

Александр Пфистер

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ



Второе издание

Правила игры



Америка 19-го века. Вы заводчик скота живущий на далеком западе, желающий разбогатеть на погонке скота на восток континента.

Для этого вы решаете гнать ваш лучший скот на железнодорожную станцию в Канзас-Сити, откуда вы сможете достичь Чикаго, Филадельфии и даже Нью-Йорка. Чем дальше доедет поезд — тем больше вы заработаете!

Но путь к успеху тернист. Дорогу вам преградят другие скотоводы, также желающие урвать кусок в этом прибыльном деле!

К счастью в своем путешествии вы найдете ребят, способных протянуть вам руку помощи. Ковбои, строители и инженеры будут потом и кровью трудиться ради вашей цели стать лучшим скотоводом на Диком Западе! Удачи.

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



4 планшета игроков по 1 для каждого игрока



4 жетона количества игроков

Двусторонние, по 1 для каждого игрока



54 жетона рабочих

18 каждого типа: ковбой



строитель



инженер



18 жетонов опасности

6 каждого типа: наводнение



засуха



камнепад



22 жетона бандитов

11 каждого типа: зеленые жетоны бандитов



оранжевые жетоны бандитов



3 мешочка:



Примечание: оборот указанных выше жетонов пронумерован цифрами 1, 2 или 3. Это позволяет жетонам появляться в игре в нужной последовательности, сохраняя баланс.

4 пастуха

по 1 для каждого игрока



4 шляпы по 1 для каждого игрока

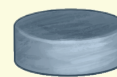


4 паровоза по 1 для каждого игрока



56 дисков игроков

по 14 для каждого игрока



4 фишки сертификатов по 1 для каждого игрока



56 монет

36 серебряных монет ценностью в 1 доллар



20 золотых монет ценностью в 5 долларов



1 жетон рынка труда



12 жетонов обмена



92 карточки скота

56 карточек скота игрока По 14 для каждого игрока:

5 Креольских (Criollo)



3 Санта-гертруды (Santa Gertrudis)



3 Пайнвудских (Pineywoods)



3 Галловейских (Galloway)



оборот



36 карточек рыночного скота

7 Абердин-ангусских (Black Angus)



7 Лонгхорнов (Longhorn)



7 Корриенте (Corriente)



9 Шортгорнских (Shorthorn)



6 Герефордских (Hereford)



Симментальский режим игры: 24 Симментальских (Simmental) карточки скота

8 Симментальских телят



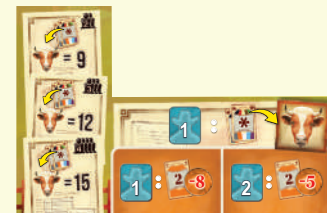
8 Симментальских телок



8 Симментальских коров



1 накладка «Симментальский рынок»



9 жетонов начальника станции



оборот

7 жетонов нейтральных построек



На каждом жетоне нейтральной постройки указана буква (от А до G)

48 жетонов частных построек

двухсторонние, по 12 для каждого игрока

Сторона а



На каждом жетоне частной постройки указана цифра (от 1 до 12) и буква «а» или «б», в зависимости от его стороны.

Сторона б



Одиночный режим:

1 жетон специализации



15 карточек Сэма



1 планшет Сэма



1 блокнот для подсчета победных очков



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



1. Положите **игровое поле** в центре стола.

2. Перемешайте **9 жетонов начальника станции** и положите их в случайном порядке лицом вверх по одному на каждую из 5 клеток начальника станции. Остальные 4 верните в коробку



3. Возьмите **7 жетонов нейтральных построек** и положите их лицом вверх на каждую из 7 клеток нейтральных построек на игровом поле.

- Если это ваша первая игра, положите жетоны так, чтобы буквы (от А до G) на жетонах и на клетках совпадали.
- В следующих играх перемешивайте и раскладываете жетоны в случайном порядке.



4. Положите **жетон рынка труда** на верхнюю клетку с пунктирным кругом на зону *рынка труда*.



5. Возьмите **54 жетона рабочих, 22 жетона бандитов, 18 жетонов опасности** и переверните их лицом вниз. Распределите их по номерам на обороте (1, 2, 3) и положите в мешки с соответствующими номерами. Затем положите все три мешка рядом с игровым полем (поближе к Канзас-Сити (Kansas City)). Эти мешки называются **запас Канзас-Сити**.



6. Из запаса Канзас-Сити вытяните из мешка **7 жетонов** с цифрой **1** на обороте и расставьте их один за другим на игровом поле.

Куда на поле кладется жетон – зависит от его типа:

- Если это **жетон бандита** (зеленый или оранжевый), положите его на зону бандитов, на пустую клетку с наименьшим числом (от 1 до 9).



- Если это **жетон опасности**, положите его в соответствующую зону опасности (наводнение, засуха или камнепад), на пустую клетку с наименьшим номером (от 1 до 4).

Если не осталось свободных пустых клеток, верните его в мешок и вытяните новый.



7. Теперь вытягивайте из мешка жетоны с цифрой **2** на обороте (это жетоны рабочих). Кладите эти жетоны рабочих один за другим на рынок труда по следующим правилам:

Начните с верхнего ряда, положите первый открытый жетон на клетку находящуюся под **значком количества игроков**, указывающего текущее количество игроков.

Положите следующий жетон на следующую свободную клетку справа и продолжайте так до тех пор, пока не заполните весь ряд.

Когда ряд заполнен, продолжайте заполнять второй и остальные ряды, начиная с клетки в колонке под значком текущего количества игроков.

Продолжайте так до тех пор, пока не положите жетон на клетку слева от жетона рынка труда. Это последний жетон. В зависимости от количества игроков, на рынке труда окажется 3, 5 или 7 жетонов рабочих.

Пример для 3-х игроков:



8. Теперь заполните 6 клеток прогноза в Канзас-Сити из запаса Канзас-Сити:

- Вытяните 2 жетона с цифрой **1** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных цифрой 1.
- Вытяните 2 жетона с цифрой **2** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных цифрой 2.
- Вытяните 2 жетона с цифрой **3** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных цифрой 3.



9. Перемешайте **36 карточек рыночного скота** и положите их лицом вниз в стопку рыночного скота ниже левого угла игрового поля.

В зависимости от количества игроков, возьмите определенное количество карточек скота из этой стопки:

- **При 2-х игроках:** возьмите 7 карточек.
- **При 3-х игроках:** возьмите 10 карточек.
- **При 4-х игроках:** возьмите 13 карточек.

Разложите взятые карточки по цветам и положите их лицом вверх ниже игрового поля в ряд так, чтобы левая сторона всех карточек оставалась видна. Этот ряд называется рынок скота. Для удобства рынок скота следует раскладывать слева направо по цветам: желтый, красный, синий, коричневый, фиолетовый (некоторые цвета могут отсутствовать).

Примечание: Симментальские (оранжевые) карточки скота не участвуют в основной игре и являются частью нового режима игры (подробности на стр. 19). Если вы желаете играть без них – просто верните все 24 оранжевые карточки в коробку.

10. Перемешайте 24 карточки целей и положите стопкой лицом вниз справа от игрового поля. Затем откройте 4 карточки из этой стопки и положите их лицом вверх колонкой ниже стопки карточки целей.

Эти открытые карточки называются **основные цели игры**.

11. Положите монеты и жетоны обмена так, чтобы игроки могли свободно до них дотянуться. Это будет **банк игры**.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



12. Каждый игрок выбирает цвет.

Он получает **планшет игрока** этого цвета (отличаются 14 клетками с кружками соответствующего цвета) и кладет перед собой.

Если играет 2 или 3 игрока, каждый игрок также получает **жетон количества игроков** своего цвета.

В зависимости от количества игроков, он переворачивает на соответствующую сторону и закрывает жетоном количества игроков на своем планшете *этап А*.



13. Затем каждый игрок получает 12 жетонов частных построек своего цвета.

Жетоны построек двусторонние, все они пронумерованы (от 1 до 12) и имеют букву «а» на одной стороне и букву «b» на другой.

- Первые несколько игр всем игрокам следует перевернуть свои жетоны частных построек **стороной «а»** вверх и разложить их в ряд по возрастанию выше своего планшета игрока.
- Если вы уже знакомы с игрой, попробуйте следующее: выберите игрока, который случайным образом определит сторону каждой постройки (например, подбросит жетоны в воздух) и затем разложит их в ряд по возрастанию ниже своего игрового планшета. После этого все остальные игроки раскладывают в том же порядке и той же стороной вверх свои жетоны.

Обратите внимание, что в течение всей игры, стороны построек должны быть одинаковы для всех игроков. Никто не может в течение игры перевернуть постройку на другую сторону.



14. Каждый игрок получает предметы своего цвета:

- 14 дисков игрока** – кладет их на свой игровой планшет закрывая все клетки с цветными кружками (только 2 серые клетки останутся в верхнем левом углу открытыми).
- 1 паровоз** – ставит его на стартовую клетку (красное здание) на железнодорожном пути игрового поля.
- 1 фишку сертификата** – кладет ее на верхнюю клетку на поле сертификатов на своем планшете (рядом со значением 0).
- 1 пастух** – ставит его рядом со своим планшетом игрока. Не забудьте надеть на него шляпу соответствующего цвета!



