

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Wydanie drugie

Instrukcja



Ameryka, druga połowa XIX wieku: jesteś ranczerem z najdalszego zakątka zachodu, chcącym zbić fortunę, dostarczając najlepsze bydło odbiorcom na wschodzie kraju.

Zakup najbardziej wartościowych krów i ich dostawa na stację kolejową w Kansas City jest najlepszym znanym ci sposobem, aby zrealizować to marzenie. Chicago, Filadelfia, Nowy Jork - im dalej położone jest docelowe miasto, tym większy zysk ze sprzedaży bydła!

Osiągnięcie sukcesu nie jest jednak proste. Po drodze spotkasz innych ranczerów, którzy są tak samo żądni przygód i zysków. A może nawet bardziej?

Na całe szczęście nie jesteś sam. Kowboje pomogą ci zadbać o stado, rzemieślnicy pozwolą zbudować własne budynki, a inżynierowie zajmą się zarządzaniem ważnymi połączeniami kolejowymi. To powinno wystarczyć, abyś został najlepszym ranczerem na zachodzie. Powodzenia!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza główna



4 plansze graczy po 1 dla każdego



4 dwustronne żetony pomocnicze po 1 dla każdego

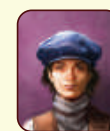


54 żetony pomocników
po 18 żetonów:

kowboj



rzemieślnik



inżynier



18 żetonów niebezpieczeństwa
po 6 żetonów:

powódź



susza



lawina



22 żetony bandytów

po 11 żetonów:

zielony bandyta



pomarańczowy bandyta



3 woreczki:

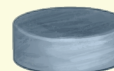


Uwaga: rewersy powyższych żetonów są oznaczone wartościami 1, 2 lub 3. Gwarantuje to, że odpowiednie żetony pojawią się w grze we właściwym czasie, w wyważony sposób.

4 ranczerów
po 1 dla każdego



56 dysków gracza
po 14 dla każdego



56 monet
36 srebrnych o wartości 1 dolara



1 żeton rynku pracy



4 kapelusze
po 1 dla każdego



4 znaczniki certyfikatów
po 1 dla każdego



20 złotych o wartości 5 dolarów



12 żetonów wymiany



92 karty krów

56 kart krów graczy po 14 dla każdego:

5 Criollo



3 Santa Gertrudis



3 Pineywoods



3 Galloway



tył



36 kart krów dostępnych na targu

7 Black Angus



7 Longhorn



7 Corriente



9 Shorthorn



6 Hereford



9 żetonów zawiadowców stacji



7 żetonów budynków neutralnych



Każdy żeton budynku neutralnego jest oznaczony wielką literą (A - G).

48 żetonów dwustronnych budynków prywatnych po 12 dla każdego



Każdy budynek prywatny jest oznaczony numerem (1 - 12) oraz małą literą a lub b, w zależności od strony.

Wariant simentalcki: 24 karty krów simentalckich

8 cieląt



8 jałówek



8 krów



1 żeton targu simentalckiego



24 karty celów



4 początkowe karty celów



Wariant jednoosobowy

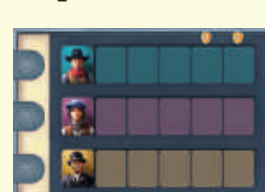
1 żeton specjalizacji



15 kart Sama



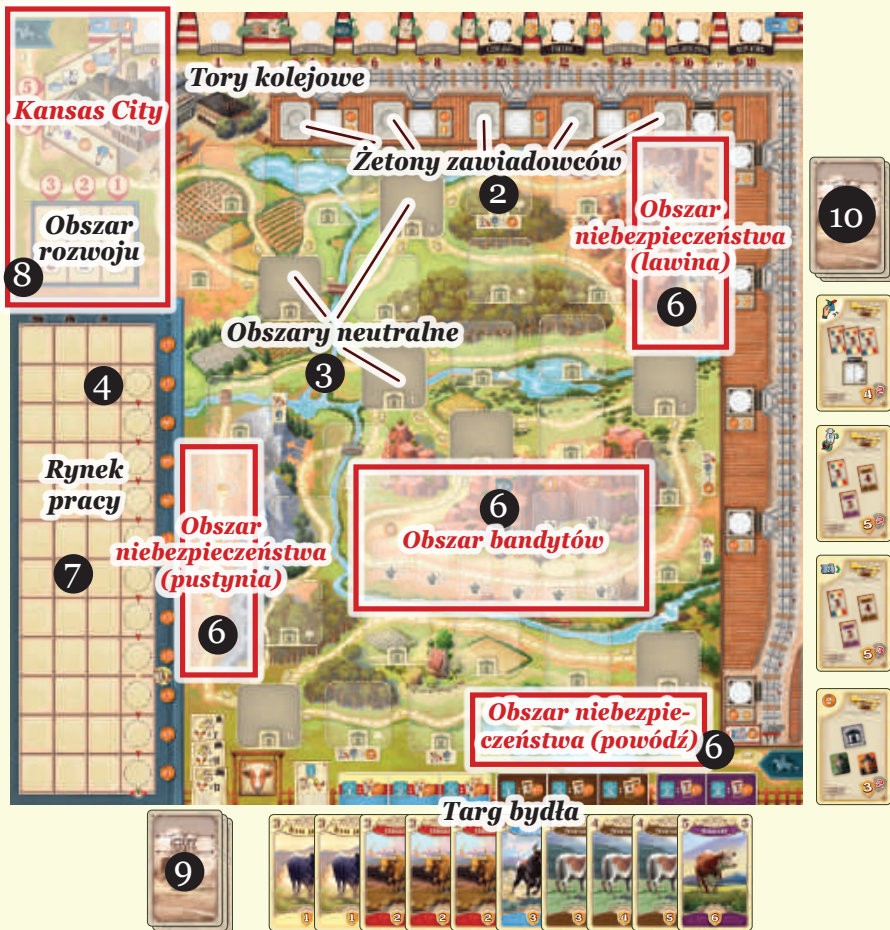
1 plansza Sama



1 notatnik punktacji



PRZYGOTOWANIE GRY



6. Wylosuj 7 **żetonów** z zasobów Kansas City, z woreczka oznaczonego numerem **1** i układaj je kolejno na planszy głównej.

Miejsce ułożenia żetonu na planszy zależy od jego rodzaju:

• W przypadku żetonu bandyty (zielony albo pomarańczowy), połóż go na pustym polu o najniższej wartości (od 1 do 9) na **obszarze bandytów**.



• W przypadku żetonu niebezpieczeństwa, połóż go na pustym polu o najniższej wartości (1 do 4) na odpowiednim **obszarze niebezpieczeństwa** (powódź, susza, lawina).



Jeśli nie ma już wolnych pól dla danego rodzaju niebezpieczeństwa, odłóż ten żeton do odpowiedniego woreczka w zasobach Kansas City i dociągnij nowy.

7. Wyciągaj pojedynczo żetony z woreczka **2** (zawierają tylko pomocników) i układaj je kolejno na **rynku pracy**, zgodnie z zasadami:

Zacznij uzupełniać górny rząd: połóż pierwszy odkryty żeton w kolumnie **oznaczonej liczbą graczy** biorących udział w rozgrywce.

Położ kolejny odkryty żeton po prawej stronie pierwszego i kontynuuj układanie w ten sposób.

Po wypełnieniu skrajnego prawego pola w rzędzie, zacznij uzupełniać kolejny rząd, zaczynając ponownie od pola odpowiadającego liczbie graczy.

Następnie wypełniaj pola po prawej stronie aż do momentu zajęcia pola sąsiadującego z żetonem rynku pracy. Będzie to ostatni żeton, który trzeba położyć. W zależności od liczby graczy, na rynku pracy może znajdować się od 3, 5 albo 7 żetonów.

Przykład dla 3 graczy:



1. Połóż **planszę główną** na środku stołu.

2. Potasuj 9 **żetonów zawiadowców** i rozłóż losowo 5 z nich, po jednym na każdym z 5 **miejsz przeznaczonych na żeton zawiadowcy**. 4 niewykorzystane żetony odłóż do pudełka.



3. Weź 7 **żetonów budynków neutralnych** i połóż po jednym, odkrytym, na każdym z 7 **neutralnych obszarów** na planszy głównej:

- jeśli rozgrywasz właśnie swoją pierwszą partię, połóż te żetony w kolejności zgodnej z oznaczeniami literowymi (od A do G),
- przygotowując kolejne rozgrywki, potasuj żetony i rozłóż je losowo.



4. Połóż **żeton rynku pracy** na pierwszym polu oznaczonym linią przerywaną, na **górze rynku pracy**.



5. Odwróć 54 **żetony pomocników**, 22 **żetony bandytów** i 18 **żetonów niebezpieczeństwa** na stronę z numerem (1, 2 i 3), a następnie włóż każdy do **woreczka** o odpowiednim numerze.



Woreczki połóż po lewej stronie planszy głównej (obok Kansas City).

Te woreczki będziemy nazywać **zasobami Kansas City**.

8. Zapełnij 6 pól obszaru rozwoju Kansas City, wykorzystując zasoby Kansas City:

- Weź dwa żetony z woreczka **1** i połóż je odkryte na dwóch polach rozwoju oznaczonych 1.
- Weź dwa żetony z woreczka **2** i połóż je odkryte na dwóch polach rozwoju oznaczonych 2.
- Weź dwa żetony z woreczka **3** i połóż je odkryte na dwóch polach rozwoju oznaczonych 3.



9. Potasuj 36 **kart krów**, które będą dostępne na targu, i umieść je w formie stosu zakrytych kart z lewej strony, pod planszą główną.

W zależności od liczby graczy, pociągnij z tego stosu odpowiednią liczbę kart krów:

- **grając w 2 osoby:** pociągnij 7 kart,
- **grając w 3 osoby:** pociągnij 10 kart,
- **grając w 4 osoby:** pociągnij 13 kart.

Pogrupuj odkryte karty względem koloru i połóż je poniżej planszy, jako **targ bydła** (ułóż z nich rozsunięty stos, z widoczną lewą stroną każdej karty). Karty powinny być ułożone w następującej kolejności, zaczynając od lewej strony: żółte, czerwone, niebieskie, brązowe, fioletowe (możliwe, że nie wylosujesz kart we wszystkich kolorach).

