

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL



Gra planszowa ALEXANDRA PFISTERA

dla 2 do 4 graczy, w wieku 12 lat i powyżej

Rozwój gry: VIKTOR KOBILKE

Ilustracje: ANDREAS RESCH

Ameryka, druga połowa XIX wieku: jesteście ranczerami i nieustannie gnaście swoje stada z Teksasu do Kansas City, szlakiem zwanym Great Western Trail. U celu wędrówki sprzedajecie krowy i wysyłacie je w dalszą drogę pociągami. Pozwala to zarabiać pieniądze i gromadzić punkty zwycięstwa. Jest więc oczywiste, że każdorazowo po przybyciu do Kansas City, chcesz mieć najbardziej wartościowe stado. Wymaga to nie tylko trzymania stada w dobrej kondycji, ale także efektywnego wykorzystania usług oferowanych w napotkanych wzdłuż szlaku budynkach. Do osiągnięcia sukcesu niezbędne będzie również zatrudnienie wykwalifikowanych pomocników: kowboje zadbają o stado, rzemieślnicy pozwolą zbudować własne budynki, a inżynierowie zajmą się zarządzaniem ważnymi połączeniami kolejowymi.

Jeśli umiejętnie zarządzisz swoim stadem i będziesz sprawnie kluczyć między możliwościami i pułapkami Great Western Trail, masz szansę zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa i wygrać.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza główna



54 żetony pomocników

po 18 żetonów:

• kowboj



• rzemieślnik



• inżynier



18 żetonów niebezpieczeństwa

po 6 żetonów:

• powódź



• susza



• lawina



22 żetony tipi

po 11 żetonów:

• niebieskie tipi



• zielone tipi



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

4 plansze graczy po 1 dla każdego gracza



4 żetony pomocnicze, dwustronne po 1 dla każdego gracza



przód: 3 graczy



tył: 4 graczy

4 ranczerów po 1 dla każdego gracza



4 znaczniki lokomotyw po 1 dla każdego gracza



56 znaczników gracza po 14 dla każdego gracza



4 znaczniki certyfikatów po 1 dla każdego gracza



92 karty krów

56 kart krów graczy
po 14 dla każdego
gracza:

• 5 Jersey (szare)



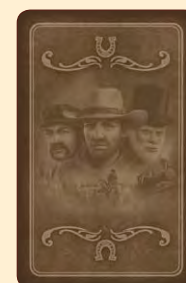
• 3 Dutch Belt (zielone)



• 3 Black Angus (czarne)



• 3 Guernsey (białe)



tył

36 kart krów dostępnych na targu

• 7 Holstein (żółte) • 7 Brown Swiss (czerwone) • 7 Ayrshire (niebieskie) • 9 West Highland (brązowe) • 6 Texas Longhorn (fioletowe)



tył

24 karty celów



przód



tył

4 początkowe karty celów



przód



tył

47 żetonów budynków

7 żetonów budynków neutralnych



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

40 żetonów budynków prywatnych, dwustronnych

po 10 dla każdego gracza



Każdy budynek prywatny jest oznaczony numerem (1 - 10) oraz literą a lub b, w zależności od strony.

5 żetonów zawiadowców stacji



tył

55 monet

• 35 monet
o wartości
1 dolara



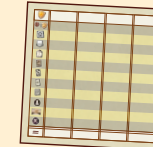
• 20 monet
o wartości
5 dolarów



1 żeton rynku pracy



1 notatnik punktacji



PRZYGOTOWANIE GRY

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

2.
Potasuj **5 żetonów zawiadowców** i rozłóż je losowo, po jednym na każdym z **5 miejsc na żeton zawiadowcy**.



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, a następnie 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 tipi** i **18 żetonów niebezpieczeństwa** na stronę z numerem (1, 2 i 3), a następnie pogrupuj je w trzy stosy, na podstawie tych numerów. Potasuj żetony z każdego stosu oddzielnie i umieść je zakryte po lewej stronie planszy głównej (obok Kansas City). Stosy te będziemy nazywać **zasobami Kansas City**.



6.
Odkrywaj żetony oznaczone ① z zasobów Kansas City i układaj je kolejno na planszy głównej. Miejsce ułożenia żetonu na planszy zależy od jego rodzaju:

- W przypadku **żetonu tipi** (zielony lub niebieski), połóż go na pustym polu o najniższej wartości (zaczynając od -3) na **obszarze handlu z Indianami**.

- W przypadku **żetonu niebezpieczeństwa**, połóż go na pustym polu z najniższą wartością (1 do 4) na odpowiednim **obszarze niebezpieczeństwa** (powódź, susza, lawina).

Jeśli nie ma już wolnych pól dla danego typu niebezpieczeństwa, odłóż ten żeton (zakryty) do zasobów Kansas City.



Odkrywaj żetony ①, aż umieścisz siódmy na planszy.

7.
Odkrywaj żetony oznaczone 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.

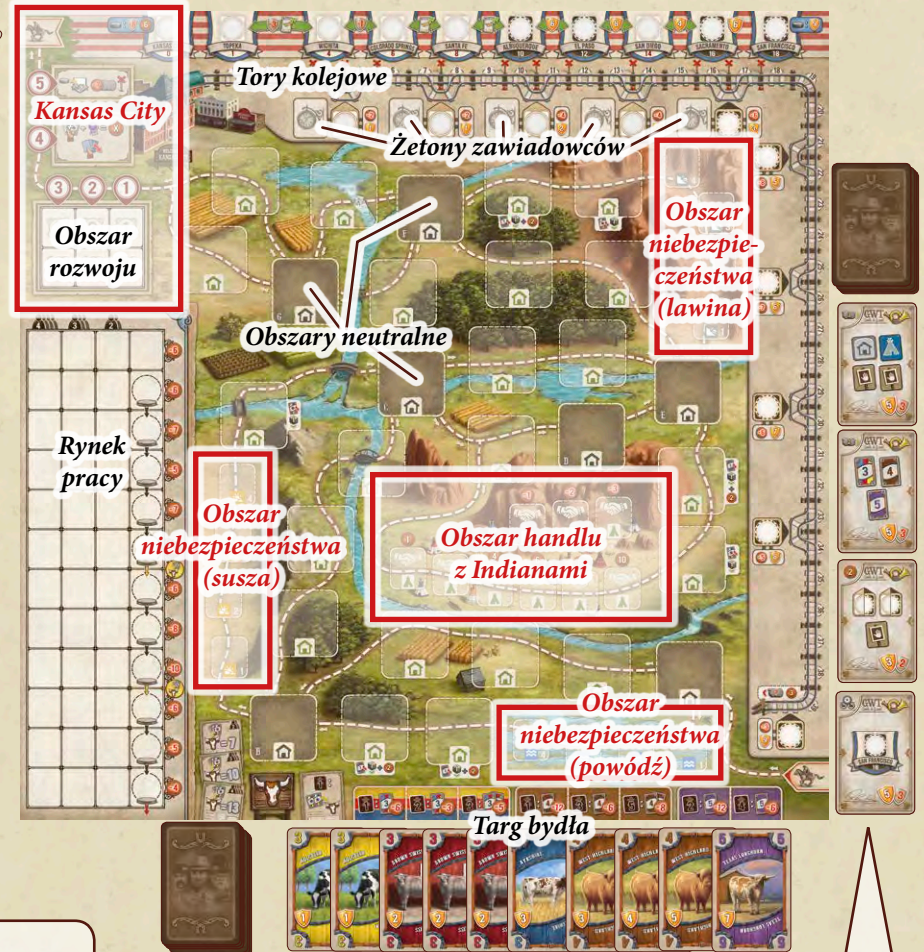
Położ kolejny odkryty żeton po prawej stronie pierwszego i kontynuuj układanie w ten sposób. Po wypełnieniu skrajnego prawego pola w rzędzie, zacznij uzupełniać kolejny rząd, zaczynając ponownie od pola odpowiadającego liczbie graczy. Następnie wypełniaj pola po prawej stronie aż do momentu zajęcia pola 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 do 7 żetonów.