15. Затем каждый игрок получает **14 карточек скота игрока**, отмеченных звездой его цвета.

Эти 14 карточек составляют его *колоду стада*.

Игрок перемешивает свою колоду стада и кладет ее стопкой лицом вниз, слева от своего планшета игрока.



16. Перемешайте **4 стартовых карточки целей** и раздайте случайным образом каждому игроку по 1. Игрок кладет ее ниже своего планшета в открытую. Это первая карточка в его зоне персональных целей.

Оставшиеся стартовые карточки целей верните в коробку.



17. Наконец, определите **первого игрока**, остальные игроки будут ходить за ним по часовой стрелке. Каждый игрок получает свой **стартовый капитал** и **1 жетон обмена** из банка и кладет их перед собой. Также каждый игрок тянет карточки из своей стопки карточек – это его **рука**. Ниже описано кто сколько получает:

- 1-й игрок получает: 6 долларов, 4 карточки и 1 жетон обмена;
- 2-й игрок получает: 7 долларов, 5 карточек и 1 жетон обмена;
- 3-й игрок получает: 8 долларов, 6 карточек и 1 жетон обмена;
- 4-й игрок получает: 9 долларов, 7 карточек и 1 жетон обмена.

Теперь вы готовы начать игру!

Важно: в начале самого первого хода **каждый игрок** сбрасывает карточки, до тех пор, пока у него на руке не останется 4 карточки. Карточки сбрасываются в *личный сброс игроков*.

Затем игроки размещают своих пастухов на **любые** жетоны нейтральных построек и начинают игру с *этапа В*. Можно начинать игру на жетоне, на котором уже есть чужие пастухи.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход передвигайте своего пастуха по извилистому и ветвящемуся пути из нижнего правого угла игрового поля в верхний левый (Канзас-Сити). По пути вы будете выполнять различные действия, которые принесут вам победные очки. К примеру: строительство частных построек, покупка скота на рынке, улучшение железнодорожных станций, расчистка опасностей на пути.

Каждый раз, когда ваш пастух достигает Канзас-Сити, вы должны отправить свой скот на поезде в другой город (рейс также может принести победные очки). После этого, пастух снова начинает свой путь в нижнем правом углу игрового поля. В течение игры ваш пастух сможет добраться до Канзас-Сити около 5-7 раз.

Все победные очки игроки получают в конце игры. Не забудьте прибавить к ним победные очки за значки на различных принадлежащих вам игровых компонентах, включая планшет игрока. Игрок набравший больше всех победных очков, побеждает.



Колодостроение

Что такое колода стада

Это ваше стадо, которое вы гоните по великому пути. Каждая карточка скота четко обозначенная цветом и *племенной ценностью* представляет одно животное определенной породы.

Игроки начинают с одинаковыми колодами стада (низкой племенной ценности).

В течение игры вы сможете улучшать вашу колоду, приобретая карточки рыночного скота с высокой племенной ценностью и добавляя карточки целей.

Ваша открытая колода скота ограничена количеством карт в руке, которое равно количеству карт в руке.

- Ваши карточки на руке, которые вы берете из вашей закрытой стопки, зависящие от лимита карточек на руке. На начало игры лимит карточек на руке – 4 шт.
- Ваша открытая стопка карточек, которые вы сбросили или только что приобрели во время игры.



Важно: если вы должны взять карточку из вашей стопки закрытых карточек, но карточек там не осталось, тогда (и только тогда!) возьмите вашу стопку сброса, тщательно перемешайте ее, сформируйте из нее новую стопку и положите ее лицом вниз слева от вашего планшета игрока. Затем продолжайте брать карточки как обычно.

Какое назначение у карточек скота?

Некоторые действия на локациях на великом пути требуют сбросить с руки определенные карточки. За это вы получите различные награды.

Каждый раз при посещении Канзас-Сити, вам необходимо иметь на руке как можно больше **разных типов** карточек скота с высокой племенной ценностью. Чем более дорогое и разнообразное стадо будет, тем больше вы получите денег и победных очков (подробнее смотрите на страницах 10 и 12).

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока (он получил 6 долларов стартового капитала), все ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет все этапы хода в следующем порядке:

ЭТАП А

Передвиньте вашего пастуха к следующей локации по пути.

ЭТАП В

Используйте действие(я) локации на которой вы остановились.

ЭТАП С

Доберите карточки на руку до лимита.

После этого начинается ход следующего игрока (по часовой стрелке).

Примечание: памятку по 3 этапам хода см. на верхней части планшета игрока.



ЭТАП А

Передвиньте вашего пастуха к следующей локации по пути

Что считается локацией?

Главная локация великого пути — это Канзас-Сити. А также, любой жетон, помещенный на путь, считается локацией (жетоны построек, опасности и бандитов).

Клетки без жетонов считаются беспрепятственной частью пути и локациями НЕ являются!

В этот этап вы должны передвинуть своего пастуха по пути, с одной локации, на другую.

Для этого помните следующие правила:

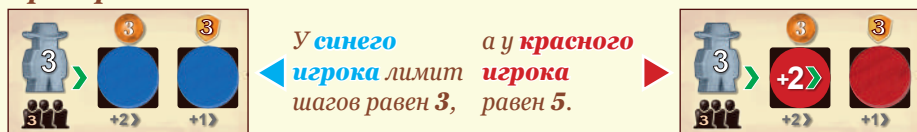
- Перемещение вашего пастуха измеряется в шагах: **каждая** локация на вашем пути тратит **1 шаг** (помните, пустые клетки на пути не считаются локациями).

Пример: для перемещения к этой нейтральной постройке, **Маши** синий пастух может пройти за 2 шага проходя через красную частную постройку или за 3 шага, проходя через 2 жетона наводнения.



- Вы должны перемещать вашего пастуха **только вперед** по пути (как указывают стрелки).
- На развилках выбирайте тот путь, по которому вы продолжите движение.
- Локация, на которой остановился ваш пастух (либо вы сами так решили, либо потому, что был исчерпан лимит шагов), является локацией, которую вы будете использовать на этапе В.
- Вы не можете пройти дальше локации Канзас-Сити. То есть, как только вы достигаете Канзас-Сити, ваше передвижение заканчивается.
- Пастухи разных игроков никак не мешают друг другу. Несколько пастухов могут находиться в одной локации.
- Вы должны передвинуть вашего пастуха **как минимум** на 1 шаг. Вы не можете передвинуть его на большее число шагов, чем позволяет **лимит шагов**, указанный на вашем планшете игрока (в зависимости от количества игроков вы начинаете с лимитом шагов – 3 или 4 – но в дальнейшем лимит может увеличиться).

Пример:



(Как убирать с клеток своего планшета игрока диски, будет объяснено позже.)

Внимание: На некоторых локациях указаны зеленая или черная рука (или обе). Если ваш пастух проходит через такую локацию, вы должны **немедленно** оплатить проход:



1. Если это жетон опасности или бандита, вы должны оплатить проход **в банк игры**.
2. Если это жетон частной постройки другого игрока, вы должны оплатить проход **этому игроку**.

Стоимость оплаты прохода зависит от количества игроков и цвета руки:

При игре вдвоем:

- Каждая зеленая рука стоит 2 доллара
- Каждая черная рука стоит 2 доллара



При игре втроем:

- Каждая зеленая рука стоит 2 доллара
- Каждая черная рука стоит 1 доллар



При игре вчетвером:

- Каждая зеленая рука стоит 1 доллар
- Каждая черная рука стоит 2 доллара



Пример: в игре на 4-х игроков, у **Маши** осталось 2 доллара. Если она переместит своего пастуха по верхнему пути (красные стрелки), она должна будет заплатить **Мише** 2 доллара, так как его частная постройка с черной рукой будет первой локацией через которую пройдет пастух **Маши**. Затем при перемещении через частную постройку **Саши** с зеленой рукой, у **Маши** не останется больше денег для оплаты. Но это не помешает ее движению дальше.

Несмотря на это, **Маши** выбирает нижний путь (синие стрелки): по нему она должна заплатить 1 доллар в банк игры за первый жетон наводнения с зеленой рукой и последний свой доллар за второй жетон наводнения с черной рукой. После чего она продолжит перемещаться как обычно. Она выбрала нижний путь, поскольку потеряет 2 своих доллара в любом случае, но по крайней мере не отдаст их своему сопернику.

Очень важно: если вы не можете оплатить проход через одну, несколько или все руки на вашем пути, вы все равно можете перемещаться. В таком случае, если пастух игрока останавливается на или проходит через локацию, на которой надо оплатить проход, он оплачивает столько, сколько может и продолжает дальше как обычно.

Нельзя оплачивать проход задним числом, даже если вы остановились на локации, которая принесла вам деньги, хоть и не оплатили проход этой локации прежде.

Эти правила относятся только к оплатам рук. Все остальные стоимости и требования в игре должны оплачиваться/выполняться полностью.

