

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Америка 19 века: вы заводчик скота и регулярно гоните подросшее стадо по великому западному пути из Техаса в Канзас и далее, по железным дорогам континента. На протяжении всего пути вам необходимо поддерживать отличную форму вашего стада; грамотно выбирать места привалов на разветвленном маршруте; нанимать ковбоев, строителей и инженеров; торговать с индейцами; вести строительство на пути; оборудовать железнодорожные станции и вкладываться в разведение дорогостоящих пород скота. Возможность выбора разных стратегий прохождения игры принесут несомненное удовольствие каждому игроку.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



54 жетона рабочих

18 каждого типа:

• ковбой



• строитель



• инженер



18 жетонов опасностей

6 каждого типа:

• засуха



• наводнение



• камнепад



22 жетона вигвамов

11 каждого типа:

• синие жетоны вигвамов



• зеленые жетоны вигвамов



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

4 планшета игрока

По 1 для каждого игрока



4 жетона количества игроков

По 1 для каждого игрока, двусторонние



Лицо: для 3 игроков



Оборот: для 4 игроков

4 пастуха

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



92 карточки скота

56 карточек скота игрока

По 14 для каждого игрока:

• 5 джерсейских (Jersey)



серые

• 3 голландских опоясанных (Dutch Belt)



зеленые

• 3 черных ангуса (Black Angus)



черные

• 3 гернсийских (Guernsey)



белые



оборот

36 карточек рыночного скота

• 7 голштинских (Holstein)



желтые

• 7 бурых швицких (Brown Swiss)



красные

• 7 айрширских (Ayrshire)



синие

• 9 хайлендских (West Highland)



коричневые

• 6 техасских лонгхорнов (Texas Longhorn)



фиолетовые



оборот

24 карточки целей



лицо



оборот

4 стартовые карточки целей



лицо



оборот

47 жетонов построек

7 жетонов нейтральных построек



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

40 жетонов частных построек

По 10 двухсторонних жетонов для каждого игрока



На каждом жетоне частной постройки указана цифра (от 1 до 10) и буква а или в, в зависимости от его стороны

5 жетонов начальника станции



оборот

55 монет

• 35 с ценностью 1 доллар



• 20 с ценностью 5 долларов



1 жетон рынка труда



1 блокнот для подсчета очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1.

Положите **игровое поле** в центре стола.

2.

Перемешайте **5 жетонов начальника станции** и положите их в случайном порядке лицом вверх по одному на каждую клетку **начальника станции**.



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 раскладывайте жетоны в случайном порядке.



4.

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



5.

Возьмите **54 жетона рабочих**, **22 жетона вигвамов** и **18 жетонов опасностей** и переверните их лицом вниз. Распределите их по стопкам, в зависимости от цифры которая указана на их обороте (1, 2 и 3). Затем перемешайте каждую стопку по отдельности и сложите их отдельными стопками рядом с верхним левым углом игрового поля (рядом с Канзас-Сити (Kansas City)). Эти стопки называются **запас Канзас-Сити (Kansas City)**.

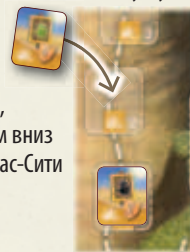


6.

Из запаса Канзас-Сити (Kansas City) открывайте жетоны с цифрой **1** на обороте и расставляйте их один за другим на игровом поле.

- Если это **жетон вигвама** (зеленый или синий), положите его на **секцию торговли с индейцами**, на пустую клетку с наименьшим денежным значением над ней (начиная с -3).

Если это **жетон опасности**, положите его на соответствующую **секцию опасности** (наводнение, засуха или камнепад), на пустую клетку с наименьшим номером (от 1 до 4). Если не осталось свободных пустых клеток, переверните жетон лицом вниз и верните его в запас Канзас-Сити (Kansas City).



Продолжайте открывать жетоны с цифрой **1** на их обороте, пока не разместите в общей сложности **7 жетонов** на игровом поле.

7.

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

Пример для 3 игроков:

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 будет выложено от 3 до 7 жетонов рабочих.



8.

Теперь заполните **6 клеток прогноза** в Канзас-Сити (Kansas City) из запаса Канзас-Сити (Kansas City):

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

- Для **2 игроков**: возьмите 7 карточек.
- Для **3 игроков**: возьмите 10 карточек.
- Для **4 игроков**: 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).

