

GREAT WESTERN TRAIL

KOLEJ NA PÓŁNOC



Rozszerzenie gry **ALEXANDRA PFISTER** dla 2 do 4 graczy, od 12 lat

Grając z rozszerzeniem „Great Western Trail - Kolej na północ”, nadal prowadzisz życie ranczera i pędzisz swoje stado z Teksasu do Kansas City.

Kraj jednak dynamicznie się rozwija, a druga rewolucja przemysłowa wymusza konieczność zmian. Kluczowe są teraz inne miasta, jak choćby Chicago na północy czy Nowy Jork na wschodzie. Handel z nimi jest znacznie bardziej wymagający. Mimo to, decydujesz się poszerzyć obszar swojej działalności o północną część kraju.

Zakładaj więc oddziały w miastach leżących wzdłuż świeżo wybudowanej trasy kolejowej na północ i korzystaj z nowych opcji rozwoju.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza rozszerzenia



8 żetonów budynków prywatnych dwustronnych, po 2 dla każdego gracza



strona a



strona b



strona a



strona b

6 nowych żetonów zawiadowców stacji



tył

60 oddziałów po 15 dla każdego



10 żetonów średnich miast

po 2 każdego
rodzaju:



tył

4 dodatkowe żetony pomocnicze po 1 dla każdego gracza



20 żetonów wymiany



4 znaczniki gracza po 1 dla każdego



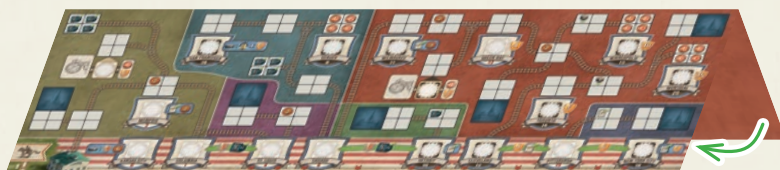
PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę zgodnie z zasadami opisanymi w **instrukcji gry podstawowej**, z jednym wyjątkiem: pominiń chwilowo cały **krok 2** (czyli nie rozkładaj żetonów zawiadowców). Układając elementy, zostaw trochę miejsca obok górnej krawędzi planszy gry.

Kiedy zakończysz przygotowanie wg instrukcji z gry podstawowej, przygotuj rozszerzenie:

18.

Złóż planszę rozszerzenia w ten sposób:



Następnie połóż planszę rozszerzenia powyżej planszy głównej gry podstawowej i nasuń ją częściowo jej górną część tak, aby zakryć **oryginalny pasek miast** nowym **paskiem miast**.



Upewnij się, że dolna część słupka z krzyżem z planszy głównej połączona jest z górą słupka, która jest zilustrowana na planszy rozszerzenia.

19.

Potasuj 10 **żetonów średnich miast** (zakrytych). Następnie pociągnij 6 z nich i połóż po jednym odkrytym na każdym z 6 **pól średnich miast** na planszy rozszerzenia. Pozostałe 4 żetony odłóż do pudełka.



20.

Weź sześć **nowych żetonów zawiadowców** i potasuj je (zakryte) razem z pięcioma żetonami zawiadowców z gry podstawowej, a następnie:

- połóż po jednym odkrytym żetonie na każdym z 5 miejsc na żeton zawiadowcy na głównej planszy,
- połóż po jednym odkrytym żetonie na każdym z 2 miejsc na żeton zawiadowcy na planszy rozszerzenia,
- pozostałe cztery żetony połóż odkryte obok Nowego Jorku.



21.

Połóż wszystkie **żetony wymiany**, jako zasoby ogólne, z lewej strony planszy rozszerzenia.



22.

Teraz daj każdemu następujące elementy w kolorze gracza:

- **Żetony nowych budynków prywatnych:** każdy kładzie je obok swoich pozostałych budynków (oczywiście, wszyscy musicie ułożyć je tą samą stroną ku górze; nie ma znaczenia, która to będzie strona).



- **Dodatkowy żeton pomocniczy:** każdy kładzie go poniżej swojej planszy gracza (wyrównany do lewej krawędzi).

- **Dodatkowy znacznik gracza:** każdy kładzie go na okrągłym kolorowym polu na żetonie pomocniczym.

- **15 znaczników oddziałów:** każdy kładzie je w grupach po 3, na każdym z 5 pól dzwonów, na dodatkowym żetonie pomocniczym.

Daj również każdemu po jednym **żetonie wymiany** z zasobów ogólnych, który każdy kładzie przed sobą.