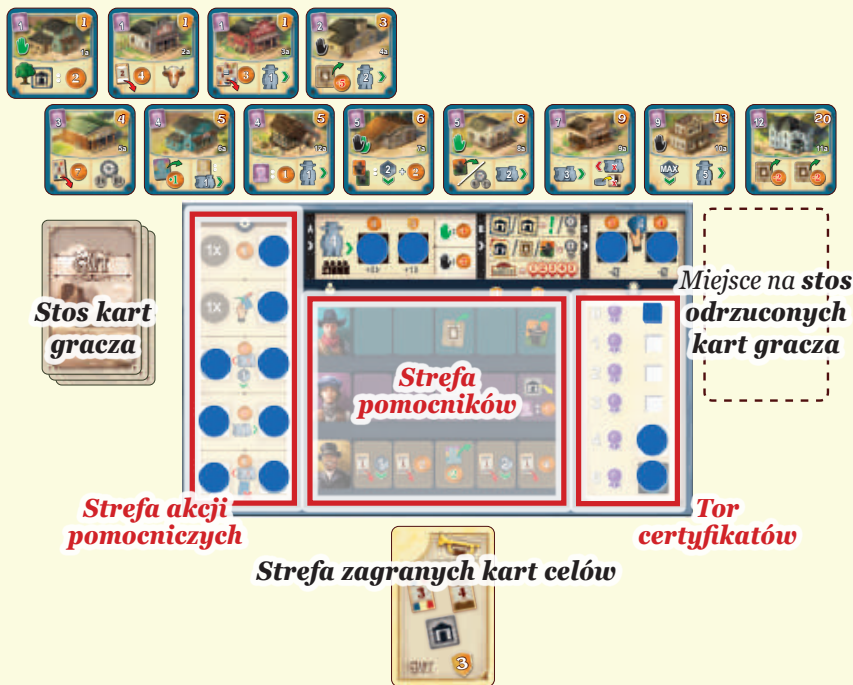
Uwaga: pomarańczowe karty krów simentalskich wykorzystywane są jako wariant rozgrywki. Na stronie 19 znajduje się jego szczegółowy opis, wraz z informacją o sposobie przygotowania gry. Jeśli będziecie grać bez wariantu simentalskiego, odłóż 24 pomarańczowe karty krów do pudełka.

10. Potasuj 24 **karty celów** i ułóż je po prawej stronie planszy, w formie stosu zakrytych kart. Następnie odkryj 4 karty tego stosu i ułóż je w kolumnie poniżej stosu zakrytych kart celów.

Odkryte karty stanowią **pułę dostępnych kart celów**.

11. Połóż **monety** oraz **żetony wymiany** w zasięgu rąk wszystkich graczy, jako zasoby ogólne, nazywane **bankiem**.

ELEMENTY GRACZA



12. Każdy gracz wybiera swój kolor. Przekaż mu:

- planszę gracza w tym kolorze (możesz ją rozpoznać po 14 okrągłych polach w danym kolorze), którą kładzie przed sobą,
- żeton pomocniczy w tym kolorze (tylko, jeśli gracze w 2 albo 3 osoby). Należy odwrócić go na stronę odpowiadającą liczbie graczy i zakryć nim pole Faza A na planszy gracza.



13. Daj każdemu 12 żetonów budynków prywatnych w odpowiednim kolorze, które każdy umieszcza ponad swoją planszą gracza.

Każdy żeton jest dwustronny i oznaczony liczbą (od 1 do 12) oraz literą „a” na jednej stronie i „b” na drugiej.

- Podczas pierwszych kilku partii, wykorzystajcie stronę „a” swoich żetonów budynków prywatnych. Polecamy, abyście ułożyli je nad swoimi planszami w kolejności narastającego zapotrzebowania na rzemieślników.



- Po kilku rozgrywkach polecamy wykorzystać inny wariant przygotowania: wybierzcie gracza, który wylosuje stronę dla każdego żetonu (na przykład poprzez ich podrzucenie). Następnie ten gracz układa je w kolejności rosnącej nad swoją planszą gracza, a pozostali gracze kopiują ten układ, odwracając swoje żetony na odpowiednie strony. W ten sposób wszyscy będą mieć budynki ułożone w ten sam sposób.

Dana strona każdego żetonu jest identyczna w każdym zestawie kolorystycznym. W trakcie gry nikt nie może odwracać swoich żetonów na drugą stronę.

14. Przekaż każdemu graczowi zestaw elementów w jego kolorze:

- 14 dysków - połóż je na swojej planszy, zasłaniając każde okrągłe kolorowe pole (tylko dwa szare pola w lewym górnym rogu pozostaną puste).
- 1 lokomotywę - postaw ją na planszy głównej, na polu startowym (czerwony budynek), obok torów kolejowych.
- 1 znacznik certyfikatów - połóż go na najwyższym polu toru certyfikatów (obok pola oznaczonego 0).
- 1 ranczera - na ten moment postaw go obok swojej planszy gracza.



15. Przekaż każdemu 14 kart krów gracza oznaczonych gwiazdą w jego kolorze.

Tych 14 kart stanowi talię kart stada.

Każdy tasuje swoją talię i kładzie ją rewersem do góry, z lewej strony swojej planszy, tworząc stos kart gracza.



16. Potasuj 4 początkowe karty celów i rozdaj każdemu po jednej. Otrzymałą kartę celu każdy kładzie poniżej swojej planszy gracza. Jest to pierwsza karta w strefie zagranych kart celów gracza.

Niewykorzystane początkowe karty celów odłóż do pudełka.



17. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Kolejność graczy w rundzie jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy bierze z banku początkowy kapitał i żeton wymiany oraz dociąga karty ze swojego stosu kart gracza, które bierze do swojej ręki:

- pierwszy gracz: 6 dolarów, 4 karty i 1 żeton wymiany,
- drugi gracz: 7 dolarów, 5 kart i 1 żeton wymiany,
- trzeci gracz: 8 dolarów, 6 kart i 1 żeton wymiany,
- czwarty gracz: 9 dolarów, 7 kart i 1 żeton wymiany.

Jesteście gotowi do gry!


Uwaga: każdy gracz na początku swojej pierwszej tury w grze:

- odrzuca na swój stos kart odrzuconych tyle kart, aby w ręce pozostały mu jedynie 4,
- stawia swojego ranczera na dowolnym żetonie budynku neutralnego i wykonuje fazę B (można rozpocząć grę od budynku, od którego rozpoczęli grę inni gracze).

CEL GRY

Przesuwaj swojego ranczera wzdłuż szlaku, kierując się z prawego dolnego rogu planszy głównej ku znajdującemu się w lewym górnym rogu Kansas City. Po drodze wykonuj akcje, oferujące różne sposoby na zdobywanie punktów zwycięstwa, np.: stawiaj budynki, kupuj krowy na targu bydła, ulepszaj stacje kolejowe lub usuwaj różnego rodzaju niebezpieczeństwa.

Za każdym razem, gdy twój ranczer dotrze do Kansas City, musisz wysłać krowy pociągiem do innego miasta, co również pozwala zdobywać punkty zwycięstwa. Następnie ranczer kontynuuje swoją podróż ponownie od prawego dolnego rogu planszy, aby w czasie całej gry dotrzeć do Kansas City mniej więcej od 5 do 7 razy.

Punkty zwycięstwa sumuje się na koniec gry. Każdy podlicza wówczas punkty z różnych elementów oznaczonych symbolami , leżących przed nim oraz elementy oznaczone jego kolorem, znajdujące się na planszy głównej. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.



Tworzenie talii

Czym jest talia kart stada?

Twoja talia kart stada reprezentuje bydło, które pędzisz wzdłuż szlaku. Każda karta krowy przedstawia jedno zwierzę określonego gatunku, oznaczone odpowiednim kolorem oraz wartością hodowlaną.

Wszyscy rozpoczynają grę z identycznym zestawem kart o niskich wartościach hodowlanych. Podczas gry możesz rozbudować swoją talię, dodając do niej karty krów o wyższych wartościach hodowlanych (z targu bydła) oraz karty celów.

Twoja talia kart stada składa się z następujących części:

- stos zakrytych kart gracza po lewej stronie twojej planszy,
- karty w ręce, które dociągasz ze stosu zakrytych kart gracza w zależności od limitu kart w ręce (rozpoczynasz z limitem 4 kart w ręce).
- stos odkrytych kart odrzuconych, na który odkładasz wszystkie karty odrzucone z ręki i karty zdobyte w trakcie gry.



Ważne: kiedy musisz dociągnąć kartę ze swojego stosu kart gracza, ale nie masz w nim żadnych kart, wtedy (i tylko wtedy): weź swój stos kart odrzuconych, potasuj go i połóż po lewej stronie swojej planszy, formując z niego nowy stos zakrytych kart gracza. Kontynuuj dociąganie kart z nowo utworzonego stosu.

Po co są ci karty krów?

Na szlaku znajdują się miejsca z akcjami umożliwiającymi zdobycie nagrody w zamian za odrzucenie z ręki określonych kart krów.

Za każdym razem, kiedy dotrzesz do Kansas City, warto abyś miał w ręce różne typy krów z wysokimi wartościami hodowlanymi. Im większa różnorodność stada i wyższe wartości, tym więcej pieniędzy i punktów zwycięstwa za nie otrzymasz (patrz str. 10-12).

PRZEBIEG GRY

W trakcie gry wykonujecie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynsz od gracza rozpoczynającego (tego, którego kapitał początkowy wynosi 6 dolarów).

W swojej turze musisz przeprowadzić wszystkie fazy, w podanej kolejności:

FAZA A

Przesuń swojego ranczera wzdłuż szlaku na inne pole.

FAZA B

Wykonaj akcje na polu, na którym się zatrzymałeś.

FAZA C

Dociągnij karty do limitu kart w ręce.

Następnie kończy się twoja tura i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Uwaga: 3 pola na górze planszy gracza ilustrują kolejność czynności w każdej fazie.



FAZA A

Przesuń swojego ranczera wzdłuż szlaku na inne pole

Czym jest pole?

Najważniejszym polem na szlaku jest Kansas City. Ponadto, każdy **żeton** leżący na szlaku uznawany jest za pole (żetony budynków, niebezpieczeństwa i bandytów).

Obszary bez żetonów są uznawane za wolne części szlaku i NIE są polami!

W tej fazie musisz przesunąć swojego ranczera z pola, na którym się aktualnie znajduje, na inne pole, leżące wzdłuż szlaku.

Pamiętaj jednak o poniższych zasadach:

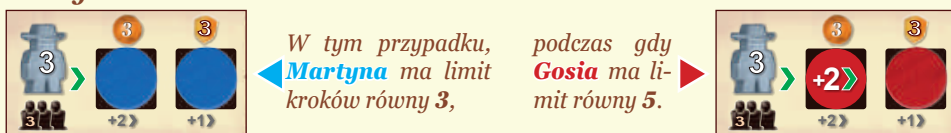
- Ruch ranczera mierzony jest w *krokach*: pokonanie **każdego pola** wzdłuż szlaku wymaga użycia **jednego kroku** (puste obszary między polami nie wymagają użycia kroków, ponieważ nie są polami).

Przykład: aby przejść do neutralnego budynku, niebieski ranczer, **Martyna**, może użyć 2 kroki i przejść przez żeton budynku prywatnego czerwonego gracza albo użyć 3 kroki i przejść przez 2 żetony niebezpieczeństwa powodzi.



- W każdej turze musisz przesunąć swojego ranczera przynajmniej o jeden krok **w przód** (zgodnie z kierunkiem szlaku wskazywanym przez strzałki).
- Musisz ruszyć ranczera o co najmniej **1 pole**, ale nie więcej niż **limit kroków** określony na twojej planszy (zależnie od liczby graczy początkowo wynosi on 3 albo 4 kroki, co wraz z biegiem gry może ulec zwiększeniu).
- Jeśli szlak rozdziela się na równoległe ścieżki, wybierz dowolnie, którą twój ranczer będzie się dalej poruszał.
- Pole, na którym ranczer kończy swój ruch (z twojego wyboru albo po wyczerpaniu limitu kroków) jest tym, z którego akcji będziesz korzystać w **fazie B**.
- Niedozwolone jest przechodzenie przez Kansas City bez zatrzymania się. Jeśli twój ranczer dotrze do Kansas City, musi zakończyć w nim swój ruch.
- Ranczerzy różnych graczy nie blokują się wzajemnie. Na tym samym polu może znajdować się więcej niż jeden.