Przykład dla 3 graczy:



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

- Weź dwa żetony ① i połóż je, odkryte, na dwóch polach rozwoju oznaczonych 1.
- Weź dwa żetony ② i połóż je, odkryte, na dwóch polach rozwoju oznaczonych 2.
- Weź dwa żetony 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 zakrytego stosu, 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).

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

11.
Połóż **monety** w zasięgu wszystkich graczy, jako zasoby ogólne, nazywane **bankiem**.



12.



Każdy gracz wybiera swój kolor. Przekaż mu:

- **planszę gracza** w tym kolorze (można ją rozpoznać po 14 okrągłych polach w danym kolorze), którą kładzie przed sobą.
- **żeton pomocniczy** w tym kolorze (tylko, jeśli gracie w 3 albo 4 osoby). Należy odwrócić go na stronę odpowiadającą liczbie graczy i zakryć nim pole „Faza A” na planszy gracza.



Stos kart gracza



Miejsce na stos odrzuconych kart gracza



Obszar kart celów gracza

15.

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

Tych 14 kart stanowi *stos kart stada*. Każdy gracz tasuje swój stos i kładzie go rewersem do góry z lewej strony swojej planszy, tworząc *stos kart gracza*.

Następnie każdy ciągnie 4 karty ze swojego stosu kart gracza i bierze je do swojej ręki.



16.

Potasuj 4 początkowe karty celów i rozdaj każdemu po jednej. Karty celów kładzie się poniżej swojej planszy gracza. Jest to więc pierwsza karta w *obszarze celów gracza*. Niewykorzystane początkowe karty celów odłóż do pudełka.



17.

Wybierzcie **gracza rozpoczynającego**. Przekaż mu z banku 6 dolarów, jako **kapitał początkowy**, który kładzie przed sobą. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) otrzymuje 7 dolarów, trzeci gracz (jeśli bierze udział) otrzymuje 8 dolarów, a czwarty (jeśli bierze udział) otrzymuje 9 dolarów kapitału początkowego.

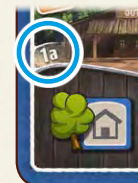
13.

Daj każdemu 10 żetonów budynków prywatnych w odpowiednim kolorze. Każdy żeton jest dwustronny i oznaczony liczbą (od 1 do 10) oraz literą „a” na jednej stronie i „b” na drugiej. Podczas pierwszych kilku partii, wykorzystujcie **stronę a** swoich żetonów.

Żetony budynków prywatnych ułóżcie nad swoimi planszami, w kolejności narastającej.

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.

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 czerwonym budynku, 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.



CEL GRY

W swojej turze 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. Przykładowo: stawianie budynków prywatnych, kupowanie krów na targu bydła, ulepszanie stacji kolejowych i usuwanie niebezpieczeństw. Za każdym razem, gdy 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 i oznaczonych jego kolorem na planszy głównej. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

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 i ułóż w formie nowego stosu zakrytych kart gracza, po lewej stronie swojej planszy. 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 mieć 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. (Szczegóły na stronach 8 i 9.)

ZASADY GRY

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego (tego, który zaczyna z 6 dolarami).

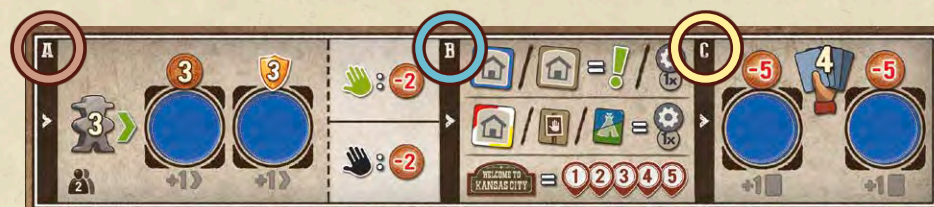
W swojej turze musisz przeprowadzić wszystkie fazy, w podanej kolejności:

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 pokazują schemat czynności w każdej z faz.

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 tipi).

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

W tej fazie, przesuń 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).

- W każdej turze przesuń swojego ranczera **przynajmniej** o jeden krok, 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).

- Ranczera możesz przesuwać wzdłuż szlaku wyłącznie zgodnie z kierunkiem szlaku wskazywanym przez strzałki.
- Jeśli szlak rozdziela się na równoległe ścieżki, wybierz dowolnie, którą twój ranczer będzie się dalej poruszać.
- Obszar, na którym ranczer kończy swój ruch (z twojego wyboru albo po wyczerpaniu limitu ruchów) jest aktywowany 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.

Uwaga: Jeśli twój ranczer zatrzyma się na polu oznaczonym zieloną lub czarną dłońią (lub obiema) albo przez niego przejdzie, musisz **natychmiast** uiścić opłatę:

- w przypadku żetonów niebezpieczeństwa i tipi, przekaz opłatę **do banku**;
 - w przypadku budynków prywatnych, przekaz opłatę **właścicielowi budynku**.
- Wysokość opłaty zależy od liczby graczy i koloru dłoni:

Dla 2 graczy:

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



Dla 3 graczy:

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



Dla 4 graczy:

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



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, na którym zalegasz z opłatami.

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

W swojej pierwszej turze umieść ranczera na dowolnym budynku neutralnym i przejdź do fazy „B”. W tym samym budynku może rozpocząć grę więcej niż jeden gracz.

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

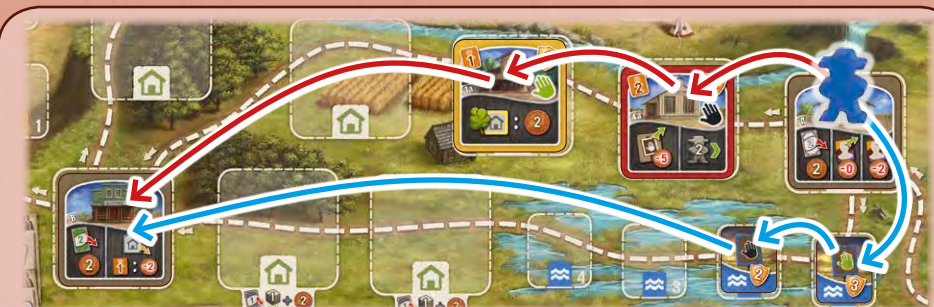


W tym przypadku, **NIEBIESKI** ma limit kroków równy 3.

podczas gdy **CZERWONY** ma limit równy 5.