Pole dzwonu



ZASADY GRY

W dużej mierze rozgrywka wygląda tak samo, jak opisaliśmy w instrukcji gry podstawowej. Główną zmianą wprowadzaną przez to rozszerzenie jest akcja „załóż jeden oddział”. Ta akcja jest przeważnie wykonywana jako część pojedynczej albo podwójnej akcji pomocniczej (ponieważ twój dodatkowy żeton pomocniczy oferuje ją, jako szóstą akcję możliwą do wyboru). Lewe pole akcji na dodatkowym żetonie pomocniczym jest dostępne od początku gry. Prawe pole akcji możesz odblokować, usuwając z niego dysk w zwykły sposób. Za odblokowanie musisz jednak zapłacić 2 dolary.

Pojedyncza akcja pomocnicza

Odrzuć **jedną** kartę krowy o wartości hodowlanej równej 2 i wykonaj raz akcję „załóż 1 oddział” (patrz poniżej).



Podwójna akcja pomocnicza

Odrzuć **dwie** karty krów, każda o wartości hodowlanej równej 2 i wykonaj dwa razy akcję „załóż 1 oddział” (patrz poniżej).



Akcja: załóż jeden oddział

Weź jeden znacznik oddziału ze **skrajnego lewego** zajętego pola dzwonu na swoim dodatkowym żetonie pomocniczym i połóż go na **pustym** polu oddziału dowolnego *rynku miasta*, do którego masz **dostęp**.



Masz dostęp do danego *rynku miasta*, jeśli co najmniej jedna linia kolejowa łączy go bezpośrednio z:

- *Biurem w Kansas City albo*
- herbem, na którym leży twój znacznik *albo*
- rynkiem innego miasta, w którym masz już oddział.

Połączenie jest bezpośrednie nawet wtedy, kiedy przebiega przez *zwrrotnicę*.

Uwaga: nie możesz założyć drugiego oddziału w mieście, na którego rynku masz już jeden oddział (możesz mieć więc maksymalnie 1 oddział na każdym rynku).

Przykład: Gosia może założyć kolejny oddział w 1 z 3 miejsc:



- *rynek miasta A* - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z biurem w Kansas City,
 - *rynek miasta B* - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z jej znacznikiem gracza w herbem St. Louis,
 - *rynek miasta C* - ponieważ jest bezpośrednio połączony linią kolejową z innym rynkiem, na którym już ma oddział.
- Rynek żadnego innego miasta nie jest dla niej dostępny.



• Jeśli zakładasz oddział na polu, na którym wskazany jest koszt, musisz zapłacić natychmiast odpowiednią liczbę dolarów do banku.



• Jeśli zakładasz oddział na polu, na którym wskazana jest premia w dolarach, natychmiast weź odpowiednią liczbę dolarów z banku.



• Jeśli na polu wskazana jest **akcja natychmiastowa**, wykonaj ją od razu albo zrezygnuj z jej wykonania.

Akcje natychmiastowe na polach oddziałów



Weź jeden żeton wymiany z zasobów ogólnych i połóż go przed sobą (patrz rozdział „Żetony wymiany” na str. 9).



Weź jedną kartę celu z puli dostępnych kart celów.



Przesuń znacznik certyfikatu o 1 pole do przodu.

Po założeniu nowego oddziału na rynku miasta, sprawdź **rodzaj tego miasta**. W zależności od niego, możesz otrzymać premię:

• Jeśli założyłeś oddział na *rynku małego miasta*, nie przysługuje ci żadna premia.

Małe miasto



• Jeśli założyłeś oddział na *rynku miasta dworcowego*, możesz **teraz** rozbudować stację kolejową w tym mieście, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Rozbudowa stacji kolejowej” w instrukcji gry podstawowej (różnicą jest tylko sposób wywołania tej akcji: założenie oddziału zamiast zjazdu na bocznicy). Jeśli zrezygnujesz z rozbudowy teraz, nie możesz jej przeprowadzić później.

Miasto dworcowe



• Jeśli założyłeś oddział na *rynku średniego miasta*, możesz skorzystać z akcji przedstawionej na żetonie danego średniego miasta (opis akcji dostępnych na żetonach średnich miast znajduje się na następnej stronie). Jeśli zrezygnujesz z wykonania akcji teraz, nie możesz jej przeprowadzić później.

Średnie miasto



• Jeśli założyłeś oddział na *rynku dużego miasta*, nie przysługuje ci żadna premia. Każde duże miasto ma jednak herb. Jeśli posiadasz oddział na rynku dużego miasta, będziesz mógł dostarczyć do niego stado (zobacz rozdział: Zmiany w etapie 5 „Dostawa”, po dotarciu do Kansas City; na następnej stronie).

Duże miasto



Akcje natychmiastowe dostępne na żetonach średnich miast



Wykonaj akcję „zatrudnij pomocnika” ze zniżką 2 dolarów.



Usuń z gry 1 lub 2 karty z ręki (twoje stado się kurczy) i odłóż je do pudełka.



Przesuń swoją lokomotywę o maks. 3 pola w przód.



