

A legtöbb eseménykártya hatása azonnali: a kártya elvétele után rögtön végre kell hajtani, majd a kártya kikerül a játékból. Néhányat azonban (*kocsmá, kocsmatündérek, kormányzó, új ér*) a bányák mellé kell letenni, és így a hatásuk "maradandó". Megint másokat (*musztáng, távirat*) a játékosnak kezébe kell vennie, és azokat később is felhasználhatja.

Ha egy játékos elvesz egy *elkobzást, kormányzót* vagy *kocsmatündéreket*, de nem tudja felhasználni, a kártyát a lerakja maga elé, de ilyenkor még nincs semmi hatása. Amint azonban fel tudja használni a kártyát, nyomban meg is kell tennie.

### Hamiskártyás

A kártyát azonnal ki kell játszani. Az összes többi játékos befizet a bankba 4-4 aranyat; ezután a kártya kikerül a játékból.



### Dinamit

A kártyát azonnal ki kell játszani, és ki is kerül a játékból. A játékos kijelöli egy másik játékos egy bányáját vagy kocsmáját; az adott kártya rögtön kikerül a játékból.

### Elkobzás

A kártyát azonnal ki kell játszani, és ki is kerül a játékból. A játékos elvesz egy másik játékostól egy bányát. Csak olyan városban vehet el bányát, ahol neki is van legalább egy bányája. Ha a városnak van polgármestere, meg kell fizetni a bányanyitás költségét. Ha a polgármestertől koboznak el bányát, annyi aranyat kap a bányanyitáért, ahány bányája az elkobzás előtt volt. *(Az eredeti, francia változat szerint elkobzáskor nem járt fizetés a polgármestereknek.)*



### Kormányzó

A játékos rárakja egy polgármesterét a kártyára: ez a polgármester innentől az állam kormányzója. Amíg ez a játékos marad a polgármester, új bányá nyitáskor kétszeres költséget fizetnek neki. Ha a játékos kénytelen átadni a polgármesterséget, a kormányzókártya kikerül a játékból.



### Rablótámadás

A kártyát azonnal ki kell játszani, és ki is kerül a játékból. A játékos kijelöl egy másik játékos, és megnevez 2 és 12 között egy összeget: ennyi aranyat próbál rabolni a játékosárstól. Dob két kockával: ha az eredmény a megjelölnél kevesebb, a rablótámadás sikertelen, ha azonban annyit vagy többet dobott, mint a megjelölt eredmény, megkapja a megjelölt arany mennyiséget a kirabolt játékosától.

### Musztáng

A játékos megtartja ezt a kártyát, és bármelyik árverés végeztével felhasználhatja. Ilyenkor először az árverést megnyerő játékos választ kártyát, másodjára viszont a musztángot kijátszó játékos, majd sorra, a rendes szabályok szerint, a többiek. Felhasználás után a kártya kikerül a játékból.



### Új ér

A kártyát egy saját bányaengedély alá kell tenni. Innentől ez a bánya, ha termel aranyat, 3-mal több aranyat termel. Az eseménykártya a továbbiakban osztja a bánya sorsát (elkobzásnál a bányával együtt átkerül a másik játékoshoz, dinamitnál vagy veszélyes bánya összeomlásánál a bányával együtt kikerül a játékból).

### Kocsmá

A játékos lerakja maga elé, bányái mellé ezt a kártyát, és rárakja egy tetszése szerinti város jelzőjét (színes fakorong). Innentől mindannyiszor, amikor egy, az adott városban lévő bánya aranyat termel, a bánya tulajdonosának 2 aranyat kell fizetnie a kocsmárosnak - minthogy ennyit eldorbézol a kocsmában.



### Kocsmatündérek

A kártyát egy saját kocsmához kell tenni. Innentől mindannyiszor, amikor egy, az adott városban lévő bánya aranyat termel, a bánya tulajdonosának nem 2, hanem 4 aranyat kell fizetnie a kocsmárosnak. Ha a kocsmát dinamittal felrobbantják, ez a kártya is kikerül a játékból.

### Postakocsirablás

A kártyát azonnal ki kell játszani, és ki is kerül a játékból. A játékos kap 10 aranyat a bankból.



### Távirat

A játékos megtartja ezt a kártyát, és bármelyik termelésnél felhasználhatja: ilyenkor tetszése szerinti oldalára forgathatja az egyik dobott kockát. Ezután a kártya kikerül a játékból.