Przykład:



Zdejmowanie dysków z tych pól zostało opisane w dalszej części instrukcji.

Uwaga: niektóre pola oznaczone są zieloną lub czarną dłonią (*albo obiema*). Jeśli twój ranczer zatrzyma się albo przejdzie przez takie pole, musisz natychmiast uiścić opłatę:



- w przypadku żetonów niebezpieczeństwa i bandytów, przekaz opłatę **do banku**.
- w przypadku budynków prywatnych, przekaz opłatę **właścicielowi budynku**.

Wysokość opłaty zależy od liczby graczy i koloru dłoni:

Gra 2-osobowa:

- każda zielona dłoń to 2 dolary
- każda czarna dłoń to 2 dolary

Gra 3-osobowa:

- każda zielona dłoń to 2 dolary
- każda czarna dłoń to 1 dolar

Gra 4-osobowa:

- każda zielona dłoń to 1 dolar
- każda czarna dłoń to 2 dolary



Przykład: w czteroosobowej grze, **Martyna** ma 2 dolary. Jeśli przesunie **swojego** ranczera wzdłuż górnej ścieżki (czerwone strzałki), będzie musiała zapłacić 2 dolary **Gosia**, ponieważ żeton jej prywatnego budynku, z symbolem czarnej dłoni, jest pierwszym polem na drodze **Martyny**. Następnie, przechodząc przez żeton budynku prywatnego należącego do **Maćka**, z symbolem zielonej dłoni, **Martyna** nie będzie miała już funduszy na opłatę. Nie stanowi to problemu, bo wciąż może kontynuować swój ruch (patrz ramka poniżej).

Mimo to, **Martyna** wybiera dolną ścieżkę (niebieskie strzałki): tu z kolei musi zapłacić 1 dolara do banku z uwagi na żeton niebezpieczeństwa powodzi z symbolem zielonej dłoni oraz drugiego dolara (swojego ostatniego) z uwagi na żeton niebezpieczeństwa powodzi z symbolem czarnej dłoni. Dalej może poruszać się bez przeszkód. **Martyna** wybrała dolną ścieżkę, ponieważ w obu przypadkach traci 2 dolary, ale na dolnej ścieżce unika płacenia na rzecz przeciwnika.

Bardzo ważne: jeśli nie jesteś w stanie zapłacić za jeden lub więcej symboli dłoni podczas ruchu, możesz poruszać się dalej. Oznacza to, że jeśli przechodzisz przez pole, którego opłaty nie możesz uiścić, płacisz tylko tyle, ile jesteś w stanie i kontynuujesz swój ruch.

Opłat nie reguluje się wstecz! Nawet wtedy, kiedy otrzymasz pieniądze wciąż stojąc na polu, za które powinieneś zapłacić.

Ta zasada dotyczy jedynie opłat wymuszonych przez symbole dłoni. Wszystkie pozostałe koszty oraz wymagania stawiane przez grę musisz zawsze uiścić/spełnić w całości.

FAZA B

Wykonaj akcje na polu, na którym się zatrzymałeś

Po wykonaniu ruchu ranczerem, wykorzystaj akcje na polu, na którym zakończyłeś ruch.

Dostępne akcje różnią się w zależności od tego, czy miejsce, na którym się zatrzymałeś to:

- 1) Budynek neutralny *albo* twój budynek prywatny (w twoim kolorze),
- 2) Budynek prywatny innego gracza, żeton niebezpieczeństwa *albo* żeton bandytów,
- 3) Kansas City.

- 1 Na żetonie budynku neutralnego *albo* twojego budynku prywatnego w twoim kolorze dostępne są dwie alternatywne opcje:

ALBO wykonaj akcję/akcje lokalne żetonu

ALBO wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą



Akcja lokalna/akcje lokalne

W dolnej części większości żetonów budynków dostępne są dwie różne *akcje lokalne*. Są one oddzielone od siebie wyraźnymi separatorami. Tylko kilka żetonów posiada jedną *albo* więcej niż dwie akcje lokalne.



1 akcja lokalna



2 akcje lokalne



3 akcje lokalne

- Każdą akcją lokalną możesz wykonać tylko **jedyn raz** w turze.
- Akcje lokalne możesz wykonywać w **dowolnej kolejności**.
- Nie musisz wykonywać wszystkich akcji, jeśli nie chcesz. Jeśli obok symbolu akcji wskazano koszt lub wymaganie, musisz opłacić/spelnić je w całości, aby móc z niej skorzystać.
- Kilka żetonów udostępnia jedną akcję lokalną, składającą się z dwóch niezależnych akcji (*rozdzielonych białym ukośnikiem*). Możesz wykonać **tylko jedną** z takich alternatywnych akcji.
- Niektóre pola na szlaku mają przypisane *akcje ryzyka*. Jeśli żeton budynku znajduje się na takim polu, akcja ryzyka poszerza pulę akcji lokalnych tego budynku. Właściciel tego budynku może wykonać ją przy każdej wizycie na tym polu.



akcja ryzyka

Poszczególne akcje lokalne opisaliśmy dokładniej na stronach 12 - 17.

Pojedyncze akcje pomocnicze

Jeśli nie wykorzystasz **żadnej** akcji lokalnej budynku (*i tylko w takim przypadku*), zamiast akcji lokalnej możesz wykonać **jedną pojedynczą akcję pomocniczą**.

Dostępne akcje pomocnicze widoczne są po lewej stronie twojej planszy, w sekcji *akcji pomocniczych*.



Na początku gry dostępne są tylko 2 akcje pomocnicze. Każdą kolejną możesz odblokować, usuwając przynajmniej jeden z dwóch dysków w rzędzie danej akcji (*usuwanie dysków opisaliśmy w dalszej części instrukcji*).

Poszczególne akcje pomocnicze opisaliśmy dokładniej na stronie 16.



Przykład: *Martyna* zakończyła ruch na żetonie budynku prywatnego w swoim kolorze. Może teraz wykonać jednokrotnie, w dowolnej kolejności, każdą dostępną w nim akcją lokalną:

- 1 odrzucić z ręki jedną kartę krowy „Galloway” na swój stos kart odrzuconych, żeby otrzymać z banku 4 dolary,
- 2 kupić krowę na targu bydła,
- 3 użyć akcji ryzyka tego pola, żeby odrzucić kartę krowy z ręki na swój stos kart odrzuconych i przesunąć znacznik certyfikatów o jedno pole do przodu na torze certyfikatów.



Jeśli nie może *albo* nie chce wykonać jednej lub więcej akcji (lokalnych i ryzyka), po prostu z nich rezygnuje. W zamian za rezygnację z wykonania **wszystkich**, będzie mogła wykonać jedną pojedynczą akcją pomocniczą.

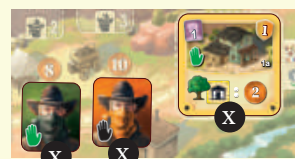
- 2 Na żetonach: budynku innego gracza, niebezpieczeństwa i bandytów dostępna jest tylko jedna opcja:

Użycie jednej **pojedynczej akcji pomocniczej** (patrz opis z lewej strony).



Uwaga: oznacza to, że zazwyczaj będziesz dążyć do tego, aby zakończyć ruch ranczerem na żetonie budynku neutralnego *albo* budynku we własnym kolorze, ponieważ daje to możliwość wykonania akcji lokalnych.

Przykład: jeśli *Martyna* zakończy swój ruch na jednym z tych pól, będzie mogła wykonać tylko jedną pojedynczą akcją pomocniczą.



3

Po dotarciu do Kansas City, **musisz** wykonać wszystkie 5 etapów *Kansas City*, w podanej poniżej kolejności.

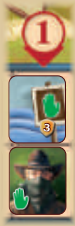
Aby upewnić się, że nie pomijasz żadnego etapu, przesuвай swojego ranczera po ponumerowanych polach. Przed przejściem na kolejne, upewnij się, że wykonałeś wszystkie czynności z poprzedniego etapu.



5 etapów Kansas City:

1 Rozwój 1:

Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 1 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.



2 Rozwój 2:

Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 2 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.



3 Rozwój 3:

Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 3 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.



4 Dochód:

Odkryj wszystkie karty z ręki, policz dochód i weź tyle dolarów z banku. Następnie odrzuć wszystkie karty z ręki na swój stos odrzuconych.



5 Dostawa:

Weź ze swojej planszy jeden okrągły dysk i połącz go na herbie miasta. Zapłać związane z tym koszty transportu.



1 2 3 Rozwój:

Każdy z 3 żetonów, które wybierzesz w etapach 1, 2 i 3 musisz natychmiast przenieść na odpowiednie miejsce na planszy:

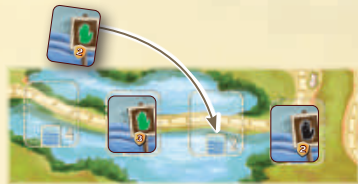
Żetony bandytów

Jeśli jest to **żeton bandyty** (zielony albo pomarańczowy), połącz go na *obszarze bandytów*, na pustym polu oznaczonym najniższą wartością. Jeśli nie ma już wolnych pól, usuń ten żeton z gry (odłóż do pudełka).



Żetony niebezpieczeństwa

Jeśli jest to **żeton niebezpieczeństwa**, połącz go na odpowiednim *obszarze niebezpieczeństwa* (powódź, susza, lawina), na pustym polu o najniższej wartości. Jeśli nie ma już wolnych pól, usuń ten żeton z gry (odłóż do pudełka).



Żetony pomocników

Jeśli jest to **żeton pomocnika**, połącz go na pierwszym wolnym polu na *rynku pracy*. Pole to musi spełniać następujące warunki:

- żeton musisz położyć w rzędzie, w którym znajduje się żeton rynku pracy,
- pola w tym rzędzie zawsze muszą być wypełniane **od lewej do prawej**, jednak jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy:
 - **grając w 3 osoby:** każdy rząd składa się z 3 pól (licząc od pola w kolumnie oznaczonej symbolem 3 graczy); cała lewa kolumna pozostaje pusta,
 - **grając w 2 osoby:** każdy rząd składa się z 2 pól (licząc od pola w kolumnie oznaczonej symbolem 2 graczy); dwie lewe kolumny pozostają puste,
- jako ostatnie pole w rzędzie, wypełnij pole zajęte przez żeton rynku pracy. Kładąc tam pomocnika, przesuń żeton rynku pracy w dół, na pole w kolejnym rzędzie oznaczone przerywaną linią.

Przykład dla 3 graczy:



Zazwyczaj, kiedy będziesz przesuwać żeton rynku pracy do kolejnego rzędu, nie będzie się dziać nic specjalnego. Jeśli jednak przesuniesz żeton wzdłuż **żółtej strzałki**, musisz natychmiast uzupełnić **targ bydła**:

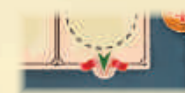
pociągnij ze stosu kart krów na targu tyle kart, aby uzupełnić targ do wymaganego rozmiaru:

- **grając w 2 osoby:** uzupełnij targ bydła do 7 kart,
- **grając w 3 osoby:** uzupełnij targ bydła do 10 kart,
- **grając w 4 osoby:** uzupełnij targ bydła do 13 kart.