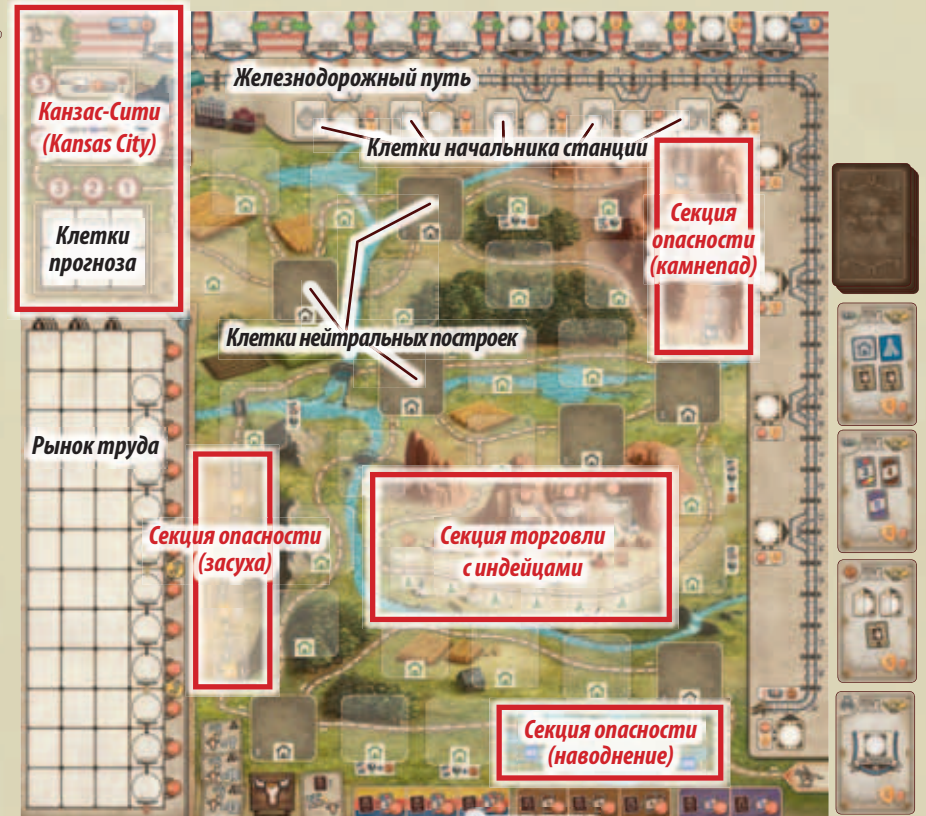


10.

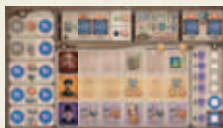
Перемешайте **24 карточки целей** и положите стопкой лицом вниз справа от игрового поля. Затем откройте 4 карточки из этой стопки и положите их лицом вверх колонкой ниже стопки карточки целей. Эти открытые карточки называются **основные цели игры**.

11.

Положите **монеты** так, чтобы игроки могли их достать. Это будет **банк игры**.

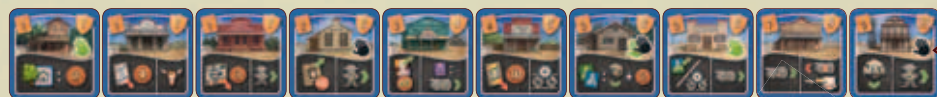


12.



Каждый игрок выбирает цвет. Он получает **планшет игрока** этого цвета (отличаются 14 клетками с кругами соответствующего цвета) и кладет перед собой.

Если играет 3 или 4 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 **секцию А**.



Ваша колода карточек



Место для ваших сброшенных карточек

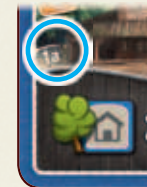
Зона персональных целей



13.

Затем каждый игрок получает **10 жетонов частных построек** своего цвета. Жетоны построек двусторонние, все они пронумерованы (от 1 до 10) 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 под своим игровым планшетом. После этого все остальные игроки раскладывают в том же порядке и той же стороной 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 кругами (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** – устанавливает ее на верхнюю клетку своего планшета на поле сертификатов (рядом со значением 0).
-  **1 пастух** – ставит его рядом со своим планшетом игрока.



15.

Затем каждый игрок получает **14 карточек скота игрока**, отмеченных его цветом. Эти 14 карточек составляют его **колоду стада**. Игрок перемешивает свою колоду стада и кладет ее стопкой вниз слева от своего планшета игрока.



Затем игрок берет **в руку** верхние **4 карточки** из своей колоды стада.

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**. Этот игрок получает 6 долларов **стартового капитала** из банка и кладет их перед собой. Следующий игрок по часовой стрелке получает 7 долларов, третий игрок (если присутствует) получает 8 долларов и четвертый игрок (если присутствует) получает 9 долларов **стартового капитала**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход передвигайте своего пастуха по извилистому и ветвящемуся пути из нижнего правого угла игрового поля в верхний левый (Канзас-Сити (Kansas City)). 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 (Kansas City), 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. Также вы получите победные очки за символы  на различных принадлежащих вам игровых компонентах, включая планшет игрока. Игрок набравший больше всех победных очков, побеждает.

Что такое колода стада?

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

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 колода стада состоит из следующих частей:

- Ваша закрытая колода карточек, лежащая лицом вниз слева от планшета игрока.
- Ваши карточки на руке, которые вы берете из вашей закрытой колоды, зависящие от лимита карточек на руке. На начало игры лимит карточек на руке – 4 шт.
- Ваша открытая стопка сброшенных карточек, которые вы сбросили или только что приобрели во время игры.

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

Какое назначение у карточек скота?

При посещении Канзас-Сити (Kansas City), 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 8 и 9). Некоторые постройки на великом пути дают возможность применить особые действия, которые будут полезны при сбросе с руки карточек скота.

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: напоминание о 3 этапах хода расположено на верху планшета игрока.

Этап А) Передвиньте вашего пастуха к следующей локации по пути

Что считается локацией?