ЭТАП В

Используйте действие(я) локации на которой вы остановились

После перемещения своего пастуха, используйте локацию, на которой вы остановились. Варианты действий зависят от того, где вы остановились:

1) Жетон нейтральной постройки или жетон частной постройки вашего цвета

2) Жетон частной постройки другого игрока, жетон опасности или бандита

3) Канзас-Сити



1 При остановке на жетоне нейтральной постройки или жетоне частной постройки вашего цвета, у вас есть на выбор два варианта:

ЛИБО использовать действие(я) локации, указанное на этом жетоне **ЛИБО** использовать одно одиночное вспомогательное действие



Использование действия(й) локации

В нижней половине большинства жетонов построек изображено два разных действия локации. Эти действия разделены одной сплошной линией на всю длину (одно или три действия встречаются редко).



1 действие локации



2 действия локации



3 действия локации

- Вы можете выполнить только по **одному** разу **каждое** из изображенных действий.
- Вы можете выполнять действия локаций в **любом порядке**.
- Вы можете **не выполнять** все доступные действия. Но если у действия есть стоимость или требование, вы должны оплатить/выполнить условие полностью, чтобы получить результат.
- На некоторых жетонах указано два действия (разделенные белой диагональной линией) **на одном** действии локации. Вы можете выбрать и выполнить только одно из них.
- К некоторым клеткам пути присоединены **дополнительные действия** 1. Если жетон постройки находится на такой клетке, дополнительные действия становятся частью действий локации этого жетона. Только игрок хозяин этой локации может выполнять это дополнительное действие так же, как действие локации остановившись на таком жетоне.



Дополнительное действие

Все действия локаций подробно объяснены на страницах 12-17.

Использовать одно одиночное вспомогательное действие

Если вы не выполняете **ни одного** из действий локации на которой остановилась фишка пастуха, тогда и только тогда вы можете выполнить **одно одиночное вспомогательное действие**.

Ваши вспомогательные действия указаны на левой стороне вашего планшета игрока.

В начале игры вам доступно только 2 вспомогательных действия. Все остальные вспомогательные действия становятся доступными после того как вы снимаете с их клетки диск (как снимать диски вы узнаете немного позже). Все вспомогательные действия подробно объяснены на странице 16.



Пример: *Машиа* остановила перемещение своего пастуха на клетке с жетоном частной постройки ее цвета. Теперь она единожды может выполнить каждое действие этой локации (в любом порядке):

1. Она может сбросить карточку скота «Галловейская» (Galloway) с руки в свой сброс, и получить 4 доллара из банка.

2. Она может купить скот на рынке скота.

3. Она может использовать присоединенное дополнительное действие, чтобы сбросить 1 карточку скота из руки в свой сброс и переместить свою фишку сертификатов на 1 на своем поле сертификатов вперед.

Если она не может или не хочет выполнить одно или несколько из этих действий, она пропускает их. Но только, если она пропустит все действия, она сможет выполнить одно одиночное вспомогательное действие.



2 На жетоне частной постройки, принадлежащей другому игроку, на жетоне опасности или бандита, вы можете только:

Сделать **одно одиночное вспомогательное действие** (подробнее слева).



Примечание: игрок получает доступ к действиям локации только в том случае, если это нейтральная локация или частная постройка его цвета.

Пример: если *Машиин* пастух остановится на одном из этих жетонов 1, она сможет совершить только одно вспомогательное действие.



3 Когда вы достигаете Канзас-Сити, вы **должны** выполнить все 5 *необходимых действий Канзас-Сити* в строгом порядке.

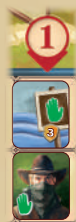


Для того чтобы не забыть выполнить одно из действий Канзас-Сити, передвигайте вашего пастуха по соответствующим номерам на клетках Канзас-Сити, и только после полного выполнения одного действия, переходите к выполнению следующего.

5 действий Канзас-Сити:

1 Прогноз 1:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 1 и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



2 Прогноз 2:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 2 и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



3 Прогноз 3:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 3 и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



4 Доход:

Откройте вашу руку с карточками, подсчитайте ваш доход и получите соответствующую сумму из банка. После этого отправьте все эти карточки в свой сброс.



5 Доставка:

Снимите один из дисков со своего планшета, положите его на один из городов и оплатите стоимость отправки скота в этот город.



1 2 3 Прогнозы:

Каждый из 3 жетонов, выбранных вами во время прогнозов 1, 2 и 3 должны быть тут же отправлены в соответствующие зоны:

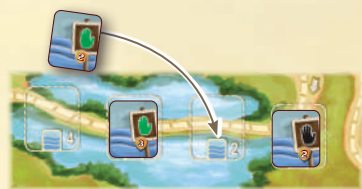
Жетон бандита

Если это **жетон бандита** (зеленый или оранжевый), положите его в *зону бандитов*, на **пустую** клетку с наименьшим значением. Если таких клеток не осталось, уберите этот жетон бандита из игры, отправив его в коробку.



Жетон опасности

Если это **жетон опасности**, положите его на соответствующую *зону опасности* (наводнение, засуха или камнепад), на **пустую** клетку с наименьшим значением. Если таких клеток не осталось, уберите этот жетон опасности из игры, отправив его в коробку.

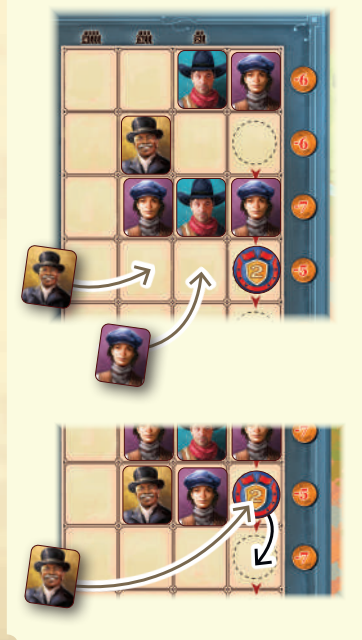


Жетоны рабочих

Если это **жетон рабочего**, положите его на свободную клетку *рынка труда*, соблюдая правила:

- Жетон рабочего всегда кладется в тот **ряд**, где находится **жетон рынка труда**.
- Клетки этого ряда должны всегда заполняться **слева направо**.
- Если в игре принимает участие меньше 4-х игроков, также учитывайте следующее:
При 3-х игроках, каждый ряд будет состоять только из 3 клеток (ряд начинается с клетки под значком 3-х игроков) и левая колонка будет оставаться пустой всю игру.
При 2-х игроках, каждый ряд будет состоять только из 2 клеток (ряд начинается с клетки под значком 2-х игроков) и две левые колонки будут оставаться пустыми всю игру.
- Последняя клетка в ряду, которая должна быть занята жетоном, закрыта жетоном рынка труда. Когда необходимо выложить жетон рабочего на такую клетку, передвиньте жетон рынка труда на следующий ряд по направлению стрелки, на клетку с изображением пунктирного круга.

Пример для 3-х игроков:



Обычно, при передвижении жетона рынка труда на следующий ряд ничего не происходит. Но, если жетон рынка труда проходит через **желтую стрелочку**, вы должны тут же заполнить карточками **рынок скота**. Когда это происходит, возьмите из стопки карточек скота, нужное для заполнения рынка скота количество карточек:

При 2-х игроках: заполните рынок скота до 7 карточек.

При 3-х игроках: заполните рынок скота до 10 карточек.

При 4-х игроках: заполните рынок скота до 13 карточек.



Разложите карточки скота по цветам и положите их лицом вверх ниже игрового поля в ряд, так чтобы левая сторона всех карточек оставалась видна. Для удобства рынок скота следует раскладывать слева направо по цветам следующим образом: желтый, красный, синий, коричневый, фиолетовый.

- Если вы должны заполнить рынок скота, но там уже достаточно (или больше) карточек при учете текущего количества игроков, новые карточки добавлять не нужно.
- Если стопка карточек рынка скота закончилась, новые карточки на рынок скота добавляться не будут.



Если жетон рынка труда передвигается с нижнего ряда по **зеленой стрелочке**, наступает конец игры (подробнее на *странице 18*).



ЭТАП В

Используйте действие(я) локации на которой вы остановились (продолжение)

4 Доход:



Откройте и покажите другим игрокам **все** карточки на вашей руке и подсчитайте *общую племенную ценность*. Для этого сложите все племенные ценности скота **разных** пород. Это означает, что каждая порода подсчитывается только один раз (количество карточек этой породы у вас значения не имеет). Пока не обращайтесь к значениям на ваших карточках скота и любые карточки целей.

Пример: у **Маши** 4 карточки на руке.

Из-за того, что у нее 2 карточки «Санта-гертруды», у нее всего 3 разных породы скота:

- «Санта-гертруда» (ценность: 2)
- «Лонгхорн» (ценность: 3)
- «Абердин-ангус» (ценность: 3)

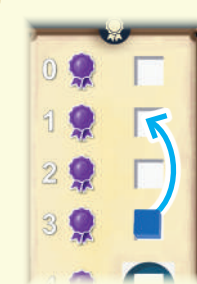
Общая племенная ценность ее скота составляет 8.



Затем, если это возможно, вы можете повысить общую племенную ценность, добавляя к ней сертификаты качества. В игре существуют два типа сертификатов: временные сертификаты и постоянные сертификаты.

Временные сертификаты располагаются на поле сертификатов на планшете игрока: цифра рядом с текущей позицией жетона сертификата показывает, как много временных сертификатов у вас есть. Вы можете использовать хоть все ваши сертификаты за раз, отодвигая жетон на вашем поле сертификатов назад, за каждый использованный сертификат.

Постоянные сертификаты располагаются на верхней части жетонов начальника станции и при получении складываются перед вами. Каждый такой жетон увеличивает общую племенную ценность на указанное число до конца игры (как получить жетоны начальника станции говорится в разделе «улучшение станций» на стр. 14).



Продолжение примера: фишка сертификата **Маши** показывает, что у нее есть 3 временных сертификата. Она решает использовать 2 временных сертификата, сдвигая фишку сертификата на 2 клетки. 2 сертификата добавляются к общей племенной ценности скота (8), что дает в общей сложности общую племенную ценность – 10.

Если бы у нее был 1 жетон начальника станции с постоянным сертификатом, базовое значение племенной ценности составило бы 9 вместо 8.



Как только вы определили общую племенную ценность (включая любые сертификаты), возьмите из банка такое же количество долларов. Отложите эти деньги немного в сторону от остального вашего капитала, это понадобится для того, чтобы не забыть общую племенную ценность при **доставке**.



После этого отправьте в сброс **все** карточки с руки.

Продолжение примера: Так как **Маши** доставила скот с общей племенной ценностью 10, она получает 10 долларов из банка и кладет их перед собой.

После чего она отправляет все свои 4 карточки с руки в свой сброс.

5 Доставка:



Скот, за который вы только что получили прибыль, должен быть доставлен до города назначения по железной дороге. На каждом знаке города указано значение города, которое соответствуют общей племенной ценности скота. Чем выше племенная ценность, тем дальше по железной дороге вы сможете доставить этот скот.

Клетки города для дисков игроков



Для доставки вы должны выбрать город, значение которого **меньше** или **равно**, общей племенной ценности вашего скота. Но не забывайте, что вы **не можете** выбрать город, в который вы уже доставляли скот (город, на котором уже лежит диск игрока вашего цвета). Единственные исключения к этому правилу, это:

- местный город Канзас-Сити
- конечный город Нью-Йорк (New York)



В эти города вы можете доставлять скот, даже, если на этих городах уже есть диск игрока вашего цвета.

После того как выбрали город в который вы доставляете скот, положите на него один свой диск игрока (если там уже лежат диски других игроков, положите свой поверх остальных). Этот диск вы снимаете с планшета игрока с любой клетки с диском, но помните о том, что в игре существует 2 типа клеток с дисками: с белыми уголками и с темными уголками.

1. Диски с клеток с **белыми уголками**, могут быть поставлены на **любую** клетку города.
2. Диски с клеток с **темными уголками**, можно поставить только на клетки городов с **темными уголками**.



Убирая диск со своего планшета игрока, вы открываете способность этой клетки диска. Обратите внимание, что некоторые клетки дисков с темными уголками имеют дополнительные условия или приносят дополнительную награду при снятии диска с такой клетки. *Подробности в рамке ниже.*

Важно:



Снимая диски с клеток вспомогательных действий, вы увеличиваете количество своих возможностей при выполнении **вспомогательных действий** (смотрите страницу 16).

Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете доступный вашему пастуху **лимит шагов**. Если вы уберете диск с левой клетки **1**, вы тут же получите дополнительно 3 доллара из банка. Если же уберете диск с правой клетки **2**, то получите дополнительные 3 победных очка в конце игры.



Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете ваш **лимит карточек** на руке. Однако, вам необходимо также заплатить 5 долларов в банк игры. Если денег нет, вам придется выбрать другую клетку и снять диск с нее.



Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете ваш **лимит временных сертификатов** (вы начинаете с лимитом в 3). Но, если вы вдруг сняли диск с клетки 6 сертификатов, до того как сняли диск с клетки 4 сертификатов, ваш лимит временных сертификатов останется равен 3, до тех пор, пока вы снимете диск с клетки 4 сертификатов.

Размещая диск на клетке города, вы можете получить или потерять победные очки в конце игры, а также активировать действие доставки, которое вы **должны** выполнить немедленно.

Если вы кладете диск на клетку города Канзас-Сити, вы немедленно получаете 4 доллара из банка. А в конце игры теряете 6 победных очков за этот диск.



ЭТАП С Добор карточек на руку до лимита

Внимание: действия с зелеными стрелками не будут активированы, до тех пор, пока на обеих соседних клетках городов не окажется по одному диску вашего цвета. То же самое касается и победных очков: только, если оба города будут отмечены дисками вашего цвета, вы получите победные очки, указанные между этими городами.

Действие доставки будет активировано **1**, когда вы положите диск на один из соседних городов, тогда как на другом соседнем городе уже лежит ваш диск. Теперь вы **должны** немедленно выбрать **1 карточку из открытых основных целей игры**, положить ее лицом вверх в вашу стопку сброса и дополнить основные цели игры, новой карточкой цели из стопки карточек целей (для пояснений смотрите действие «получите карточку цели» на странице 15). Если размещение вашего диска активирует это действие для обеих соседних зеленых стрелок, вы должны выполнить это действие дважды (открытые основные карточки целей игры пополняются перед вторым действием).



Наконец вы должны подсчитать стоимость доставки. Это зависит от положения вашего **паровоза** на железной дороге:

- Если ваш паровоз находится под или дальше по пути, чем город, на который вы только что поставили диск, вам **не нужно платить стоимость доставки**.
- Если ваш паровоз еще не пересек город, на который вы только что поставили диск, вы должны заплатить: **1 доллар за каждый красный крест**, находящийся на пути между вашим паровозом и этим городом.

Примечание: так как вы получаете деньги за скот до этого, вы можете оплатить любую доставку (о передвижении паровоза рассказано на странице 14).

Продолжение

примера: С общей племенной ценностью скота 10, **Маши** может доставить его в Чикаго (Chicago).

Если она решит сделать это, она снимет один из дисков со своего планшета игрока и поставит его на клетку города Чикаго. Этим она не активирует специальное действие и не получит дополнительных победных очков, так как ни на одном из соседних городов пока нет дисков ее цвета. Затем она платит 3 доллара, так как на пути между ее паровозом и Чикаго находятся 3 красных креста.

Вместо Чикаго, она может выбрать Пеорию (Peoria), Сент-Луис (St. Louis) или Канзас-Сити для доставки (не Блумингтон (Bloomington) или Фултон (Fulton), так как туда она уже доставляла скот). Но на любой из этих городов она сможет положить диск только с клетки с белыми уголками. В то время стоимость доставки до Сент-Луиса и Канзас-Сити оплачивать не надо, стоимость доставки до Пеории составит 2 доллара.

После завершения доставки, совершите 2 последних шага:

- 1) Переместите вашего пастуха на начало пути, размещая его на **клетке наездника** в нижнем правом углу игрового поля. В следующий ваш ход перемещение пастуха начнется с этой клетки.
- 2) Заполните 3 пустые клетки прогноза из запаса Канзас-Сити. Убедитесь, что вы заполняете клетки прогноза жетонами с соответствующими цифрами на обороте.



Каждый игрок начинает игру с **лимитом карточек** на руке в 4 карточки и может в дальнейшем увеличить его до 6. Если на этот момент у вас на руке меньше карточек, чем ваш лимит карточек, то доберите из своей стопки карточек до лимита (если карточек в вашей стопке не хватает, перемешайте карточки вашего сброса, сформируйте из них новую стопку карточек и доберите недостающие до лимита, как описано на странице 6).

Примечание: если вы только что выполнили действия Канзас-Сити, вам, естественно, надо полностью обновить карточки на руке.

После этого этапа хода игрока начинается ход следующего игрока.



Пример: Лимит карточек на руке у **Маши** равен 5 (так как она уже сняла один соответствующий диск со своего планшета игрока). Во время своего хода на этапе В, она сбросила 2 карточки с руки, чтобы совершить действие локации. У нее осталось 3 карточки на руке, теперь она должна взять 2 карточки из своей стопки, чтобы у нее на руке снова оказалось 5 карточек. Так как в ее стопке карточек осталось всего 2 карточки, она берет обе. Несмотря на то, что **Машина** стопка карточек пуста, она еще не имеет права формировать новую стопку из карточек сброса. Она сможет это сделать в тот момент, когда должна будет взять следующую карточку.



ДЕЙСТВИЯ

Действия

Основной источник действий в игре, это **действия локаций** жетонов нейтральных построек и ваших частных построек, но есть и другие ситуации, когда могут быть выполнены действия (действие доставки, одиночные вспомогательные действия и т. д.).

Всем действиям в игре соответствуют определенные значки. Одинаковые значки означают одинаковые действия вне зависимости от того, какая ситуация привела к этому действию.

Мы начнем с нескольких общих примечаний и объяснений. Сразу после этого перейдем к действиям локаций жетонов различных построек.

Общие примечания: достаточно много действий содержат особые требования и определенные награды. Только если вы выполнили требования, можете получить награду. Требования обычно отмечены красным (красная стрелка или красная цифра), тогда как награда отмечена зеленым и белым (зеленая стрелка и/или белая цифра).

- 1 Требования
- 2 Награда



Важно: вы можете отказаться полностью или частично от награды, даже если вы выполнили требования. Но, если вы получаете награду долларами, вы **должны** получить полную сумму. Самое частое требование – сброс карточек. Если действие изображает одну или более карточек с **красной стрелкой**, вы должны сбросить **именно столько** карточек с **руки** лицом вверх в **свой сброс**, сколько указано, чтобы получить награду указанную рядом (и, как говорилось ранее, вы можете выполнить такое действие только один раз, вне зависимости от того, сколько раз вы можете выполнить это требование). **Внимание:** конкретные карточки скота представлены их цветом и племенной ценностью.



Примеры сброса карточек:

Требования:

Награда:

Сбросьте **одну** черную карточку скота «Пайнвудс» с руки.



Получите 2 доллара.

Сбросьте **две** карточки скота **одной** породы.



Получите 4 доллара.

Сбросьте **одну** карточку скота **любой** породы.



Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед на шкале сертификатов.

Сбросьте **одну** серую карточку скота «Креольская» с руки.



Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед на шкале сертификатов и получите 2 доллара.

Сбросьте **одну** зеленую карточку скота «Санта-гертруда».



Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки вперед.

Для того чтобы проще запомнить правила, держите в голове следующие термины:

- Когда сказано **СБРОСЬТЕ КАРТОЧКУ**, это всегда означает, что вы должны взять карточку **из своей руки** и отправить ее лицом вверх в **свой сброс**.
- Когда сказано **ПОЛУЧИТЕ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО ДОЛЛАРОВ**, это всегда означает, что вы должны взять именно столько долларов **из банка**.
- Когда сказано **ЗАПЛАТИТЕ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО ДОЛЛАРОВ**, это всегда означает, что вы должны вернуть именно столько долларов **в банк**.
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШУ ФИШКУ СЕРТИФИКАТОВ ВПЕРЕД**, это всегда означает, что вы должны передвинуть фишку сертификата вперед по **шкале сертификатов** на вашем планшете игрока. Вы можете передвинуть сразу на несколько клеток вперед по шкале, в зависимости от того, что указано на значке действия. Но, несмотря на это, вы не можете передвинуть фишку сертификата дальше доступного вам лимита (который в начале игры равен 3).
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШ ПАРОВОЗ НА КОЛИЧЕСТВО КЛЕТОК**, это всегда означает, что вы должны передвинуть ваш паровоз по **железной дороге** (подробнее на странице 14).



С таким значком действия вы можете передвинуть фишку сертификата на **1** клетку вперед.



С таким значком действия вы можете передвинуть фишку сертификата **до 2-х** клеток вперед.





Наем одного рабочего

Когда вы совершаете это действие, выберите **один** жетон рабочего с рынка труда, заплатите в банк *стоимость найма* этого рабочего, заберите себе этот жетон и положите его в зону рабочих на свой планшет игрока.

Помните следующие правила:

- Вы **не можете** нанимать рабочих из того **ряда** рынка труда, где лежит **жетон рынка труда**. Наем этих рабочих недоступен до тех пор, пока жетон рынка труда не спустится ниже **1**.
- **Стоимость найма** всех остальных рабочих указана справа от ряда этого рабочего на рынке труда **2**. Но эта стоимость меняется в зависимости от того, что указано на самом значке действия найма рабочего:



= Стоимость найма не изменяется.



= Стоимость найма на 2 доллара дороже.



= Стоимость найма на 1 доллар дешевле.

После того как вы оплатили стоимость найма, положите жетон рабочего на планшет игрока в *зону рабочих* на **самую левую свободную клетку** в **ряд** рабочих его типа. Обратите внимание, что все игроки начинают с одним рабочим каждого типа (ковбой, строитель и инженер), это означает, что первая клетка каждого ряда уже занята рабочим.

Если клетка, куда вы кладете жетон нанятого рабочего содержит значок *мгновенного действия*, надо выбрать – будете вы его выполнять прямо сейчас, или не будете выполнять его вовсе (*значки этих действий станут вам понятны сами по себе, после прочтения правил*).

- Если ряд рабочих уже полностью занят, вы больше не можете нанимать рабочих этого типа.
- В конце игры жетоны рабочих, которые лежат на пятой и шестой клетках любого ряда принесут по 4 победных очка каждый.



Ряд ковбоев

Ряд строителей

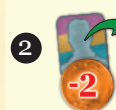
Ряд инженеров

Мгновенные действия



1

Пример: Во время этапа В, **Маши** использовала жетон нейтральной постройки «А». Первым действием найма рабочих, она наняла инженера. Так как она не может нанять инженера из ряда с жетоном рынка труда, она заплатила 7 долларов за наем инженера из предыдущего ряда. Она положила жетон инженера на самую левую свободную клетку в ряду инженеров на ее планшете игрока, что активировало мгновенное действие. Она решила использовать это действие и сбросила карточку скота «Креольская», чтобы получить 2 доллара.



2

Вторым действием найма рабочих нейтральной постройки «А», она нанимает ковбоя из ряда со стоимостью найма 6 долларов. Так как значок этого действия найма рабочих увеличивает стоимость найма на 2 доллара, она должна заплатить 8 долларов в банк.

Затем она забирает и кладет жетон ковбоя на самую левую свободную клетку ряда ковбоев на ее планшете игрока. К сожалению, у **Маши** нет карточки скота «Галловейская» на руке, поэтому она вынуждена пропустить действие по сбросу карточки.



3



Купить скот на рынке скота

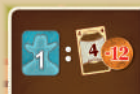
Когда вы выполняете это действие, вы можете получить новые карточки скота с рынка скота и положить их лицом вверх в **вашу стопку сброса**.

Количество и тип карточек скота, которые вы приобретете зависит от того, **сколько ковбоев** у вас есть и сколько денег вы можете на это потратить.

Если у вас есть только **один ковбой** в ряду ковбоев на вашем планшете игрока, вы можете:



ЛИБО купить 1 карточку скота с **племенной ценностью 3** за 6 долларов



ЛИБО купить 1 карточку скота «Шортгорнская» за 12 долларов.

Если у вас есть **2 ковбоя**, вы уже можете больше:



+



Вы можете купить **2 карточки скота:** к примеру, 2 карточки с **племенной ценностью 3** за 6 долларов каждую.



ИЛИ вы можете купить 1 карточку с **племенной ценностью 3** за 3 доллара



ИЛИ 1 карточку скота «Герефордская» за 12 долларов.

То есть, чем больше ковбоев у вас есть, тем более выгодные варианты вам доступны. Как разделить ваших ковбоев для выполнения действий, зависит только от вас. Всех ковбоев внутри этого действия можно **использовать только один раз**.

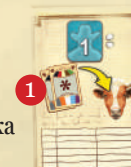


Если вы используете 3 ковбоя и заплатите 5 долларов, вы получите 2 карточки скота с **племенной ценностью 3** у каждой.



Если вы используете 5 ковбоев и заплатите 8 долларов, вы получите 2 «Шортгорнских» карточки скота.

Любой ковбой, **не использованный** для покупки скота, **может** быть использован следующим образом **1**: возьмите 2 верхние карточки из стопки рынка скота и положите их лицом вверх на рынок скота. Вы можете сделать это в любой момент во время выполнения этого действия.



Важно:

- Вы можете покупать только те карточки скота, которые находятся на рынке скота.
- Вы всегда можете купить меньше карточек скота, чем положено.
- Любая купленная карточка скота отправляется лицом вверх в **вашу стопку сброса**.



Подвиньте ваш паровоз вперед по железной дороге

Если вы передвигаете ваш паровоз с помощью действия с этим значком, то он поедет на столько клеток, сколько у вас есть **инженеров** в вашем ряду инженеров.

При передвижении паровоза учитывайте следующие правила:

- Кроме самой первой клетки, *ни на одной другой клетке железной дороги* не может находиться больше одного паровоза одновременно. Это означает, что при перемещении вашего паровоза, вы должны полностью игнорировать клетки, уже занятые другими паровозами (так как будто этих клеток нет).
- На железной дороге присутствуют несколько *клеток объездов*, каждая из которых принадлежит определенной *железнодорожной станции*. Каждая клетка объезда считается дополнительной клеткой между двумя клетками с которыми она соединяется. То есть, при перемещении с клетки с поворотом на объезд, вы можете выбирать: двигаться на следующую пронумерованную клетку или повернуть в объезд с железнодорожной станцией (если он не заблокирован другим паровозом).
- Перемещая свой паровоз за счет действия, вы всегда можете переместиться на меньшее количество клеток вперед (но переместиться должны обязательно хотя бы на одну). Решив остановить ваш паровоз, вы не сможете продолжить движение в этом действии. То есть, если вы повернули ваш паровоз на объезд и остановились там, чтобы улучшить станцию (*смотрите ниже*), действие считается законченным, даже, если ваш паровоз переместился на меньшее количество шагов, чем мог бы.

Клетки железной дороги



Клетка объезда

Ж/д станция

Пример: Так как у **Маши** есть 3 инженера в ряду инженеров на ее планшете игрока, она может передвинуть свой паровоз до 3 клеток вперед. Поэтому она перемещает свой паровоз с клетки 1 на клетку 5 (поскольку клетка 3 занята красным паровозом и игнорируется).

Вместо клетки 5, **Маши** может переместить паровоз на клетку объезда, повернув на клетке 4.



Примечание: Некоторые действия позволяют вам передвинуть ваш паровоз вперед не зависимо от того, сколько у вас инженеров. В этом случае действуют те же правила.

Улучшение железнодорожной станции

Если вы остановили передвижение вашего паровоза на клетке объезда, то должны сразу решить, хотите ли вы **улучшать** станцию или нет.

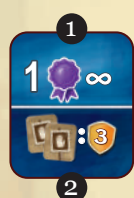
Внимание: можно улучшить станцию только в том случае, если вы ее не улучшали до этого (это легко узнать по наличию вашего диска на этой станции), а также, если вы можете оплатить стоимость улучшения. Неважно, улучшали ли станцию другие игроки.

Для того чтобы улучшить станцию, вы должны заплатить *стоимость улучшения*, указанную рядом со станцией. Затем положите один ваш диск на клетку станции (если там уже присутствует какой-то другой диск, кладите свой сверху). Вы можете выбрать любой диск со своего планшета игрока, но помните, что клетки станций бывают с белыми и черными уголками. Также, как и с клетками городов во время доставки, диск с клетки с **белыми уголками** может быть установлен на **любую** клетку станции. Диск с клетки с **черными уголками** может быть установлен только на станции с **черными уголками** (*подробнее смотрите в красной врезке на странице 10*).

После того как вы поставили диск игрока на железнодорожную станцию, проверьте – есть ли рядом со станцией **жетон начальника станции**. Если он там есть, вы можете получить его, направив одного из нанятых вами рабочих. Выберите, какого рабочего вы отправите, снимите **самого правого** рабочего из его ряда, положите его на место жетона начальника станции, а жетон начальника станции заберите и положите лицом вверх рядом с вашим планшетом игрока.

- Только в момент улучшения станции у вас есть возможность получить жетон начальника этой станции. Если вы откажетесь от этой возможности, вы никак не сможете получить его в дальнейшем.
- Если вы убрали жетон нанятого рабочего с планшета игрока, а под ним находилось мгновенное действие, вы сможете опять выполнить это мгновенное действие, когда в следующий раз положите на эту клетку нового нанятого рабочего.
- После того как вы положите жетон рабочего на клетку начальника станции, он останется там до конца игры.

Каждый жетон начальника станции состоит из двух частей:



На **верхней части 1** жетона изображено либо **мгновенное действие**, либо **постоянный сертификат**. Если вы получили жетон с мгновенным действием, то вы должны либо выполнить его сразу же, либо не выполнять никогда. (*Как пользоваться постоянными сертификатами смотрите на странице 10*).

На **нижней части 2** жетона изображены уникальные способы получения дополнительных победных очков в конце игры (*подробнее на стр. 18*).



Последняя клетка на железной дороге (клетка 39) особенная. Если ваш паровоз достиг этой клетки, на ней его передвижение заканчивается (вы можете улучшить железнодорожную станцию как обычно). Затем вы должны передвинуть ваш паровоз в **обратном** направлении. Вы должны передвинуть ваш паровоз как минимум на 1 клетку в обратном порядке и после этого вы можете передвинуть ваш паровоз на **любую свободную** клетку на железной дороге (даже на клетку объезда). Как только вы это сделаете, получите 3 доллара. Если вы переместили таким образом паровоз на клетку объезда, вы можете тут же улучшить станцию как обычно (даже используя деньги, которые вы только что получили).

Стоимость улучшения



Клетка ж/д станции

Жетон начальника станции



Мгновенные действия на жетонах начальника станции:



Выполните действие «Уберите опасность» бесплатно (*подробнее смотрите на следующей странице*) ИЛИ действие «Получите награду за поимку Бандитов» (*смотрите на стр. 17*).



Получите 2 доллара.



Получите 12 долларов.



Переместите вашу фишку сертификата на 2 клетки вперед.



Получите 1 карточку цели

Когда вы выполняете это действие, вы можете либо взять **1 карточку цели** из **открытых карточек целей игры** справа от игрового поля, либо взять верхнюю карточку из стопки карточек целей игры взакрытую. Положите эту карточку лицом вверх в **вашу стопку сброса**. Если вы взяли эту карточку из открытых карточек целей, немедленно дополните ряд этих карточек верхней карточкой из стопки карточек целей, положив ее лицом вверх.

Позже во время игры эти карточки окажутся у вас на руке.

Во время вашего хода, если в вашей руке есть одна или более карточек целей, вы можете сыграть их:

- перед выполнением Этапа А

перед или после выполнения любого действия в Этапе В.

Это означает, что вы не можете сыграть карточки цели во время выполнения какого-либо действия или после того как начали выполнять Этап С.

Когда вы играете карточку цели, положите ее лицом вверх в **зону персональных целей** (ниже вашего планшета игрока).

Затем либо выполните мгновенное действие, указанное в верхнем левом углу карточки, либо не выполняйте его вовсе.

На карточках целей могут быть изображены такие мгновенные действия:



Передвиньте вашего пастуха до 3 шагов вперед по пути, **игнорируя любые зеленые и черные руки**. Вы **не сможете** использовать локацию на которой вы остановитесь. Таким образом если вы передвинули вашего пастуха до Этапа А, затем вы начнете обычное передвижение вашего пастуха в Этапе А с этой локации. Если вы передвинули вашего пастуха после использования какой-либо локации в Этапе В, вы автоматически переходите в Этап С, сразу после того как ваш пастух достиг новой локации. Вы не можете передвинуть вашего пастуха в Канзас-Сити с помощью этого мгновенного действия.



Возьмите до 3 карточек из вашей стопки карточек. Затем сбросьте с руки столько же карточек, сколько взяли.



Передвиньте ваш паровоз до 2 или 3 клеток вперед.



Получите 2 доллара.



Выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.

Мгновенное действие



Задачи

На каждой карточке цели изображена комбинация **задач**, которые вы должны выполнить **к концу игры**. Если все задачи карточки цели выполнены, вы получаете победные очки, указанные на ней.

Если выполнены не все задачи, изображенные на карточке цели, вы теряете столько победных очков, сколько указано на значке с отрицательным значением победных очков (только стартовые карточки целей не имеют отрицательных значений победных очков).



Важно: выполненная задача срабатывает только для одной карточки цели. Если на нескольких карточках целей указана одинаковая задача, то каждая такая задача должна быть выполнена отдельно.

На карточках целей могут встретиться такие задачи:



- Иметь 1 жетон постройки на игровом поле.



- Иметь 1 оранжевый жетон бандита перед собой.



- Иметь 1 жетон опасности перед собой (любого типа).



- Иметь 1 ваш диск на ж/д станции.



- Иметь 1 карточку скота с племенной ценностью 3 в вашей колоде.



- Иметь 1 карточку скота «Шортгорнская» в вашей колоде.



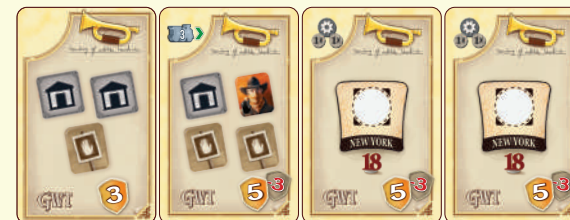
- Иметь 1 карточку скота «Герфордская» в вашей колоде.




- Иметь 1 ваш диск на клетке города Нью-Йорк.

Пример: Для того чтобы выполнить все задачи этих карточек целей, у **Мауи** должно быть:

- как минимум 3 жетона ее частных построек на игровом поле;
- как минимум 3 жетона опасности перед ней;
- как минимум 1 жетон оранжевого бандита перед ней;
- как минимум 2 диска на клетке города Нью-Йорк.



Выполнив эти задачи, **Мауи** получит 18 победных очков. Если, к примеру, ей не хватит всего одного диска на клетке города Нью-Йорк, она получит всего 10 победных очков (так как одна невыполненная карточка цели вычитает у нее 3 победных очка).

Примечание: вы не обязаны играть все карточки целей. Вы можете оставить часть из них или даже все в своей колоде, например, сбрасывая их с помощью этого значка действия . В конце игры вы сами решите, стоит ли подсчитывать победные очки на карточках целей, оставшихся в вашей колоде. Карточки целей, помещенные в вашу зону персональных целей, такой выбор не предоставляют – очки с них необходимо будет подсчитать.



Положить один ваш жетон частной постройки

Когда вы выполняете это действие, выберите **один** жетон частной постройки, лежащий выше вашего планшета и сделайте одно из двух:

ЛИБО Положите его на **пустую** клетку постройки на пути, **ЛИБО** используйте его для **замены** уже размещенного **вашего** жетона частной постройки на пути.

Помните: Стороны каждой постройки должны быть одинаковы для всех игроков. Вы не можете переворачивать постройки на другую сторону.

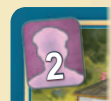
Перед тем как выбрать жетон для этого действия, убедитесь, что:

а) у вас достаточно строителей для этой постройки И

б) вы можете оплатить стоимость этой постройки.



Клетки построек



В верхнем левом углу каждой частной постройки указано, сколько строителей вам необходимо для ее строительства. Если число строителей в ряду строителей на вашем планшете равно или превышает число, указанное на жетоне постройки, то вы можете ее построить на любой пустой клетке постройки на пути, если вы тут же оплатите стоимость постройки:



За **каждого** рабочего, необходимого для этой постройки, вы должны заплатить по **2 доллара**.

В качестве альтернативы, вы можете использовать это действие для **замены** жетона одной из **ваших** частных построек на пути жетоном частной постройки с **более высокой ценностью** (лежащей выше вашего планшета). Для этого вам необходимо иметь только то количество строителей, сколько составляет **разница** между строителями на этих 2 жетонах частных построек, оплачивая при этом только разницу строителей на жетонах. Затем положите жетон новой постройки вместо старой, а старую постройку **уберите** в коробку до **конца игры**. Это единственный способ положить постройки, требующие более 6 рабочих.

Пример:



Чтобы положить этот жетон постройки на пустую клетку постройки, у **Маии** должно быть как минимум 2 строителя в ряду строителей на ее планшете игрока и она должна заплатить 4 доллара.

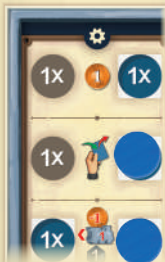
Если она будет заменять этот жетон постройки, на этот, она должна иметь как минимум 3 строителя в ряду строителей на ее планшете игрока и оплатить стоимость работы 6 долларов.



Примечание: нейтральная постройка В – это единственная постройка, позволяющая размещать ваши жетоны построек на игровом поле. Другой способ сделать это – мгновенное действие в ряду строителей на вашем планшете игрока. Этот способ более выгоден, т.к. вы должны платить всего 1 доллар за каждого необходимого строителя, вместо 2.



Выполнить одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие



На вашем планшете игрока изображено 5 разных вспомогательных действий.

Рядом с каждым вспомогательным действием есть 2 клетки для дисков. Пока обе клетки заняты дисками, это действие считается заблокированным и не может быть использовано. Только, если хотя бы один диск снят с клетки этого вспомогательного действия, вы можете его использовать.

Используя этот значок действия, выберите **одно** из ваших доступных вспомогательных действий и выполните его. Если только с одной клетки этого действия снят диск, вы можете выполнить это действие один раз (одно одиночное вспомогательное действие). Если же оба диска сняты с клеток этого действия, вы можете выполнить его дважды (**одно двойное вспомогательное действие**). Это означает, что и требования (если они есть), и награда за выполнение этого действия удваиваются.

Если вы используете этот значок для выполнения одного одиночного вспомогательного действия на локации (вместо действия локации), вы не можете выполнить его дважды (даже если оба диска сняты с этого вспомогательного действия).



Когда вам необходимо передвинуть паровоз назад, это происходит так же, как и передвижение вперед: если клетка занята другим паровозом, вы игнорируете эту клетку (и передвигаете паровоз дальше). Вы можете передвинуть его и назад на клетку объезда – если он там остановится, то можете улучшить соответствующую ей станцию как обычно (см. на стр. 15).

- Вы не можете переместить паровоз на меньшее количество клеток, чем требуется.
- Если ваш паровоз находится на стартовой клетке, вы не можете использовать действие, которое требует переместить паровоз назад.
- Паровоз никогда не разворачивается. При перемещении назад передняя часть паровоза остается смотреть вперед, в том же направлении, как и была.

Одиночное вспомогательное действие

Получите 1 доллар.



Возьмите 1 карточку из вашей стопки карточек. **Затем** сбросьте 1 карточку с руки.



Заплатите 1 доллар и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед.



Заплатите 1 доллар и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку вперед.



Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад. Затем получите 1 доллар и уберите 1 карточку с вашей руки из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив ее обратно в коробку.



Двойное вспомогательное действие

Получите 2 доллара.

Возьмите 2 карточки из вашей стопки карточек. **Затем** сбросьте 2 карточки с руки.

Заплатите 2 доллара и передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата на две клетки вперед.

Заплатите 2 доллара и передвиньте ваш паровоз на 2 клетки вперед.

Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад. Затем получите 2 доллара и уберите 2 карточки с вашей руки из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив их обратно в коробку.



Получите награду за поимку Бандитов

Когда вы выполняете это действие, снимите **один** жетон бандита по вашему выбору из зоны бандитов и положите его в открытую перед вами. В качестве бонуса, вы сразу же получаете деньги или жетон обмена.

Если зона бандитов пуста, вы не можете выполнить это действие.

Примеры:



Если вы возьмете этот жетон, вы получите 6 долларов.



Если вы возьмете этот жетон, вы получите 1 жетон обмена.



Получите жетон обмена

Когда вы выполняете это действие, получите **один** жетон обмена из банка и положите его перед собой.

На жетоны обмена распространяются особые правила: вы можете использовать эти жетоны (один или несколько) в любой момент игры, например во время выполнения действия или даже не в свой ход.

Используются жетоны обмена следующим образом: положите жетон в банк, затем возьмите до 2 карточек из вашей стопки карточек и немедленно сбросьте столько же карточек с руки.

Каждый игрок начинает игру с одним жетоном обмена, а новые жетоны вы можете получить следующим образом:

- за действие локации на вашей частной постройке 12b



- за действие доставки



- за бонус за поимку бандитов



Уберите жетон опасности

Когда вы выполняете это действие, уберите **один** жетон опасности по вашему выбору с игрового поля с зоны опасности и положите его перед собой в открытую.

Если на значке указана стоимость, вы немедленно должны заплатить столько же долларов в банк (иначе вы не сможете убрать жетон опасности).



Если на значке не указана стоимость, то вы можете убрать жетон опасности бесплатно.

На каждом жетоне опасности указано 2, 3 или 4 победных очка. Вы получите их в конце игры.

Если все 3 зоны опасности на игровом поле пусты, вы не можете получить жетон опасности.



Передвиньте вашего пастуха вперед по пути

Это действие позволяет передвинуть вашего пастуха вперед по пути на следующую локацию.

Если вы это делаете, то должны передвинуть вашего пастуха как минимум на 1 шаг (нельзя передвинуть его на большее количество шагов, чем изображено на значке этого действия).

На локации, где вы остановились, вы должны выполнить еще раз весь Этап В.

Обратите внимание, вы не пополняете количество карточек на руке, перед тем как опять выполнять Этап В. Это произойдет только в конце вашего хода.



КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры начинается тогда, когда фишка рабочего кладется на последнюю **клетку рынка труда** при выполнении 2 или 3 действия в **Канзас-Сити**. Как только это произошло, жетон рынка труда смещается вниз по **зеленой стрелке** из рынка труда и активный игрок забирает его себе. Если это произошло во время 2 действия в Канзас-Сити, игрок переходит к 3 действию в Канзас-Сити, но он не может выбрать еще один жетон рабочего (так как на рынке труда больше нет места для рабочих). Если остались только жетоны рабочих во время 3 действия в Канзас-Сити, он пропускает и это действие. После чего игрок выполняет 4 и 5 действие в Канзас-Сити как обычно и также восполняет пустые клетки прогноза в конце своего хода. Для него это **последний ход**. Затем, **все остальные** игроки имеют по **одному последнему ходу**, в котором они перемещают своих пастухов и используют локации как обычно. Игроки, достигвшие Канзас-Сити во время своего последнего хода, также выполняют все 5 действий в Канзас-Сити, но они не могут выбирать жетоны рабочих с клеток прогноза, когда выполняют 2 и 3 действия в Канзас-Сити (пропуская эти действия, если остались только жетоны рабочих). В конце своего хода они должны восполнять пустые клетки прогноза.

После того как последний игрок завершил свой ход, игра заканчивается. Пора подсчитывать победные очки.



Финальный подсчет очков

Возьмите **блокнот для подсчета победных очков**. В каждом из 11 пунктов, впишите количество победных очков для каждого игрока:

1 Игрок получает 1 победное очко за каждые неизрасходованные 5 долларов.

2 Игрок получает столько победных очков, сколько указано на каждом его жетоне частной постройки, размещенном на игровом поле.

3 Игрок получает столько победных очков, сколько разблокировал с помощью своих дисков игрока на городах. Отрицательные победные очки вычитаются из полученной суммы (итоговое значение может быть и отрицательным). *Подробнее на стр. 10.*

Пример: *Маши* разблокировала 6 победных очков за Филадельфию и 4 победных очка между Филадельфией и Питсбургом. Так как у нее нет диска на клетке города Толито (Toledo), она не разблокировала еще 8 победных очков и не получит их.

4 Игрок получает столько победных очков, сколько указано рядом с каждой ж/д станцией, на которой лежит его диск.

5 Игрок получает сумму победных очков, изображенных на жетонах опасности, лежащих перед ним.

6 В своей колоде (своей стопке карточек, карточках на руке и стопке сброса), игрок находит все карточки скота с победными очками и получает сумму этих победных очков.

7 Игрок должен найти все оставшиеся карточки целей в своей колоде. Игрок выбирает для каждой карточки, хочет ли он убрать ее из игры или положит ее в зону персональных целей (без использования мгновенных действий). После этого он проверяет все карточки целей в его зоне персональных целей по отдельности, чтобы узнать: где полностью выполнены их задачи. За те карточки целей, задачи которых выполнены полностью, он суммирует победные очки, указанные на них. За те карточки целей, задачи которых выполнены не полностью, он вычитает, указанное на карточек отрицательное количество победных очков (итоговый результат может быть отрицательным). И получает очки. *Подробнее на стр. 15.*

8 Игрок получает сумму победных очков от *индивидуальных задач* жетонов начальника станции, которые лежат перед ним (эти индивидуальные задачи **полностью независимы** от задач на карточках целей).

9 Игрок получает по 4 победных очка за каждого рабочего на пятой и шестой клетке каждого ряда рабочих на своем планшете игрока.

10 Игрок получает 3 победных очка, если он снял диск с этой клетки своего планшета игрока.

11 Игрок получает 2 победных очка, если жетон рынка труда лежит перед ним.

Сложите все очки, полученные по каждому из этих пунктов. Тот, кто набрал больше победных очков, побеждает в игре. В случае равного количества победных очков объявляется ничья.

Индивидуальные задачи жетонов начальника станции

Получите 1 победное очко за каждые 2 карточки на вашем планшете игрока (включая изображенных на самом планшете).

Получите 3 победных очка за каждые 2 карточки целей в вашей **зоне персональных целей** (вне зависимости от того все ли указанные на них задачи вы выполнили или нет).

Получите 3 победных очка за каждые 2 жетона опасностей лежащих перед вами (любого типа).

Получите 3 победных очка за каждую пару состоящую из 1 зеленого и 1 оранжевого жетона бандитов лежащих перед вами.

Получите 3 победных очка за каждые 2 имеющихся сертификата, (без разницы временных или постоянных).

Получите 3 победных очка за каждые 2 клетки станции, на которых лежат ваши диски.

Получите 2 победных очка за каждые ваши жетоны частных построек, размещенные на игровом поле.

Симментальский режим игры

Оранжевые карточки скота породы «Симментальская» являются частью нового режима игры «Великий западный путь». Эта карточка имеет 3 этапа развития: симментальский теленок, симментальская телка и симментальская корова. На рынке скота доступен лишь первый этап.

Каждый раз, когда вы добираетесь до Канзас-Сити, вы можете улучшать оранжевые карточки симментальского скота до следующего этапа, чтобы получить более ценную версию.



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Накладка «Симментальский рынок»

Изменения в подготовке к игре:

А) Во время шага 9 (стр. 4) замешайте все 8 «Симментальских» карточек скота этапа 1 вместе с 36 карточками рыночного скота, затем положите получившуюся стопку рыночного скота лицом вниз ниже левого угла игрового поля.



В) Разместите накладку «Симментальский рынок» на игровом поле так, чтобы она закрывала указанный на рисунке ниже фрагмент рынка скота.



С) Затем, в зависимости от количества игроков, возьмите определенное количество карточек скота из этой стопки:

- При 2-х игроках: возьмите 9 карточек.
- При 3-х игроках: возьмите 12 карточек.
- При 4-х игроках: возьмите 15 карточек.

Продолжайте подготовку как обычно, но отложите оранжевые карточки скота слева (если таковые вышли).



Д) Возьмите карточки 2 и 3 этапов, рассортируйте их по стопкам и положите рядом с игровым полем, возле Канзас-Сити, как показано на рисунке ниже.



Изменения в рынке скота:

Совершая действие «Купить скот на рынке скота» у вас есть дополнительные возможности:

1. Используя одного ковбоя и заплатив 8 долларов, вы можете купить 1 карточку скота «Симментальская» 1 этапа.
2. Используя двух ковбоев и заплатив 5 долларов, вы можете купить 1 карточку скота «Симментальская» 1 этапа.



Изменения в Канзас-Сити:

Добавьте следующий шаг в конце действия 4 после того как вы взяли доллары из банка, но перед тем как сбросить свою руку:

Если у вас в руке есть карточки скота породы «Симментальская» этапа 1, вы можете убрать их из игры (и, собственно, из вашей колоды), вернув их в коробку. Затем возьмите такое же количество карточек скота «Симментальская» этапа 2 и положите их в свою стопку сброса. Затем вы повторяете вышеописанные действия с карточками этапа 2 в вашей руке – только в стопку сброса вы положите уже карточки этапа 3.

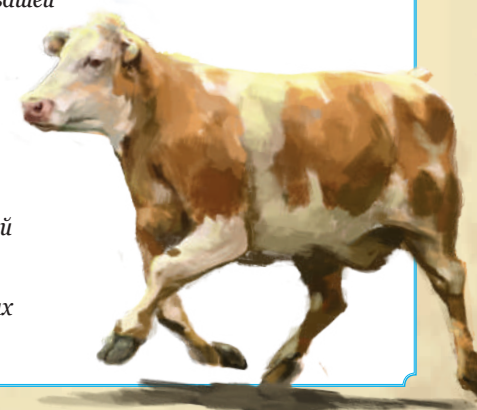
Важно: новые карточки скота не увеличивают вашу только что рассчитанную общую племенную ценность.



Примечания: При подсчете общей племенной ценности вашего скота, вы можете прибавить племенную ценность **только одной** из оранжевых карточек крупного рогатого скота с вашей руки, даже если они разных этапов.

Если действие требует, чтобы вы сбросили карточку скота **любого типа** из вашей руки, вы также можете сбросить оранжевую карточку скота «Симментальская».

Если действие требует, чтобы вы сбросили карточку скота определенной племенной ценности, но на его изображении не указаны оранжевые карточки скота, то вы **не можете** их сбрасывать.



Примечания для особых случаев:

- Деньги, как и жетоны обмена в игре, **бесконечные**. Если они закончились в банке, воспользуйтесь для замены любыми подходящими предметами.
- Если стопка карточек целей опустела, то пустые места для открытых карточек основных целей игры не заполняются. Если при этом закончились и открытые карточки целей, то другого способа получить новые карточки целей нет.
- Вы в любой момент можете просмотреть все карточки в **вашей стопке сброса**, но вы **не можете** просматривать карточки в вашей **стопке карточек скота**.
- Используя вспомогательные действия, вы можете убирать карточки из своей колоды и заметно уменьшить ее. Ограничений по размеру колоды стада в игре нет. Следует учитывать, что если у вас останется слишком мало карточек для восполнения лимита руки, то придется играть с недостаточным количеством карточек на руке, уменьшая шансы на победу.
- В случае когда вы должны положить диск на клетку города во время доставки или на клетку станции во время ее улучшения, может сложиться такая ситуация: вы должны положить диск на клетку с белыми уголками, а у вас остались только диски с темными уголками, то можно положить диск с клетки с темными уголками. Если вы должны поставить диск куда-либо, но не можете этого сделать, т.к. у вас их не осталось на планшете игрока или вы не можете оплатить его, переставьте туда один ваш диск с любой железнодорожной станции.
- Если ваш пастух стоит на постройке, а вы меняете ее на другую, вам **запрещается** тут же использовать действия локации новой постройки.
- Если вы хотите убрать жетон опасности или жетон бандита, но на нем стоят пастух(и), они остаются стоять на пустой клетке, с которой был убран жетон. Перемещаться они будут по обычным правилам, с этой клетки.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Хотим поблагодарить всех тестеров, в особенности:

Михаэля Гантнера, Герхарда Хайнца, Вольфганга Лехнера, Андреса Пеликана, Стефана Видерина, Матиаса Наги и семью Мольтер, Фернандо Морица и Патрика Магуайра.

Выражаем особую благодарность создателям автоты «Гарт» Стиву Шлеппхорсту, Уилу Геркену и Дэвиду Лавуа, которые вместе с нами создали режим для одного игрока.

Благодарим Дуэйна Вульф и Брайана Петро за их неоценимую помощь.

Автор игры:
Александр Пфистер

Иллюстрации:
Крис Квилльямс

Продюсер:
Софи Гравель

Графический дизайн:
Тарек Сауди
Стефан Вашон

Разработка:
Мартин Бушар
Мориц Тиль
Ан Ту Тран

3D моделирование:
Тарек Сауди

Андре Биерт

Редактура:
Мориц Тиль

Арт-директор:
Софи Гравель

Разработано:



www.planbgames.com
info@planbgames.com



АПТ. 8861

© 2021 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

EGGERTSPIELE is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.