Albo weź 5 dolarów z banku albo weź (bez płacenia) z targu bydła 1 kartę krowy o wartości hodowlanej równej 3 i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych. Jeśli nie ma takiej karty aktualnie na targu, nie możesz wybrać tej opcji.



Wykonaj akcję „zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku”. Jak zwykle, musisz mieć wystarczającą liczbę rzemieślników, ale nie ponosisz kosztu w dolarach.

Dodatkowe uwagi:

- Kiedy postawisz oddział na polu oddziału na rynku, pozostaje tam do końca gry.
- Jeśli nie masz już znaczników oddziałów na swoim dodatkowym żetonie pomocniczym, nie możesz wykonywać akcji „załóż 1 oddział”.

Zmiany w etapie 5 „Dostawa”, po dotarciu do Kansas City

Kiedy twój ranczer dotrze do Kansas City, wykonaj 5 etapów *Kansas City* jak zwykle, włącznie z dostawą do jednego miasta w etapie 5. Jednakże miasto, do którego dostarczasz, nie musi być jednym z miast na *pasku miast*. Możesz dostarczyć stado do jednego z dużych miast, na rynku którego znajduje się twój oddział.

Zasady dostawy do jednego z tych miast są takie same, jak zasady dostawy krów do miasta znajdującego się na pasku miast:

- Całkowita wartość hodowlana musi być równa lub większa od wartości miasta.
- Zwróć uwagę na kolor narożników miasta, do którego dostarczasz stado.
- Jeśli uruchamiasz premię za dostawę, musisz ją zrealizować natychmiast (patrz: szara ramka na kolejnej stronie).



Zgodnie z zasadami, koszt transportu zależy od pozycji twojej lokomotywy na torach. Aby wyliczyć koszt transportu do dużego miasta, znajdź na torach planszy głównej pole z liczbą odpowiadającą wartości miasta, do którego zrealizowałeś dostawę:

- jeśli to pole znajduje się za frontem twojej lokomotywy (już je minąłeś), nie ponosisz żadnych kosztów,
- w przeciwnym przypadku, musisz zapłacić do banku standardowy koszt transportu: 1 dolar za każdy krzyż znajdujący się pomiędzy frontem twojej lokomotywy a tym polem.

Przykład: Gosia dostarcza do Minneapolis, którego wartość miasta to 13. Jej lokomotywa stoi na polu 9 torów.

Musi zapłacić 3 dolary jako koszt transportu, ponieważ pomiędzy frontem jej lokomotywy a polem 13 torów na planszy głównej są 3 krzyże.



Pamiętaj, że nie możesz dostarczyć do jednego miasta więcej niż raz. Wyjątkami są wciąż Kansas City i San Francisco. Zauważ jednak, że **San Francisco** znajduje się w **górnej lewej części** planszy rozszerzenia. Skrajnym prawym miastem na pasku jest teraz Nowy Jork. Możesz zrealizować do niego dostawę tylko raz.

Nowe akcje związane z dostawą oraz premie punkty zwycięstwa na koniec gry

Jeśli dostarczasz do Memphis, weź z puli dostępnych kart celów 1 kartę celu ORAZ 2 dolary.



Jeśli dostarczasz do Milwaukee, weź z puli dostępnych kart celów 1 kartę celu ORAZ 3 dolary.



W momencie kiedy kładziesz swój dysk na herbie Columbia lub St. Louis, a w tym drugim znajduje się już twój dysk, weź 1 żeton wymiany z zasobów ogólnych i połóż go przed sobą. Na koniec gry tracisz 5 punktów zwycięstwa.



Ta sama zasada dotyczy sytuacji, w której kładziesz swój dysk w Chicago lub Detroit, a w tym drugim leży już twój dysk.



Jeśli dostarczasz do Nowego Jorku, weź **jeden z żetonów zawiadowców** leżących obok niego i połóż go przed sobą (bez ponoszenia kosztów). Jeśli żeton oferuje akcję natychmiastową, możesz ją wykonać.



Za każdą dostawę do Kansas City wciąż otrzymujesz 6 dolarów. Na koniec gry jednak każdy twój dysk, leżący w Kansas City, stracisz 8 punktów zwycięstwa.



Na koniec gry San Francisco wciąż dostarcza punkty zwycięstwa za twój każdy dysk, jednak liczba punktów zależy od liczby pól dzwonów (na dodatkowym żetonie pomocniczym), które opróżniłeś w trakcie gry (na kolejnej stronie opiszemy więcej szczegółów).



KONIEC GRY

Zasady dotyczące końca gry oraz punktacji końcowej są dokładnie takie same, jak opisano w instrukcji gry podstawowej.

