

DODATEK DO INSTRUKCJI

W tym zeszycie znajdziesz szczegółowe opisy 7 budynków neutralnych oraz 12 budynków prywatnych (*obie strony: a i b*) wraz z wyjaśnieniem akcji, które oferują.

Na ostatniej stronie zamieszczony jest krótki opis akcji dodatkowych oraz akcji znajdujących się na kartach celów.

BUDYNKI NEUTRALNE



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Galloway” i weź 2 dolary z banku.
2. Wykonaj akcję „Zatrudnij pomocnika”, opłacając odpowiedni koszt zatrudnienia.
3. Ponownie wykonaj akcję „Zatrudnij pomocnika”. Tym razem koszt zatrudnienia jest większy o 2 dolary. *Patrz str. 13 w instrukcji.*



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Santa Gertrudis” i weź 2 dolary z banku.
2. Zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku, płacąc 2 razy tyle dolarów, ilu inżynierów jest do tego wymaganych. *Patrz str. 16 w instrukcji.*



1. Alternatywnie: przesunź znacznik certyfikatu o jedno pole w przód ALBO weź jedną kartę celu. *Patrz str. 12 i 15 w instrukcji.*
2. Przesunź swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól w przód, ilu zatrudniasz inżynierów. *Patrz str. 14 w instrukcji.*



1. Alternatywnie: przeprowadź akcję „Schwytaj bandytę”, odbierając należną nagrodę ALBO zapłać 2 dolary do banku i przesunź swoją lokomotywę o nie więcej niż 2 pola w przód. *Patrz str. 14 i 17 w instrukcji.*
2. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą. *Patrz str. 16 w instrukcji.*



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Pineywoods” i weź 2 dolary z banku.
2. Wykonaj akcję „Kup krowę na targu bydła”. *Patrz str. 13 w instrukcji.*



1. Odrzuć 2 karty krow **tego samego rodzaju** i weź 4 dolary z banku.
2. Wykonaj akcję „Usuń niebezpieczeństwo”, płacąc za nią 7 dolarów. *Patrz str. 17 w instrukcji.*



1. Przesunź swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól w przód, ilu zatrudniasz inżynierów. *Patrz str. 14 w instrukcji.*
2. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą. *Patrz str. 16 w instrukcji.*

BUDYNKI PRYWATNE „A”



Weź 2 razy tyle dolarów z banku, ile **twoich** budynków prywatnych znajduje się w **lesie**.

Budynek uznawany jest za *znajdujący się w lesie*, jeśli leży na działce budowlanej oznaczonej symbolem drzewa (patrz ilustracja z prawej strony).

Jeśli budynek „1a” znajduje się w lesie, również go policz!



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Galloway” i weź 4 dolary z banku.
2. Wykonaj akcję „Kup krowę na targu bydła”. Patrz str. 13 w instrukcji.



1. Odrzuć 2 karty krow **tego samego rodzaju** i weź 3 dolary z banku.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o 1 krok w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Wykonaj akcję „Usuń niebezpieczeństwo”, płacąc za nią 5 dolarów.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, nie więcej niż o 2 kroki w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Odrzuć jedną kartę krowy w **wartości hodowlanej równej 3** i weź 7 dolarów z banku.
2. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.



1. Wykonaj akcję „Zatrudnij pomocnika”, płacąc za niego o 1 dolara mniej. Patrz str. 13 w instrukcji.
2. Przesuń swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól w przód, ilu zatrudniasz inżynierów.



- Przesuń swój wskaźnik certyfikatów w przód o nie więcej niż dwa razy tyle, ile posiadasz **par** żetonów bandytów (1 pomarańczowy i 1 zielony). Nie tracisz przy tym żetonów bandytów.

Dodatkowo, weź 2 dolary z banku.



1. Alternatywnie: przeprowadź akcję „Schwytaj bandytę”, odbierając należną nagrodę ALBO wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.
2. Przesuń swoją lokomotywę do 2 pól w przód.



1. Przesuń swoją lokomotywę do 3 pól w przód.
2. Wykonaj nietypową dostawę: najpierw, przesuń swoją lokomotywę o jedno lub więcej pól wstecz. Teraz wybierz miasto o wartości **równej albo mniejszej** od liczby pól, o które cofnąłeś swoją lokomotywę (pola zajęte i bocznicę **nie liczą się** przy obliczaniu tej wartości). Nie możesz wybrać miasta, w którym masz już dysk (poza Kansas City i Nowym Jorkiem). Następnie, zgodnie z ogólnymi zasadami, weź jeden dysk ze swojej planszy i połóż go na polu wybranego miasta. Jeśli ta akcja uruchomi premię za dostawę, zrealizuj ją w zwykły sposób. Nie ponosisz jednak żadnych kosztów transportu. Jeśli twoja lokomotywa zakończy swój ruch na bocznicę, możesz rozbudować stację kolejową, zgodnie z ogólnymi zasadami (patrz str. 14 w instrukcji). Na tym kończy się ta akcja.



1. Przesuń znacznik certyfikatów w przód o tyle pól, ile możesz.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o nie więcej niż 5 kroków w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Wykonaj akcję „Usuń niebezpieczeństwo”, płacąc za nią 2 dolary.
2. Wykonaj jeszcze raz akcję „Usuń niebezpieczeństwo”, płacąc za nią kolejne 2 dolary.



1. Weź tyle dolarów z banku, ilu rzemieślników zatrudniasz.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o 1 krok w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.

BUDYNKI PRYWATNE „B”



1. Odrzuć z ręki jedną kartę celu i przesuń swój wskaźnik certyfikatów do 2 pól w przód.
2. Przesuń swoją lokomotywę o jedno pole wstecz i weź 3 dolary z banku.



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Santa Gertrudis” i przesuń swoją lokomotywę do 2 pól w przód.
2. Odrzuć jedną kartę krowy „Criollo” i weź 2 dolary z banku.



1. Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o 1 krok w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Pociągnij ze swojego stosu maksymalnie tyle kart, ile zatrudniasz kowbojów. Następnie odrzuć tyle kart, ile dociągnąłeś.
2. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, do 3 kroków w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Odrzuć jedną kartę krowy „Pineywoods” i przesuń swój znacznik certyfikatów do 2 pól w przód.
2. Weź tyle dolarów z banku, ile inżynierów zatrudniasz.



- Skopiuj akcje lokalne **jednego sąsiedniego** budynku. Może to być budynek neutralny, twój własny, a nawet budynek innego gracza. Sąsiedni budynek oznacza, że pomiędzy nim a tym budynkiem (wzdłuż szlaku) nie ma pól pustych, ani zajętych innymi żetonami.

Ważne: korzystając z tego budynku **nie** możesz doprowadzić do sytuacji, w której skorzystałbyś dwa razy w **tej samej** turze z **tych samych akcji** tego samego budynku (oznaczonego tą samą cyfrą i literą). Taka sytuacja mogłaby się wydarzyć, jeśli skopiujesz działanie budynku umożliwiającego wykonanie akcji „Przesuń swojego ranczera w przód”.

Przykład: jeśli użyłeś tego budynku, aby skopiować akcję budynku 10b, nie możesz przesunąć ranczera tak, aby zatrzymał się na budynku 10b w tej turze.

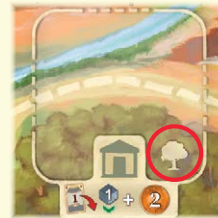
Przykład: skorzystałeś z akcji lokalnej budynku 4a, dzięki której przesunąłeś swojego ranczera do swojego budynku 6b. Następnie, jeśli użyjesz go do skopiowania budynku 4a, pamiętaj, że nie możesz wykorzystać w tej turze akcji lokalnej przesuwającej ranczera, ponieważ już ją wykorzystałeś.



Przesuń swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól w przód, ile **twoich** budynków prywatnych znajduje się w **lesie**.

Budynek uznawany jest za *znajdujący się w lesie*, jeśli leży na działce budowlanej oznaczonej symbolem drzewa (patrz ilustracja z prawej strony).

Jeśli budynek „7b” znajduje się w lesie, również go policz!



1. Odrzuć jedną kartę krowy **dowolnego rodzaju** i weź 6 dolarów z banku. Dodatkowo dociągnij jedną kartę celu z puli kart celów. Dodaj ją natychmiast do pozostałych **kart w swojej ręce**.



1. Rozbuduj (zgodnie z zasadami) dowolną stację kolejową, znajdującą się pomiędzy początkiem torów kolejowych a polem bezpośrednio z tyłu twojej lokomotywy.



1. Weź 4 dolary z banku.
2. Przesuń swoją lokomotywę o nie więcej niż 4 pola w przód.
3. Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o nie więcej niż 4 kroki w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę B.



1. Przesuń swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól w przód, ile zdobyłeś do tej pory żetonów niebezpieczeństwa.



1. Weź dwa razy tyle dolarów z banku, na ile stacjach masz **swój dysk**.
2. Weź 1 żeton wymiany.



INNE AKCJE

AKCJE DODATKOWE

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 przesun swój znacznik certyfikatów o 1 pole w przód.



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



Przesun 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 przesun swój znacznik certyfikatów do 2 pól w przód.

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

Przesun 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).

KARTY CELÓW: AKCJE NATYCHMIASTOWE

Symbol

Akcja



Przesun 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.



Przesun 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 akcją pomocniczą.