Podobnie jak w przypadku przygotowania gry, pogrupuj karty krów na targu zgodnie z ich kolorami i ułóż je w formie rozsuniętego stosu, w którym widoczna jest lewa strona każdej karty. Karty w rzędzie ułóż w kolejności (od lewej do prawej): żółte, czerwone, niebieskie, brązowe, fioletowe.

- Jeśli musisz uzupełnić targ krów, a liczba kart krów na targu jest równa (lub większa) od wymaganej liczby kart dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce, nie dodawaj żadnych kart.
- Jeśli stos kart krów na targu się wyczerpie, na targu nie pojawiają się nowe karty.



Jeśli przesuwasz żeton rynku pracy z dolnego rzędu wzdłuż **zielonej strzałki**, wyzwalasz fazę zakończenia gry (patrz str. 18).



FAZA B

Wykonaj akcje na polu, na którym się zatrzymałeś (ciąg dalszy)

4 Dochód:



Pokaż **wszystkie karty** z ręki pozostałym graczom i oblicz **całkowitą wartość hodowlaną**: dodaj wartości hodowlane dla **każdego rodzaju** krów, które masz w ręce. Oznacza to, że każdy rodzaj uwzględniasz tylko raz, bez względu na to, ile masz kart w tym kolorze (*pomiędzy chwilowo wszystkie punkty zwycięstwa na swoich kartach krów i karty celów*).

Przykład: Martyna ma 4 karty w ręce, ale są one tylko trzech rodzajów (karta „Santa Gertrudis” jest podwojona):

- „Santa Gertrudis” (wartość hodowlana: 2)
- „Longhorn” (wartość hodowlana: 3)
- „Black Angus” (wartość hodowlana: 3)

Całkowita wartość hodowlana wynosi **8**.



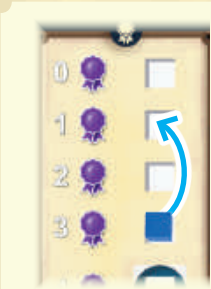
Następnie, jeśli to możliwe i chcesz to zrobić, możesz zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną, dodając do niej **wartość posiadanych certyfikatów**. W grze występują dwa typy certyfikatów: tymczasowe i stałe.

Certyfikaty tymczasowe to te, które są zaznaczone na torze certyfikatów: wartość obok znacznika certyfikatu wskazuje liczbę certyfikatów tymczasowych, które posiadasz. Jeśli wykorzystasz certyfikat(y), cofnij znacznik na torze certyfikatów o liczbę pól równą liczbie wykorzystanych certyfikatów.

Certyfikaty stałe to te, które znajdują się w górnej połowie posiadanych przez ciebie żetonów zawiadowcy: wszystkie one automatycznie i każdorazowo do końca gry zwiększają obliczoną wartość hodowlaną o liczbę wskazaną na żetonie.

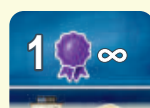


Sposób zdobywania żetonów zawiadowcy poprzez ulepszanie stacji znajdziesz w rozdziale „Rozbudowa stacji kolejowej” (patrz str. 14).



Ciąg dalszy przykładu: znacznik certyfikatów **Martyny** wskazuje, że ma do wykorzystania 3 certyfikaty tymczasowe. Decyduje się skorzystać z dwóch, więc przesuwa znacznik na torze certyfikatów w tył o 2 pola. Następnie dodaje 2 do całkowitej wartości hodowlanej stada, zwiększając ją z 8 do 10.

Gdyby miała żeton zawiadowcy z certyfikatem stałym zilustrowanym po prawej stronie, początkowa całkowita wartość hodowlana jej stada wynosiłaby 9, a nie 8.



Po ustaleniu całkowitej wartości hodowlanej (*wliczając certyfikaty*), weź z banku dolary, w liczbie równej całkowitej wartości hodowlanej. Połóż je chwilowo oddzielnie, obok swoich pozostałych pieniędzy. Będą one przypominać ci w fazie 5, jaka była całkowita wartość hodowlana twojego stada.



Następnie odłóż **wszystkie karty** z ręki na swój stos kart odrzuconych.

Ciąg dalszy przykładu: ponieważ całkowita wartość hodowlana stada **Martyny** wynosi 10, bierze z banku 10 dolarów i kładzie je przed sobą. Na koniec odrzuca wszystkie 4 karty z ręki i umieszcza je na swoim stosie kart odrzuconych.

5 Dostawa:



Krowy, za które otrzymałeś zapłatę, musisz dostarczyć pociągiem do odbiorcy w innym mieście. W dolnej części herbu każdego miasta widnieje jego wartość. **Wartość miasta** powiązana jest z całkowitą wartością hodowlaną twojego stada: im wyższa wartość hodowlana, tym większa odległość, na którą możesz wysłać krowy.

Pola miasta na dyski graczy



Wybierz miasto o wartości **równej albo mniejszej** od twojej aktualnej całkowitej wartości hodowlanej. W trakcie całej gry, do każdego miasta możesz jednak dostarczyć krowy **tylko raz** (*nie możesz więc w tej fazie wybrać miasta, na którego polu znajduje się już twój dysk*). Wyjątkami od tej reguły są dwa miasta:

- pierwsze, czyli Kansas City,
- ostatnie, czyli Nowy Jork.



Do obu tych miast możesz dostarczać krowy nawet wtedy, kiedy znajduje się tam już jeden lub więcej twoich dysków.

Gdy już wybierzesz miasto, weź jeden dysk ze swojej planszy i połóż go na polu miasta (*lub na dyskach innych graczy, które już się tam znajdują*). Pamiętaj, że istnieją dwa typy pól dysków na twojej planszy – oznaczone białymi i ciemnymi narożnikami.

1. Dysk z pola z **białymi narożnikami** możesz umieścić na polu **dowolnego** miasta.

2. Dysk z pola z **ciemnymi narożnikami** możesz umieścić wyłącznie na polu miasta z **ciemnymi narożnikami**.



Usuwanie dysk ze swojej planszy, odblokowujesz nową umiejętność. Niektóre pola o ciemnych narożnikach posiadają dodatkowe wymagania lub nagrody za ich odblokowanie. Szczegóły znajdziesz w *poniższej ramce*.

Ważne:



Odblokowując pola w strefie akcji pomocniczych, uzyskujesz dodatkowe opcje podczas wykonywania **akcji pomocniczych** (patrz str. 16).

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój **limit kroków**. Zabierając dysk z pola oznaczonego 1, natychmiast weź 3 dolary z banku. 3 punkty zwycięstwa za odblokowanie pola oznaczonego 2 przyznawane są na koniec gry.



Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój **limit kart w ręce**. Aby odblokować każde z nich, musisz najpierw zapłacić 5 dolarów do banku. Jeśli cię nie stać, nie możesz odblokować żadnego z nich.



Odblokowując te pola, zwiększasz **limit tymczasowych certyfikatów** (który początkowo wynosi 3). Jeśli odblokujesz pole o wartości 6, zanim odblokujesz pole o wartości 4, maksymalna liczba twoich tymczasowych certyfikatów będzie wciąż wynosić 3. Wzrośnie dopiero wtedy, kiedy odblokujesz również pole 4.


Umieszczając dyski na polach miast, możesz uruchomić premię za dostawę, którą **musisz** natychmiast zrealizować. Jeśli premią są punkty zwycięstwa (*dotądnie lub ujemne*), będziesz podliczać je na koniec gry.

Kiedy położysz swój dysk na herbie Kansas City, natychmiast weź 4 dolary z banku. Na koniec gry za dysk w tym mieście musisz jednak odjąć 6 punktów zwycięstwa.



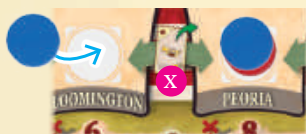
FAZA C

Dociągnij karty do limitu kart w ręce

Kiedy położysz swój dysk na polu miasta, podczas gdy w sąsiadującym mieście (z drugiej strony zielonej strzałki) znajduje się już twój dysk, aktywujesz **premię za dostawę**, przedstawioną na zielonej strzałce . Odebranie premii jest obowiązkowe i nie można z niej zrezygnować.

Uwaga: premię za dostawę realizujesz dopiero wówczas, kiedy twoje dyski znajdują się na obu polach sąsiednich miast (czyli w momencie dołożenia dysku do drugiego z sąsiadujących ze sobą miast). Dotyczy to zarówno kart celów, żetonu wymiany, jak i punktów zwycięstwa.

W przykładzie zilustrowanym z prawej strony **musisz** wybrać **jedną kartę celu** z puli dostępnych kart celów, odłożyć ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych i uzupełnić pulę kart celów (ten proces został szczegółowo opisany na str. 15).



Jeśli kładąc dysk w mieście, uruchamiasz premie z dwóch zielonych strzałek naraz (z dwóch sąsiednich miast), musisz wykonać obie akcje, uzupełniając w razie potrzeby pulę kart celów przed odebraniem drugiej premii.

Premie z punktami zwycięstwa rozpatrz na koniec gry (podczas podliczania punktów).



Jako ostatnią czynność, sprawdź, czy musisz zapłacić **koszt transportu** związany ze swoją dostawą. Jego wysokość zależy od pozycji twojej **lokomotywy** na torach kolejowych:

- jeśli choć front lokomotywy znajduje się pod herbem miasta, do którego dostarczyłeś krowy albo lokomotywa znajduje się za tym miastem (dalej wzdłuż torów), nie ponosisz żadnych **kosztów transportu**,
- jeśli lokomotywa znajduje się przed miastem, do którego dostarczyłeś krowy, musisz zapłacić **tylko dolarów, ile krzyży** znajduje się pomiędzy frontem twojej lokomotywy, a liczbą oznaczającą wartość tego miasta.

Uwaga: zawsze otrzymujesz zapłatę przed poniesieniem kosztów, więc zawsze powinieneś je móc opłacić. Zasady poruszania lokomotywą opisaliśmy na str. 14.

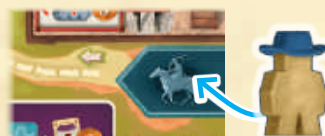
Ciąg dalszy przykładu:

Mając całkowitą wartość hodowlaną stada równą 10, **Martyna** może dostarczyć krowy aż do Chicago. Jeśli się na to zdecyduje, musi zabrać jeden ze swoich dysków ze swojej planszy i położyć go na polu miasta Chicago. Nie uruchamia tym akcji, ani nie zyskuje punktów zwycięstwa, ponieważ nie ma dysków w żadnym z sąsiednich miast. Ponosi też koszt transportu w wysokości 3 dolarów (ponieważ pomiędzy frontem jej lokomotywy a Chicago znajdują się 3 krzyże).

Zamiast Chicago mogłaby też wybrać Peorię, St. Louis albo Kansas City jako cel dostawy (w Bloomington i Fulton leżą już jej dyski). Na pola tych miast może niestety przenieść jedynie dyski z pól swojej planszy o białych rogach. Dostawa do St. Louis i Kansas City nie pociąga za sobą konieczności poniesienia kosztu transportu, a dostawa do Peorii kosztowałaby 2 dolary.