W 3 kategorii punktacji zwróć jednak uwagę na San Francisco: jeśli w trakcie gry zrealizowałeś dostawę do San Francisco, musisz policzyć ile punktów zwycięstwa warty jest każdy twój dysk. Ta wartość zależy od liczby pól dzwonów (na dodatkowym żetonie pomocniczym), które **całkowicie opróżniłeś**. Każdy twój dysk leżący na herbie San Francisco da ci 2 razy tyle punktów, ile całkowicie opróżnionych pól dzwonów widnieje na twoim żetonie dodatkowym.

Przykład: *Gosi* pozostały 4 znaczniki oddziałów na dodatkowym żetonie pomocniczym. Całkowicie opróżniła 3 pola dzwonów, a więc każdy z jej 2 dysków leżących na herbie San Francisco warty jest 6 punktów zwycięstwa (3 opróżnione pola dzwonów x 2 punkty zwycięstwa).



ELEMENTY ROZSZERZENIA

2x ŻETONY WYMIANY

Każdy rozpoczyna grę, posiadając 1 żeton wymiany. Dodatkowe żetony możesz zdobyć na kilka sposobów:



- jako premię za dostawę
- jako natychmiastową premię podczas zakładania oddziału
- jako natychmiastową premię z żetonu zawiadowcy

Możesz też otrzymać natychmiastowo jeden żeton, kiedy:

- oczyścisz całkowicie drugie pole dzwonu na dodatkowym żetonie pomocniczym (kiedy położysz szósty znacznik oddziału na planszy rozszerzenia),
- oczyścisz całkowicie piąte pole dzwonu na dodatkowym żetonie pomocniczym (kiedy położysz wszystkie 15 znaczników oddziału na planszy rozszerzenia).



Do czego możesz użyć swoich żetonów wymiany?

Żetony wymiany są cenne, ponieważ możesz użyć ich dowolnej liczby w **dowolnym momencie** gry - nawet w połowie wykonywania akcji lub poza swoją turą.

Wykorzystując żeton wymiany, odłóż go do zasobów ogólnych (obok planszy rozszerzenia). Następnie dociągnij 1 lub 2 karty ze swojego stosu do dociągania, po czym odrzuć taką samą liczbę kart.

NOWE ŻETONY BUDYNKÓW

Uwaga: żeton budynku numer 11 został wcześniej opublikowany przez Frosted Games w ramach „DSP Goodie-Box 2017”. Jeśli go posiadasz, używaj tylko jednej kopii tego budynku na gracza.



Wykonaj akcję „usuń niebezpieczeństwo”.



Przesuń swoją lokomotywę w przód o maksymalnie tyle pól, ile żetonów niebezpieczeństwa leży przed tobą



Przesuń znacznik certyfikatów o tyle pól w przód, ile masz całkowicie opróżnionych pól dzwonoń na dodatkowym żetonie pomocniczym oraz weź 1 dolara z banku.



Weź z banku tyle dolarów, ilu rzemieślników posiadasz w rządzie rzemieślników.

Wykonaj akcję „załóż jeden oddział”.

NOWE ŻETONY ZAWIADOWCÓW STACJI



1 certyfikat stały.



Punkty zwycięstwa na koniec gry:

zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 stacje kolejowe, na których masz dysk.



Akcja natychmiastowa: przesunąć znacznik certyfikatów o maksymalnie 2 pola.

Punkty zwycięstwa na koniec gry:

zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy swój budynek na planszy.



Akcja natychmiastowa: wykonaj akcję „załóż oddział”.

Punkty zwycięstwa na koniec gry:

zdobywasz 5 punktów zwycięstwa za każde 2 żetony wymiany, które wciąż leżą przed tobą.



Akcja natychmiastowa:

weź 1 żeton wymiany z zasobów ogólnych i połóż go przed sobą.

Punkty zwycięstwa na koniec gry:

zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy obszar kolorystyczny na planszy rozszerzenia, na którym masz co najmniej 1 oddział. Na planszy rozszerzenia jest łącznie 6 obszarów kolorystycznych.



Uwaga: poniższe 2 żetony zawiadowców zostały uprzednio wydane jako gadżety promocyjne. Jeśli je posiadasz, używaj w grze tylko jednej kopii każdego z nich.



← 2 certyfikaty stałe.

← Brak punktów zwycięstwa.



← Akcja natychmiastowa:
weź 12 dolarów z banku.

← Brak punktów zwycięstwa.

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry:	Alexander Pfister
Produkcja:	Sophie Gravel
Rozwój:	Viktor Kobilke
Ilustracje:	Andreas Resch
Edycja/Skład:	Viktor Kobilke
Kontrola:	Neil Crowley
Komunikacja:	Mike Young
Współpraca zagraniczna:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke
Marketing:	Martin Bouchard

Rozwój gry:



info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg, Niemcy

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Wersja polska:



facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

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

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania zgody.

Zachowaj tę informację.

Wyprodukowano w Niemczech.