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



Przykład: w czteroosobowej grze, *Marysia* ma 2 dolary. Jeśli przesunie swojego ranczera wzdłuż górnej ścieżki (czerwone strzałki), będzie musiała zapłacić 2 dolary *Maćkowi*, ponieważ żeton jego prywatnego budynku, z symbolem czarnej dłoni, jest pierwszym polem na jej drodze. Następnie, przechodząc przez żeton budynku prywatnego należącego do *Gosi*, nie będzie miała już funduszy na opłatę. Nie stanowi to problemu, bo wciąż może kontynuować swój ruch. Mimo to, *Marysia* wybiera dolną ścieżkę (niebieskie strzałki): tu z kolei musi zapłacić jednego dolara do banku z uwagi na żeton niebezpieczeństwa powodzi z symbolem zielonej dłoni i drugiego dolara (swojego ostatniego) z uwagi na żeton niebezpieczeństwa powodzi z symbolem czarnej dłoni. Dalej może poruszać się bez przeszkód. *Marysia* wybrała dolną ścieżkę, ponieważ w obu przypadkach traci 2 dolary, ale na dolnej ścieżce unika płacenia na rzecz przeciwnika.

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:

a) Budynek neutralny lub twój budynek prywatny (w twoim kolorze)

b) Budynek prywatny innego gracza, żeton niebezpieczeństwa albo żeton tipi

c) Kansas City

a) Na żetonie budynku neutralnego lub twojego budynku prywatnego dostępne są dwie opcje:

albo wykonaj akcje lokalne żetonu



albo wykonaj jedną akcję pomocniczą



Akcja lokalna/akcje lokalne

W dolnej części większości żetonów budynków dostępne są dwie akcje lokalne. Są one oddzielone od siebie wyraźnymi separatorami. (Tylko kilka żetonów posiada tylko jedną lub więcej niż dwie akcje lokalne.)

- Każdą akcję lokalną możesz wykonać tylko **jeden 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/spełnić je w całości, aby móc z niej skorzystać.
- Kilka żetonów udostępnia **jedną akcję lokalną**, składającą się z dwóch niezależnych akcji (rozdzielone 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 zostaje dodana do puli akcji lokalnych tego budynku. Możesz wykonać ją (jako właściciel budynku) przy każdej wizycie w tym budynku.

Poszczególne akcje lokalne opisaliśmy dokładnie na stronach 11-14.



Akcje pomocnicze

Jeśli nie wykorzystasz **żadnej** akcji lokalnej budynku (i tylko w takim przypadku), **zamiast** akcji lokalnej możesz wykonać **jedną 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 znacznik (usuwanie znaczników opisaliśmy w dalszej części instrukcji).

Poszczególne akcje pomocnicze opisaliśmy dokładnie na stronie 13.



akcja ryzyka



Przykład: Marysia

zakończyła ruch na żetonie budynku prywatnego w swoim kolorze. Może teraz wykonać każdą dostępną w nim akcję lokalną (w dowolnej kolejności):

- 1) Może odrzucić z ręki jedną kartę krowy „Guernsey” na swój stos kart odrzuconych, żeby otrzymać z banku 4 dolary.
- 2) Może kupić krowę na targu bydła.
- 3) Może 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 postępu certyfikatów.

Jeśli nie może lub nie chce wykonać jednej lub więcej akcji (lokalnych i ryzyka), po prostu z nich rezygnuje. Tylko jeśli zrezygnuje z wykonania wszystkich, będzie mogła, w zamian, wykonać pojedynczą akcję pomocniczą.

b) Na żetonach: budynku innego gracza, niebezpieczeństwa i tipi dostępna jest tylko jedna opcja:



Użycie **jednej akcji pomocniczej** (patrz wyżej).

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

Przykład: jeśli Marysia zakończy swój ruch na jednym z tych pól, będzie mogła wykonać tylko jedną akcję pomocniczą.

c) Po dotarciu do Kansas City, **musisz** wykonać wszystkie 5 etapów Kansas City, w odpowiedniej kolejności.

Aby upewnić się, że nie pominiesz żadnego etapu, przesuwaj 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 jeden żeton z obszaru rozwoju oznaczonego numerem 1 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.

2 Rozwój 2:
Wybierz jeden żeton z obszaru rozwoju oznaczonego numerem 2 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.

3 Rozwój 3:
Wybierz jeden żeton 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 kart odrzuconych.

5 Dostawa:
Weź ze swojej planszy jeden okrągły dysk i połóż go na herbie miasta. Zapłać związane z tym koszty transportu.

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

Jeśli jest to **żeton tipi** (zielony lub niebieski), połów go na **obszarze handlu z Indianami**, na pustym polu oznaczonym najniższą wartością. Jeśli nie ma wolnych pól, wybrany żeton usuń z gry (odłóż do pudełka).



Jeśli jest to **żeton niebezpieczeństwa**, połów go na odpowiednim **obszarze niebezpieczeństwa** (powódź, susza, lawina), na pustym polu o najniższej wartości (od 1 do 4). Jeśli nie ma wolnych pól, wybrany żeton usuń z gry (odłóż do pudełka).



Jeśli jest to **żeton pomocnika**, połów 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**;
- jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy: **grając w 3 osoby**: każdy rząd składa się z 3 pól (od pola w kolumnie oznaczonej symbolem 3 graczy). Cała lewa kolumna pozostaje pusta; **grając w 2 osoby**: każdy rząd składa się z 2 pól (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, przesunij żeton rynku pracy w dół, na pole w kolejnym rzędzie oznaczone przerywaną linią.

Przykład dla 3 graczy



Kiedy przesuwasz żeton rynku pracy do kolejnego rzędu, nie dzieje się nic specjalnego. Jeśli jednak żeton przekracza **kolorową strzałkę**, wykonaj dodatkowe czynności.



Jeśli przesunąłeś żeton rynku pracy wzdłuż **żółtej strzałki**, musisz natychmiast uzupełnić **targ bydła**. Pociągnij ze stosu kart krów na targu tyle kart, aby uzupełnić targ do wymaganego rozmiaru:

W przypadku 2 graczy: dopełnij targ krów do 7 kart.

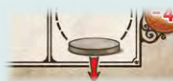
W przypadku 3 graczy: dopełnij targ krów do 10 kart.

W przypadku 4 graczy: dopełnij targ krów 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: żółte, czerwone, niebieskie, brązowe, fioletowe.

- jeśli musisz uzupełnić targ krów, a liczba kart 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, do końca gry na targu nie pojawiają się nowe karty.



Jeśli przesuwasz żeton rynku pracy z dolnego rzędu wzdłuż **czerwonej strzałki**, wyzwalasz fazę zakończenia gry (szczegóły na stronie 15).

4 Dochód:



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



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 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 znajdują się w górnej połowie każdego z żetonów zawiadowcy: każdy z nich automatycznie i każdorazowo zwiększa obliczoną wartość hodowlaną o 1, do końca gry. (Sposób zdobywania żetonów zawiadowcy poprzez ulepszanie stacji znajdziesz na stronie 12).



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



Odrzuć **wszystkie** karty z ręki i połów je na swoim stosie kart odrzuconych.

Przykład:

Marysia ma 4 karty w ręce.

Ma tylko 3 rodzaje krów, ponieważ karta krowy „Dutch Belt” jest podwojona:

- „Dutch Belt” (wartość hodowlana : 2)
- „Brown Swiss” (wartość hodowlana : 3)
- „Holstein” (wartość hodowlana : 3)

Całkowita wartość hodowlana wynosi 8.