Po zakończeniu etapu **Dostawa**, pozostają do wykonania dwa ostatnie kroki:

1) Przesuń swojego ranczera na początek szlaku, na **pole jeźdźca** w prawym dolnym rogu planszy głównej. Następną fazę ruchu ranczera zaczniesz od tego pola.



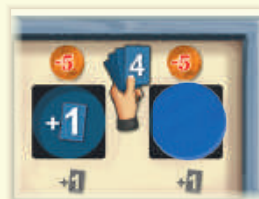
2) Weź z zasobów Kansas City odpowiednie żetony i uzupełnij nimi każde z 3 pustych miejsc na obszarze rozwoju w Kansas City. Upewnij się, że numery na rewersie żetonów zgadzają się z numerami pól, na których je kładziesz.



Zaczynasz grę z **limitem kart w ręce** równym 4. W trakcie gry możesz go zwiększyć do 6. Jeśli w tym momencie posiadasz w ręce mniej kart niż wynosi twój limit (wskazany na twojej planszy), dociągnij brakujące karty ze swojego stosu kart gry. W przypadku braku kart w stosie, potasuj swój stos kart odrzuconych i odłóż go na miejsce stosu kart do dociągania tak, jak zostało to opisane na stronie 6.

Uwaga: jeśli właśnie przeszedłeś przez wszystkie etapy w Kansas City, musisz oczywiście uzupełnić wszystkie karty w ręce.

Po tej fazie następuje tura następnego gracza.



Przykład: limit kart w ręce **Martyny** wynosi 5 kart, ponieważ odblokowała już jedno (odpowiednie) pole na swojej planszy. W fazie „B” odrzuciła 2 karty w celu wykonania akcji lokalnej, co pozostawiło ją z 3 kartami w ręce. Musi zatem dociągnąć 2 karty ze swojego stosu kart gry, aby mieć ich znów 5 w ręce. W swoim stosie pozostały jej tylko 2 ostatnie karty. Po ich dociągnięciu stos jest pusty. Pomimo tego, że były to 2 ostatnie karty i nie posiada już żadnej karty w swoim stosie, nie tasuje jeszcze stosu kart odrzuconych, żeby utworzyć z niego nowy stos kart do dociągania. Zrobi to dopiero wtedy, kiedy będzie musiała dociągnąć następną kartę.



Akcje

Głównym źródłem akcji w grze są **akcje lokalne** budynków neutralnych i twoich budynków prywatnych. Czasami jednak występują sytuacje, w których również będziesz wykonywać akcje (premia za dostawy, pojedyncze akcje pomocnicze, itp.).

Niezależnie od sytuacji, w jakiej akcje są wykonywane, akcje tego samego rodzaju zawsze są oznaczone takimi samymi ikonami.

Poniżej przedstawimy kilka uwag ogólnych, wyjaśnię dotyczących używanych symboli i pewnych schematów postępowania. Następnie wyjaśnimy zasady działania akcji lokalnych oferowanych przez budynki.

Uwagi ogólne: duża liczba akcji ma specyficzne *wymagania* i oferuje pewne *nagrody*. Tylko jeśli spełnisz wskazane wymagania, możesz skorzystać z nagrody. Wymagania zazwyczaj oznaczone są kolorem czerwonym (*czerwone strzałki i czerwone liczby*). Nagrody oznaczone są zazwyczaj zielonym lub białym kolorem (*zielone strzałki i/ albo białe liczby*).

- 1 **Wymaganie**
- 2 **Nagroda**



Ważne: jeśli spełniasz wymagania, możesz skorzystać z całej, bądź tylko z części nagrody. Jeśli jednak nagrodą jest otrzymanie dolarów z banku, **musisz** wziąć całą kwotę.

Najczęstszym wymogiem jest odrzucanie kart. Zawsze, kiedy ikona akcji pokazuje jedną lub więcej kart z **czerwoną strzałką**, musisz odłożyć na **swój stos kart odrzuconych dokładnie tyle kart z ręki (odkrytych)**, ile zostało przedstawione na rysunku. Dopiero po odrzuceniu kart uzyskujesz prawo do skorzystania z nagrody przedstawionej obok wymagania. Jedną akcją możesz wykonać tylko raz w turze niezależnie od tego, jak wiele razy jesteś w stanie spełnić wymagania.



Uwaga: jeśli akcja wymaga specyficznej karty, określony będzie jej kolor i wartość hodowlana.

Przykłady akcji wymagających odrzucenia kart:

Wymaganie:

Nagroda:

Odrzuć dokładnie **jedną** czarną kartę krowy („Pineywoods”).



Weź 2 dolary z banku.

Odrzuć dokładnie **dwie** karty krów **tego samego** rodzaju.



Weź 4 dolary z banku.

Odrzuć dokładnie **jedną** kartę krowy **dowolnego** rodzaju.



Przesuń swój znacznik certyfikatu o jedno pole w przód.

Odrzuć dokładnie **jedną** szarą kartę krowy („Criollo”).



Przesuń swój znacznik certyfikatu o jedno pole w przód i weź 2 dolary.

Odrzuć dokładnie jedną zieloną kartę krowy („Santa Gertrudis”).



Przesuń swoją lokomotywę o nie więcej niż 2 pola w przód.

Dla prawidłowego zrozumienia tych zasad ważne jest zapamiętanie poniższej terminologii:

- **ODRZUĆ KARTĘ(Y)** oznacza, że musisz odłożyć kartę(y) **z ręki na swój stos kart odrzuconych**.
- **WEŹ OKREŚLONĄ LICZBĘ DOLARÓW** oznacza, że musisz wziąć taką kwotę dolarów **z banku**.
- **OPLAĆ OKREŚLONY KOSZT** oznacza, że musisz wpłacić wskazaną kwotę dolarów **do banku**.
- **PRZESUŃ ZNACZNIK CERTYFIKATÓW W PRZÓD** oznacza, że musisz przesunąć znacznik certyfikatów w kierunku narastających wartości, na **swoim torze certyfikatów**. Możesz przesunąć znacznik maksymalnie o tyle pól w dół, ile wskazano na ikonie wykonywanej akcji, ale nie dalej niż twój limit tymczasowych certyfikatów (*który początkowo wynosi 3*).
- **PRZESUŃ LOKOMOTYWĘ O X PÓL** oznacza, że musisz przesunąć ją w przód, wzdłuż **torów kolejowych** (*patrz str. 14*), nie więcej niż o wskazaną liczbę pól.



Jeśli korzystasz z akcji oznaczonej tą ikoną, przesuń swój znacznik certyfikatu o **jedno** pole w przód.



Jeśli korzystasz z akcji oznaczonej tą ikoną, przesuń swój znacznik certyfikatu o **jedno albo dwa** pola w przód.





Zatrudnij pomocnika

Weź **jeden** żeton pomocnika z rynku pracy, opłać *koszt jego zatrudnienia* i umieść go w strefie pomocników na swojej planszy.

Musisz przestrzegać przy tym poniższych zasad:

- Niedozwolone jest** zatrudnianie pomocników z **rzędu**, w którym obecnie znajduje się **żeton rynku pracy**. Pomocnicy z tego rzędu będą niedostępni, do czasu, kiedy żeton rynku pracy zostanie przesunięty w dół.
- Koszt zatrudnienia** każdego pomocnika jest wskazany po prawej stronie rzędu, w którym się znajduje. Pamiętaj jednak, że może zostać zmodyfikowany o wartość przedstawioną na ikonie akcji:



= koszt zatrudnienia pozostaje bez zmian.



= koszt zwiększa się o 2 dolary.



= koszt zmniejsza się o 1 dolara.

Po opłaceniu kosztu zatrudnienia, połącz żeton pomocnika w strefie pomocników, na pierwszym wolnym polu w rzędzie **odpowiedniego typu** (każdy rząd przeznaczony jest na pomocników innego rodzaju), zaczynając **od lewej strony**. Zaczynasz grę posiadając jednego kowboja, jednego rzemieślnika i jednego inżyniera (ich postacie są już wydrukowane na planszy).

Jeśli na miejscu, na którym kładziesz nowego pomocnika, narysowany jest symbol **akcji natychmiastowej**, musisz ją wykonać od razu albo zrezygnować z jej wykonywania (znaczenie poszczególnych ikon znajdziesz w odpowiednich rozdziałach niniejszej instrukcji).

- Jeśli nie masz już miejsca w danym rzędzie, nie możesz zatrudniać pomocników tego rodzaju.
- Na koniec gry, każdy pomocnik z piątej i szóstej kolumny każdego rzędu, jest wart 4 punkty zwycięstwa.



Rząd kowbojów

Rząd rzemieślników

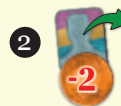
Rząd inżynierów

Akcje natychmiastowe

Przykład: w fazie B **Martyna** używa budynku neutralnego „A”.



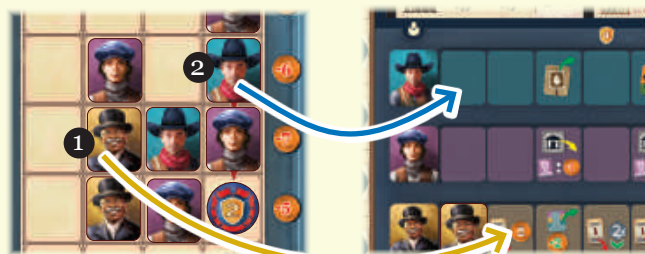
- W pierwszej akcji zatrudniania **Martyna** wybiera inżyniera. Nie może zatrudnić pomocnika z rzędu, w którym znajduje się żeton rynku pracy, więc płaci 7 dolarów za inżyniera z poprzedniego rzędu. Następnie przenosi go na pierwsze, licząc od lewej strony, wolne pole rzędu inżynierów na swojej planszy (w trzeciej kolumnie), odblokowując akcję natychmiastową. Używa jej: odrzuca kartę krowy „Criollo” i bierze z banku 2 dolary.



- Używając drugiej akcji zatrudniania tego budynku, bierze kowboja z rzędu, w którym koszt zatrudnienia wynosi 6 dolarów. Ikona drugiej akcji zwiększa koszt zatrudnienia o 2 dolary, więc **Martyna** płaci w sumie 8 dolarów do banku, a żeton zatrudnionego kowboja kładzie na pierwszym wolnym miejscu w rzędzie kowbojów na swojej planszy.



- Martyna** niestety nie ma w ręce karty krowy „Galloway”, więc nie może wykonać akcji budynku umożliwiającej odrzucenie karty.



Kup krowę na targu bydła

Pozyskaj nowe karty krow z targu bydła i odłóż je odkryte na swój stos kart odrzuconych. Rodzaj i liczba krow, które możesz uzyskać w ramach tej akcji zależy od **liczby kowbojów**, których zatrudniasz oraz ilości poświęconych na ten cel **dolarów**.

Jeśli zatrudniasz tylko **jednego kowboja**, możesz skorzystać z następujących opcji:



ALBO kupić jedną kartę krowy o **wartości hodowlanej** równej 3 za 6 dolarów



ALBO kupić **kartę krowy „Shorthorn”** za 12 dolarów.