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

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).
- Вы должны передвинуть вашего пастуха **как минимум на 1 шаг**. Вы не можете передвинуть на большее число шагов, чем позволяет вам ваш **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).
- 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 (если вы сами так решили, либо потому, что был исчерпан лимит шагов), является локацией, которую вы будете использовать в этапе В.
- Вы не можете пройти дальше локации Канзас-Сити (Kansas City). То есть, как только вы достигаете Канзас-Сити (Kansas City), ваше передвижение заканчивается.
- Пастухи разных игроков никак не взаимодействуют друг с другом. Несколько пастухов могут находиться в одной локации беспрепятственно.

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.



у **СИНЕГО ИГРОКА**
лимит шагов
равен 3,

а у **КРАСНОГО ИГРОКА**
равен 5.



(как убирать с клеток своего планшета игрока диски, будет объяснено ниже)

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



Если это жетон опасности или вивама, вы должны оплатить проход **в банк игры**.

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



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 зеленых и черных рук. Все остальные стоимости и требования в игре должны оплачиваться/выполняться полностью.

Важно! В свой самый первый ход, игрок ставит своего пастуха на **любой** жетон нейтральной постройки, а затем сразу переходит к этапу В своего хода. Несколько игроков могут начинать на одном и тоже жетоне постройки.



Пример: В игре на 4 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 мешает 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.

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:

a) Жетон нейтральной постройки или жетон частной постройки вашего цвета

b) Жетон частной постройки другого игрока, жетон опасности или вигвама

c) Канзас-Сити (Kansas City)

a) 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 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).

- Вы можете выполнить 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. Вы должны выбрать одно из действий, и выполнить только его.
- К некоторым клеткам пути присоединены дополнительные действия. 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.



2 действия локации



1 действие локации



3 действия локации



дополнительное действие

Все частные действия локаций подробно объяснены на страницах 11-14.

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 13.



Пример: Маша

остановила перемещение своего пастуха на клетке с жетоном частной постройки ее цвета. Теперь она может выполнить *каждое действие этой локации* по одному разу (в любой последовательности):

- 1 Она может сбросить карточку «Гернсийской» (Guernsey) коровы 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 фишку сертификатов на 1 на поле сертификатов.

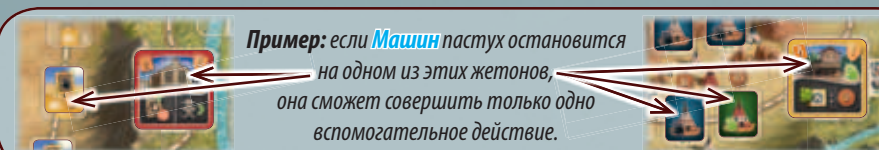
Если она не может или не хочет выполнить одно или несколько из этих действий, она пропускает их. Но только, если она пропустит все действия, она сможет выполнить одно вспомогательное действие.



b) На жетоне частной постройки, принадлежащей другому игроку, на жетоне опасности или вигвама, вы можете только:

сделать **одно одиночное вспомогательное действие** (смотрите выше).

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



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

c) Когда вы достигаете Канзас-Сити (Kansas City), вы **должны** выполнить все 5 необходимых *действий Канзас-Сити (Kansas City)*.

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

5 действий Канзас-Сити (Kansas City):

1 Прогноз 1:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов под клеткой 1 и переместите ее на соответствующую этому жетону клетку.



2 Прогноз 2:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов под клеткой 2 и переместите ее на соответствующую этому жетону клетку.



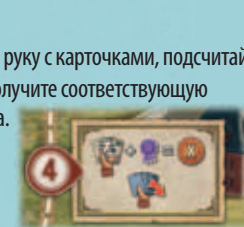
3 Прогноз 3:

Выберите 1 из 2 открытых жетонов под клеткой 3 и переместите ее на соответствующую этому жетону клетку.



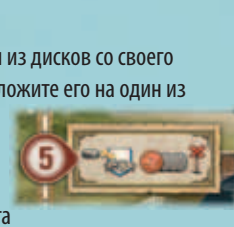
4 Доход:

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.



Каждый из 3 жетонов, выбранных вами на клетках действий **1**, **2** и **3** должны быть тут же отправлены на соответствующие им секции.

Если это **жетон вигвама** (зеленый или синий), положите его на *секцию торговли с индейцами*, на **пустую** клетку с наименьшим денежным значением над ней. Если таких клеток не осталось, уберите этот жетон вигвама из игры, отправив его в коробку.



Если это **жетон опасности**, положите его на соответствующую *секцию опасности* (наводнение, засуха или камнепад), на пустую клетку с наименьшим номером (от 1 до 4). Если таких клеток не осталось, уберите этот жетон опасности из игры, отправив его в коробку.



Если это жетон рабочего, положите его на клетку *рынка труда*, соблюдая следующие 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 игроков, также учитывайте следующее:
При 3 игроках, каждый ряд будет состоять только из 3 клеток (ряд начинается с клетки под значком 3 игроков) и левая колонка будет оставаться пустой всю игру.
При 2 игроках, каждый ряд будет состоять только из 2 клеток (ряд начинается с клетки под значком 2 игроков) и две левые колонки будут оставаться пустыми всю игру.

Пример для 3 игроков



- 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.

Обычно, при передвижении жетона рынка труда на следующий ряд ничего не происходит. Но, при перемещении жетона рынка труда через **цветную** стрелочку, активируется специальное событие.



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 игроках: заполните рынок скота до 7 карточек.

При 3 игроках: заполните рынок скота до 10 карточек.

При 4 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 смещается с нижнего ряда по **красной стрелочке**, начинается конец игры (подробнее смотрите на странице 15).

4 Доход:



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

Пока не обращайте внимания на победные очки на ваших карточках скота и любые карточки целей.



Затем, вы можете повысить общую племенную ценность, добавляя к ним 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 некоторых жетонах начальника станции на верхней его половине и при получении складываются перед вами. Каждый такой жетон увеличивает общую племенную ценность на 1 до конца игры (как получить жетоны начальника станции смотрите «улучшение станций» на странице 12).



Пример:

у **Машу** 4 карточки на руке

Из-за того, что у нее 2 «голландских опоясанных» (Dutch Belt) карточки, у нее всего 3 разных породы скота:

- «голландская опоясанная» (Dutch Belt) (ценность: 2)
- «бурая швицкая» (Brown Swis) (ценность: 3)
- «гольштинская» (Holstein) (ценность: 3)

Общая племенная ценность ее скота составляет 8.



Продолжение примера:

Жетон сертификатов **Машу** показывает, что у нее есть 3 временных сертификата. Она решает использовать 2 временных сертификата, сдвигая жетон сертификатов 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 **Маша** доставила скот с общей племенной ценностью на 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:



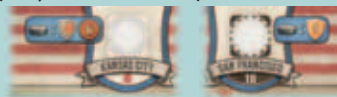
Скот, за который вы только что получили прибыль, должен быть доставлен до города назначения по железной дороге. На каждом знаке города указано значение города, которое соответствует общей племенной ценности скота. Чем выше племенная ценность, тем дальше по железной дороге вы сможете доставить этот скот.

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 (Kansas City)
- конечный город Сан-Франциско (San Francisco)

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.

Диски с клеток с **белыми уголками**, могут быть поставлены на **любую** клетку города.

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 справа.

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.

Внимание: действия с зелеными стрелками не будут активированы, до тех пор, пока на **обоих 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.



Если вы кладете диск на город Канзас-Сити (Kansas City), вы немедленно получаете 6 долларов из банка. А в конце игры теряете 6 победных очков за этот диск.

Действие доставки будет активировано, 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: получить карточку цели» на странице 12). Если установка вашего диска активирует это действие для обоих 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**.

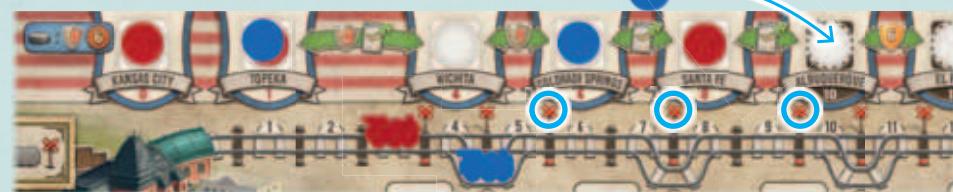
Если ваш паровоз еще не пересек город, на который вы только что поставили диск, вы должны заплатить: **1 доллар за каждый красный крест**, находящийся на пути между вашим паровозом и этим городом.

Примечание: так как вы получаете деньги за скот до этого, вы можете оплатить любую доставку (о передвижении паровоза рассказано на странице 12).

Продолжение примера:

С общей племенной ценностью скота 10, *Мама* может доставить его в Альбукерке (Albuquerque). Если она решит сделать это, она снимет один из дисков со своего планшета игрока и поставит его на клетку города Альбукерке (Albuquerque). 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 Альбукерке (Albuquerque) находятся 3 красных креста.

Вместо Альбукерке (Albuquerque), она может выбрать Санта-Фе (Santa Fe), Уичито (Wichita) или Канзас-Сити (Kansas City) для доставки (не Колорадо-Спрингс (Colorado Springs) или Топика (Topeka), 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 Уичито (Wichita) и Канзас-Сити (Kansas City) оплачивать не надо, стоимость доставки до Санта-Фе (Santa Fe) 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.



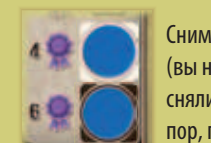
2) Заполните 3 пустые клетки прогноза из запаса Канзас-Сити (Kansas City). Убедитесь, что вы заполняете клетки прогноза жетонами с соответствующими цифрами на обороте.



Снимая диски с клеток вспомогательных действий, вы увеличиваете количество своих возможностей при выполнении **вспомогательных действий** (смотрите страницу 13).



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.

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



Этап С) Добор карточек на руку до лимита

Каждый игрок начинает игру с *лимитом карточек* на руке 4 и может 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).

Примечание: если вы только что прошли через Канзас-Сити (Kansas City), вам, естественно, надо полностью обновить карточки на руке.

После этого этапа хода игрока начинается ход следующего игрока в том же порядке.



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 их обе. Несмотря на то, что Машина стопка карточек пуста, она еще не имеет права формировать новую стопку карточек из карточек сброса. Она сможет это сделать в тот момент, когда должна будет взять следующую карточку.

ДЕЙСТВИЯ

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

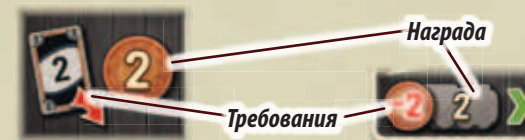
Всем действиям в игре соответствуют определенные значки. Одинаковые значки означают одинаковые действия вне зависимости от того, какая ситуация привела к этому действию.

Мы начнем с нескольких общих замечаний и объяснений. Сразу после этого перейдем к действиям локаций жетонов нейтральных построек. После чего перейдем действиям локаций жетонов частных построек и карточкам целей.

Общие примечания

Всего несколько действий содержат специфичные *требования* и специфичные *награды*. Только если вы выполнили требования, вы 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).

Важно: вы можете отказаться полностью или частично от награды, даже, если вы выполнили требования. Но, если вы получаете награду долларами, вы **должны** получить полное количество.



Самое частое требование — сброс карточки. Если действие выглядит как одна 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*.



Вот несколько примеров сброса карточек:

Требования:	Награда:
Сбросьте 1 черную карточку скота с руки «Черный Ангус» (Black Angus).	Получите 2 доллара.
Сбросьте 2 карточки скота одинакового типа .	Получите 4 доллара.
Сбросьте 1 карточку скота любого типа .	Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед на шкале сертификатов.
Сбросьте 1 серую карточку скота «Джерсейская» (Jersey).	Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед на шкале сертификатов и получите 2 доллара.
Сбросьте 1 серую карточку скота «Джерсейская» (Jersey).	Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку 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 **ПОЛУЧИТЬ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО ДОЛЛАРОВ**, это всегда означает, что вы должны взять именно столько долларов **из банка**.
- Когда сказано **ЗАПЛАТИТЬ 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** (смотрите страницу 12 для пояснений).



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



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



Действия локаций нейтральных построек



Сбросьте 1 карточку скота «Гернсийская» (Guernsey) и получите 2 доллара

Совершите действие «Наем одного рабочего».

Совершите действие «Наем одного рабочего» еще раз.

Действие: 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 на свой планшет игрока.

Помните следующие правила:

- Вы **не можете** нанимать рабочих из того **ряда** рынка труда, где лежит **жетон рынка труда**. Найм этих рабочих недоступен до тех пор, пока жетон рынка труда не спустится ниже.
- **Стоимость найма** всех остальных рабочих указана справа от ряда этого рабочего на рынке труда. Но эта стоимость модифицируется 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 *секцию 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 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 того как вы дочитаете правила*).

- 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

Пример: Во время этапа В, *Маши* использовала жетон нейтральной постройки «А».

1 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 найм 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 «джерсейская» (Jersey), чтобы получить 2 доллара.

2 Вторым действием найма рабочих, 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 игры. 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 «Гернсийская» (Guernsey) на руке, поэтому она вынуждена пропустить действие по сбросу карточки.



Сбросить 1 карточку скота «Голландская Опоясанная» (Dutch Belt) и получить 2 доллара.

Положить один ваш жетон частной постройки на клетку постройки на игровом поле.



Действие: Положить один ваш жетон частной постройки на клетку постройки на игровом поле.

Когда вы выполняете это действие, выберите один жетон частной постройки и сделайте одно из двух:

- Положите его на **пустую** клетку постройки на пути ИЛИ
- Используйте его для **замены** уже установленного **вашего** жетона 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: а) у вас достаточно строителей для этой постройки И б) вы можете оплатить стоимость этой постройки

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

За **каждого** рабочего, который необходим для этой постройки, вы должны заплатить **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**. Для этого вам необходимо иметь только то количество строителей, сколько составляет **разница** между строителями на этих жетонах частных построек, оплачивая при этом также только разницу строителей на жетонах. Затем положите жетон новой постройки вместо старой, а старую постройку **уберите** в коробку до самого **конца** игры.

клетки построек



Пример:

Чтобы поставить этот жетон постройки на пустую клетку постройки, у *Маши* 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 жетон, 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 самый очевидный способ поставить ваш жетон частной постройки на игровом поле. Другой способ сделать это – мгновенное действие в ряду строителей на вашем планшете игрока. Этот вариант имеет одно преимущество, так как вам необходимо платить всего 1 доллар за каждого необходимого строителя, вместо 2.





Либо подвиньте фишку сертификата вперед на 1 клетку, либо возьмите карточку цели игры.

Подвиньте ваш паровоз на столько клеток вперед, сколько у вас есть инженеров.

Действие: получите 1 карточку цели игры



Когда вы выполняете это действие, вы можете либо взять **1 карточку цели** из **открытых карточек целей игры** справа от игрового поля, либо берете 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, дополните ряд этих карточек верхней карточкой из стопки карточек целей, положив ее лицом вверх (о назначении карточек целей смотрите на странице 15).

Действие: 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**.

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 объезда**, 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 она не заблокирована другим паровозом).
- Вы всегда можете переместиться на меньшее количество клеток вперед. Но, 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.

Улучшение железнодорожной станции

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

Внимание: вы можете улучшить станцию только в том случае, если вы ее не улучшали до этого (это легко узнать по наличию вашего диска на этой станции). 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. Диск с клетки с **черными уголками** может быть установлен только на станции с **черными уголками** (подробнее смотрите на странице 9).

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.



Стоимость улучшения



- 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** 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 страницу 8.



На **нижней части** жетона изображены уникальные способы получения дополнительных победных очков в конце игры (подробнее смотрите на странице 16).

Мгновенные действия на жетонах начальника станции:

Выполните действие «Уберите опасность» бесплатно (подробнее смотрите на следующей странице) ИЛИ действие «Торговля с индейцами» (смотрите ниже).

Получите 2 доллара



Последняя клетка на железной дороге (клетка 39) особенная. Если ваш паровоз достиг этой клетки, его передвижение на ней 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).



Выполните действие «Торговля с индейцами» ИЛИ заплатите 2 доллара для того, чтобы передвинуть ваш паровоз до 2 клеток вперед.

Выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.



Действие: Торговля с индейцами

Когда вы выполняете это действие, снимите один жетон вигвама по вашему выбору из секции торговли с индейцами и положите его в открытую перед вами. В зависимости от указанных денег рядом с этим жетоном, вы сразу же получаете или платите столько денег в банк.

- Если секция торговли с индейцами пуста, вы не можете получить жетон вигвама.

К примеру, если вы возьмете этот жетон, вы должны будете заплатить 2 доллара.

Если вы возьмете этот жетон вы получите 6 долларов.



Действие: Выполнить одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие

На вашем планшете игрока изображено 5 разных вспомогательных действий. Каждое действие имеет две клетки для дисков рядом с ним. Пока обе клетки действия 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.



Когда вы используете этот значок действия, выберите одно из ваших 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 действия для выполнения вспомогательных действий (вместо действия локации), вы не можете выполнить его дважды (даже если оба диска сняты со вспомогательного действия).

Одиночное вспомогательное действие

Двойное вспомогательное действие

Получите 1 доллар.		Получите 2 доллара.
Возьмите 1 карточку из вашей стопки карточек. Затем сбросьте 1 карточку.		Возьмите 2 карточки из вашей стопки карточек. Затем сбросьте 2 карточки.
Заплатите 1 доллар и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед.		Заплатите 2 доллара и передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата на две клетки вперед.
Заплатите 1 доллар и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку вперед.		Заплатите 2 доллара и передвиньте ваш паровоз на 2 клетки вперед.
Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад. Затем удалите 1 карточку с вашей руки из игры полностью (то есть и из вашей колоды тоже), положив ее обратно в коробку.		Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад. Затем удалите две карточки с вашей руки из игры полностью (то есть и из вашей колоды тоже), положив их обратно в коробку.

Когда вам необходимо передвинуть паровоз назад, это происходит так же, как и передвижение вперед: если клетка занята другим паровозом, вы игнорируете эту клетку (и передвигаетесь дальше). Вы можете передвинуться назад и на клетку объезда, если вы там остановитесь, то можете улучшить станцию как обычно.

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



Сбросьте 1 карточку скота «Черного Ангуса» (Black Angus) и получите 2 доллара.

Выполните действие «Купить скот на рынке скота»



Действие: 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. Какое количество и какого типа карточек скота 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 «Хайлендскую» (West Highland) карточку скота 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 «Техасского Лонгхорна» (Texas Longhorn) 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**.

• Любой ковбой, который не был использован для покупки скота, может быть использован для пополнения рынка скота. Для этого возьмите 2 верхние карточки из стопки рынка скота и положите их лицом вверх на рынок скота.



• Этот вариант означает – если вы используете 3 ковбоев и заплатите 5 долларов, вы получите 2 карточки скота с племенной ценностью 3 у каждой.

• Этот вариант означает – если вы используете 5 ковбоев и заплатите 8 долларов, вы получите 2 «Хайлендских» (West Highland) карточки скота.

• Вы можете покупать только те карточки скота, которые находятся на рынке скота.

• Вы всегда можете купить меньше карточек скота, чем положено.

• Купленная карточка скота отправляется лицом вверх в **вашу стопку сброса**.

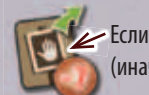


Сбросьте 2 карточки скота одинакового типа и получите 4 доллара.

Выполните действие «убрать опасность»

Действие: Уберите жетон опасности

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



Если на значке указана стоимость, вы 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 секции опасности на игровом поле пусты, вы не можете выполнить это действие.


Передвиньте свой паровоз на столько клеток вперед, сколько у вас есть инженеров.



Выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.

Действия локаций ваших жетонов частных построек

Получить 2 доллара за **каждую** вашу частную постройку которая находится в лесу.



Жетон постройки находится в лесу, если хотя бы одна сторона этого жетона касается до любого леса на игровом поле (если жетон частной постройки «1а» сам находится в лесу, он также учитывается при подсчете).

К примеру, эти 3 жетона построек находятся в лесу. А этот нет.

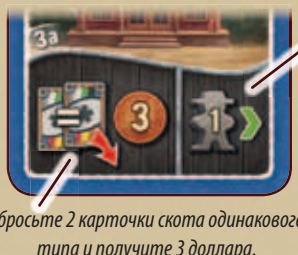


Сбросьте 1 карточку скота «Гернсийской» (Guernsey) и получите 4 доллара



Выполните действие «Купить скот на рынке скота».

Передвиньте вашего пастуха на 1 шаг вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.




Сбросьте 2 карточки скота одинакового типа и получите 3 доллара.

Передвиньте вашего пастуха до 2 шагов вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.



Выполните действие «убрать жетон опасности».

Передвиньте ваш паровоз на столько клеток вперед, сколько у вас есть инженеров.




Выполните действие «Наем одного рабочего» (стоимость найма уменьшена на 1).

Выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.




Сбросьте карточку скота «Голштинская» (Holstein) и получите 10 долларов.

Действие: Передвиньте вашего пастуха вперед по пути
Это действие позволяет передвинуть вашего пастуха вперед по пути. Если вы это делаете, то вы должны передвинуть вашего пастуха как минимум на 1 шаг, и вы не можете передвинуть его на большее количество шагов чем изображено на значке этого действия. На локации, где вы остановились, вы должны выполнить еще раз 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.



За каждую пару 1 зеленого и 1 синего жетона вигвама которые у вас есть, передвиньте вашу фишку сертификатов до 2 клеток вперед И получите 2 доллара (при этом вы не теряете ваши жетоны вигвамов).




Выполните действие «Торговля с индейцами» ИЛИ выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.



Передвиньте ваш паровоз до двух клеток вперед.

Сделайте внеочередную доставку: Во-первых, передвиньте ваш паровоз на 1 или более клеток назад. Затем выберите город со значением, которое равно или меньше количества шагов, на которое вы переместили ваш паровоз назад (занятые клетки и клетки объезда в расчет в этом случае не берутся). Вы не можете выбрать город, в котором уже есть ваш диск (за исключением Канзас-Сити (Kansas City) или Сан-Франциско (San Francisco)). После этого, следуя стандартным правилам, положите один свой диск игрока с вашего планшета на выбранный город. Если это активирует действие доставки, выполните его как обычно. Вам не надо оплачивать стоимость доставки. Если ваш паровоз остановился на клетке объезда, вы можете улучшить эту станцию по стандартным правилам. После этого действие на этой локации считается законченным.



Передвиньте ваш паровоз на 3 клетки вперед.

Передвиньте вашу фишку сертификатов максимально далеко (то есть пока фишка не упрется в ваш лимит временных сертификатов).



Передвиньте вашего пастуха до 5 шагов вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.

Сбросьте 1 карточку цели и передвиньте фишку сертификатов до 2 клеток вперед.



Передвиньте ваш паровоз назад на 1 клетку и получите 3 доллара.

Сбросьте 1 карточку скота «Джерсейская» (Jersey) и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку вперед.



Сбросьте 1 карточку скота «Голландская опоясанная» (Dutch Belt) и получите 3 доллара.

Выполните одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие.




Передвиньте вашего пастуха на 1 шаг вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.

Возьмите столько карточек скота из вашей стопки скота, сколько у вас есть ковбоев. Затем сбросьте столько же карточек сколько взяли.




Передвиньте вашего пастуха до 3 шагов вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.

Получите столько долларов, сколько у вас есть инженеров.



Сбросьте 1 карточку скота «Черный Ангус» (Black Angus) и передвиньте фишку сертификатов до 2 клеток вперед.


Сбросьте 1 карточку скота любого типа, получите 3 доллара И возьмите 1 карточку цели из открытых карточек целей игры. Положите эту карточку цели в **вашу руку**.




Передвиньте ваш паровоз на столько или меньше клеток вперед, сколько у вас есть построек в лесу.



Скопируйте действие локации **одной** из соседних построек. Неважно, нейтральная ли это постройка, ваша или другого игрока. Соседняя в этом случае означает, что между этими локациями нет ни других локаций ни пустых клеток.



Согласно основным правилам, улучшите железнодорожную станцию где угодно на железнодорожном пути находящуюся **позади** вашего паровоза.



Получите 4 доллара. Передвиньте ваш паровоз до 4 клеток вперед.



Передвиньте вашего пастуха до 4 шагов вперед по пути. На достигнутой локации выполните Этап В снова.

Карточки целей игры



Во время игры вы можете получить карточки целей с помощью различных действий. Обычно эти карточки при получении кладутся в вашу стопку сброса и поэтому окажутся у вас на руке несколько позже.

Во время вашего хода, если в вашу руку попали одна или более карточек целей, вы можете сыграть их:

- перед выполнением Этапа А или
- **перед или после** выполнения любого действия в Этапе В.

Это означает, что вы не можете сыграть эту карточку 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 выполните мгновенное действие, указанное в верхнем левом углу карточки или 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. 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 (Kansas City) с помощью этого мгновенного действия.



Возьмите до 3 карточек из вашей стопки карточек. Затем сбросьте 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



Задача

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 не все задачи, изображенные на карточке цели выполнены, 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 зеленый жетон вигвама перед собой.



• Иметь 1 синий жетон вигвама перед собой.



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



• Иметь 1 ваш диск на железнодорожной станции



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



• Иметь 1 карточку скота «Хайлендская» (West Highland) в вашей колоде.



• Иметь 1 карточку скота «Техаский Лонгхорн» (Texas Longhorn).




• Иметь 1 ваш диск на клетке города Сан-Франциско (San Francisco).

Пример: Для того чтобы выполнить все задачи этих карточек целей, **Маше** надо иметь следующее:

- как минимум 3 жетона ее частных построек на игровом поле,
- как минимум 3 жетона опасностей перед ней,
- как минимум 1 жетон синего вигвама перед ней и
- как минимум 2 диска на клетке города Сан-Франциско (San Francisco).