## Csőd

Ha egy játékosnak (bányanyitási költség vagy valami esemény okán) több aranyat kell fizetnie, mint amennyivel rendelkezik, csődbe megy. Kifizet annyit, amennyit bír, de a fennmaradt összeget nem fizeti ki senki: sem ő, sem másik játékos, sem a bank. Ellenben a csődbe ment játékos addig nem lícitálhat, amíg pénzt nem szerez.

## Közreműködők

**Szerkesztő:** David K. Hurd és Amy Langlois

**Grafikus:** Kara

**Tördelő:** Lawrance Whalen Jr.

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

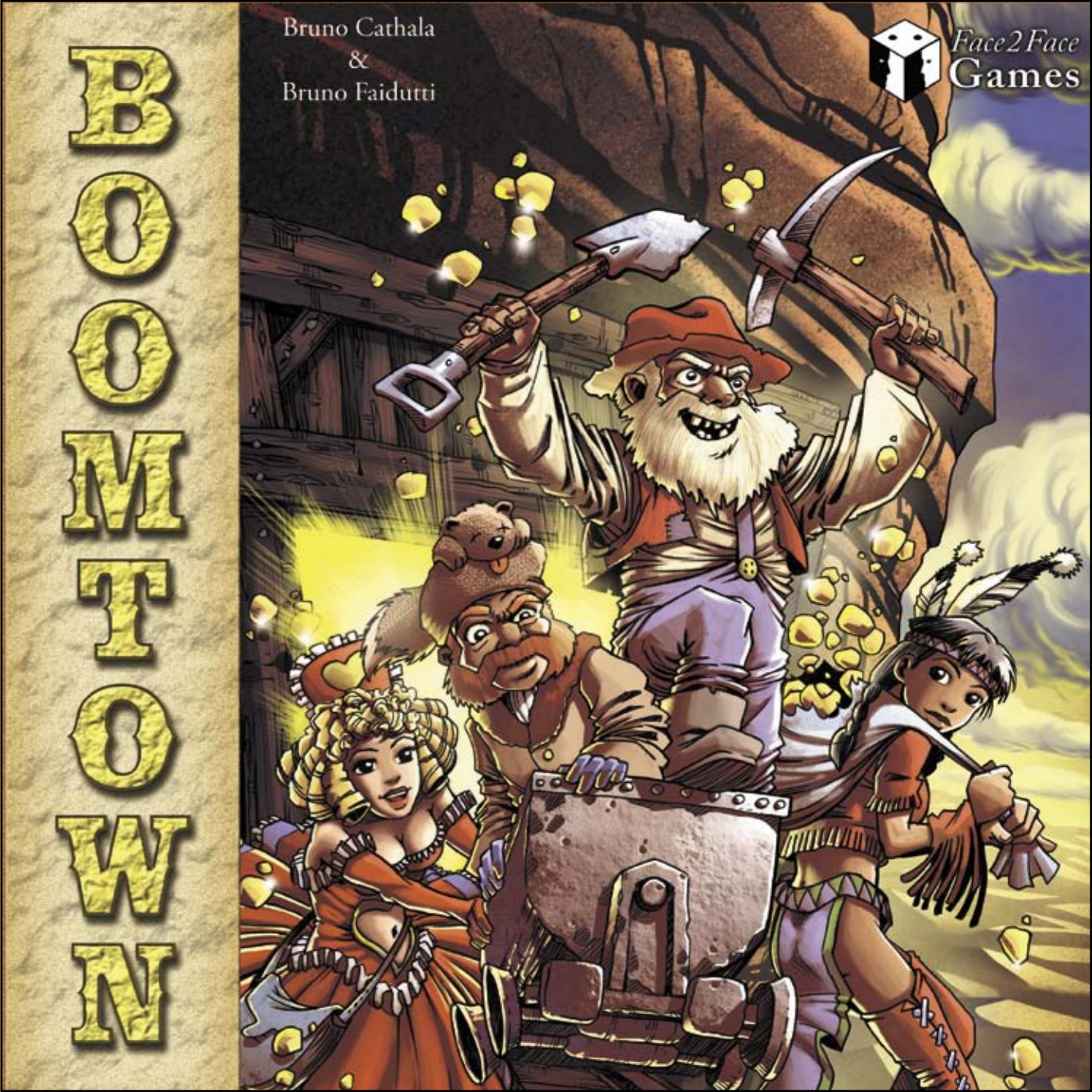
© 2004 Asmodee, France

© 2004 Face 2 Face Games,



Face2Face  
Games

36 The Arcade  
65 Weybosset Street  
Providence, RI 02903  
www.face2facegames.com



Bruno Cathala  
&  
Bruno Faidutti

Face2Face  
Games