Jeśli posiadasz **dwóch kowbojów**, możesz skorzystać z większej liczby opcji, przykładowo:



za łącznie 12 dolarów kupić **dwie karty krow** o wartości hodowlanej równej 3 każda



ALBO za 3 dolary kupić **jedną kartę krowy** o wartości hodowlanej równej 3,



ALBO za 12 dolarów kupić **jedną kartę krowy „Hereford”**.

Wraz z liczbą kowbojów rośnie liczba i atrakcyjność dostępnych opcji. Możesz rozdzielać kowbojów pomiędzy poszczególnymi zakupami w dowolny sposób, jednak każdego kowboja możesz użyć tylko do jednej akcji zakupu.



Jeśli użyjesz 3 kowbojów, za 5 dolarów kupisz 2 karty krow o **wartości hodowlanej** równej 3 każda.



Jeśli użyjesz 5 kowbojów, za 8 dolarów kupisz dokładnie 2 **karty krow „Shorthorn”**.

1



Kowbojów, których **nie używasz** do zakupu krow w trakcie tej akcji, **możesz** wykorzystać do powiększenia liczby dostępnych krow na targu **1**. Za każdego takiego kowboja dociągnij 2 karty ze stosu zakrytych kart krow i dodaj je odkryte do targu bydła. Możesz skorzystać z tej opcji w dowolnym momencie podczas wykonywania tej akcji.



Ważne:

- Możesz kupować wyłącznie karty krow dostępne (*odkryte*) w danym momencie na targu bydła.
- Możesz kupić mniej krow, niż masz możliwość.
- Wszystkie karty krow kupione na targu bydła w tej akcji musisz odłożyć odkryte na swój stos kart odrzuconych.

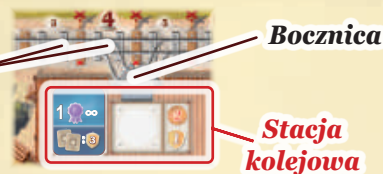


Przesuń swoją lokomotywę wzdłuż torów kolejowych

Jeśli przesuwasz lokomotywę, korzystając z akcji oznaczonej tą ikoną, możesz przesunąć ją do przodu maksymalnie o tyle pól, ile **inżynierów** zatrudniasz (na swojej planszy).

Lokomotywę musisz przesuwać zgodnie z poniższymi zasadami:

- Poza czerwonym budynkiem początkowym, na **żadnym polu torów** nie może jednocześnie znajdować się więcej niż jedna lokomotywa. Przesuwając swoją lokomotywę, całkowicie zignoruj pola zajęte przez lokomotywy innych graczy (jakby tych pól tam nie było).
- Od torów odchodzą **bocznice**, przynależące do **stacji kolejowych**. Każda z nich liczy się jako dodatkowe pole pomiędzy dwoma, od których odchodzi. Z pola przed bocznicą możesz zatem przesunąć lokomotywę na bocznicę (o ile nie jest blokowana przez inną lokomotywę) albo na kolejne wolne, numerowane pole torów.
- Lokomotywę możesz przesunąć o mniejszą liczbę pól, niż ci przysługuje, jednak zawsze musi to być co najmniej 1 pole. Kiedy zatrzymasz lokomotywę, nie możesz wznowić ruchu. Oznacza to, że jeśli np. zdecydujesz się zatrzymać lokomotywę na bocznicy, w celu rozbudowy tamtejszej stacji kolejowej (patrz poniżej), rezygnujesz z ewentualnych pozostałych ruchów lokomotywą w tej akcji.



Przykład: Martyna posiada 3 inżynierów na swojej planszy, więc może przesunąć swoją lokomotywę nawet o 3 pola w przód. Przesuwa ją z pola 1 na pole 5 (pole 3 jest zajęte przez czerwoną lokomotywę i tym samym ignorowane).

Zamiast pola 5 mogłaby też np. zakończyć ruch swojej lokomotywy na bocznicy odchodzącej od pola 4.



Uwaga: niektóre akcje umożliwiają przesuwanie lokomotywy w przód bez względu na liczbę inżynierów. W takim przypadku obowiązują te same zasady.

Rozbudowa stacji kolejowej

Jeśli zatrzymasz swoją lokomotywę na bocznicy, musisz przed wykonaniem jakiegokolwiek innej akcji zdecydować, czy chcesz **rozbudować** tę stację kolejową, czy nie.

Uwaga: każdy może rozbudować daną stację kolejową tylko raz (możesz ulepszać tylko te stacje kolejowe, na których nie ma twojego dysku). Możesz natomiast rozbudowywać stacje, które już zostały rozbudowane przez innych graczy (poznasz je po tym, że leżą na nich dyski innych graczy).

Aby rozbudować stację, opłać **koszt rozbudowy** przedstawiony obok jej pola. Następnie weź ze swojej planszy jeden dysk i połóż go na **polu tej stacji** (albo na **wierzchu stosu dysków, które już się tam znajdują**). Dysk możesz zabrać z któregośkolwiek pola swojej planszy. Pamiętaj jednak o tym, że pola stacji również posiadają białe albo ciemne narożniki. Tak jak przy dostawach, dysk z pola z **białymi narożnikami** możesz przenieść na pole stacji o **dowolnym kolorze**, natomiast dysk z pola z **ciemnymi narożnikami** możesz przenieść tylko na pole stacji o **ciemnych narożnikach** (więcej szczegółów znajduje się w ramce na stronie 10).

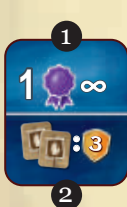
Po rozbudowaniu stacji (położeniu na jej polu swojego dysku), sprawdź, czy znajduje się przy niej **żeton zawiadowcy stacji**. Jeśli tak, możesz go zdobyć, oddelegowując jako zawiadowcę stacji jednego ze swoich pomocników. W tym celu zabierz żeton dowolnego pomocnika z ostatniej pozycji (z prawej strony) w wybranym rzędzie swojej planszy, połóż go na polu zawiadowcy, a żeton zawiadowcy zabierz i połóż jako odkryty obok swojej planszy.

- Żeton zawiadowcy możesz zdobyć tylko w trakcie rozbudowy stacji. Jeśli nie wykorzystasz tej szansy, nie będziesz miał możliwości uzyskania go później.
- Jeśli przenosząc pomocnika na pole stacji odsłonisz symbol akcji natychmiastowej na swojej planszy, będziesz mógł ją wykonać ponownie, kiedy znów zakryjesz to pole innym pomocnikiem.
- Pomocnik, którego położysz na pole zawiadowcy stacji, pozostaje tam do końca gry.



Żetony zawiadowcy

Każdy żeton zawiadowcy stacji składa się z dwóch części:



W **górnej połowie** ① zilustrowane są **akcje natychmiastowe** albo **certyfikaty stałe**. Zabierając dany żeton, musisz wykonać od razu akcję natychmiastową albo z niej zrezygnować. Zasady używania certyfikatów opisaliśmy na stronie 10.

Dolna połowa ② przedstawia sposób uzyskiwania dodatkowych punktów zwycięstwa na koniec gry (patrz str. 18).

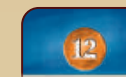
Akcje natychmiastowe żetonów zawiadowcy:



Wykonaj za darmo akcję „Usuń niebezpieczeństwo” ALBO akcję „Schwytaj bandytę” (patrz str. 17).



Weź 2 dolary z banku.



Weź 12 dolarów z banku.



Przesuń swój znacznik certyfikatów w przód o nie więcej niż 2 pola.



Ostatnie pole torów kolejowych (numer 39) jest wyjątkowe. Jeśli twoja lokomotywa dotrze do tego pola, kończy na nim swój ruch (możesz ulepszyć stację, zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej). Nie może jednak na nim pozostać, więc przesun ją **wstecz**, na dowolne **niezajęte** pole torów kolejowych (może to być też bocznica) i weź z banku 3 dolary. Jeśli cofniesz lokomotywę na bocznicy, możesz od razu rozbudować daną stację (możesz użyć do tego dolary otrzymane przed chwilą).



Weź jedną kartę celu

Wybierz **jedną kartę celu** spośród odkrytych kart w **puli kart celów** (znajdującej się z prawej strony planszy głównej) albo **pociągnij wierzchnią kartę** ze stosu **zakrytych kart celów**. Odkryj tę kartę i odłóż na swój **stos kart odrzuconych**. Jeśli zabrałeś odkrytą kartę z puli kart celów, pociągnij w jej miejsce (i ułóż odkrytą w puli kart celów) jedną kartę z wierzchu stosu zakrytych kart celów.

Karty celów zdobywasz w trakcie rozgrywki, wykonując akcje. Zdobyte karty przeważnie odkładasz na swój stos kart odrzuconych, więc za jakiś czas pojawią się w twojej ręce.

Podczas swojej tury, jeśli masz w ręku jedną lub więcej kart celów, możesz zagrać dowolne z nich:

- **zanim** rozpocznieś fazę A

ALBO

- **przed albo po** wykonaniu dowolnej pojedynczej akcji w fazie B.

Kart celów nie możesz więc zagrywać ani w trakcie wykonywania akcji, ani po rozpoczęciu wykonywania czynności w fazie C.

Po zagranie karty celu, połóż ją odkrytą w **swojej strefie zagranych kart celów** (poniżej twojej planszy). Następnie wykonaj **akcję natychmiastową** przedstawioną w lewym górnym rogu karty albo zrezygnuj z niej.

Na kartach celów znajdują się poniższe akcje natychmiastowe:



Przesuń swojego ranczera wzdłuż szlaku o maksymalnie 3 pola w przód, **ignorując wszystkie zielone i czarne dłonie**. **Nie możesz** jednak wykonać akcji na polu, na którym się zatrzymasz. Jeśli przesunąłeś swojego ranczera przed fazą A, zaczynasz ruch w fazie A z tego pola. Jeśli przesunąłeś swojego ranczera po wykonaniu akcji na polu w fazie B, przejdź do wykonania fazy C od razu po tym, kiedy twój ranczer dotrze do nowego pola. Korzystając z tej akcji natychmiastowej, nie możesz przesunąć ranczera do Kansas City.



Pociągnij ze swojego stosu kart gry do 3 kart, a następnie odrzuć tyle kart, ile pociągnąłeś.



Przesuń swoją lokomotywę o nie więcej niż 2 albo nie więcej niż 3 pola w przód.



Weź 2 dolary z banku.



Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.

Akcja natychmiastowa



Cele

Każda karta celu przedstawia zestaw **zadań**, których wykonanie będzie sprawdzane **na koniec gry**.

Jeśli zrealizujesz wszystkie zadania z karty, na koniec gry zdobędziesz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej na karcie. Jeśli nie zrealizujesz wszystkich zadań z danej karty, stracisz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej jako liczba ujemna.

Początkowa karta celu nie przynosi ujemnych punktów!



Ważne: każde zrealizowane zadanie możesz zaliczyć tylko na poczet jednej karty celu. Jeśli kilka twoich kart przedstawia cele składające się z takich samych zadań, musisz zrealizować każde pojedyncze zadanie odpowiednią liczbą razy.

Zadania, które znajdują się na kartach celu:



- Posiadaj 1 żeton budynku na planszy głównej.



- Posiadaj przed sobą 1 żeton pomarańczowego bandyty.



- Posiadaj przed sobą 1 żeton niebezpieczeństwa dowolnego rodzaju.



- Posiadaj 1 dysk na stacji kolejowej.



- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy o wartości hodowlanej 3.



- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy „Shorthorn”.



- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy „Hereford”.



- Posiadaj 1 dysk na polu miasta Nowy Jork.

Przykład: aby zrealizować wszystkie cele na posiadanych kartach, **Martyna** musi mieć przed końcem gry:

- co najmniej 3 budynki w swoim kolorze na planszy głównej,
- co najmniej 3 żetony niebezpieczeństwa przed sobą,
- co najmniej 1 pomarańczowy żeton bandyty przed sobą,
- co najmniej 2 swoje dyski na polu miasta Nowy Jork.

Jeśli uda się jej zrealizować te wszystkie zadania, zdobędzie 18 punktów zwycięstwa. Jeśli jednak przykładowo będzie miała tylko jeden dysk w Nowym Jorku, zdobędzie tylko 10 punktów (ponieważ jedna karta celu z miastem Nowy Jork będzie liczona jako -3 punkty).



Uwaga: nie musisz zagrywać swoich kart celów, kiedy masz je w ręce. Jeśli chcesz, możesz zostawić w swojej talii kilka lub wszystkie karty celów (np. odrzucając je, korzystając z akcji oznaczonej:).

Na końcu gry podejmij decyzję, dla każdej karty celu znajdującej się wciąż w swoim stosie kart gry, czy chcesz podliczyć z niej punkty. W przypadku zagranych kart celów (leżących w twojej strefie zagranych kart celów), nie masz takiego wyboru. Punkty z tych kart musisz uwzględnić.



Zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku

Weź **jeden** ze swoich niezbudowanych jeszcze żetonów budynków prywatnych ze strefy ponad swoją planszą i alternatywnie:

ALBO połóż go na **wolnej działce budowlanej** na szlaku **ALBO zastąp nim** jeden ze **swoich** budynków prywatnych, wzniesionych wcześniej na szlaku.

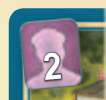
Ważne: wszyscy gracze muszą używać tej samej strony budynków. Niedozwolone jest odwracanie budynku na drugą stronę.

Wybierając budynek do zbudowania, musisz upewnić się, że:

- a) posiadasz wystarczającą liczbę rzemieślników **ORAZ** b) stać cię na zapłacenie kosztu wzniesienia tego budynku.



Wolne działki budowlane na szlaku



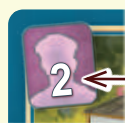
W lewym górnym rogu każdego żetonu budynku prywatnego wskazana jest liczba rzemieślników wymaganych do jego budowy. Jeśli masz wystarczająco wielu rzemieślników na swojej planszy gracza i opłacisz koszt budowy tego żetonu, możesz położyć budynek na wolnej działce budowlanej na szlaku.



Koszt wzniesienia budynku (w ramach tej akcji) wynosi **2 razy tyle dolarów**, ilu **rzemieślników** wymaga jego budowa.

Korzystając z tej akcji możesz również **zastąpić własny budynek** na szlaku żetonem budynku ze swoich zasobów (*leżących nad twoją planszą*), o **wyższej wartości**. Aby to zrobić, musisz posiadać rzemieślników w liczbie będącej różnicą wartości obu żetonów budynków (*zastępującego i zastępowanego*) i zapłacić tyle dolarów, ile wynosi **różnica** w kosztach budowy obu budynków. Zastępowany budynek **usuń z gry** (odłóż go do pudełka). Zastępowanie żetonów jest jedynym sposobem na wznoszenie budynków wymagających więcej niż 6 rzemieślników.

Przykłady:

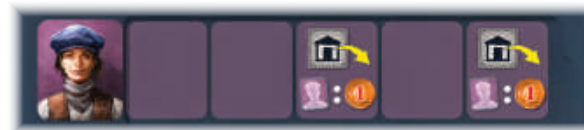


Aby umieścić żeton tego budynku na wolnej działce budowlanej na szlaku, **Martyna** musi posiadać na planszy co najmniej 2 rzemieślników i zapłacić 4 dolary.

Jeśli natomiast zechce zastąpić ten budynek tym budynkiem, musi mieć co najmniej 3 rzemieślników na planszy i zapłacić 6 dolarów.



Uwaga: budynek neutralny „B” jest jedynym, który pozwala wnieść budynek prywatny na planszy. Innym sposobem na budowę jest wykorzystanie akcji natychmiastowych z rzędu rzemieślników. Wymagają one o połowę niższej opłaty za wzniesienie budynku.



Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą



Obszar akcji pomocniczych na twojej planszy zawiera 5 różnych akcji.

Po prawej i lewej stronie każdej z nich znajdują się miejsca na dysk. Dopóki oba dyski leżą na polu akcji, akcję uważa się za niedostępną i nie możesz jej wykonać. Akcja stanie się dostępna, kiedy ją odblokujesz, usuwając choć jeden z dwóch dysków.

Za każdym razem, kiedy chcesz wykorzystać akcję oznaczoną tym symbolem, wybierz **jedną** dostępną akcję pomocniczą i wykonaj ją. Jeśli z pola akcji usunąłeś tylko jeden dysk, możesz skorzystać z tej akcji **tylko raz** (*pojedyncza akcja pomocnicza*). Jeśli jednak na polu akcji nie ma już żadnego dysku, możesz skorzystać z tej akcji **dwa razy** (*podwójna akcja pomocnicza*). Dla akcji podwójnych podwajane są nie tylko nagrody, ale również ewentualne wymagania.

Jeśli korzystasz z jednej pojedynczej akcji pomocniczej na danym polu (*zamiast lokalnej akcji budynku, czy akcji w obszarze niebezpieczeństwa*), nie możesz jej podwoić nawet wtedy, kiedy z pola tej akcji usunąłeś oba dyski.



Poruszanie lokomotywą w tył działa podobnie jak poruszanie w przód: zignoruj pola torów zajęte przez inne lokomotywy (*przez co przesuniesz się jeszcze bardziej w tył*). Jeśli w trakcie poruszania w tył zatrzymasz się na bocznicy, możesz w zwykły sposób rozbudować stację.

Ważne zasady ruchu w tył:

- Ruch w tył jest wymaganiem, więc nie możesz poruszyć się o mniejszą liczbę pól niż jest to wymagane.
- Jeśli twoja lokomotywa znajduje się na polu startowym torów, nie możesz skorzystać z akcji wymagających przesunięcia jej wstecz.
- Lokomotywy nigdy nie odwraca się w kierunku ruchu. Przy ruchu wstecz, front lokomotywy musi być wciąż zwrócony w kierunku stacji końcowej.

Pojedyncza akcja pomocnicza

Weź 1 dolara z banku.



Pociągnij 1 kartę ze swojego stosu kart gry. **Następnie** odrzuć 1 kartę z ręki.



Zapłać 1 dolara, żeby przesunąć swoją lokomotywę o 1 pole wstecz. Następnie przesuń swój znacznik certyfikatów o 1 pole w przód.



Zapłać 1 dolara, żeby przesunąć swoją lokomotywę o 1 pole w przód.



Przesuń swoją lokomotywę o 1 pole wstecz. Następnie weź 1 dolara z banku, wybierz 1 kartę z ręki i usuń ją z gry (*odłóż do pudełka*).



Podwójna akcja pomocnicza

Weź 2 dolary z banku.

Pociągnij 2 karty ze swojego stosu kart gry. **Następnie** odrzuć 2 karty z ręki.

Zapłać 2 dolary, żeby przesunąć swoją lokomotywę o 2 pola wstecz. Następnie przesuń swój znacznik certyfikatów do 2 pól w przód.

Zapłać 2 dolary, żeby przesunąć swoją lokomotywę o nie więcej niż 2 pola w przód.

Przesuń swoją lokomotywę o 2 pola wstecz. Następnie weź 2 dolary z banku, wybierz 2 karty z ręki i usuń je z gry (*odłóż do pudełka*).



Schwytaj bandytę

Wybierz **jeden** żeton bandytów z obszaru bandytów, zabierz go z planszy głównej i połącz (jako odkryty) obok swojej planszy.

Za schwytanie bandyty otrzymujesz premię: **dolary z banku** albo **żeton wymiany**.

Jeśli obszar bandytów jest pusty, nie możesz wykonać tej akcji.

Przykłady:



Za schwytanie tego bandyty otrzymasz 6 dolarów z banku.



Za schwytanie tego bandyty otrzymasz 1 żeton wymiany.



Zdobądź żeton wymiany

Weź **jeden** żeton wymiany z banku i połącz go obok swojej planszy.

Żetony wymiany są wyjątkowe, ponieważ możesz wykorzystać jeden lub kilka jednocześnie w **dowolnym momencie** gry (nawet w trakcie wykonywania akcji albo podczas tury innego gracza).

Aby wykorzystać żeton wymiany, zwróć go do banku, a następnie pociągnij do 2 kart ze swojego stosu kart i odrzuć na swój stos kart odrzuconych dokładnie tyle kart, ile dociągnąłeś.

Każdy rozpoczyna grę, posiadając **jeden** żeton wymiany, jednak w trakcie gry może zdobyć kolejne:

- w ramach akcji w swoim budynku 12b



- podczas dostawy



- jako nagrodę za schwytanie bandyty



Usuń niebezpieczeństwo

Usuń **jeden dowolny** żeton niebezpieczeństwa z dowolnego obszaru niebezpieczeństwa i połącz go (jako odkryty) przed sobą.

Jeśli symbolowi akcji towarzyszy koszt, musisz natychmiast go opłacić. Jeśli cię nie stać, nie możesz wykonać tej akcji.

Jeśli symbol akcji nie ma wskazanego kosztu, możesz zabrać żeton nie płacąc nic.

Każdy żeton niebezpieczeństwa ma wartość 2, 3 albo 4 punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa liczone będą po zakończeniu gry.

Jeśli wszystkie 3 obszary niebezpieczeństwa są puste, nie możesz zabrać żadnego żetonu.



Przesuń swojego ranczera w przód

W ramach tej akcji musisz przesunąć swojego ranczera w przód, na inne pole na szlaku, o co najmniej 1 krok. Nie możesz przesunąć go jednak o więcej kroków, niż wskazuje liczba na symbolu tej akcji.

Na polu, na którym się zatrzymasz, musisz ponownie wykonać czynności fazy B.

Zwróć uwagę, że nie uzupełniasz kart w ręce przed ponownym wykonaniem czynności fazy B. Uzupełnianie kart w ręce wykonujesz tylko na koniec swojej tury.

KONIEC GRY

Proces zakończenia gry wyzwalany jest w chwili, kiedy położysz żeton pomocnika na **ostatnim polu rynku pracy** w trakcie 2 albo 3 etapu **Kansas City**. Przesuń żeton rynku pracy wzdłuż **zielonej strzałki**, poza planszę. Następnie zabierz go i połóż przed sobą. Jeśli sytuacja ta zdarzyła się w trakcie etapu 2, przeprowadź etap 3, ale nie dokładaj kolejnego żetonu pomocnika do rynku pracy (*ponieważ nie ma tam już miejsca*). Jeśli w obszarze rozwoju zostały tylko żetony pomocników, pomiń wykonanie etapu 3. Wykonaj etapy 4 i 5 w zwykły sposób, a na koniec swojej tury uzupełnij wszystkie puste pola w obszarze rozwoju Kansas City. To była twoja **ostatnia tura**.