При выполнении всех этих задач, она получит 18 победных очков. Если, к примеру, ей не хватает всего одного диска на клетке города в Сан-Франциско (San Francisco), 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 или все из них в вашей колоде стандартными способами (к примеру, сбрасывая их с помощью этого значка действия ). В конце игры вы сами решите, стоит ли подсчитывать победные очки для карточек цели, оставшихся в вашей колоде. Для карточек целей помещенных в вашу зону персональных целей, у вас нет такого выбора. Они будут подсчитаны.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры начинается тогда, когда фишка рабочего кладется на последнюю **клетку жетона рынка труда** при выполнении 2 или 3 действия в **Канзас-Сити (Kansas City)**. Как только это произошло, жетон рынка труда смещается вниз по **красной стрелке** из рынка труда, активный игрок, забирает его себе. Если это произошло во 2 действие в Канзас-Сити (Kansas City), игрок переходит к 3 действию в Канзас-Сити (Kansas City), 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 (Kansas City), он пропускает и это действие. После чего игрок выполняет 4 и 5 действие в Канзас-Сити (Kansas City) 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, достигнувшие Канзас-Сити (Kansas City) во время своего последнего хода, также выполняют все 5 действий в Канзас-Сити (Kansas City), но они не могут выбирать жетоны рабочих с клеток прогноза, когда выполняют 2 и 3 действия в Канзас-Сити (Kansas City) (пропуская эти действия, если остались только жетоны рабочих). В конце своего хода, они должны дополнять пустые клетки прогноза.

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



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ


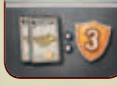

Возьмите блокнот для подсчета победных очков.

В каждом из 11 его пунктов, впишите количество победных очков для каждого игрока:

- 1  Игрок получает 1 победное очко за каждые неизрасходованные 5 долларов
- 2  Игрок получает сумму победных очков, указанных на его жетонах частных построек, установленных на игровом поле. 
- 3  Игрок получает сумму победных очков, которые он разблокировал с помощью своих дисков игрока на городах. Отрицательные победные очки вычитаются из полученной суммы (возможно и отрицательное конечное значение). *Подробнее смотрите на странице 9.* 
Пример: Маша разблокировала 6 победных очков за Сакраменто и 4 победных очка между Сакраменто (Sacramento) и Сан-Диего (San Diego). Так как у нее нет диска на клетке города Эль-Пасо (El Paso), она не разблокировала еще 8 победных очков и не получит их.
- 4  Игрок получает сумму победных очков, изображенных рядом с каждой железнодорожной станцией, на которой лежит его диск. 
- 5  Игрок получает сумму победных очков, изображенных на жетонах опасности, лежащих перед ним. 
- 6  В своей колоде (стопке карточек скота, карточках скота на руке и стопке сброса), игрок выбирает все карточки скота с победными очками и получает сумму этих победных очков. 
- 7  Игрок должен найти все карточки целей в своей колоде. Игрок выбирает, хочет ли он убрать каждую такую карточку из игры или положит ее в зону персональных целей (без использования мгновенных действий). После этого он проверяет все карточки целей в его зоне персональных действий по отдельности, чтобы узнать: где полностью выполнены их задачи. За те карточки целей, задачи которых выполнены полностью, он суммирует победные очки, изображенные на них. За те карточки целей, задачи которых выполнены не полностью, он вычитает, указанное на карточках отрицательное количество победных очков. Результат победных очков также может быть отрицательным. *Подробнее смотрите на странице 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 любого 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.

Индивидуальные задачи жетонов начальника станции

-  Получите 1 победное очко за каждого рабочего 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 задачи вы выполнили указанные на них или нет).
-  Получите 3 победных очка за каждые 2 жетона опасностей лежащих перед вами (любого типа).
-  Получите 3 победных очка за каждую пару состоящих из 1 зеленого жетона вигвама и 1 синего жетона вигвама лежащих перед вами.
-  Получите 3 победных очка за каждые 2 имеющихся сертификата, (без разницы временных или постоянных).

Тот, кто набрал больше победных очков, побеждает в игре. В случае одинакового количества победных очков, объявляется ничья.

Примечания для особых случаев:

- Деньги в игре бесконечные. Если в банке не осталось денег, используйте в качестве замены что-нибудь другое.
- Если стопка карточек целей опустела, то пустые места 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.
- В связи с тем, что вы можете убирать карточки из вашей колоды полностью, при помощи вспомогательных действий, вы можете заметно уменьшить вашу колоду. Только игрок решает, сколько карточек он оставит в колоде карточек скота. Если игрок оставит слишком мало карточек для восполнения лимита руки, ему придется играть с недостаточным количеством карточек на руке (не рекомендуется).
- В случае, когда вы должны положить диск на клетку города во время доставки или во время улучшения станции, могут возникнуть некоторые особые случаи:
- Если вы должны положить диск на клетку с белыми уголками, а у вас остались только диски с темными уголками, вы можете положить диск с клетки с темными уголками.
- Если вы должны поставить диск куда-либо, но не можете этого сделать (так как у вас их не осталось на планшете игрока или вы не можете оплатить его), переставьте один ваш диск с любой железнодорожной станции.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Автор: Александр Пфистер

Иллюстрации и графика: Андреас Реш

Разработка и правила игры: Виктор Кобилке

Редактура правил: Нил Кроули

© 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

www.eggertspiele.de

© Zvezda. All rights reserved.



8714

Хотим поблагодарить всех тестеров, в особенности Михаеля Гантнера, Герхарда Хайнца, Вольфганга Лехнера, Андреса Пеликана, Стефана Видерина, Матиаса Наги и семью Мольтер.