Ciąg dalszy przykładu:

Znacznik certyfikatów **Marysi** wskazuje, że ma do wykorzystania 3 certyfikaty tymczasowe. Decyduje wykorzystać 2 i odpowiednio przesunąć znacznik. Dodaje 2 do całkowitej wartości hodowlanej stada, zwiększając ją z 8 do 10.

Gdyby **Marysia** miała jeden żeton zawiadowcy z certyfikatem stałym, początkowa całkowita wartość hodowlana jej stada wynosiłaby 9, a nie 8.



Ciąg dalszy przykładu:

Ponieważ całkowita wartość hodowlana stada **Marysi** wynosi 10, bierze z banku 10 dolarów.

Na koniec, odrzuca wszystkie 4 karty z ręki i umieszcza je na swoim stosie kart odrzuconych.

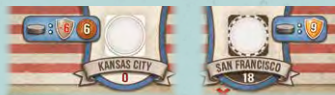
5 Dostawa:



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.

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

- pierwsze, czyli Kansas City
- ostatnie, czyli San Francisco.



Do obu tych miast możesz dostarczać krowy nawet wtedy, kiedy znajduje się tam już twój dysk.

Weź jeden dysk ze swojej planszy i połóż go na polu miasta (lub na znacznikach innych graczy, które już się tam znajdują). Pamiętaj, że istnieją dwa typy pól znaczników na twojej planszy – oznaczone białymi i czarnymi narożnikami.

Znacznik z pola z **białymi narożnikami** możesz umieścić na **dowolnym** polu miasta.

Znacznik z pola z **czarnymi narożnikami** możesz umieścić wyłącznie na polu miasta z **czarnymi narożnikami**.



Usuwanie znacznik ze swojej planszy, odblokowujesz nową umiejętność. Niektóre pola o czarnych narożnikach posiadają dodatkowe wymagania lub nagrody za ich odblokowanie. Szczegóły znajdziesz w ramce z prawej strony.

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

Uwaga: premie realizujesz dopiero wówczas, kiedy twoje dyski znajdują się na **obu sąsiednich** polach miast. Dotyczy to zarówno kart celów, jak i punktów zwycięstwa.



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 miastem (dalej wzdłuż torów), nie ponosisz **żadnych kosztów transportu**;
- jeśli lokomotywa znajduje się przed miastem, do którego dostarczyłeś krowy, musisz **zapłacić tyle 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 opisałem na stronie 12*).

Po zakończeniu etapu *Dostawa*, pozostają 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 puste miejsce na obszarze rozwoju w Kansas City. Upewnij się, że numery na rewersie żetonów zgadzają się z numerami pól, na których je kładziesz.



Odblokowując pola w strefie akcji pomocniczych, uzyskujesz dodatkowe opcje podczas wykonywania **akcji pomocniczych** (strona 13).



Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój limit **kart w ręce**. Aby odblokować każde z nich, zapłać natychmiast 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.

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój **limit kroków**. Zabierając znacznik z tego pola, natychmiast weź 3 dolary z banku. Punkty zwycięstwa za odblokowanie tego pola, przyznawane są na koniec gry.



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

Tę premię za dostawę aktywujesz wtedy, kiedy położysz swój dysk na herbie miasta, podczas gdy w mieście sąsiadującym (z drugiej strony zielonej strzałki) znajduje się już twój dysk. Wybierz **kartę celu** z puli dostępnych kart celów, odłóż ją odkrytą na swój stos kart odrzuconych i uzupełnij pulę kart celów. (*Proces szczegółowo opisujemy na stronie 12*). Jeśli kładąc znacznik w mieście, uruchamiasz premie z obu sąsiadujących zielonych strzałek, musisz wziąć dwie karty celów (uzupełnij pulę kart celów, zanim odbierzesz drugą premię.) Nie możesz zrezygnować z odebrania premii. Premie z punktami zwycięstwa rozpatrz na koniec gry (podczas podliczania punktów).

Ciąg dalszy przykładu:

Mając całkowitą wartość hodowlaną stada równą 10, **Marysia** może dostarczyć krowy aż do Albuquerque. Jeśli się na to zdecyduje, musi zabrać



jeden ze swoich dysków ze swojej planszy i położyć go na polu miasta Albuquerque. Nie uruchamia tym akcji, ani nie zyskuje punktów zwycięstwa, ponieważ jej dysków nie ma w żadnym z sąsiednich miast. Ponosi też koszt transportu w wysokości 3 dolarów (ponieważ pomiędzy jej lokomotywą a Albuquerque znajdują się 3 krzyże). Mogłaby też wybrać Santa Fe, Wichitę lub Kansas City jako cel dostawy (w Colorado Springs i Topeka leżą już jej dyski). Na pola tych miast, nie może niestety przenieść znacznika z pola o czarnych rogach. Dostawa do Wichity i Kansas City nie pociąga za sobą konieczności poniesienia kosztu transportu. Dostawa do Santa Fe kosztowałaby 2 dolary.



Faza C) Dociągnij karty do limitu kart w ręce

Zaczynasz grę z limitem kart w ręce równym 4. W trakcie gry możesz go zwiększyć do 6. Jeśli posiadasz w ręce karty w liczbie mniejszej od swojego limitu (wskazany na twojej planszy), dociągnij brakujące karty ze swojej talii 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 5.

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

Po tej fazie następuje tura następnego gracza.



Przykład: limit kart w ręce **Marysi** wynosi 5 kart, ponieważ odblokowała już jedno z pól na swojej planszy. W fazie „B” odrzuciła 2 karty w celu wykonania akcji lokalnej, co pozostawiło ją z 3 kartami w ręce. **Marysia** dociąga zatem 2 karty ze swojego stosu kart gry. Pomimo tego, że były to 2 ostatnie karty i nie posiada już żadnej karty w swoim stosie, nie tasuje swojego stosu kart odrzuconych. 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, 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, wyjaśnień dotyczących używanych symboli i pewnych schematów postępowania. Następnie wyjaśnimy zasady działania **akcji lokalnych** dostępnych w budynkach neutralnych (w alfabetycznej kolejności ich oznaczeń). Dzięki takiemu podejściu, szybciej zrozumiesz zasady dotyczące akcji dostępnych w budynkach prywatnych oraz oznaczenia na kartach celów.

Uwagi ogólne:

Duża liczba akcji ma specyficzne **wymagania** i oferuje pewne **nagrody**. Tylko jeśli spełnisz wskazane wymagania, będziesz mógł skorzystać z nagrody. Wymagania zazwyczaj oznaczone są kolorem czerwonym (czerwone strzałki, czerwone liczby). Nagrody oznaczone są zazwyczaj zielonym lub białym kolorem (zielone strzałki, białe liczby).

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.

Jedną akcję 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**.



Poniżej przedstawiamy kilka przykładów akcji wymagających odrzucenia kart:

Wymaganie:

Nagroda:

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

Weź 2 dolary.

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

Weź 4 dolary.

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

Przesuń swój znacznik certyfikatu o jedno pole w przód.

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

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

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

Przesuń swoją lokomotywę o jedno pole w przód.