Teraz **każdy kolejny gracz** rozegra swoją **ostatnią turę**, w której przesunie swojego ranczera i wykorzysta akcje dostępne na polu, na którym się zatrzymał. Gracze, którzy w swojej ostatniej turze dotrą do Kansas City rozgrywają wszystkie 5 etapów, jak zwykle. Jednakże, nie mogą wybrać żadnego pomocnika z obszaru rozwoju w czasie etapów 2 i 3 (*pomińcie te etapy w przypadku, kiedy zostały tam już tylko żetony pomocników*). Na koniec swojej tury, każdy gracz musi uzupełnić obszar rozwoju.

Gra się kończy po zakończeniu ostatniej tury ostatniego gracza. Teraz należy przeliczyć zdobyte punkty zwycięstwa.



Punktacja końcowa

Weź **notes punktacji** i zapisz w nim punkty w 11 kategoriach. Dla każdej kategorii podsumuj wszystkim graczom zdobyte przez nich punkty zwycięstwa:

- 1 punkt zwycięstwa za każde 5 dolarów, które posiadasz.
- Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane w prawym rogu każdego twojego budynku, który leży na planszy.
- Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś, kładąc swój dysk na herbie miasta. Uwzględnij także wszystkie ujemne punkty zwycięstwa (*jest więc możliwe, że wynik będzie ujemny*).
Przykład: **Martyna** odblokowała 6 punktów zwycięstwa w Filadelfii i 4 punkty zwycięstwa między Filadelfią a Pittsburghiem. Gdyby miała dysk w Toledo, dostałaby dodatkowe 8 punktów zwycięstwa.
Patrz strona 10.
- Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane obok każdej stacji kolejowej, na której masz swój dysk.
- Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane na zebranych (*leżących przed tobą*) żetonach niebezpieczeństwa.
- Odszukaj w swojej talii kart (*stos kart gry, karty w ręce oraz stos kart odrzuconych*) wszystkie karty krów z punktami zwycięstwa. Zsumuj punkty z tych kart.
- Odszukaj wśród swoich kart wszystkie niezagrane karty celów. Dla każdej z nich zdecyduj, czy chcesz usunąć ją z gry, czy dodać w tym momencie do swojego obszaru celów (*akcje natychmiastowe jednakże już nie przysługują*). Następnie dla każdej karty celu w swoim obszarze celów sprawdź, czy zrealizowałeś wymagane zadanie. Zsumuj punkty zwycięstwa ze wszystkich kart, których zadania w pełni zrealizowałeś. Od tej liczby odejmij sumę punktów ujemnych z kart, których zadań nie udało ci się w pełni zrealizować. Wynik zapisz jako punkty zwycięstwa w tej kategorii (*wynik może być ujemny*). Patrz strona 15.

- Zsumuj punkty zwycięstwa za zadania na poszczególnych żetonach zawiadowców stacji, które leżą przed tobą. Realizacja zadań z żetonów zawiadowców jest **niezależna** od realizacji zadań z kart celów.

- Otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdego pomocnika znajdującego się w piątej i w szóstej kolumnie każdego rzędu w obszarze pomocników.

- Jeśli usunąłeś dysk z tego pola swojej planszy, zdobywasz 3 punkty zwycięstwa.

- Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, jeśli zdobyłeś żeton rynku pracy.

Grę wygrywa ten, kto zdobył największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, zwycięstwo jest współdzielone przez graczy, którzy zdobyli największą liczbę punktów.

Zadania na żetonach zawiadowców

Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdego pomocnika **w swojej strefie pomocników** (*wliczając tych nadrukowanych na twojej planszy*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 karty celów **w swojej strefie zagrych kart celów** (*bez względu na to, czy je zrealizowałeś, czy nie*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 żetony niebezpieczeństwa leżące przed tobą (*dowolnego rodzaju*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdą zdobytą parę żetonów bandytów: 1 zielony + 1 pomarańczowy.

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 certyfikaty, które posiadasz (*bez względu, czy są to certyfikaty stałe, czy tymczasowe*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 pola stacji, na których masz żetony.

Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy swój budynek leżący na planszy.

WARIANT SIMENTALSKI

Pomarańczowe karty krów simentalskich są wymagane podczas rozgrywki w inny wariant gry Great Western Trail. Te karty przedstawiają krowy na ich trzech etapach rozwoju: cielak simentalski, jałówka simentalska oraz krowa simentalska. Tylko karty etapu 1 są dostępne na targu bydła.

Za każdym razem, kiedy dotrzesz do Kansas City, możesz ulepszyć swoje pomarańczowe karty krów simentalskich do kolejnego etapu rozwoju, aby zwiększyć ich wartość.



Etap 1



Etap 2



Etap 3



Żeton targu simentalskiego

Zmiany w przygotowaniu gry:

A) W 9. kroku przygotowania gry dodaj **8 kart krów simentalskich pierwszego etapu** do 36 kart tworzących targ bydła. Potasuj je wszystkie razem i połóż w formie *stosu zakrytych kart targu bydła*, z lewej strony, pod planszą główną.



B) Połóż **żeton targu simentalskiego** na planszy głównej w taki sposób, aby zakrył zilustrowaną poniżej część targu bydła.



C) Następnie, w zależności od liczby graczy, dociągnij odpowiednią liczbę kart krów ze stosu:

- w grze **dwuosobowej**: 9 kart,
- w grze **trzyosobowej**: 12 kart,
- w grze **czterosobowej**: 15 kart.

Kontynuuj jak zwykle. Jeśli jednak odkryjesz karty krów simentalskich, układaj je z lewej strony.



D) Karty etapu 2 i 3 odłóż jako oddzielne stosy obok planszy głównej (obok Kansas City).



Zmiany na targu bydła:

Wykonując akcję „Kup krowę na targu bydła” masz do dyspozycji dodatkowe opcje:

1. Jeśli skorzystałeś z jednego kowboja, możesz kupić jedną kartę krowy simentalskiej etapu 1 za 8 dolarów.
2. Jeśli skorzystałeś z dwóch kowbojów, możesz kupić jedną kartę krowy simentalskiej etapu 1 za 5 dolarów.



Zmiany w Kansas City:

Dodaj kolejny krok na koniec etapu **4** po tym, kiedy już otrzymałeś dolary z banku, ale **zanim** odrzucisz karty z ręki:

Jeśli masz w ręce co najmniej jedną kartę krowy simentalskiej etapu 1, możesz usunąć ją z gry (*odłożyć do pudełka*), a w zamian wziąć taką samą liczbę kart krów simentalskich etapu 2 i odłożyć je odkryte na swój **stos kart odrzuconych**. Następnie, jeśli masz w ręce co najmniej jedną kartę krowy simentalskiej etapu 2, możesz usunąć ją z gry (*odłożyć do pudełka*), a w zamian wziąć taką samą liczbę kart krów simentalskich etapu 3 i odłożyć je odkryte na swój **stos kart odrzuconych**.

Ważne: nowo pozyskane karty krów **nie** podwyższają wartości hodowlanej w tej turze.



Przykład: *Martyna* wymienia kartę cielaka na kartę jałówki w Kansas City. Wartość hodowlana jej stada w tej turze mimo to wciąż wynosi 7 (a nie 9).

Uwaga: kiedy obliczasz wartość hodowlaną, a w ręce posiadasz krowy simentalskie będące na różnym etapie rozwoju, możesz dodać tylko wartość hodowlaną **jednej** z nich, mimo że każda może być inna.

Jeśli akcja wymaga odrzucenia z ręki karty krowy **dowolnego rodzaju**, możesz odrzucić pomarańczową kartę krowy simentalskiej.

Jeśli akcja wymaga odrzucenia karty krowy o określonej wartości hodowlanej, a ikona tej akcji nie zawiera pomarańczowej karty, **nie możesz** odrzucić pomarańczowej karty krowy simentalskiej.



Uwagi ogólne i szczególne przypadki:

- Pieniądze i żetony wymiany są zasobami **niekończącymi się**. Jeśli miałyby ich zabraknąć, wykorzystaj chwilowo coś w ich zastępstwie.
- Jeśli wyczerpie się stos kart celów, wolne pola w puli dostępnych kart celów pozostają puste. Jeśli wyczerpią się karty w puli, nie będzie już możliwości zdobycia nowych kart celów.
- Możesz przeglądać **swój stos** kart odrzuconych w dowolnym momencie. **Nie możesz** jednak przeglądać swojego stosu kart do **dociągania**.
- Usuwając karty z gry w ramach akcji pomocniczej, zmniejszasz liczbę kart w swojej talii. Nie ma ograniczenia liczby kart, które możesz usunąć w ten sposób. Jeśli miałbyś znaleźć się w sytuacji, w której nie będziesz mieć wystarczającej liczby kart, aby uzupełnić karty w ręce, musisz radzić sobie z mniejszą liczbą kart (*co nie jest zalecane*).
- Jeśli musisz położyć dysk na polu miasta podczas dostawy albo na stacji kolejowej podczas rozbudowy, mogą wystąpić szczególne przypadki:
 - ◊ jeśli masz położyć dysk na polu z białymi narożnikami, ale masz dyski tylko na polach z ciemnymi narożnikami, możesz przenieść dysk z pola z ciemnymi narożnikami na pole z białymi.
 - ◊ jeśli nie możesz przenieść dysku ze swojej planszy (*bo już ich nie masz albo cię nie stać na ich usunięcie*), weź swój dysk z dowolnej stacji kolejowej i wykorzystaj go w tym celu.
- Jeśli budynek, w którym znajduje się twój ranczer, jest zastępowany innym, **nie możesz** natychmiast (*w ramach tej akcji*) po takiej zamianie użyć akcji nowego budynku.
- Jeśli usuniesz żeton niebezpieczeństwa albo żeton bandytów, na którym stoi ranczer, pozostaw go na pustym polu. Ranczer przeprowadzi swoją kolejną akcję w zwykły sposób, startując z tego pustego obszaru.

STOPKA REDAKCYJNA

Chcielibyśmy podziękować wszystkim graczom testującym, a w szczególności: Michaela Gantner, Gerharda Heinze, Wolfganga Lehner, Andreasa Pelikan, Stefana Widerin, Matthiasa Nagy, the Molter-family, Fernando Moritz i Patricia Maguire.

Specjalne podziękowania dla twórców „Garth Automa”: Steve Schleppehorst, Wila Gerken i Davida Lavoie za współpracę przy opracowaniu wariantu jednoosobowego.

Podziękowania ślemy również do Duane Wulf i Briana Petro za ich pomoc przy grze.

Autor gry:
Alexander Pfister

Produkcja:
Sophie Gravel

Rozwój:
Martin Bouchard, Moritz Thiele,
Anh Tú Tran, André Bierth

Kierownik artystyczny:
Sophie Gravel

Ilustracje:
Chris Quilliams

Realizacja:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

Projekt graficzny:
Tarek Saoudi
Stéphane Vachon

Model 3D:
Tarek Saoudi

Edycja:
Moritz Thiele

Tłumaczenie:
Karolina Haberka
i Przemysław Korzeniewski

Korekta:
Marta i Monika Syc



facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

© 2021 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart, Niemcy

EGGERTSPIELE jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia wydawcy.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska