Александер Пфістер

Великий Західний Шлях

Друге видання

Правила гри

Америка 19 століття. Ви - власник ранчо на далекому Заході й плануєте накопичити багатство завдяки постачанню найкращої худоби на Схід.

Найкращий спосіб досягти своєї мети полягає в тому, щоб придбати найцінніші породи худоби та доставити її до залізничної станції у Канзас Сіті, Чикаґо, Філадельфії, Нью-Йорку - чим далі ваші корови будуть доставлені, тим більше грошей ви заробите!

Але шлях до успіху не легкий. Ви зустрінетесь з іншими власниками ранчо, які прагнуть заробити стільки ж грошей, що і ви. Або навіть більше!

На щастя, на вашому шляху можна отримати допомогу. Ковбої, будівельники та інженери будуть старанно працювати задля досягнення мети: стати найкращим власником ранчо на Великому Заході! Щасти!

ВМІСТ КОРОБКИ

1 ігрове поле

4 ігрові планшети по 1 для кожного гравця

4 плитки кількості гравців
по 1 для кожного гравця, двосторонні

54 жетони робітників

18 кожного виду: ковбой будівельник інженер

18 жетонів небезпеки

6 кожного виду: повінь посуха каменепад

22 жетони бандитів

11 кожного виду: зелений бандит помаранчевий бандит

3 мішечки з тканини

Примітка: *на зворотному боці жетони промарковані цифрами 1, 2, 3. Це дозволяє жетонам з'являтися у грі в необхідній послідовності, зберігаючи баланс.*

4 скотарі
по 1 для кожного гравця

4 капелюхи
по 1 для кожного скотаря

4 локомотиви
по 1 для кожного гравця

56 дисків гравця
по 14 для кожного гравця

4 маркери сертифікатів
по 1 для кожного гравця

56 монет
36 срібних монет номіналом 1 долар

20 золотих монет номіналом 5 доларів

1 жетон ринку праці

12 жетонів обміну

92 карти худоби
56 карт худоби гравця по 14 для кожного гравця (стартові)

5 Criollo

3 Santa Gertrudis

3 Pineywoods

3 Galloway

сорочка карти

36 карт худоби для ринку

7 Black Angus

7 Longhorn

7 Corriente

9 Shorthorn

6 Hereford

Компоненти варіанту гри з Симентальською породою корів

24 карти Simmental

8 Simmental телят

8 Simmental теличок

8 Simmental корів

1 жетон ринку Simmental

9 жетонів начальника станції

Зворот жетону

7 жетонів нейтральних будівель

На кожному жетоні нейтральної будівлі вказана літера (від A до G).

48 жетонів приватних будівель по 12 на гравця, двосторонні

бік a

На кожному жетоні приватних будівель вказана цифра (від 1 до 12) та літера (a або b), наприклад, 4a, 4b.

бік b

24 карти цілей

4 стартові карти цілей

Компоненти гри для одного гравця

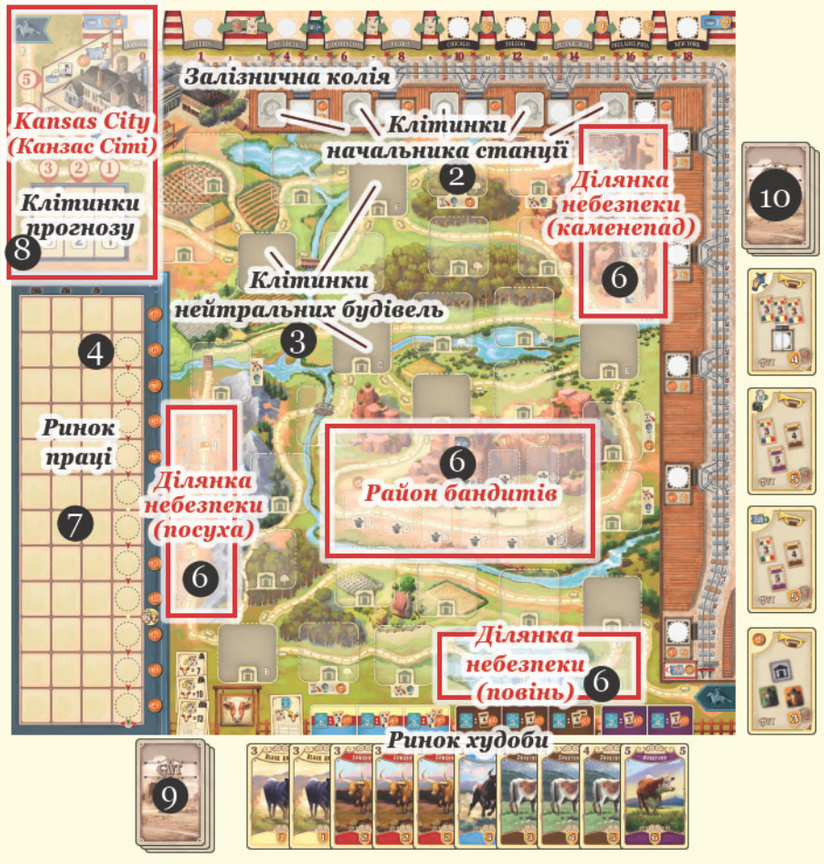
1 плитка спеціалізації

15 карт Сема

1 планшет Сема

1 блокнот для підрахунку балів

ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ ДО ГРИ



1. Покладіть **ігрове поле** на середину столу.

2. Перемішайте **9 жетонів начальника станції** та розкладіть горілиць 5 із них навмання на *5 клітинок начальника станції*. Решту жетонів поверніть у коробку.

3. Візьміть **7 жетонів нейтральних будівель** і покладіть їх горілиць на кожну з *7 клітинок нейтральних будівель* на ігровому полі:

- Якщо граєте вперше, покладіть кожен жетон на клітинку із відповідною літерою (від A до G);
- Надалі перемішуйте жетони та розкладайте їх у довільному порядку.

4. Покладіть **маркер ринку праці** на верхній кружечок, виділений переривчастою лінією на *ринку праці*.

5. Візьміть **54 жетони робітників**, **22 жетони бандитів** та **18 жетонів небезпеки** і покладіть їх долілиць. Відсортуйте за номерами на тильному боці (1, 2 та 3) та розкладіть по відповідних *мішечках*.

Покладіть мішечки поруч з ігровим полем ближче до Канзас Сіті.

Це буде "*запас Канзас Сіті*".

6. Із запасу Канзас Сіті витягніть **7 жетонів** з цифрою 1 на зворотному боці та покладіть їх один за одним на ігрове поле.

Місце жетонів залежить від їхнього типу:

- **Жетони бандитів** (зелені або помаранчеві) покладіть у *районі бандитів* на пусті місця, починаючи із найменшої цифри (від 1 до 9).

- Якщо це **жетон небезпеки**, покладіть його у відповідній ділянці небезпеки (повінь, посуха або каменепад) на вільні місця, починаючи з найменшої цифри (від 1 до 4).
- Якщо вільного місця для жетона не залишилось, поверніть його назад у мішечок та витягніть інший.

7. Почніть витягати жетони з цифрою 2 на звороті (це лише жетони робітників). Покладіть ці жетони один за одним на ринку праці за наступною схемою:

Почніть з верхнього ряду й перший жетон, що витягли, покладіть на клітинку прямо під **цифрою, що вказує на кількість гравців** у поточній грі.

Наступний жетон покладіть праворуч від першого і т.д.

Після того, як ви виклали жетон на крайнє праве місце у верхньому рядку, продовжуйте викладати жетони у другому рядку, теж починаючи з клітинки, розташованої під позначкою кількості гравців.

Подальші жетони викладайте праворуч, поки не дійдете до маркера ринку праці. Жетон, що лежатиме поруч з маркером, буде останнім. Отже, в залежності від кількості гравців, на ринку праці буде 3, 5 або 7 робітників.

Приклад гри для 3х гравців:

8. Тепер заповніть *клітинки прогнозу* у Канзас Сіті жетонами із запасу Канзас Сіті:

- Витягніть 2 жетони з мішечка із цифрою 1 на зворотному боці та покладіть їх горілиць на клітинки прогнозу, позначені цифрою 1.
- Витягніть 2 жетони з мішечка із цифрою 2 на зворотному боці та покладіть їх горілиць на клітинки прогнозу, позначені цифрою 2.
- Витягніть 2 жетони з мішечка із цифрою 3 на зворотному боці та покладіть їх горілиць на клітинки прогнозу, позначені цифрою 3.

9. Перемішайте **36 карт худоби для ринку** та покладіть їх долілиць, створивши колоду *худоби для ринку* під нижнім лівим кутом ігрового поля.

В залежності від кількості гравців візьміть певну кількість карт худоби з цієї колоди:

- **2 гравці** - витягніть 7 карт.
- **3 гравці** - 10 карт.
- **4 гравці** - 13 карт.

Відсортуйте карти, які ви витягли, за кольорами та покладіть їх горілиць під ігровим полем у ряд так, щоб ліву частину кожної карти було видно. Цей ряд називається ринок худоби. Для зручності карти ринку худоби слід розкладати зліва направо за кольорами: жовтий, червоний, синій, коричневий, фіолетовий (деякі кольори можуть бути відсутні).

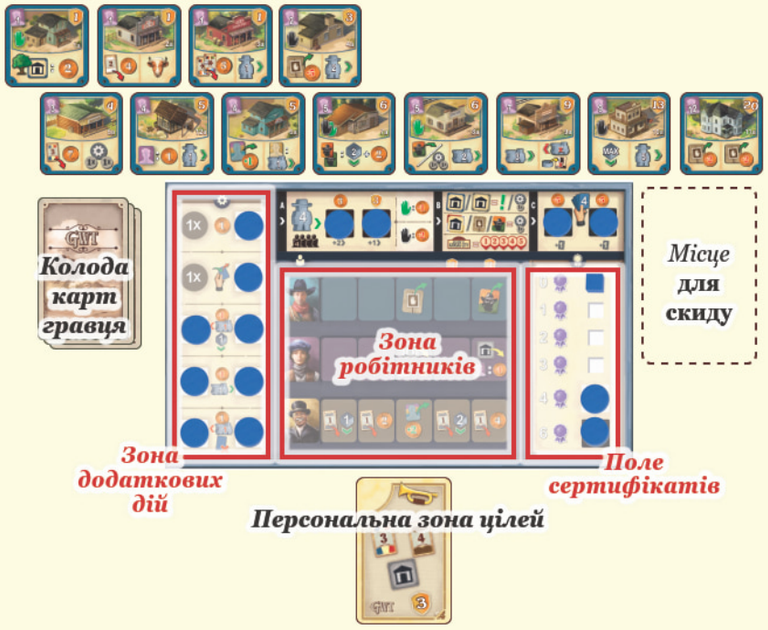
Примітка: карти породи Simmental (помаранчеві) використовуються в окремому варіанті гри. На стор. 19 ви знайдете правила та спосіб розкладання цих карт під час підготовки до гри. Якщо ви не хочете використовувати карти Simmental у грі, поверніть 24 помаранчеві карти худоби назад у коробку.

10. Перемішайте *24 карти цілей* та покладіть їх у стосі долілиць справа від ігрового поля. Потім відкрийте 4 карти з цього стосу та розкладіть їх горілиць у вигляді колони під стосом.

Ці відкриті карти називаються *загальними цілями гри*.

11. Покладіть **монети** та **жетони обміну** так, щоб всі гравці могли до них дотягнутись. Це буде банк гри.

ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ ДО ГРИ



12. Кожен гравець обирає колір.

Він отримує **планшет гравця** цього кольору (вирізняються кольором кружечків) та розміщує його перед собою.

Коли гратимуть 2 або 3 гравці, кожен також отримає **жетон кількості гравців** свого кольору.

Ним слід накрити *секцію A* на планшеті, повернувши відповідним боком.

13. Гравець отримує **12 жетонів приватних будівель** свого кольору.

Ці жетони двосторонні, вони позначені цифрами від 1 до 12 й літерами a та b, наприклад 4a, 4b.

- Протягом перших кількох ігор використовуйте всі жетони будівель позначкою **a горілиць** та розкладайте їх за збільшенням над своїм планшетом.
- Коли ви краще ознайомитесь з грою, можна спробувати наступне: оберіть гравця, який визначить бік кожного жетона випадковим чином (наприклад, підкинувши їх над столом), а потім розкладе їх за збільшенням над своїм планшетом. Після цього всі гравці викладають свої жетони у тому ж самому порядку і відповідним боком.

Отже, протягом всієї гри бік кожного жетону будівлі буде однаковим для всіх гравців. Ніхто не може навмисно перевернути жетон будівлі на інший бік.

14. Кожен гравець отримує наступні елементи свого кольору:

14 дисків, якими він закриває всі кольорові кружечки для дисків (тільки 2 сірі кружечки в лівому верхньому куті залишаються не закритими).

1 локомотив — його треба поставити на стартову позицію - червону будівлю на *залізничній колії* ігрового поля.

1 маркер сертифіката — він викладається на верхню клітинку на шкалі сертифікатів (біля 0).

1 скотаря — розмістіть його поки що біля свого планшета.

15. Потім гравці отримують **14 карт худоби гравця** - вони позначені зіркою відповідного кольору.

Ці 14 карт складають вашу колоду худоби.

Перемішайте цю колоду й покладіть її долілиць ліворуч від планшета.

16. Перемішайте **4 стартові карти цілей** та роздайте гравцям. Карта цілей викладається горілиць біля планшета. Це перша карта цілей у персональній зоні цілей гравця.

Поверніть решту стартових карт цілей назад у коробку.

17. Врешті-решт, визначіться, хто буде **ходити першим**. Решта гравців роблять ходи за годинниковою стрілкою. Отримайте свій **стартовий капітал**, **1 жетон обміну** з банку та візьміть карти зі своєї власної колоди в руку:

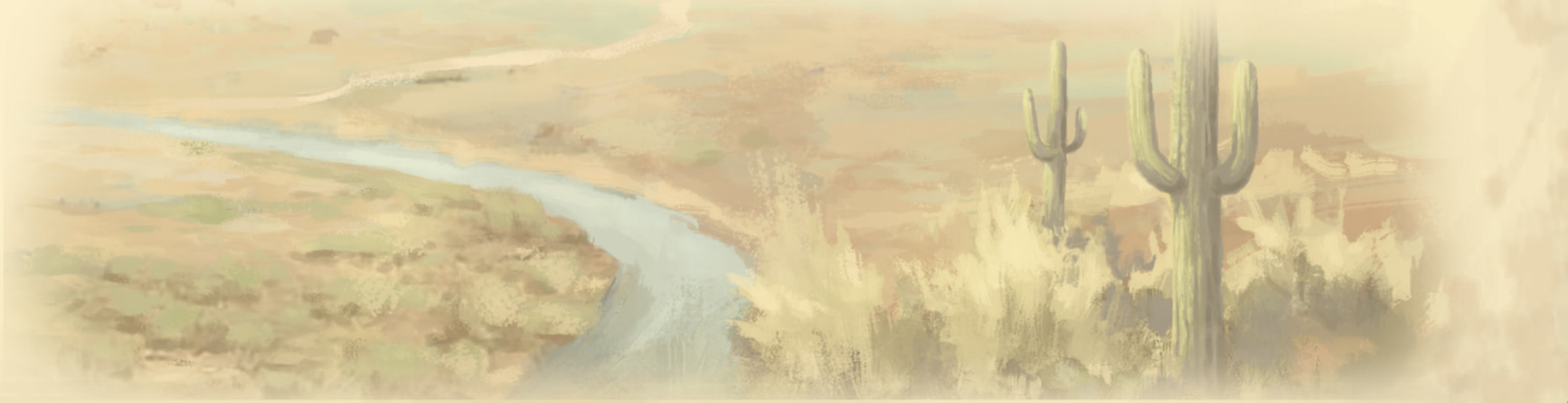
- 1-й гравець: 6 доларів, 4 карти та 1 жетон обміну
- 2-й гравець: 7 доларів, 5 карт та 1 жетон обміну
- 3-й гравець: 8 доларів, 6 карт та 1 жетон обміну
- 4-й гравець: 9 доларів, 7 карт та 1 жетон обміну

Тепер ви готові розпочати гру.

Важливо: на початку найпершого ходу у грі, скиньте карти з руки, щоб у руці залишилось тільки 4 карти.

Скинуті карти потрапляють до власної колоди скиду.

Потім поставте свого скотаря на **будь-який** нейтральний будинок та одразу починайте з фази B. Можна починати з того самого будинку, що й інші гравці.



ЦІЛЬ ГРИ

У свій хід перемістіть скотаря вздовж шляху, що звивається та розгалужується по ігровому полю у бік Канзас Сіті. Це місто, що знаходиться у верхньому лівому куті. На своєму шляху виконуйте дії, які надають різноманітні варіанти заробити переможні бали. Наприклад: викладання приватних будівель, купівля корів на ринку худоби, покращення залізничних станцій та усунення небезпеки.

Щоразу, коли ваш скотар досягає Канзас Сіті, ви повинні відправити худобу потягом до іншого міста, що також може принести переможні бали. Під час гри ваш скотар може опинитися у Канзас Сіті від 5 до 7 разів.

Переможні бали підраховуються наприкінці гри. Потім ви додаєте переможні бали, зображені на різних компонентах гри перед вами, а також відмічених вашим кольором на ігровому полі. Гравець з найбільшою кількістю переможних балів виграє.

Будування колоди

Що таке ваша *колода худоби*?

Ваша *колода худоби* - це ваше стадо, яке ви ведете вздовж шляху. Кожна карта худоби цієї колоди представляє одну корову певної породи, чітко означену кольором карти та *вартістю породи*.

Кожен гравець починає з однакової *колоди худоби* з досить низькою вартістю породи.

Проте, протягом гри ви можете покращити вашу колоду, додаючи до неї карти худоби з ринку з вищою вартістю породи, а також карти цілей.

Ваша колода худоби складається з наступних частин:

- Ваша власна колода, що знаходиться долілиць ліворуч від планшета.
- Ваші карти в руці, які ви берете з цієї колоди відповідно до ліміту (початковий ліміт складає 4 карти).
- Ваша власна колода скиду, що лежить горілиць. На цю колоду ви викладаєте будь-які карти, які ви скидаєте з руки, а також ті, які ви отримуєте протягом гри.

Важливо: коли вам необхідно взяти карти з власної колоди, але в ній не залишилось карт, тоді (і тільки тоді) візьміть вашу власну колоду скиду, ретельно її перемішайте та покладіть долілиць ліворуч від вашого планшета, сформувавши нову власну колоду. Після цього продовжуйте брати з неї карти, як зазвичай.

Для чого потрібні карти худоби?
На локаціях вздовж шляху є кілька дій, які вимагають скидання певних карт худоби з руки для отримання нагороди.

Крім того, щоразу ви досягаєте Канзас Сіті, вам бажано мати в руці більше різних порід з високою вартістю породи: чим різноманітніші та цінніші вони будуть, тим більше грошей і переможних балів ви отримаєте. (*Детальніше див. на сторінках 10-12*).

ХІД ГРИ

Починаючи з першого гравця, чий стартовий капітал складає лише 6 доларів, хід переходить до наступного за годинниковою стрілкою.
У ваш хід ви повинні виконати всі три фази в такому порядку:

ФАЗА A Перемістіть вашого скотаря на іншу локацію на шляху

ФАЗА B Виконайте дію (дії), яку передбачає нова локація

ФАЗА C Доберіть карти до руки згідно з лімітом

Тепер настає черга наступного гравця.

Примітка: *3 малюнки у верхній частині вашого планшета наочно показують ці три фази.*

ФАЗА А — Перемістіть вашого скотаря на іншу локацію на ігровому полі

Що вважається локацією?

Головна локація на шляху - це Канзас Сіті. Надалі будь-який **жетон**, покладений на клітинки ігрового поля, вважатиметься локацією (жетони будівель, небезпеки та бандитів).

Клітинки, на яких не розташовано жодних жетонів, вважаються безперешкодною частиною шляху та не є локаціями!

У цій фазі вам треба перемістити вашого скотаря з його поточної локації на іншу:

Задля цього дотримуйтесь наступних правил:

- Переміщення вашого скотаря вимірюється *кроками*. **Кожна локація** на вашому шляху - це **1 крок** (пусті клітинки на шляху не вважаються локаціями).

Приклад: *для переміщення на цей жетон нейтральної будівлі скотар Марії робить 2 кроки, проходячи через червоний жетон приватної будівлі, або 3 кроки, проходячи через жетони небезпеки (повінь).*

- Ви завжди повинні переміщати свого скотаря **вперед** в бажаному напрямку по шляху (як вказано стрілками). Якщо шлях розгалужується, оберіть один з наявних шляхів для продовження руху.
- Локація, на якій ваш скотар зупиняється, тому що ви так хочете або тому, що ліміт кроків вичерпано, використовується у фазі В.
- Проходити повз Канзас Сіті не дозволяється, тому ваш скотар завжди повинен зупинитись в Канзас Сіті, коли він його дістанеться.
- Скотарі інших гравців жодним чином не перешкоджають вашому. На одній локації можуть розташуватись кілька скотарів.
- Необхідно перемістити скотаря **принаймні** на 1 крок. При цьому не дозволяється переміщати його на більшу кількість кроків, ніж ***поточний ліміт***, вказаний на вашому планшеті. (В залежності від кількості гравців гра починається з лімітом у 3 або 4 кроки. Цей ліміт можна збільшити під час гри).

Приклад:

В цьому випадку ліміт СИНЬОГО скотаря становить 3 кроки

Водночас ліміт ЧЕРВОНОГО скотаря становить 5 кроків.

(Пояснення, як звільнити ці місця від дисків, буде подано далі у правилах).

Увага: на кількох локаціях зображені зелені або чорні руки (або обидві). Якщо ваш скотар стає на них або проходить через них, ви одразу повинні сплатити за це:

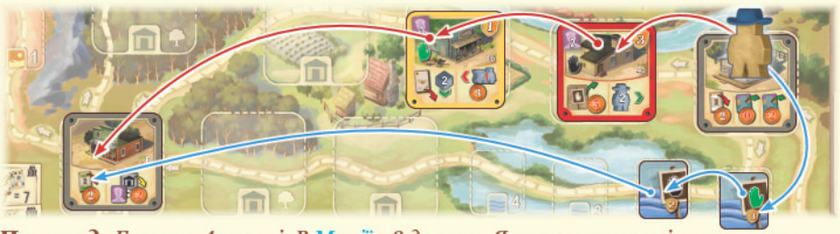
1. Якщо це жетон небезпеки чи бандита, платня йде **до банку**.
2. Якщо це жетон приватної будівлі іншого гравця, ви сплачуєте безпосередньо **цьому гравцеві**.

Розмір платні залежить від кількості гравців та кольору рук(и):

У грі для 2-х гравців:
- кожна зелена рука коштує 2 долари
- кожна чорна рука коштує 2 долари

У грі для 3-х гравців:
- кожна зелена рука коштує 2 долари
- кожна чорна рука коштує 1 долар

У грі для 4-х гравців:
- кожна зелена рука коштує 1 долар
- кожна чорна рука коштує 2 долари



Приклад: *Грають 4 гравці. В Марії є 2 долари. Якщо вона переміститься свого скотаря вздовж червоної стежки (червоні стрілки), їй треба буде сплатити ці 2 долари Сергію, оскільки його приватний жетон буде першою локацією на шляху Марії й на ньому зображена чорна рука. Потім Марія переміщує скотаря на жетон приватної будівлі Івана із зеленою рукою. Але в неї вже не залишилося грошей для оплати. Така ситуація не становитиме проблеми з переміщенням для Марії, вона просто не сплатить гроші Івану.*

Проте, якщо Марія обере іншу стежку (сині стрілки): вона сплатить банку 1 долар за перший жетон небезпеки (повінь) із зеленою рукою, а потім свій останній долар - за другий жетон небезпеки (повінь) з чорною рукою й продовжить свій рух як зазвичай. Марія обрала нижню стежку, оскільки вона б втратила 2 долари в будь-якому випадку. Але, пересуваючись нижньою стежкою, вона сплатила банку, а не супернику.

Важливо: якщо ви не маєте чим сплатити за деякі або всі руки на шляху, ви все одно можете рухатися. Це означає, що якщо ваш скотар опиняється на чи проходить через локацію, за яку ви не можете сплатити повністю, платіть стільки, скільки можете, і рухайтесь далі.

Вам не потрібно буде повертати борги за попередні проходження без сплати, навіть якщо у вас з'явилися гроші, поки ви знаходитеся на локації, платню за яку ви не змогли здійснити раніше.

Це стосується виключно оплат, які вимагають зображення рук. Всі інші витрати та вимоги у грі необхідно сплачувати/виконувати повністю.

ФАЗА В — Виконайте дію (дії), яку передбачає нова локація

Виконайте дію (дії) локації, на якій ви опинились. Проте, ваші дії на локації залежать від того, чи це:

1) Жетон нейтральної будівлі *або* приватної будівлі вашого кольору

2) Жетон приватної будівлі вашого суперника, жетон небезпеки *чи* бандита

3) Канзас Сіті

1 Якщо ви зупинились на жетоні нейтральної будівлі або жетоні будівлі власного кольору, у вас є 2 варіанти дій:

АБО виконайте локальну дію цього жетону ! **АБО** використайте одну допоміжну дію

! Виконайте локальну дію (дії)

Більшість жетонів будівель показують в нижній частині 2 різні локальні дії. Ці дії відокремлені вертикальною лінією. (Тільки декілька жетонів будівель показують лише одну або більше, ніж 2 локальні дії).

1 локальна дія

2 локальні дії

3 локальні дії

- Тепер ви можете виконати **кожну** з локальних дій цього жетону один раз.
- Локальні дії можна виконати в **довільному порядку**.
- Ви можете виконати не всі доступні локальні дії. Але якщо дія вказує на вартість або вимоги, вам необхідно сплатити/виконати її у повному обсязі для отримання винагороди за цю дію.
- Кілька жетонів показують дві дії (відокремлені білою косою лінією) на **тій самій** локації. Ви можете виконати лише одну з цих дій.

- Деякі клітинки на шляху містять *ризикові дії* 1 (прилягають до неї знизу або збоку). Якщо жетон будівлі викладається на це місце, ризикова дія стає частиною дій цієї локації й може виконуватись власником щоразу, коли гравець стає на цю локацію.

ризикові дії

Індивідуальні локальні дії пояснюються на стор. з 12 до 17.

Використайте одну допоміжну дію

Якщо ви не виконуєте **жодну** з локальних дій жетона, на якому зупинились, тоді й тільки тоді замість цього ви можете виконати **одну *допоміжну дію***.

Знайти допоміжні дії можна у лівій частині вашого планшета у *розділі допоміжних дій*.

На початку гри доступні лише 2 дії. Кожна інша допоміжна дія стає доступною після того, як ви звільните хоча б одне з 2-х місць, зайнятих дисками (незабаром ви дізнаєтесь, як це робити).

Індивідуальні допоміжні дії детально пояснюються на сторінці 16.

Приклад: *Марія зупинила свого скотаря на жетоні приватної будівлі свого кольору. Тепер вона може виконати кожну локальну дію цього жетону один раз (в довільному порядку):*

1. *Вона може скинути карту породи Galloway з руки у власну колоду скиду, щоб отримати 4 долари з банку.*

2. *Вона може купити худобу на ринку худоби.*

3. *Вона може використати приєднану ризикову дію і скинути будь-яку карту худоби з руки до власної колоди скиду та перемістити маркер сертифіката на один крок вперед (вниз) на шкалі сертифікатів.*

Якщо вона не може або не хоче виконати одну або більше з цих дій, вона їх просто пропускає. Але тільки, якщо вона пропустить всі локальні дії, вона зможе виконати одну допоміжну дію замість цього.

2 При потраплянні на жетон будівлі іншого гравця, жетон бандита або небезпеки у вас є лише один варіант:

Виконайте **одну *допоміжну дію*** (*див. ліворуч*).

Примітка: *Це означає, що зазвичай вам краще досягти жетону нейтральної або власної будівлі, оскільки тільки там ви зможете виконати локальні дії.*

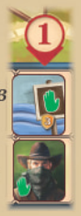
Приклад: *Якщо Марія закінчить рух свого скотаря на будь-якому з цих жетонів* 1*, вона зможе виконати лише одну допоміжну дію.*

3 При досягненні Канзас Сіті вам **необхідно** виконати поспіль всі 5 *фаз Канзас Сіті* .

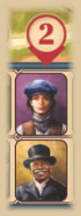
Щоб впевнитись, що ви не пропустили жодну з фаз, переміщуйте вашого скотаря на кружечки, позначені цифрами, та виконуйте відповідні фази, перш ніж переходити на інше місце.

5 фаз Канзас Сіті це:

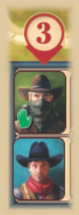
1. **Прогноз 1:** Оберіть один з 2-х жетонів в *області прогнозів* під номером 1 та перемістіть його у відповідну зону.



2. **Прогноз 2:** Оберіть один з 2-х жетонів в *області прогнозів* під номером 2 та перемістіть його у відповідну зону.



3. **Прогноз 3:** Оберіть один з 2-х жетонів в *області прогнозів* під номером 3 та перемістіть його у відповідну зону.



4. **Дохід:** Відкрийте карти у руці, підрахуйте ваш дохід та отримайте відповідну суму в банку. Потім скиньте всі карти з руки у власну колоду скиду.

5. **Доставка:** Перемістіть один з дисків з вашого планшета на клітинку міста та заплатіть транспортні витрати, що виникли.

1 2 3 Прогнози:

Кожен з 3-х жетонів, обраних у фазах 1, 2 та 3, повинен одразу бути розташований на відповідних клітинках:

Жетон бандита

Якщо це ***жетон бандита*** (зелений або помаранчевий), покладіть його на **вільну** клітинку з найменшою цифрою у *районі бандитів*. Якщо у цьому районі не залишилось вільних місць, приберіть жетон бандита з гри й поверніть у коробку.

Жетон небезпеки

Якщо це ***жетон небезпеки***, покладіть його у відповідній *ділянці небезпеки* (повінь, посуха або каменепад) на вільну клітинку з найменшою цифрою. Якщо вільних місць немає, приберіть цей жетон з гри й поверніть його у коробку.

Жетони робітників

Якщо це ***жетон робітника***, покладіть його на наступний вільний квадрат на *ринку праці*. Наступне вільне місце визначається за наступними правилами:

- Жетон завжди треба викладати у той рядок, в якому знаходиться жетон ринку праці.
- Місця у цьому рядку повинні заповнюватись **зліва направо**.
- Якщо грає менше 4-х гравців, також зважайте на наступне:
  У грі для 3-х гравців кожен рядок складається тільки з 3-х клітинок (починаючи під позначкою 3-х гравців), а вся ліва колонка залишається вільною.
  У грі для 2-х гравців кожен рядок складається лише з 2-х клітинок (починаючи під позначкою 2-х гравців), а дві колонки зліва залишаються вільними.
- Останнє місце на ринку праці, яке заповнюється в кожному рядку, завжди є місцем, на якому знаходиться жетон ринку праці. Коли ви викладаєте жетон робітника на це місце, перемістіть жетон ринку праці у напрямку стрілки на коло, позначене переривчастою лінією, у наступному рядку.

Приклад ***гри 3-х гравців***

Зазвичай, коли жетон ринку праці переміщується на наступний рядок, нічого особливого не відбувається. Проте, коли жетон ринку праці переміщується вздовж **жовтої стрілки**, вам слід негайно поповнити ***ринок худоби***. Коли це відбувається, витягніть з колоди ринку худоби стільки карт, скільки необхідно для того, щоб кількість карт ринка худоби дорівнювала початковій кількості.

У грі 2-х для гравців: має бути 7 карт.

У грі 3-х для гравців: має бути 10 карт.

У грі 4-х для гравців: має бути 13 карт.

Як і під час підготовки до гри, відсортуйте всі карти за кольорами та покладіть їх горілиць так, щоб було видно ліву частину кожної карти. Для зручності карти в цьому рядку слід розмістити у звичайному порядку зліва направо: жовті, червоні, сині, коричневі та фіолетові.

- Якщо настав час поповнити ринок худоби, а кількість карт худоби на ринку вже дорівнює (чи більша) загальній кількості для вашої гри, не додавайте жодних карт.
- Якщо колода ринку худоби порожня, до ринку худоби не додається жодної карти.

Якщо жетон ринку праці переміщується з нижнього рядка вздовж **зеленої стрілки**, розпочинається кінцева фаза гри (*див. стор. 18*).

ФАЗА В — Виконайте дію (дії), яку передбачає нова локація

4 Дохід:

Покажіть карти у руці всім гравцям та підрахуйте *загальну вартість своєї худоби*. Для цього підсумуйте вартість порід ***різного типу***, незалежно від того, скільки карт цього типу у вас є (поки що не звертайте уваги на переможні бали на картах худоби чи цілей).

Приклад: *В руці Марії 4 карти. Оскільки 2 з них - карти "Santa Gertrudis", в неї лише 3 породи худоби:*

"Santa Gertrudis" - вартість породи 2

"Longhorn" - вартість породи 3

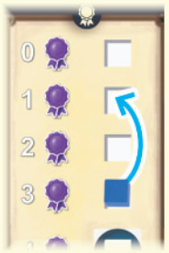
"Black Angus" - вартість породи 3

Отже загальна вартість її худоби становить 8.

Після цього, якщо можливо, і якщо ви хочете, можете підвищити загальну вартість худоби завдяки додаванню сертифіката. У грі є 2 види сертифікатів: тимчасові та постійні.

Тимчасові сертифікати *вказані на шкалі сертифікатів: цифра біля поточної позиції вашого маркера сертифікатів вказує на те, скільки сертифікатів доступно. З них ви можете використати стільки, скільки хочете, пересуваючи маркер у зворотному напрямку.*

Постійні сертифікати вказані у верхній частині будь-якого жетона начальника станції, що лежить перед вами. Кожен з них збільшує до кінця гри загальну вартість вашої худоби на число, вказане на жетоні. *(Як отримати жетон начальника станції дивіться розділ "Покращення залізничних станцій" на стор. 14).*



Приклад (продовження): *Маркер сертифікатів Марії вказує на те, що в неї є 3 тимчасові сертифікати. Вона вирішує використати 2 з них. Для цього вона переміщує свій маркер сертифікатів назад на 2 кроки. Вона додає ці 2 сертифікати до поточної загальної вартості худоби (8) і збільшує її до 10.*

Якщо б в неї був жетон начальника станції з постійним сертифікатом, початкова загальна вартість її худоби становила б 9 замість 8.

Після визначення загальної вартості породи (включно із сертифікатами) візьміть таку саму кількість доларів в банку. Покладіть цю суму окремо від решти ваших грошей, щоб ви могли визначити загальну вартість породи у фазі 5.

Потім скиньте **всі** карти з руки у власну колоду скиду.

Приклад (продовження): *Оскільки Марія зупинилась на загальній вартості породи 10, вона бере 10 доларів в банку та кладе їх перед собою.*

Потім вона скидає всі карти з руки у власну колоду скиду.

5 Доставка:

Худобу, за яку ви щойно отримали ваш дохід, треба доставити до міста, розташованого вздовж залізничної колії. Емблема кожного міста має цифру, що тотожна загальній вартості худоби, яку можна сюди доставити: чим вище загальна вартість худоби, тим далі по залізниці ви можете її доставити.

Для цього оберіть місто, цифра якого **дорівнює** або **менша** за поточну загальну вартість худоби. Майте на увазі, що **не** дозволяється обирати місто, в яке ви вже доставляли худобу раніше (там вже лежить один з дисків вашого кольору). Виключення з цього правила:

• початкове місто - Канзас Сіті та

• місто-термінал - Нью-Йорк.

У кожне з цих міст ви можете доставляти навіть, якщо там вже є один або більше ваших дисків.

Після визначення міста, покладіть ваш диск гравця на клітинку цього міста (якщо там вже є диски інших гравців, покладіть свій зверху). Візьміть свій диск з будь-якого місця з дисками на своєму планшеті, але зауважте на те, що існують 2 типи клітинок для дисків: з білими та чорними кутами.

1. Диск з місця для дисків з ***білими кутами*** можна покласти на **будь-яке** місто.

2. Проте, диск з місця для дисків з ***темними кутами*** можна покласти виключно на місто, в якому **теж є темні кути**.

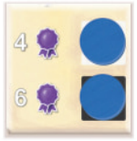
Коли ви забираєте диск з планшета, ви відкриваєте можливості цього місця. Зауважте на те, що деякі з місць для дисків з темними кутами мають додаткові вимоги або надають винагороди за звільнення. *Деталі у таблиці нижче.*

Важливо:

Звільняючи місця з-під дисків у зоні допоміжних дій, ви розширюєте можливості виконання **допоміжних дій** *(див. стор. 16).*

Звільняючи будь-яке з цих місць, ви збільшуєте свій ліміт кроків. Якщо ви приберете диск з місця ліворуч ❶, одразу отримайте 3 долари з банку. З переможні бали за звільнення місця праворуч ❷ надаються наприкінці гри.

Звільняючи будь-яке з цих місць, ви збільшуєте ваш ***ліміт карт у руці***. Проте, якщо ви заберете диск з будь-якого з цих місць, ви повинні одразу сплатити 5 доларів банку. Якщо у вас немає грошей, слід обрати інший диск.



Звільняючи ці місця, ви збільшуєте ваш ***ліміт тимчасових сертифікатів*** (ваш початковий ліміт 3). Проте, якщо ви звільните місце під цифрою 6 на шкалі сертифікату перш ніж звільнити місце під цифрою 4, ваш ліміт залишиться на рівні 3, поки ви також не звільните місце під цифрою 4.

Викладаючи свій диск на клітинку міста, ви можете отримати або втратити переможний бал наприкінці гри та спровокувати дію з доставки, яку необхідно виконати **негайно**.

Якщо ви покладете диск на Канзас Сіті, одразу отримайте 4 долари з банку. Але наприкінці гри ви втратите 6 переможних балів за цей диск.

Увага: Дія за жодною із зелених стрілок не почнеться, поки на обох сусідніх містах не буде по одному з ваших дисків. Те саме стосується і переможних балів: тільки коли на сусідніх містах розташовано по одному вашому диску, ви отримаєте переможні бали, що знаходяться між ними.

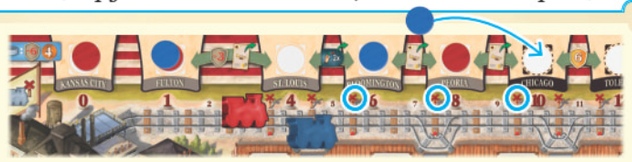
Ця дія з доставки починається (1), коли ви кладете свій диск на одне з сусідніх міст, а на іншому вже є ваш диск. Тепер ви **повинні** одразу обрати **карту цілей** із загальної зони цілей і покласти її горілиць на вашу колоду скиду та поповнити загальну зону цілей, якщо необхідно. (*Деталі див. у розділі "Отримати карту цілей" на стор. 15*). Якщо завдяки викладанню диска ви активували цю дію за обома сусідніми зеленими стрілками, необхідно виконати цю дію двічі (Загальна зона цілей поповнюється, перш ніж обрати другу карту цілей).

Врешті-решт, перевірте, чи вам не слід сплатити будь-які *кошти* за вашу доставку. Це залежить від позиції вашого **локомотива** на залізничній колії:

- Якщо ваш локомотив знаходиться прямо під чи за містом, на яке ви поклали диск, **сплачувати нічого не потрібно**.
- Якщо ваш локомотив ще не доїхав до міста, на яке ви поклали диск, вам слід сплатити вартість доставки: Сплатіть **1 долар** банку **за кожен хрест**, розташований між носом вашого локомотива та цифрою, розташованою під містом, на якому ви розмістили ваш диск.

Примітка: *Оскільки ви спочатку отримуєте прибуток, у вас завжди будуть кошти на сплату доставки (як рухаються локомотиви, дивіться на стор. 14).*

Приклад (продовження): *Завдяки загальній вартості худоби у розмірі 10, Марія може доставити її аж до Чикаґо. Якщо вона обирає цей варіант, вона кладе один зі своїх дисків зі свого планшета на Чикаґо. Цим вона не активує жодних дій та не відкриває жодних переможних балів, оскільки на сусідніх містах ще немає її дисків. Врешті-решт, Марія сплачує 3 долари за доставку, оскільки між носом її локомотива та Чикаґо знаходяться 3 хрести.*



Замість Чикаґо вона може обрати Пеорію, Сент-Луїс або Канзас Сіті для доставки (тільки НЕ Блумінгтон чи Фултон, тому що вона вже робила доставку в ці міста). Проте, на місця для дисків у цих містах вона могла б покласти диски лише з місць з білими кутами. Доставка до Сент-Луїсу або Канзас Сіті не коштувала б нічого, а вартість доставки до Пеорії становила б 2 долари.

Після закінчення фази Доставки виконайте ці кінцеві кроки:

1) Перемістіть вашого скотаря на початок шляху, на місце вершника в правому нижньому куті ігрового поля. Наступного разу ваш хід й переміщення скотаря почнуться звідти.

2) Поповніть кожне з 3-х вільних місць прогнозу в Канзас Сіті жетонами, які витягніть із запасу Канзас Сіті. Впевніться, що на кожне місце ви горілиць викладаєте жетон, номер на тильному боці якого збігається з номером цього місця.

ФАЗА С Візьміть карти до руки в межах ліміту

Кожен гравець розпочинає гру з *лімітом карт у руці* 4 та може його підвищити до 6. Якщо в руці менше карт, ніж поточний ліміт, вказаний на вашому планшеті, візьміть додаткові карти з вашої колоди худоби (за необхідності перемішайте вашу колоду скиду та використайте її для заміни вашої колоди, як вказано на сторінці 6).

Примітка: Якщо ви щойно пройшли через фази в Канзас Сіті, вам звичайно треба поновити повну кількість карт у руці.

Потім хід переходить до наступного гравця.

Приклад: *Ліміт карт у руці Марії становить 5 (оскільки вона звільнила одне з відповідних місць на планшеті від диска). У фазі В вона скинула 2 карти з руки, щоб виконати локальну дію. Оскільки після цього в неї в руці залишилось 3 карти, їй необхідно витягти ще 2, щоб довести загальну кількість карт у руці до 5. Через те, що у колоді залишилось лише 2 карти, вона бере їх до руки. Хоча колода худоби Марії закінчилась, нову колоду худоби фона сформує зі своєї колоди скиду безпосередньо перед тим, як їй знову знадобиться брати карти до руки під час наступного ходу.*

Дії

Головним джерелом дій в цій грі є ***локальні дії*** нейтральних та власних будівель, хоча існує ще кілька інших ситуацій, під час яких виникають дії (доставка, допоміжна дія і т. ін.).

Проте, незалежно від ситуації, в якій виконуються дії, самі дії завжди представлені однаковим символом. Отже, коли ви бачите один і той самий символ, він стосується тієї самої дії.

Почнемо з кількох загальних приміток та пояснень. Одразу після цього локальні дії на жетонах будуть пояснені детально.

Загальні примітки: досить багато дій складаються з особливих вимог та особливих винагород. Тільки, якщо ви відповідаєте вимогам, вам дозволяється отримати винагороду. Вимоги зазвичай асоціюються з червоним кольором (позначаються червоними стрілками чи червоними цифрами), в той час, як винагороди зазвичай асоціюються із зеленим та білим кольорами (зелені стрілки та/чи білі номери).

❶ ***Вимога***

❷ ***Винагорода***

Важливо: Вам дозволяється повністю або частково пропустити винагороду, хоч ви й відповідаєте вимогам. Проте, якщо ви отримуєте певну суму доларів у вигляді винагороди, ви **повинні** взяту повну суму.

Найчастіша вимога - це скидання карт. Коли дія показує одну чи більше карт з **червоною стрілкою**, ви повинні скинути саме цю **вказану** карту **з руки** на **власну колоду скиду** горілиць, щоб отримати винагороду, вказану поруч (як згадувалось раніше, протягом одного ходу дію можна виконати лише один раз, незалежно від того, скільки разів ви могли б відповідати вимогам).

Увага: якщо мається на увазі конкретна карта, вона представлена кольором та вартістю породи.

Приклади дій зі скиданням карт:

Вимога:		***Винагорода:***
Скиньте **одну** чорну карту породи (“Pineywoods”)		Отримайте 2 долари.
Скиньте **дві** однакові карти худоби будь-якої породи.		Отримайте 4 долари.
Скиньте **одну** карту худоби будь-якої породи.		Перемістіть маркер сертифікату на 1 крок вперед.
Скиньте **одну** карту породи “Criollo”.		Перемістіть маркер сертифікату на 1 крок вперед ТА отримайте 2 долари.
Скиньте одну зелену карту породи “Santa Gertrudis”.		Перемістіть ваш локомотив на 2 кроки вперед.

- Як пояснення до цих правил, зауважте на наступну термінологію:
- Коли йдеться про СКИДАННЯ КАРТИ, це завжди означає, що ви повинні покласти карту з руки горілиць на вашу власну колоду скиду.
- Коли йдеться про отримання конкретної суми доларів, це завжди означає, що ви повинні взяти точно цю суму з банку.
- Коли йдеться про сплату конкретної суми доларів, це завжди означає, що ви повинні повернути саме цю суму банку або супернику.
- Коли ми говоримо про **ПЕРЕМІЩЕННЯ МАРКЕРА СЕРТИФІКАТА ВПЕРЕД (ВНИЗ)**, це завжди означає, що ваш маркер сертифіката рухається вперед по **шкалі сертифіката**. Ви можете перемістити його на стільки кроків вперед, скільки вказано на символі дії. Проте, ви ніколи не можете перемістити маркер на більше кроків, ніж ваш ліміт тимчасового сертифіката (на початку гри він становить 3).
- Коли ми говоримо про **ПЕРЕМІЩЕННЯ ВАШОГО ЛОКОМОТИВА НА КІЛЬКІСТЬ КРОКІВ**, це завжди означає, що ваш локомотив переміщується вздовж **залізничної колії** (*див. стор. 14*).

Цей символ дії дозволяє перемістити ваш маркер сертифіката на **один** *крок вперед.*

Цей символ дії дозволяє перемістити ваш маркер сертифіката **на один чи 2** *кроки вперед.*

Дія: найняти робітника

Коли ви виконуєте цю дію, оберіть жетон **одного** робітника з ринку праці, сплатіть вартість найму цього робітника та розмістіть його жетон на своєму планшеті.

Зважайте на наступні правила:

- **Не** дозволяється наймати робітника з **рядка**, на якому зараз знаходиться **маркер ринку праці**. Ці робітники будуть доступні до наймання, коли маркер ринку праці буде переміщено на наступний рядок (1).
- **Вартість найму** будь-якого робітника на ринку праці визначається цифрою, розташованою на правому боці відповідного рядка (2). Проте, ця вартість найму корегується цифрою, вказаною на символі дії.

= Вартість найму не змінено.

= Коштує на 2 долари більше.

= Коштує на 1 долар менше.

Після сплати вартості найму покладіть жетон робітника у відділі робітників на крайнє **вільне поле ліворуч** у рядку відповідного фаху робітників. Зауважте на те, що кожен гравець починає гру з одним робітником кожного фаху (ковбой, будівельник, інженер), відповідно перше місце у рядку вже зайняте.

Якщо на місці, на яке ви викладаєте найнятого робітника, вказана миттєва дія, вам слід вирішити, чи ви її виконуєте, чи одразу пропускаєте (*символи цих дій будуть зрозумілі після ознайомлення з правилами*).

- Якщо рядок вже заповнено повністю, вам більше не дозволяється наймати робітників цього типу.
- Наприкінці гри кожен робітник, розташований на 5 та 6 місці будь-якого рядка, приносить 4 переможні бали.

Приклад: *у фазі В Марія використовує жетон нейтральної будівлі "А"*

(1)

Вона виконує першу дію найму та наймає інженера. Оскільки їй не дозволяється найняти інженера з рядка, на якому розташований маркер ринку праці, вона сплачує 7 доларів за інженера в рядку вище. Марія кладе його на крайнє ліве місце у рядку інженерів, чим провокує негайну дію. Вона вирішує використати цю дію та скидає карту породи "Criollo", щоб отримати 2 долари.

(2)

Другою дією найму жетона нейтральної будівлі "А" вона наймає ковбоя з рядка, на якому вказана ціна наймання у розмірі 6 доларів. Оскільки символ другої дії з найму збільшує вартість найму на 2 долари, вона повинна сплатити 8 доларів банку. Потім вона кладе ковбоя на крайнє ліве місце у рядку ковбоїв.

(3)

На жаль, в неї немає карти породи "Galloway" у руці, тому вона вимушена пропустити дію цього жетона по скиданню карти.

Дія: придбати худобу на ринку худоби

Коли ви виконуєте цю дію, ви можете отримати нові карти худоби з ринку худоби та покласти їх горілиць на вашу власну колоду скиду. Проте, кількість та типи карт худоби, які ви можете отримати протягом цієї дії, не визначені.

Навпаки, ваші можливості залежать від того, **скільки ковбоїв** ви маєте, а також, скільки грошей ви можете витратити.
Якщо у вас лише **один ковбой** у рядку ковбоїв, ви можете лише:

АБО купити одну карту худоби будь-якої породи з **вартістю породи 3** за 6 доларів

АБО купити одну **карту породи "Shorthorn"** за 12 доларів.

Важливо:

- Можна купувати лише карти худоби, які зараз доступні на ринку худоби.
- Ви завжди можете купити менше карт худоби, ніж дозволено.
- Будь-яку карту худоби, яку ви отримуєте під час цієї дії, слід покласти горілиць на вашу власну колоду **скиду**.

Якщо у вас є **2 ковбої**, у вас буде більше варіантів:

+

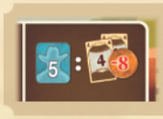
Наприклад, ви могли б купити **2 карти худоби**: 2 карти худоби будь-якої породи з **вартістю породи 3** за 6 доларів кожна.

АБО одну карту худоби будь-якої породи з **вартістю породи 3** за 3 долари

АБО одну **карту породи "Hereford"** за 12 доларів

Це означає, що чим більше ковбоїв у вас є, тим кращі ваші варіанти покупки. Ви можете розподілити ковбоїв між цими варіантами на власний розсуд, доки ви впевнені, що кожен ваш ковбой **використовується лише один раз** протягом цієї дії.

Якщо ви використаєте 3-х ковбоїв і заплатите 5 доларів, ви отримаєте 2 карти худоби будь-якої породи з вартістю породи 3 кожна.



Якщо ви використаєте 5 ковбоїв та заплатите 8 доларів, ви отримаєте 2 **карти породи "Shorthorn"**.

Будь-який ковбой, якого ви зараз **не** використовуєте для купівлі карт худоби, **може** бути використаний у такий спосіб (1): витягніть 2 карти з колоди ринку худоби та додайте їх горілиць до ринку худоби. Ви можете це зробити в будь-який момент під час виконання дії.

Дія: переміщення локомотива вперед

При переміщенні локомотива за допомогою такого символу перемістіть його на таку кількість кроків, скільки у вас є **інженерів** на планшеті.

При переміщенні локомотива зважайте на наступні правила:

- Крім стартової клітинки жодне інше місце не може містити більше, ніж 1 локомотив одночасно. Це означає, що під час переміщення вашого локомотива слід повністю ігнорувати клітинки, вже зайняті іншим(и) локомотивом(ами), ніби тих клітинок не було.
- Вздовж колії розташовані кілька клітинок заїздів, кожен з яких належить до залізничної станції. Кожен заїзд враховується, як одне місце, що знаходиться між двома клітинками, з якими він з'єднується. Тобто при переміщенні з клітинки перед поворотом на заїзд ви можете обирати: рухатись на наступну пронумеровану клітинку чи заїхати на залізничну станцію (якщо вона не заблокована іншим локомотивом).
- Ви завжди можете переміститись на меншу кількість клітинок вперед (але переміщення хоча б на 1 крок обов'язкове). Але, коли ви вирішили зупинити свій локомотив, ви не зможете продовжувати рух у цій дії. Тобто, якщо ви заїхали локомотивом на станцію та зупинились там, щоб її покращити (див. нижче), дія по переміщенню вважається завершеною, навіть якщо ви перемістили локомотив на меншу кількість кроків ніж могли б.

Приклад: *оскільки у Марії є 3 інженери в її рядку інженерів, вона може перемістити свій локомотив від 1 до 3 кроків уперед. Отже, вона переміщує свій локомотив з місця 1 на місце 5, тому що місце 3 зайняте червоним локомотивом й повністю ігнорується.*

Замість клітинки 5 вона може повернути з клітинки 4 на клітинку заїзду.

Примітка: деякі інші дії дозволяють переміщати локомотив вперед незалежно від кількості наявних у вас інженерів. В цьому випадку застосовується таке саме правило переміщення.

Покращення залізничної станції

Якщо рух вашого локомотива зупинився на клітинці станції, вам одразу слід вирішити, будете ви її **покращувати** чи ні.

Увага: одну й ту саму станцію можуть покращити усі гравці (за умови наявності грошей для сплати вартості покращення), але лише один раз. Після покращення на станцію викладається ваш диск.

Для покращення станції сплатіть її вартість, вказану поряд зі станцією. Потім покладіть один з ваших дисків на клітинку станції (якщо там вже присутні диски інших гравців, покладіть свій зверху). Можна вибрати будь-який диск з власного планшета гравця, але пам'ятайте, що клітинки станцій бувають з білими та чорними кутками. Так само як і у випадку клітинок міст під час доставки диск з клітинки з ***білими кутками*** можна встановити на **будь-яку** станцію. А диски з місць з ***чорними кутками*** дозволяється встановлювати **лише на місця з чорними кутками** (*детальну інформацію стосовно використання ваших дисків див. на сторінці 10*).

Після того, як ви поклали свій диск на станцію, перевірте, чи є поруч зі станцією ***жетон начальника станції***. Якщо так, ви можете забрати його, а натомість відправити на станцію одного з ваших найманих робітників. Оберіть одного з ваших робітників з останнього **правого місця** в одному з рядків та покладіть його на місце жетона начальника станції. А жетон начальника станції заберіть та покладіть горілиць поруч з вашим планшетом гравця.

- Можливість отримати жетон начальника станції існує лише під час покращення цієї станції. Якщо ви відмовитесь від цієї можливості, надалі ви не зможете отримати жетон начальника цієї станції.
- Якщо ви забрали жетон найманого робітника з планшета гравця, а під ним знаходилась миттєва дія, ви знову зможете виконати цю миттєву дію, коли наступного разу покладете на цю клітинку нового найманого робітника.
- Після викладення жетона робітника на клітинку начальника станції, жетон залишається на цьому місці до кінця гри.

Миттєві дії на жетонах начальника станції:

Виконайте дію "Прибрати загрозу" безкоштовно АБО дію "Заберіть премію за бандитів" (див. на стор 17).

Отримайте 2 долари.

Отримайте 12 доларів.

Перемістіть свій сертифікат до 2х кроків вперед.

Кожен жетон начальника станції складається з двох частин:

У **верхній частині** жетона (1) зображено або **миттєву дію**, або **постійний сертифікат**. Якщо ви отримали жетон з миттєвою дією, то ви одразу повинні її виконати або не виконувати вже ніколи (*правила користування постійними сертифікатами знаходяться на стор. 10*).

В **нижній частині** (2) жетона зображені унікальні способи отримання додаткових переможних балів наприкінці гри (*деталі див. на стор. 18*).

Остання клітинка на залізниці (№ 39) особлива. Якщо ваш локомотив досяг цієї клітинки, його рух вперед завершується на ній (ви можете покращити залізничну станцію як зазвичай). Потім вам слід перемістити свій локомотив як мінімум на 1 клітинку у **зворотному напрямку**, а потім можете перемістити його на будь-яке вільне місце на залізниці (навіть у заїзд). Після переміщення одразу отримайте 3 долари. Якщо локомотив переміщено у заїзд, ви можете одразу покращити залізничну станцію як зазвичай (і навіть використати для цього щойно отримані гроші).

Дія: отримати 1 карту цілей

Коли ви виконуєте цю дію, ви можете взяти АБО одну карту цілей із 4-х відкритих карт, розташованих під відповідною колодою АБО верхню карту з колоди карт цілей. Покладіть обрану карту горілиць на власну колоду скиду. Згодом отримана карта потрапить до руки. Якщо ви забрали одну з 4-х відкритих карт, одразу викладіть на її місце наступну з колоди карт цілей.

Якщо під час вашого ходу до руки потрапила одна або більше карт цілей, ви можете зіграти будь-яку з них:

- АБО перед виконанням фази А
- АБО **перед чи після** виконання будь-якої одинарної дії у фазі В.

Це означає, що карти цілей не дозволяється зіграти ні у середині дії, ні після початку виконання фази В

Коли ви граєте карту цілей, покладіть її горілиць у **зоні персональних цілей** (під планшетом гравця).

Потім виконайте *миттєву дію*, зображену у лівому верхньому куті карти або взагалі не виконуйте її.

Карти цілей можуть містити наступні миттєві дії:

Перемістіть вашого скотаря на 3 кроки вперед по ігровому полю, **ігноруючи будь-які зелені або чорні руки**. Проте вам **не** дозволяється використовувати локацію, на якій ви зупинитесь. Отже, якщо ви перемістили свого скотаря перед фазою А, після цього почніть звичайний рух фази А з локації, на якій зупинились. Якщо ви перемістили свого скотаря після використання будь-якої локації у фазі В, одразу переходьте до фази С, щойно ваш скотар встане на нову локацію. Не дозволяється переміщувати вашого скотаря у Канзас Сіті (Kansas City) за допомогою цієї миттєвої дії.

Візьміть до 3-х карт з вашої колоди худоби. Потім одразу скиньте таку ж кількість карт з руки до своєї колоди скиду.

Перемістіть свій локомотив до 2 чи 3 кроків вперед.

Отримайте 2 долари.

Виконайте одну одинарну або одну подвійну допоміжну дію.

На кожній карті цілей зображено комбінацію завдань, які необхідно виконати **наприкінці гри**. Якщо всі завдання, вказані на карті цілей виконані, ви отримуєте переможні бали, зображені на цій карті.

Якщо завдання, вказані на карті, виконані не повністю, ви отримаєте від'ємні штрафні бали, вказані на цій карті (лише стартові карти цілей не мають штрафних балів).

Важливо: кожне виконане конкретне завдання спрацьовує лише для однієї карти цілей. Отже, якщо кілька карт цілей містять однакові завдання, кожне з цих завдань потрібно виконати для кожної карти окремо.

Карти цілей містять наступні завдання:

- На ігровому полі повинен бути 1 жетон вашої приватної будівлі.
- Мати перед собою 1 жетон помаранчевого бандита.
- Мати перед собою 1 жетон небезпеки (будь-якого виду).
- Один з ваших дисків повинен бути розташований на залізничній станції.
- Серед усіх ваших карт повинна бути 1 карта худоби з цінністю породи 3.
- Серед ваших карт повинна бути 1 карта породи "Shorthorn".
- Серед ваших карт повинна бути 1 карта породи "Hereford".
- Один з ваших дисків повинен бути розташований на клітинці "Нью-Йорк".

Приклад: *для виконання усіх завдань на цих картах наприкінці гри Марії слід мати наступне:*

- *принаймні 3 свої приватні будівлі на ігровому полі;*
- *принаймні 3 жетони небезпеки;*
- *принаймні 1 жетон помаранчевого бандита та*
- *принаймні 2 диски на клітинці міста Нью-Йорк.*

Якщо вона зможе виконати всі ці завдання, вона отримає 18 переможних балів. Якщо в неї наприклад, буде лише 1 диск на клітинці міста Нью-Йорк, вона отримає лише 10 переможних балів (тому що одна з карт цілей із завданням стосовно Нью-Йорку принесе їй 3 від'ємні бали замість 5 переможних).

Примітка: *зіграти (викласти перед собою у персональній зоні цілей) всі карти цілей, які ви зібрали протягом гри, не обов'язково. Можна залишити частину з них або усі у вашій колоді (для цього ви скидаєте їх з руки за допомогою дії, позначеної). Наприкінці гри ви самостійно вирішите, чи варто підраховувати переможні бали для карт цілей, що залишились у вашій колоді. Завдання деяких карт цілей, що знаходяться у вашій колоді, можуть бути невиконані, а отже принесуть від'ємні бали. Тому їх краще не підраховувати. Карти цілей, які були зіграні (викладені у вашій зоні персональних цілей), будуть підраховані обов'язково.*

Дія: розмістити ваш жетон приватної будівлі на ігровому полі.

Коли ви виконуєте цю дію, виберіть один жетон приватної будівлі з розташованих над вашим планшетом та зробіть одне з двох:

АБО покладіть його на **пусту** *клітинку будівлі* на шляху **АБО** використайте його для **заміни вашого** жетона будівлі, встановленого раніше на шляху.

Пам'ятайте: бік кожної будівлі повинен бути однаковим для всіх гравців. Забороняється перевертати будівлі на інший бік під час гри.

Перш ніж вибрати жетон для цієї дії впевніться в тому, що:

а) у вас достатньо будівельників для цієї будівлі **ТА**

б) ви можете сплатити вартість цієї будівлі.

клітинки будівель

У верхньому лівому куті кожної приватної будівлі вказано, скільки будівельників ви потребуєте для будівництва. Якщо кількість будівельників в рядку будівельників на вашому ігровому планшеті дорівнює або перевищує кількість, вказану на вашому жетоні приватної будівлі, ви можете його побудувати на будь-якій вільній клітинці на шляху за умови негайної оплати вартості будівництва:

За **кожного** будівельника, необхідного для цієї будівлі, ви повинні сплатити **2 долари**.

Альтернативно ви можете використати цю дію, щоб **замінити** жетон однієї з **ваших** приватних будівель на шляху, жетоном вашої приватної будівлі **вищої цінності** з тих, що знаходяться над вашим планшетом. Для цього вам необхідно мати тільки ту кількість будівельників, скільки складає різниця між будівельниками на цих жетонах приватних будівель, а також сплатити лише **різницю вартості** будівельників на жетонах. Тепер покладіть жетон нової будівлі на місце попередньої, а попередню **відкладіть** у коробку до кінця гри. Це - єдиний спосіб викласти будівлі, що потребують понад 6 будівельників для будівництва.

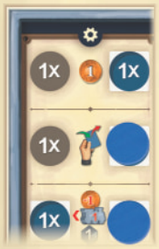
Приклад:

Для розміщення цього жетона будівлі на порожній клітинці на шляху Марія повинна мати принаймні 2 будівельники у рядку будівельників на своєму планшеті та сплатити 4 долари.

Якщо вона замінює цей жетон будівлі на шляху іншим, їй потрібно мати принаймні 3-х будівельників у рядку на своєму планшеті та сплатити 6 доларів.

Примітка: *нейтральна будівля "В" - це кращий спосіб покласти ваш жетон приватної будівлі на ігрове поле. Єдиний інший спосіб зробити це - миттєва дія у рядку будівельників на вашому ігровому планшеті. Ця дія надає також перевагу в тому, що тепер за 1 будівельника треба сплатити лише 1 долар замість 2.*

Дія: виконайте 1 одинарну або 1 подвійну допоміжну дію.



На вашому планшеті гравця зображено 5 різних допоміжних дій.

Кожна дія має дві клітинки для дисків поруч з ними. Поки обидві клітинки зайняті дисками, ця дія вважається заблокованою і не може використовуватись. Тільки якщо хоча б один диск був знятий з клітинки, дія вважається розблокованою і її можна виконувати.

Коли ви використовуєте цю позначку дії, оберіть **одну** з ваших допоміжних дій та виконайте її. Якщо з клітинок цієї дії був знятий лише один диск, ви можете виконати цю дію лише один раз (1 одинарна допоміжна дія). Якщо обидва диски зняті з клітинок цієї дії, її можна виконати **двічі** (1 подвійна допоміжна дія). Це означає, що її вимоги (якщо вона такі має) та винагорода подвоєні.

Якщо ви використовуєте цю позначку дії для виконання допоміжних дій (замість дії локації), ви не можете виконати її двічі, навіть якщо обидва диски зняті з допоміжної дії).

• Коли від вас вимагається перемістити ваш локомотив у зворотному напрямку, це відбувається так само як і при русі вперед: якщо клітинка зайнята іншим локомотивом, ви ігноруєте цю клітинку (таким чином пересуваючись далі назад). Ви можете переміститись і на клітинку заїзду. Якщо ви там зупинитесь, можете покращити залізничну станцію, як зазвичай.

• Проте, оскільки це вимога, ви ніколи не можете переміститись на меншу кількість кроків назад, ніж вимагається.

• Якщо ваш локомотив знаходиться на стартовій клітинці, ви не можете використовувати дію, яка вимагає переміщення локомотива у зворотному напрямку.

• Зауважте, що локомотив ніколи не розвертається. Навіть рухаючись назад, «голова» локомотива завжди направлена вперед.

Одинарна допоміжна дія		**Подвійна допоміжна дія**
Отримайте 1 долар.		Отримайте 2 долари.
Витягніть 1 карту з власної колоди худоби. Потім скиньте 1 карту.		Витягніть 2 карти з власної колоди худоби. Потім скиньте 2 карти.
Заплатіть 1 долар та перемістіть свій локомотив на 1 крок назад. Потім перемістіть свій сертифікат на 1 крок вперед.		Заплатіть 2 долари та перемістіть свій локомотив на 2 кроки назад. Потім перемістіть свій сертифікат на 2 кроки вперед.
Заплатіть 1 долар і перемістіть свій локомотив на 1 крок вперед.		Заплатіть 2 долари і перемістіть свій локомотив на 2 кроки вперед.
Перемістіть свій локомотив на 1 крок назад. Потім отримайте 1 долар та приберіть 1 **карту з руки** повністю з гри (з вашої колоди) і поверніть її у коробку.		Перемістіть свій локомотив на 2 кроки назад. Потім отримайте 2 долари та приберіть 2 **карти з руки** повністю з гри (з вашої колоди) і поверніть їх у коробку.

Дія: отримання винагороди за бандитів

Коли ви виконуєте цю дію, заберіть **один** жетон бандита на ваш вибір з ігрового поля з району бандитів та покладіть його горілиць перед собою.
У якості бонусу ви одразу отримуєте АБО гроші, АБО жетон обміну.

Якщо район бандитів порожній, ви не зможете виконати цю дію.

Приклад:

Якщо ви заберете цей жетон, ви отримаєте 6 доларів.

Якщо ви заберете цей жетон, ви отримаєте 1 жетон обміну.

Дія: отримання жетону обміну

Коли ви виконуєте цю дію, отримайте **один** жетон обміну з банку та покладіть його перед собою.

Жетони обміну - особливі, оскільки ви можете використати один або більше в будь-який час протягом гри - навіть посередині іншої дії або під час ходу іншого гравця.

Для використання жетону обміну поверніть його назад у банк. Потім візьміть до 2 карт з вашої власної колоди худоби та одразу скиньте однакову кількість карт.

Кожен гравець починає гру з 1 жетоном обміну. Нові жетони можна отримати різними шляхами:

- як локальну дію на вашій приватній будівлі 12b

- як дію доставки

- як бонус за отримання винагороди за бандитів

Дія: усунення небезпеки

Під час виконання цієї дії заберіть **один** жетон небезпеки на ваш вибір з будь-якого місця на ділянці небезпеки та покладіть його горілиць перед собою.

Якщо позначка вказує на вартість, слід негайно сплатити відповідну кількість доларів (інакше вам не дозволяється забирати жетон небезпеки).

Якщо на позначці вартість не вказана, заберіть цей жетон небезпеки безкоштовно.

На кожному жетоні небезпеки вказано 2, 3 або 4 переможні бали. Як зазвичай, ви отримаєте їх наприкінці гри.

Якщо всі три ділянки небезпеки порожні, ви не можете отримати жетон небезпеки.

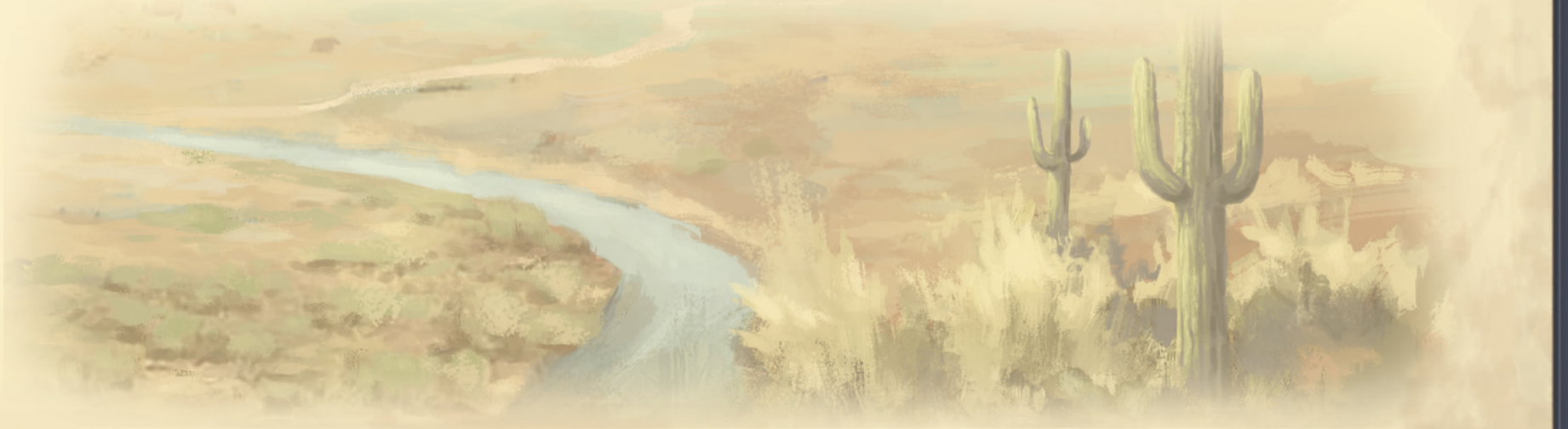
Дія: переміщення свого скотаря вперед

Ця локальна дія дозволяє перемістити вашого скотаря вперед на іншу локацію на шляху.

Якщо ви виконуєте цю дію, слід переміститись принаймні на 1 крок, але не більше, ніж кількість кроків, вказаних на позначці.

На локації, на якій ви зупинетесь, слід виконати ще раз всю фазу B.

Зверніть увагу на те, що ви не поновлюєте кількість карт у руці під час повторного виконання фази B. Це слід зробити тільки після закінчення вашого ходу.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра добігає кінця тоді, коли жетон робітника викладається на **останню клітинку на ринку** під час виконання 2-ї чи 3-ї фази у **Канзас Сіті**. При цьому жетон ринку праці переміщується у напрямку **зеленої стрілки** за межі ринку праці, а активний гравець забирає жетон й викладає його перед собою. Якщо це відбулось у 2-й фазі у Канзас Сіті, виконайте 3-ю фазу, але вибрати ще один жетон робітника ви не зможете (оскільки на ринку праці вже немає місця для робітників). Якщо у 3-й фазі в Канзас Сіті залишились лише жетони робітників, гравець повністю пропускає і цю фазу 3. Після цього гравець виконує 4-у та 5-у фази у Канзас Сіті, як зазвичай, а також заповнює пусті клітинки прогнозу наприкінці свого ходу. Для нього це **останній хід**.
Потім **всі інші** гравці мають по **одному останньому ходу**, протягом яких вони переміщують власних скотарів та використовують локації, як зазвичай. Гравці, які досягли Канзас Сіті під час свого останнього ходу, також виконують всі 5 фаз у Канзас Сіті. Але вони не можуть вибирати жетони робітників з клітинок прогнозу під час виконання фаз 2 та 3 у Канзас Сіті (пропускають ці фази, якщо залишились лише жетони робітників). Наприкінці свого ходу вони повинні заповнювати порожні клітинки прогнозу.
Після того, як останній гравець завершив свій хід, гра закінчується. Час підраховувати переможні бали.

Фінальний підрахунок балів

Візьміть ***блокнот для підрахунку балів*** та у всіх 11 категоріях запишіть переможні бали (ПБ) кожного гравця:

1 Гравець отримує 1 переможний бал за кожні 5 доларів, що у нього залишились.

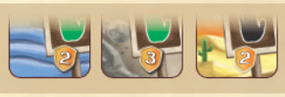
2 Гравець отримує суму переможних балів, зображених на кожному з його приватних будівель, викладених на ігровому полі.

3 Гравець отримує суму переможних балів, які він розблокував за допомогою дисків гравця у містах. Штрафні бали віднімаються з отриманої суми (можливе і від'ємне кінцеве значення). *Деталі див. на сторінці 10.*

Приклад: *Марія розблокувала 6 переможних балів за місто Філадельфія та 4 переможні бали між Філадельфією та Піттсбургом. Оскільки її диска немає на клітинці міста Толедо, вона не розблокувала 8 переможних балів і не отримує їх.*

4 Гравець отримує суму переможних балів, вказаних біля залізничних станцій, на яких лежать його диски.

5 Гравець отримує суму переможних балів, вказаних на жетонах небезпеки, що лежать перед ним.

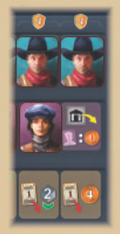


6 У своїй колоді (колода художби, карти у руці та власна колода скиду) гравець вибирає всі карти художби із вказаними переможними балами. Гравець отримує суму цих переможних балів.

7 Гравець повинен знайти всі карти цілей, що знаходяться в його колоді, та вибрати, чи хоче він прибрати їх з гри, чи навпаки покласти їх у зону власних цілей (без використання миттєвих дій). Після цього він перевіряє всі карти цілей у свої персональній зоні цілей, щоб зрозуміти, чи він повністю виконав завдання кожної карти окремо. З карт цілей, завдання яких виконані повністю, гравець підсумовує переможні бали, зображені на них. З карт цілей, чиї завдання виконані не повністю, він віднімає вказану на картах кількість штрафних балів. Потім підсумовує кінцеву кількість ПБ (вона може бути негативною). *Див. деталі на стор. 15.*

8 Гравець отримує ПБ за виконання ***індивідуальних завдань*** на жетонах начальника станції, розташованих перед ним. Ці індивідуальні завдання **абсолютно незалежні** від завдань на картах цілей.

9 Гравець отримує 4 ПБ за кожного робітника, розташованого на 5-й та 6-й клітинках будь-якого рядка робітників на своєму планшеті.



10 Гравець отримує 3 ПБ, якщо він зняв диск з цього місця на своєму планшеті.

11 Гравець отримує 2 ПБ, якщо він забрав жетон ринку праці наприкінці гри.

Гравець із найбільшою кількістю ПБ стає переможцем. Гравці з однаковою кількістю переможних балів розділяють перемогу.

Індивідуальні завдання на жетонах начальника станції

- Отримайте 1 ПБ за кожного робітника на вашому планшеті гравця (включно із зображеннями робітника на самому планшеті).
- Отримайте 3 ПБ за кожні 2 карти цілей у вашій **зоні особистих цілей** (незалежно від того, чи виконали ви всі завдання, зображені на них, чи ні).
- Отримайте 3 ПБ за кожні 2 жетони небезпеки, які ви зібрали (будь-якого типу).
- Отримайте 3 ПБ за кожну пару, що складається з 1 жетону зеленого бандита та 1 жетону помаранчевого бандита, які ви зібрали.
- Отримайте 3 ПБ за кожні 2 наявні сертифікати (неважливо, тимчасові чи постійні).
- Отримайте 3 ПБ за кожні 2 клітинки станцій, на яких лежать ваші диски.
- Отримайте 2 ПБ за кожен жетон вашої приватної будівлі, розташованої на ігровому полі.

Варіант гри: Simmental

Помаранчеві карти породи Simmental слугують новим варіантом гри у "Великий Західний Шлях". Ці карти худоби містять три рівні: Simmental Теля, Simmental Телиця та Simmental Корова. На ринку доступний лише перший рівень.

Кожного разу, коли гравець досягає Канзас Сіті, він може покращити карти породи Simmental до наступного рівня для отримання ціннішої версії.

Рівень 1

Рівень 2

Рівень 3

Жетон ринку Simmental

Зміни у підготовці до гри:

А) Під час кроку 9 підготовки до гри додайте **8 карт породи Simmental** 1 рівня до 36 карт ринку худоби, перемішайте їх та покладіть долілиць у колоді під лівою нижньою частиною ігрового поля.

Б) Покладіть **жетон ринку Simmental** на ігрове поле так, щоб він закривав відповідну область ринку худоби.

В) Потім, в залежності від кількості гравців, візьміть певну кількість карт худоби з цієї колоди:

- **для гри для 2-х гравців:** візьміть 9 карт.
- **для гри для 3-х гравців:** візьміть 12 карт.
- **для гри для 4-х гравців:** візьміть 15 карт.

Викладайте ці карти, як зазвичай, але помаранчеві карти худоби (якщо такі будуть) покладіть на крайньому лівому місці.

Г) Візьміть карти 2 та 3 рівнів та покладіть їх окремими стосами поруч з ігровим полем (ближче до Канзас Сіті).

Зміни у ринку худоби:

Під час виконання дії "Купіть худобу на ринку худоби" ви отримуєте наступні додаткові варіанти:

1. Якщо ви використовуєте 1 ковбоя, ви можете купити одну карту породи Simmental 1 рівня за 8 доларів.
2. Якщо ви використовуєте 2 ковбоїв, ви можете купити одну карту породи Simmental за 5 доларів.

Зміни у Канзас Сіті:

Додайте наступний крок у фазі (4) **після** того, як взяли долари з банку, але **перед** тим, як скинути карти з руки:

Якщо **у вас у руці** є будь-які карти худоби породи Simmental 1 рівня, ви можете прибрати їх повністю з гри (а отже і з вашої колоди), повернувши їх назад у коробку, натомість взяти таку саму кількість карт худоби породи Simmental 2 рівня і покласти їх у **свій скид**. Потім, якщо **у вас у руці** є будь-які карти худоби породи Simmental 2 рівня, ви можете прибрати їх повністю з гри (а отже і з вашої колоди), повернувши їх назад у коробку, натомість взяти таку саму кількість карт худоби породи Simmental 3 рівня і покласти їх у **свій скид**.

Важливо: нові отримані карти **НЕ** збільшать вартість породи, яку щойно підрахували.

Примітка: *якщо при підрахунку загальної вартості породи у вас у руці є кілька помаранчевих карт худоби породи Simmental, ви можете додати вартість породи лише* ***однієї*** *помаранчевої карти худоби, навіть якщо ці карти різного рівня.*

Якщо дія вимагає скидання карти худоби ***будь-якого типу*** *з руки, ви також можете скинути помаранчеву карту худоби породи Simmental.*

Якщо дія вимагає скидання карти худоби певної вартості породи, а на позначках не вказані помаранчеві карти худоби, ***НЕ дозволяється*** *скидати помаранчеві карти худоби породи Simmental.*

Загальні примітки та особливі випадки:

- Гроші та жетони обміну вважаються **безлімітними**. Якщо банк раптом вичерпається, знайдіть відповідну заміну.
- Якщо колода цілей закінчиться, порожні місця у загальній зоні цілей не заповнюються. Якщо загальна зона цілей порожня, більше не можна отримати жодних карт цілей.
- Карти у **вашому скиді** дозволяється переглядати в будь-який час, проте дивитись карти у **колоді худоби** забороняється.
- Оскільки за допомогою допоміжних дій дозволяється прибирати карти з гри, ви можете суттєво зменшити свою колоду. Ліміту для зменшення колоди карт худоби не існує. Якщо гравець залишить надто мало карт для поповнення ліміту у руці, він буде змушений грати з недостатньою кількістю карт у руці (не рекомендується).
- У випадку, коли ви повинні покласти диск на клітинку міста під час доставки чи покращення станції, можуть виникнути деякі особливі випадки:
  якщо ви повинні покласти диск на клітинку з білими кутками, а у вас залишились диски з темними кутками, ви можете покласти диск з темними кутками;
  якщо ви повинні покласти диск, але не можете цього зробити (не залишилось дисків або немає грошей, щоб це сплатити), заберіть один з ваших дисків з будь-якої залізничної станції і використайте його на новому місці.
- Якщо ви замінюєте будівлю, поки на ній розташований ваш скотар, **НЕ** дозволяється одразу використовувати локальні дії нової будівлі.
- Якщо ви забираєте жетон небезпеки або бандита, на яких стоять будь-які скотарі, залиште цих скотарів на порожніх місцях. Вони продовжуватимуть хід з тих місць.

ТИТРИ

Дякуємо усім тестувальникам гри, особливо:

Міхаел Гантнер, Герхард Хайнцле, Вольфганг Ленер, Андреас Пелікан, Штефан Відерін, Матіас Таги, родина Молтер, Фернандо Моріц та Патрік Магуайр.

Особлива подяка творцям механіки варіанту гри для одного гравця: Стів Шлепхорст, Віл Геркен та Давід Лавуа за співпрацю з нами і підготовку цього варіанту.

Подяка: Дуейн Вульф та Брайан Петро за їхній внесок.

Дизайн:
Александер Пфістер

Ілюстрації:
Кріс Куїльямс

Продюсер:
Софі Гравель

Графічний дизайн:
Тарек Сауді
Стефан Вашон

Розробка:
Мартін Бушар
Моріц Тіле
Ан Ту Тран
Андре Бірт

3Д моделювання:
Тарек Сауді

Редактор:
Моріц Тіле

Арт директор:
Софі Гравель

Розробка:

www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2021 План Б Геймз Європа ТОВ

вул. Ам Рьомеркастель 10
70376 Штутгарт
Німеччина
Егертшпіле - це бренд компанії План Б Геймз Європа ТОВ

Жодну з частин цього продукту не можна відтворювати без особливого дозволу.

Збережіть цю інформацію для подальшого використання.

Вироблено в Китаї.

Переклад українською:
ТОВ Бельвіль
Редактор: Андрій Наконечний

ДОДАТОК

У цій частині описані всі 7 нейтральних будівель та 12 приватних будівель (сторона a та сторона b) та всі їхні дії.

На останній сторінці подані короткі описи допоміжних дій, а також дії карт цілей.

НЕЙТРАЛЬНІ БУДІВЛІ

1. Скиньте лише 1 карту худоби породи “Galloway” та отримайте 2 долари.
2. Найміть 1 робітника за вартістю найму цього робітника.
3. Найміть ще одного робітника. Вартість найму збільшується на 2.
   Див. деталі на стор. 13 правил.

1. Скиньте лише 1 карту худоби породи “Santa Gertrudis” та отримайте 2 долари.
2. Викладіть 1 з ваших приватних будівель на ігровому полі. Заплатіть 2 долари за кожного будівельника, який потрібен для цієї дії.
   Див. деталі на стор. 16 правил.

1. Перемістіть свій сертифікат на 1 крок вперед АБО отримайте карту цілей.
   Див. деталі на стор. 12 або 15 правил.
2. Перемістіть свій локомотив на таку кількість кроків вперед, що дорівнює кількості ваших інженерів.
   Див. деталі на стор. 14 правил.

1. Заберіть 1 жетон бандита та отримайте бонус АБО сплатіть 2 долари та перемістіть свій локомотив до 2-х кроків вперед.
   Див. деталі на стор. 14 АБО 17 правил.
2. Виконайте одну одиночну або одну подвійну допоміжну дію.
   Див. деталі на стор. 16 правил.

1. Скиньте лише 1 карту худоби породи “Pineywoods” та отримайте 2 долари.
2. Придбайте корови на ринку худоби.
   Див. деталі на стор. 13 правил.

1. Скиньте рівно 2 **однакові** карти худоби та отримайте 4 долари.
2. Заберіть жетон небезпеки і сплатить за це 7 доларів.
   Див. деталі на стор. 17 правил.

1. Перемістіть свій локомотив на таку кількість кроків вперед, що дорівнює кількості ваших інженерів.
   Див. деталі на стор. 14 правил.
2. Виконайте одну одиночну або одну подвійну допоміжну дію.
   Див. деталі на стор. 16 правил.

ПРИВАТНІ БУДІВЛІ СТОРОНА А

Отримайте 2 долари за **кожну свою** приватну будівлю, розташовану **у лісі**.

Будівля вважається розташованою *у лісі*, якщо її викладено на клітинці будівлі з позначкою дерева.

Якщо ваша приватна будівля "1а" сама знаходиться у лісі, вона також враховується.

1. Придбайте корови на ринку худоби. *Див. деталі на стор. 13.*

1. Скиньте рівно 2 **однакові** карти худоби та отримайте 3 долари.
2. Перемістіть свого скотаря на 1 крок вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу В.

1. Заберіть жетон небезпеки і сплатіть за це 5 доларів.
2. Перемістіть свого скотаря до 2 кроків вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу В.

1. Скиньте лише 1 карту худоби з **вартістю породи 3** та отримайте 7 доларів.
2. Виконайте одну одиночну або одну подвійну допоміжну дію.

1. Найміть 1 робітника. Вартість найму зменшується на 1. *Див. деталі на стор. 13 правил.*
2. Перемістіть свій локомотив на таку кількість кроків вперед, що дорівнює кількості ваших інженерів.

За **кожну зібрану пару** жетонів, що складається з **1 помаранчевого та 1 зеленого бандита**: перемістіть сертифікат до 2 кроків вперед ТА отримайте 2 долари (ваші жетони бандитів залишаються у вас).

1. Заберіть 1 жетон бандита та отримайте бонус АБО виконайте одну одиночну чи одну подвійну допоміжну дію.
2. Перемістіть свій локомотив до 2-х кроків вперед.

1. Перемістіть свій локомотив до 3-х кроків вперед.
2. Виконайте позачергову доставку: по-перше, перемістіть свій локомотив на один або більше кроків назад. Потім виберіть місто, чия вартість **дорівнює або менша** кількості кроків, на які ви щойно перемістили свій локомотив (проте, зайняті клітинки або заїзди при цьому **не** враховуються). Як і завжди, ви не можете обрати місто, на якому вже знаходиться ваш диск (виключення - Канзас Сіті та Нью-Йорк). Потім за стандартними правилами покладіть один з ваших дисків гравця з планшету на обрану клітинку. Якщо це активує дію доставки, виконайте її як зазвичай. Проте, вам не треба сплачувати вартість доставки. Якщо ваш локомотив зупинився у заїзді, ви також можете підвищити станцію за стандартними правилами (*див. деталі на стор. 14*). Після цього дія на цій локації закінчується.

1. Перемістіть свій маркер сертифікату на максимально можливу кількість кроків вперед.
2. Перемістіть свого скотаря до 5 кроків вперед по шляху. На щойно досягнутій локації виконайте фазу В.

1. Заберіть жетон небезпеки за 2 долари.
2. Заберіть ще один жетон небезпеки за 2 долари.

1. Отримайте стільки доларів, скільки у вас є будівельників.
2. Перемістіть свого скотаря на 1 крок вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу В.

ПРИВАТНІ БУДІВЛІ СТОРОНА B

1. Скиньте лише 1 карту цілей та перемістіть свій маркер сертифікату до 2-х кроків вперед.
2. Перемістіть свій локомотив на 1 крок назад та отримайте 3 долари.

1. Скиньте лише 1 карту худоби породи “Santa Gertrudis” та перемістіть свій локомотив до 2-х кроків вперед.
2. Скиньте лише одну карту худоби породи “Criollo” та отримайте 2 долари.

1. Виконайте одну одиночну або одну подвійну допоміжну дію.
2. Перемістіть свого скотаря на 1 крок вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу B.

1. Візьміть стільки карт з вашої колоди худоби, скільки ковбоїв є у вашому ряді. Потім скиньте таку ж кількість карт з руки.
2. Перемістіть свого скотаря до 3 кроків вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу B.

1. Скиньте лише одну карту худоби породи “Pineywoods” та перемістіть свій маркер сертифікату до 2 кроків вперед.
2. Отримайте стільки доларів, скільки у вас є інженерів у рядку.

Скопіюйте дію однієї з **сусідніх** будівель. Цей жетон будівлі може бути нейтральним або належати вам чи іншому гравцю. “Сусідній” в даному випадку означає, що між ним і іншим жетоном немає ані інших жетонів, ані порожньої клітинки.

Використовуючи цю будівлю, **не** дозволяється виконувати **такі самі дії** такої самої будівлі (однакового номеру та літери) протягом **одного ходу** (це правило може застосовуватись, якщо ви хочете скопіювати дію “Перемістіть свого скотаря вперед”).

Приклад: *ви використовуєте свою будівлю 6b, щоб скопіювати будівлю 10b іншого гравця. Серед її локальних дій ви виконуєте дію “перемістіть свого скотаря до 4 кроків вперед” і зупиняєтесь на своїй будівлі 10b. Зараз цю дію неможливо використати для подальшого переміщення вашого скотаря.*

Приклад: *ви використали дію своєї приватної будівлі 4a, щоб дістатись своєї будівлі 6b. Тепер не можна скопіювати дію жетону 4a і виконати однакову локальну дію у цей хід.*

Перемістіть свій локомотив на стільки кроків вперед, скільки ваших приватних будинків розташовано ***у лісі***.

Жетон будинку є розташованим у лісі, якщо його виклали на місце з позначкою дерева.

Якщо ваш жетон приватного будинку “7b” сам знаходиться у лісі, він також враховується.

Скиньте одну карту худоби **будь-якого типу**, отримайте 6 доларів ТА отримайте карту цілей, але карту цілей **одразу** додайте **до своєї руки**.

Відповідно до звичайних правил підвищте станцію будь-де на колії **позаду** вашого локомотива.

1. Отримайте 4 долари.
2. Перемістіть свій локомотив до 4-х кроків вперед.
3. Перемістіть свого скотаря до 4-х кроків вперед по шляху. На щойно досягнутій локації знову виконайте фазу B.

Перемістіть свій локомотив на стільки кроків вперед, скільки жетонів небезпеки ви зібрали.

1. Отримайте 2 долари за кожну станцію, на якій є **ваш диск**.
2. Отримайте 1 жетон обміну.

ІНШІ ДІЇ

Допоміжні дії

Одиночна допоміжна дія	Подвійна допоміжна дія
Отримайте 1 долар.	Отримайте 2 долари.
Візьміть 1 карту з вашої колоди худоби. **Потім** скиньте 1 карту.	Візьміть 2 карти з вашої колоди худоби. **Потім** скиньте 2 карти.
Сплатіть 1 долар та перемістіть свій локомотив на 1 крок назад. Потім перемістіть свій маркер сертифікату на 1 крок вперед.	Сплатіть 2 долари та перемістіть свій локомотив на 2 кроки назад. Потім перемістіть свій маркер сертифікату на 2 кроки вперед.
Сплатіть 1 долар та перемістіть свій локомотив на 1 крок вперед.	Сплатіть 2 долари та перемістіть свій локомотив на 2 кроки вперед.
Перемістіть свій локомотив на 1 крок назад. Потім отримайте 1 долар та приберіть 1 **карту з руки** повністю з гри (а отже і з колоди) і поверніть її у коробку.	Перемістіть свій локомотив на 2 кроки назад. Потім отримайте 2 долари та приберіть 2 **карти з руки** повністю з гри (а отже і з колоди) і поверніть їх у коробку.

Карти цілей: миттєві дії

Символ	Дія
	Перемістіть свого скотаря до 3 кроків вперед по шляху, **ігноруючи зелені та чорні руки**. Проте, **не** дозволяється використовувати локацію, на якій ви зупинитесь. Отже, якщо ви переміщуєте свого скотаря перед фазою A, після переміщення ви починаєте звичайний рух з фази A на локації, на яку потрапили завдяки дії карти цілей. Якщо ви перемістите скотаря після використання локації у фазі B, після досягнення нової локації ви одразу виконуєте фазу C. За допомогою цієї допоміжної дії забороняється переміститись одразу до Канзас Сіті.
	Візьміть до 3 карт з вашої колоди худоби. Потім одразу скиньте таку ж кількість карт.
	Перемістіть свій локомотив до 2 чи 3 кроків вперед.
	Отримайте 2 долари.
	Виконайте одну одиночну або одну подвійну допоміжну дію.