Dla prawidłowego zrozumienia tych zasad ważne jest zapamiętanie poniższej terminologii:

- **ODRZUĆ KARTĘ(Y)** oznacza, że musisz odłożyć odkrytą **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 o tyle pól w dół, ile wskazano w ramach wykonywanej akcji, ale nie dalej niż twój limit tymczasowych certyfikatów (który początkowo wynosi 3).
- **PRZESUŃ LOKOMOTYWĘ O X PÓL** oznacza, że musisz przesunąć ją wzdłuż **torów kolejowych**. (*Zasady szczegółowo opisaliśmy na stronie 12*).



Wykonanie akcji oznaczonej tą ikoną polega na przesunięciu znacznika certyfikatu **o jedno pole w przód**.



Wykonanie akcji oznaczonej tą ikoną polega na przesunięciu znacznika certyfikatu **o dwa pola w przód**.



Akcje lokalne dostępne w budynkach neutralnych



Odrzuć jedną białą kartę krowy „Guernsey” i weź dwa dolary.

Wykonaj akcję „zatrudnij pomocnika”.

Ponownie wykonaj akcję „zatrudnij pomocnika”.



Akcja: zatrudnij pomocnika

Weź jeden żeton pomocnika z rynku pracy, opłać koszt jego zatrudnienia i umieść go na polu pomocnika 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:



-0 = koszt zatrudnienia pozostaje bez zmian.



-2 = koszt zwiększa się o 2 dolary.



+1 = koszt zmniejsza się o dolara.

Po opłaceniu kosztu zatrudnienia, połóż żeton pomocnika w **strefie pomocników**, na **pierwszym wolnym polu** w **rzędzie** odpowiedniego typu (każdy rząd przeznaczony jest na pomocników jednego 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 ikon powinno być oczywiste, jeśli przeczytasz uważnie instrukcję).

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



Rząd kowbojów

Rząd rzemieślników

Rząd inżynierów

Akcje natychmiastowe

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

1 W pierwszej akcji zatrudnienia **Marysia** zatrudnia inżyniera. Nie można zatrudniać pomocników z rzędu, w którym znajduje się żeton rynku pracy, więc płaci 7 dolarów za inżyniera z rzędu wyżej. Następnie przenosi go na pierwsze wolne pole rzędu inżynierów na swojej planszy (w trzeciej kolumnie), odblokowując akcję natychmiastową na swojej planszy. Używa tej akcji, żeby odrzucić szarą kartę krowy „Jersey” i wziąć z banku 2 dolary.

2 Używając drugiej akcji zatrudnienia, bierze kowboja z rzędu, w którym koszt zatrudnienia wynosi 6 dolarów. Ikona drugiej akcji zwiększa koszt zatrudnienia o 2 dolary, więc **Marysia** przekazuje w sumie 8 dolarów do banku. Żeton drugiego pomocnika przenosi na swoją planszę, i kładzie na pierwszym miejscu w rzędzie kowbojów.

Marysia niestety nie posiada białej karty krowy „Guernsey”, więc nie może wykonać akcji budynku: odrzucić kartę.



Odrzuć jedną zieloną kartę krowy „Dutch Belt” i weź z banku 2 dolary.

Zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku.



Akcja: zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku

Weź **jeden** ze swoich niezbudowanych jeszcze żetonów budynków prywatnych i alternatywnie:

- 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.

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, o **wyższej wartości**. W tym celu musisz posiadać rzemieślników w liczbie będącej **różnicą** wartości obu żetonów budynków (zastępującego i zastępowanego). Koszt zastąpienia jest również liczony jako różnica pomiędzy kosztami 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.

wolne działki budowlane na szlaku



Przykład: aby umieścić żeton tego budynku na wolnej działce budowlanej na szlaku, **Marysia** musi posiadać 2 rzemieślników i zapłacić 4 dolary.

Jeśli natomiast zechce zastąpić ten budynek tym budynkiem, będzie potrzebować do tego 3 rzemieślników i 6 dolarów.



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





Alternatywnie: przesunź znacznik certyfikatu o jedno pole w przód ALBO weź jedną kartę celu.

Przesunź swoją lokomotywę o tyle miejsc w przód, ilu zatrudniasz inżynierów.

Akcja: przesunź swoją lokomotywę wzdłuż torów kolejowych

Jeśli przesuwasz lokomotywę korzystając z akcji oznaczonej tą ikoną, możesz przesunąć ją do przodu o tyle miejsc, ilu inżynierów zatrudniasz (na swojej planszy). Lokomotywę musisz przesunąć zgodnie z zasadami:

- Poza czerwonym budynkiem początkowym, na żadnym polu torów kolejowych nie może jednocześnie znajdować się więcej niż jedna lokomotywa. Przesuwając swoją lokomotywę, całkowicie zignoruj pola zajęte przez lokomotywy innych graczy (jakby ich tam nie było).
- Od torów odchodzą *bocznicę*, 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 pole torów z kolejnym wolnym numerem.
- Korzystając z tej akcji, możesz przesunąć lokomotywę o mniejszą liczbę pól, niż liczba posiadanych przez ciebie inżynierów. Nie możesz jednak wznowić ruchu, jeśli zatrzymałeś lokomotywę. Oznacza to, że jeśli zdecydujesz się przedwcześnie zatrzymać lokomotywę na bocznicę, w celu rozbudowy tamtejszej stacji kolejowej (patrz poniżej), rezygnujesz z ewentualnych pozostałych ruchów lokomotywą.

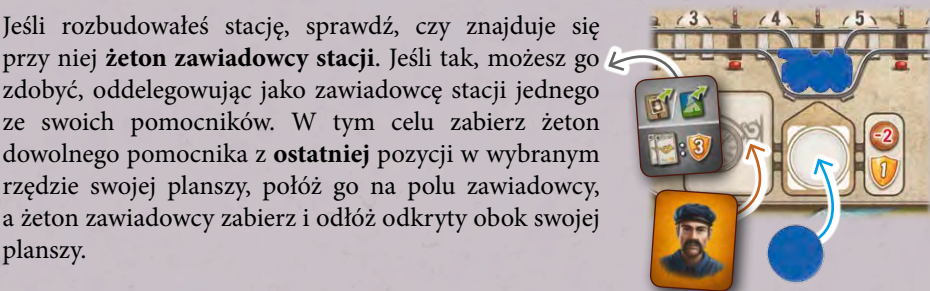
Rozbudowa stacji kolejowej

Jeśli zatrzymasz swoją lokomotywę na bocznicę, 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 stacje kolejowe, na których nie ma twojego dysku). Możesz rozbudowywać stacje, które już zostały rozbudowane przez innych graczy.

Aby rozbudować stację, opłać **koszt rozbudowy** przedstawiony obok jej pola. Następnie weź ze swojej planszy jeden dysk i połóż go na **polu stacji** (lub znacznikach, które już się tam znajdują). Znacznik możesz zabrać z któregośkolwiek pola swojej planszy. Pamiętaj jednak o tym, że pola stacji również posiadają białe albo czarne narożniki. Tak, jak przy dostawach, dysk z pola z **białymi narożnikami** możesz przenieść na pole stacji o **dowolnym** kolorze, natomiast dysk z pola z **czarnymi narożnikami** możesz przenieść tylko na pole stacji o **czarnych narożnikach**. (Więcej szczegółów znajduje się w ramce na stronie 9.)

Jeśli rozbudowałeś stację, 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 w wybranym rzędzie swojej planszy, połóż go na polu zawiadowcy, a żeton zawiadowcy zabierz i odłóż odkryty obok swojej planszy.



Akcja: weź jedną kartę z 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 ją na swój **stos kart odrzuconych**. Jeśli zabrałeś odkrytą kartę z puli kart celów, pociągnij jedną kartę z wierzchu stosu zakrytych kart celów, odkryj ją i uzupełnij nią puste miejsca w puli kart celów. (Więcej informacji o kartach celów znajdziesz na stronie 15.)



Pola torów kolejowych

Bocznicę

Stacja kolejowa

Przykład: *Marysia* posiada 3 inżynierów na swojej planszy gracza, więc może przesunąć swoją lokomotywę o 3 pola. Przesuwa ją z pola 1 na pole 5 (pole 3 jest zajęte i tym samym ignorowane). Zamiast pola 5 może też zakończyć ruch swojej lokomotywy na bocznicę odchodzącej od pola 4.



Koszt rozbudowy



Pole stacji

Żeton zawiadowcy

- 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, będziesz mógł ją wykonać ponownie, kiedy znów zakryjesz to pole innym pomocnikiem.
- Pomocnik, którego położysz na pole zawiadowcy stacji, pozostaje tam do końca gry.

Każdy żeton zawiadowcy stacji składa się z dwóch części:



W **górnej połowie** znajdują się **akcje natychmiastowe** albo **certyfikaty stałe**. Zabierając dany żeton, musisz wykonać od razu akcję natychmiastową albo z niej zrezygnować. Zasady używania certyfikatów opisaliśmy na stronie 8.

Dolna połowa przedstawia sposób uzyskiwania dodatkowych punktów zwycięstwa na koniec gry (patrz strona 16).

Akcje natychmiastowe żetonów zawiadowcy:



Wykonaj za darmo akcję „usuń niebezpieczeństwo” (patrz następna strona) ALBO akcję „handel z Indianami” (patrz poniżej).



Weź 2 dolary z banku.



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). Następnie przesunź lokomotywę **wstecz**, na **dowolne niezajęte** pole torów kolejowych (może to być też bocznicę) i weź z banku 3 dolary. Jeśli cofniesz lokomotywę na bocznicę, możesz od razu rozbudować daną stację (możesz użyć do tego pieniędzy otrzymanych przed chwilą).



Alternatywnie: przeprowadź akcję „handel z Indianami” ALBO zapłać 2 dolary i przesunź lokomotywę o 2 pola w przód.

Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.



Akcja: handel z Indianami

Wybierz **jednego** żetonu tipi z obszaru handlu z Indianami. Musisz natychmiast zapłacić (albo otrzymasz) kwotę dolarów, widoczną ponad żetonem tipi. Następnie zabierz go z planszy głównej i umieść odkryty przed sobą. Jeśli nie stać cię na zapłatę albo jeśli obszar handlu z Indianami jest pusty, nie możesz zabrać żadnego żetonu.

Aby zabrać ten żeton, musisz zapłacić 2 dolary.

Za zabranie tego żetonu otrzymasz 6 dolarów z banku.



Akcja: 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 na polu akcji wciąż leży 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 zarówno ewentualne wymagania, jak i nagrody.

Jeśli korzystasz z pojedynczej akcji pomocniczej na danym polu (zamiast lokalnej akcji budynku, czy akcji w obszarze niebezpieczeństwa), nie możesz jej podwoić (nawet wtedy, kiedy na polu tej akcji nie ma już żadnego dysku).



Pojedyncza akcja pomocnicza

<p>Weź 1 dolara z banku.</p>	<p>Weź 2 dolary z banku.</p>
<p>Pociągnij 1 kartę ze swojej talii kart gry. Następnie odrzuć 1 kartę z ręki.</p>	<p>Pociągnij 2 karty ze swojej talii kart gry. Następnie odrzuć 2 karty z ręki.</p>
<p>Zapłać 1 dolara, żeby przesunąć swoją lokomotywę o jedno pole wstecz. Następnie przesun swój znacznik certyfikatów o jedno pole w przód.</p>	<p>Zapłać 2 dolary, żeby przesunąć swoją lokomotywę o dwa pola wstecz. Następnie przesun swój znacznik certyfikatów o dwa pola w przód.</p>
<p>Zapłać 1 dolara, żeby przesunąć swoją lokomotywę o jedno pole w przód.</p>	<p>Zapłać 2 dolary, żeby przesunąć swoją lokomotywę o dwa pola w przód.</p>
<p>Przesuń swoją lokomotywę o jedno pole wstecz, a następnie wybierz jedną kartę z ręki i usuń ją z gry (odłóż do pudełka).</p>	<p>Przesuń swoją lokomotywę o dwa pola wstecz, a następnie wybierz dwie karty z ręki i usuń je z gry (odłóż do pudełka).</p>

Poruszanie lokomotywą w tył działa podobnie do poruszania 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 bocznicach, 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 korzystać 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.



Odrzuć jedną czarną kartę krowy „Black Angus” i weź 2 dolary z banku.

Wykonaj akcję „zakup krów na targu bydła”.



Akcja: zakup krów na targu bydła

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

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

Kupić za 6 dolarów jedną kartę krowy o wartości hodowlanej równej 3.



ALBO

Kupić za 12 dolarów kartę krowy „West Highland”.



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

Kupić za 12 dolarów **2 karty krów** o wartości hodowlanej równej 3 każda.



ALBO

Kupić za 3 dolary jedną kartę krowy o wartości hodowlanej równej 3.



ALBO

Kupić za 12 dolarów jedną kartę krowy „Texas Longhorn”.



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 jednego zakupu**.

Kowbojów, których nie używasz do zakupu krów w trakcie tej akcji, **możesz** wykorzystać do powiększenia liczby dostępnych krów na targu. Za każdego takiego kowboja dociągnij 2 karty ze stosu zakrytych kart krów i dodaj je odkryte do targu.



• Ta opcja oznacza: użyj 3 kowbojów, aby kupić za 5 dolarów dokładnie 2 karty krów o wartości hodowlanej równej 3 każda.

• Ta opcja oznacza: użyj 5 kowbojów, aby kupić za 8 dolarów dokładnie 2 karty krów „West Highland”.

• Możesz kupować wyłącznie karty krów dostępne (leżące jako odkryte) w danym momencie na targu bydła.

• Możesz kupić mniej krów, niż masz możliwość.

• Wszystkie karty krów zakupione na targu bydła w tej akcji musisz odłożyć odkryte na swój stos kart odrzuconych.



Odrzuć dwie karty krów tego samego rodzaju i weź 4 dolary z banku.

Wykonaj akcję „usuń niebezpieczeństwo”.

Akcja: usuń niebezpieczeństwo

Usuń **jeden** dowolny żeton niebezpieczeństwa z obszaru niebezpieczeństwa i połóż go przed sobą, odkryty.

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 żetonu.

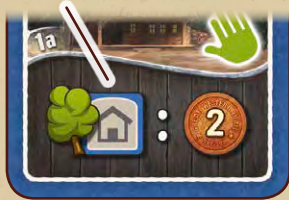
Przesuń swoją lokomotywę w przód o maksymalnie tyle pól, ile posiadasz inżynierów.



Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.

Akcje lokalne na żetonach budynków prywatnych

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



Budynek uznawany jest za znajdujący się w lesie, jeśli przynajmniej jedna jego część zakrywa las na planszy. (Jeśli budynek „1a” znajduje się w lesie, również go policz.)

Przykładowo, każdy z tych 3 budynków znajduje się w lesie.

Ten żeton nie.



Odrzuć jedną kartę krowy „Guersney” i weź 4 dolary z banku.



Wykonaj akcję „zakup krów na targu bydła”.



Odrzuć 2 karty krów tego samego rodzaju i weź 3 dolary z banku.

Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o jedno pole w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.



Wykonaj akcję „usuń niebezpieczeństwo”.

Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o maksymalnie 2 pola w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.



Wykonaj akcję „zatrudnij pomocnika”. (Zmniejsz koszt zatrudnienia o 1 dolara.)

Przesuń swoją lokomotywę w przód o tyle miejsc, ilu zatrudniasz inżynierów.



Odrzuć jedną kartę krowy „Holstein” i weź 10 dolarów.

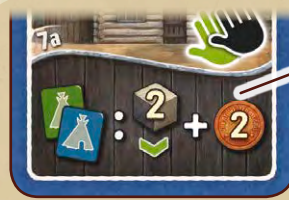
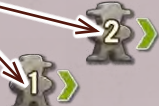
Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.



Akcja: przesuń swojego ranczera wzdłuż szlaku

Przesuń ranczera z obecnej lokalizacji w przód, wzdłuż szlaku, na kolejne pole. Wykonując tę akcję, przesuń ranczera o przynajmniej jedno pole, ale nie więcej, niż wskazuje liczba na ikonie akcji.

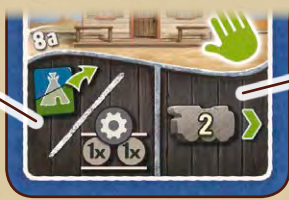
W nowym miejscu wykonaj raz jeszcze całą fazę „B”. Przed rozpoczęciem wykonywania fazy „B” drugi raz, nie uzupełniaj kart w ręce. Karty uzupełnisz dopiero na koniec swojej tury.



Wykonaj akcję „handel z Indianami” ALBO wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.

Weź 2 dolary z banku. Dodatkowo, za **każdą parę żetonów** składającą się z **niebieskiego i zielonego tipi**, którą posiadasz, przesuń swój wskaźnik certyfikatów do 2 pól w przód (Nie tracisz przy tym żetonów tipi.)

Przesuń swoją lokomotywę do 2 pól w przód.



Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o jedno pole w przód.



Przesuń swoją lokomotywę do 3 pól w przód.

Wykonaj nietypową dostawę: najpierw, przesuń swoją lokomotywę o jedno lub więcej pól wstecz. Teraz wybierz miasto o wartości równej lub mniejszej od liczby pól, o które cofnąłeś swoją lokomotywę (pola zajęte i bocznicie nie liczą się przy obliczaniu tej wartości). Następnie, zgodnie z ogólnymi zasadami, połóż swój dysk na herbie wybranego miasta. Jeśli ta akcja uruchomi premię za dostawę, zrealizuj ją w zwykły sposób. Nie ponosisz jednak żadnych kosztów transportu. Jeśli lokomotywa zakończy swój ruch na boczniczy, możesz rozbudować stację kolejową zgodnie z ogólnymi zasadami. Na tym kończy się ta akcja.

Przesuń znacznik certyfikatów najdalej w przód, jak się da (zgodnie z tymczasowym limitem certyfikatów).



Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o maksymalnie 5 pól w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.

Odrzuć z ręki jedną kartę celu i przesuń wskaźnik certyfikatów o 2 pola w przód.



Przesuń swoją lokomotywę o jedno pole wstecz i weź 3 dolary z banku.

Odrzuć jedną kartę krowy „Jersey” i przesuń swoją lokomotywę o jedno pole w przód.



Odrzuć jedną kartę krowy „Dutch Belt” i weź 3 dolary z banku.

Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą.



Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o jedno pole w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.

Pociągnij ze swojej talii kart gry maksymalnie tyle kart, ilu zatrudniasz kowbojów. Następnie odrzuć tyle kart, ile dociągnąłeś.



Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o maksymalnie 3 pola w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.



Odrzuć jedną czarną kartę krowy „Black Angus” i przesuń swój znacznik certyfikatów o 2 pola w przód.

Weź tyle dolarów, ilu zatrudniasz inżynierów.

Odrzuć jedną kartę krowy dowolnego rodzaju, weź 3 dolary z banku i dociągnij jedną kartę celu z puli kart celów. Dodaj ją natychmiast do pozostałych kart w swojej ręce.



Przesuń lokomotywę do tylu miejsc naprzód, ile posiadasz żetonów budynku w lesie.



Skopiuj akcje lokalne **jednego** sąsiedniego budynku. Kopiowana akcja może pochodzić z budynku neutralnego, twojego własnego, a nawet z budynku innego gracza. Sąsiedni budynek oznacza, że pomiędzy nim a tym budynkiem (wzdłuż szlaku) nie ma pustych obszarów ani innych zajętych pól.



Rozbuduj (zgodnie z zasadami) dowolną stację kolejową, znajdującą się **za polem**, na którym stoi twoja lokomotywa.

Weź 4 dolary z banku. Przesuń swoją lokomotywę o maksymalnie 4 pola w przód.



Przesuń swojego ranczera, wzdłuż szlaku, o maksymalnie 4 pola w przód. W nowym miejscu wykonaj ponownie fazę „B”.

Karty celów



Karty celów zdobywasz w trakcie rozgrywki podczas wykonywania akcji. 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 je zagrać dowolne z nich:

• zanim rozpocznieś fazę „A”

ALBO

• **przed albo po wykonaniu** dowolnej akcji w fazie „B”.

Kart celów nie możesz więc zagrywać ani w trakcie wykonywania akcji, ani wykonując czynności fazy C.

Po zagraniu karty celu, połóż ją odkrytą w twoim obszarze celów (poniżej twojej planszy). Następnie wykonaj akcję natychmiastową przedstawioną w lewym górnym rogu karty albo zrezygnuj z niej.

Na kartach celów możesz znaleźć 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 w fazie „B”, przejdź do wykonania fazy „C” od razu po tym, kiedy twój ranczer dotarł do nowego pola. Korzystając z tej akcji natychmiastowej, nie możesz przesunąć ranczera do Kansas City.



Pociągnij ze swojej talii kart gry do 3 kart, a następnie odrzuć tyle kart, ile pociągnąłeś.



Przesuń swoją lokomotywę o odpowiednio dwa albo trzy pola w przód.



Weź 2 dolary z banku.



Wykonaj jedną pojedynczą lub podwójną akcję pomocniczą.

Akcja natychmiastowa



Cele

Każda karta celu przedstawia zestaw *zadań* do wykonania **podczas gry**. Jeśli zrealizujesz wszystkie cele z karty, na koniec gry zdobędziesz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej na karcie. Jeśli nie zrealizujesz wszystkich zadań, stracisz punkty zwycięstwa, przedstawione na karcie 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 pojedyncze zadanie odpowiednią liczbę razy. Zadania, które znajdują się na kartach celu:



• Posiadaj 1 żeton budynku na planszy głównej.



• Posiadaj przed sobą 1 żeton zielonego tipi.



• Posiadaj przed sobą 1 żeton niebieskiego tipi.



• 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 „West Highland”.



• Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy „Texas Longhorn”.



• Posiadaj 1 dysk na herbie San Francisco.

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

- 3 swoje budynki na planszy,
- przynajmniej 3 żetony niebezpieczeństwa,
- przynajmniej jeden żeton niebieskiego tipi,
- przynajmniej 2 znaczniki w San Francisco.



Jeśli uda się jej zrealizować te wszystkie zadania, zdobędzie 18 punktów zwycięstwa. Jeśli będzie miała tylko jeden żeton w San Francisco, zdobędzie tylko 10 punktów (ponieważ jedna karta San Francisco będzie liczona jako -3 punkty).

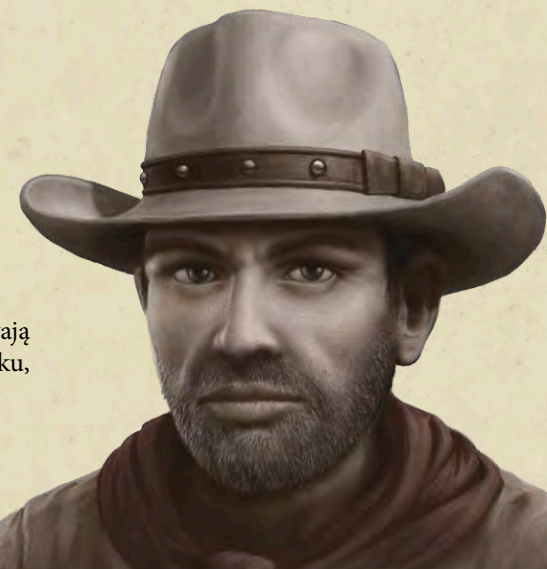
Uwaga: nie musisz zagrywać swoich kart celów, kiedy masz je w ręce. Jeśli chcesz, możesz zostawić w swojej talii kilka lub wszystkie karty celów (na przykład, odrzucając je korzystając z akcji). Na końcu gry podejmij decyzję, dla każdej karty celu w twojej talii, czy chcesz podliczyć z niej punkty. W przypadku zagranych kart celów (leżących w twoim obszarze celów), nie masz takiego wyboru. Punkty z tych kart musisz uwzględnić.

KONIEC GRY

Proces zakończenia gry uruchamiany 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 czerwonej 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. Była to twoja **ostatnia tura**.

Teraz **każdy kolejny gracz** rozegra swoją **ostatnią turę**, w której przesunie swojego ranczera i wykorzysta akcje dostępne w swojej lokalizacji. Gracze, którzy dotrą do Kansas City w czasie swojej ostatniej tury, rozgrywają wszystkie 5 etapów. 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 punkty zwycięstwa dla każdego gracza:

- 1  1 punkt zwycięstwa za każde 5 dolarów, które posiadasz.
- 2  Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane w prawym rogu każdego twojego budynku, który leży na planszy. 
- 3  Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś, kładąc swój dysk na herbie miasta. Uwzględnij także wszystkie ujemne punkty zwycięstwa (jest więc możliwe, że wynik będzie ujemny). Patrz strona 9. 
Przykład: Marysia odblokowała 6 punktów zwycięstwa w Sacramento i 4 punkty zwycięstwa między Sacramento i San Diego. Gdyby miała dysk w El Paso, dostałaby dodatkowe 8 punktów zwycięstwa.
- 4  Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane obok każdej stacji kolejowej, na której masz swój dysk. 
- 5  Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane na zebranych (leżących przed tobą) żetonach niebezpieczeństwa. 
- 6  Odszukaj wśród swoich kart (stos kart gry, karty w ręce oraz stos kart odrzuconych) wszystkie karty krów z punktami zwycięstwa. Zsumuj punkty z tych kart. 
- 7  Odszukaj wśród swoich kart wszystkie niezagrane karty celów. Dla każdej z nich zdecyduj, czy chcesz usunąć ją z gry, czy dodać do swojego obszaru celów (akcje natychmiastowe już nie przysługują). Następnie dla każdej karty celu w swoim obszarze celów sprawdź, czy zrealizowałeś wymagane zadanie. Zsumuj punkty zwycięstwa ze wszystkich kart, dla których zrealizowałeś zadanie. Od tej liczby odejmij sumę punktów ujemnych z kart, dla których nie udało ci się zrealizować wszystkich zadań. Wynik zapisz jako punkty zwycięstwa w tej kategorii (wynik może być ujemny). Patrz strona 15.

- 8  Zsumuj punkty zwycięstwa za zadania na poszczególnych żetonach zawiadowców stacji, które zdobyłeś. (Realizacja zadań z żetonów zawiadowców jest niezależna od realizacji zadań z kart celów.)
- 9  Otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdego pomocnika znajdującego się w piątej i w szóstej kolumnie dowolnego rzędu w obszarze pomocników. 
- 10  Jeśli usunąłeś dysk z tego pola, otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. 
- 11  Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, jeśli zdobyłeś żeton rynku pracy.

Zadania na żetonach zawiadowców

-  Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdego pomocnika w swoim obszarze pomocników (wliczając tych nadrukowanych na twojej planszy).
-  Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 karty celów w twoim obszarze 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: zielone + niebieskie tipi.
-  Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde dwa certyfikaty (bez względu, czy są to certyfikaty stałe, czy tymczasowe).

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

Uwagi ogólne i szczególne przypadki:

- Pieniądze są zasobem nieskończonym. Jeśli miałyby zabraknąć dolarów w banku, wykorzystaj chwilowo coś w ich zastępstwie.
- Jeśli stos kart celów się wyczerpie, 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 (dzięki akcji pomocniczej), zmniejszasz liczbę swoich kart. 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 herbie 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 czarnymi narożnikami, możesz przenieść dysk z pola z czarnymi narożnikami na pole z białymi. Jeśli nie możesz przenieść dysku ze swojej planszy (bo już ich nie masz albo cię nie stać), weź swój dysk z dowolnej stacji kolejowej i wykorzystaj go w tym celu.
- Jeśli zastąpisz budynek, w którym znajduje się twój ranczer, nie możesz od razu użyć akcji nowego budynku.
- Jeśli usuniesz żeton niebezpieczeństwa albo żeton tipi, na którym stoi ranczer, pozostaw go na pustym polu. Ranczer przeprowadzi swoją kolejną akcję w zwykły sposób, startując z tego pustego obszaru.

Autor: Alexander Pfister

Grafika i ilustracje: Andreas Resch

Instrukcja i skład: Viktor Kobilke

Tłumaczenie: Karolina Haberka

Korekta instrukcji: Przemysław Korzeniewski

Licencja: eggertspiele

© 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG | www.eggertspiele.de

Wydawnictwo LACERTA, wszelkie prawa zastrzeżone
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638 Wrocław

kontakt@lacerta.pl

www.LACERTA.pl

facebook.com/LacertaPL



LACERTA



eggertspiele

Dziękujemy wszystkim testerom gry, a zwłaszcza: Michaelowi Gantner, Gerhardowi Heinzle, Wolfgangowi Lenher, Andreasowi Pelikan, Stefanowi Widerin, Matthiasowi Nagry i rodzinie Molter.