

Александр Пфистер

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ



Аргентина

Правила игры



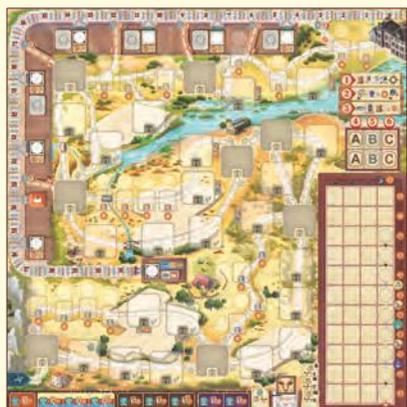
Аргентина, конец 19-го века. Вы владелец огромной эстансии (ранчо), стоящей где-то среди бескрайних пампасов. Занятие у вас не хитрое – регулярная доставка скота на ближайшую погрузочную рампу, затем перевозка поездом в Буэнос-Айрес для отправки за границу.

Чтобы заработать как можно больше, вам необходимо следить за состоянием скота и с умом пользоваться услугами на вашем пути. Нанимайте квалифицированных рабочих: гаучо, помогающих в разведении стада, карпинтеро – для возведения частных построек, и машиниста, которые будут обслуживать ваш поезд.

Справьтесь со всеми вызовами аргентинской степи и не забывайте заботиться о вашем стаде. Удачи!

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



4 планшета игроков по 1 на игрока



5 жетонов количества игроков

двусторонние



1 блокнот для подсчета победных очков



57 жетонов рабочих

по 19 каждого типа:
(среди которых 8 с
показателем выносливости)

гаучо
(пастух)



карпинтеро
(плотник)



макиниста
(машинист)



51 жетон фермеров

12 каждого типа:

зеленый
гранферо
(фермер)



синий
гранферо
(фермер)



оранжевый
гранферо
(фермер)



15 одного типа:

желтый
гранферо
(фермер)



оборот всех
жетонов
фермеров



3 мешочка:



Примечание: обратная сторона жетонов выше отмечена буквами А, В или С. Это сделано для того, чтобы жетоны входили в игру сбалансированным образом.

4 эстансьеро (владельца ранчо)

По 1 на игрока
(не в цветах игроков!)



4 шляпы

по 1 на игрока



4 фигурки паровозов

по 1 на игрока



72 диска игроков

по 18
на игрока



8 фишек зерна и сертификатов

по 2 на игрока



82 монеты

57 серебряных
монет ценностью
в 1 песо



25 золотых монет
ценностью
в 5 песо



1 жетон рынка труда



12 жетонов обмена



Одиночный режим:

1 жетон
специализации



12 карточек погрузки



15 карточек Педро



1 жетон рынка скота Педро



1 планшет Педро



92 карточки скота

56 карточек скота игрока по 14 на игрока:

5 ньят
(Niata)



3 патагонико
(Patagonico)



3 фронтеризо
(Fronterizo)



3 голландско-аргентинских
(Holando Argentino)



36 карточек рыночного скота

6 караку
(Caracu)



5 чакеньо
(Chaqueño)



5 серрано
(Serrano)



5 бланко-ореджи-
негро (Blanco
Orejinegro)



9 франкьеро
(Franqueiro)



6 абердин-ангусских
(Aberdeen-Angus)



оборот

3 планшета городов

двусторонние

Сторона а

Гавр
(Le Havre)



Роттердам
(Rotterdam)



Ливерпуль
(Liverpool)



Сторона б



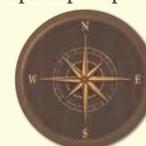
18 жетонов кораблей



оборот

3 жетона направления

при игре вдвоем
и при игре втроем



лицо



оборот

8 жетонов начальника станции



оборот

8 жетонов нейтральных построек



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

40 жетонов частных построек

двусторонние, по 10 на игрока

Сторона а



Сторона б



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

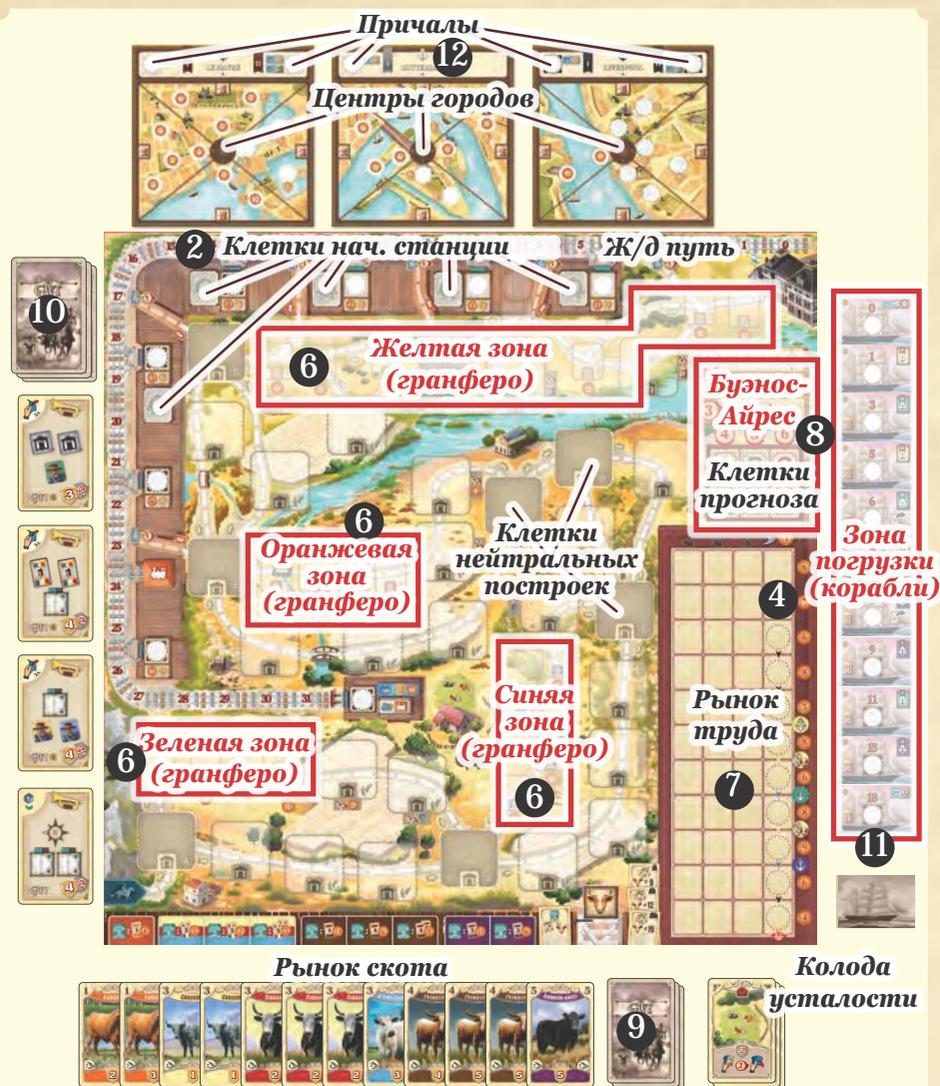
25 карточек усталости



24 карточки целей



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



1. Положите **игровое поле** в центре стола.

2. Перемешайте **8 жетонов начальника станции** и положите их в случайном порядке лицом вверх по одному на каждую из 5 *клеток начальника станции*. Остальные 3 верните в коробку.



3. Возьмите **8 жетонов нейтральных построек** и положите их лицом вверх на каждую из 8 *клеток нейтральных построек* на игровом поле:

• Если это ваша первая игра, положите жетоны так, чтобы буквы (от А до Н) на жетонах и на клетках совпадали.

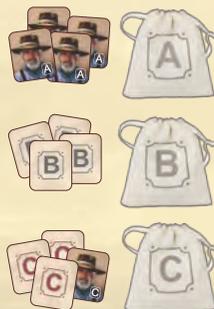
В следующих играх перемешивайте и раскладывайте жетоны в случайном порядке.



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



5. Возьмите **57 жетонов рабочих**, **51 жетон фермеров** и переверните их лицом вниз. Распределите их по буквам на обороте (А, В, С) и положите в мешки с соотв. буквами. Положите все три мешка рядом с игровым полем (поближе к Буэнос-Айресу (Buenos Aires)). Эти мешки — *запас Буэнос-Айреса*.



6. Из запаса Буэнос-Айреса вытяните **5 жетонов фермеров** с буквой **А** на обороте и расставьте их один за другим на игровом поле. Куда на поле кладется жетон — зависит от его типа:

• Если это **зеленый фермер**, положите его в *зеленую зону*, на пустую клетку с наименьшим числом (от 1 до 4).



• Повторите те же действия, что и с зелеными фермерами для **оранжевых** и **синих фермеров**. Вытянутый жетон размещается на пустую клетку с наименьшим значением (в соотв. зоне).

Если не осталось свободных пустых клеток, верните его в мешок и вытяните новый.



7. Теперь вытягивайте из запаса Буэнос-Айреса жетоны с буквой **В** на обороте (это жетоны рабочих). Кладите эти жетоны рабочих один за другим на *рынок труда* по описанным ниже правилам.

Начните с верхнего ряда, положите первый открытый жетон на клетку находящуюся под **значком количества игроков**, соответствующего количеству игроков.

Положите следующий жетон на свободную клетку справа и продолжайте так до тех пор, пока не заполните весь ряд. Когда ряд заполнен, продолжайте заполнять второй и остальные ряды, начиная с клетки в колонке под значком текущего количества игроков.

Продолжайте так до тех пор, пока не положите жетон на клетку слева от жетона рынка труда. Это последний жетон. В зависимости от количества игроков, на рынке труда окажется 5, 8 или 11 жетонов рабочих.

Пример для 3-х игроков:



8. Теперь заполните 6 клеток прогноза в Буэнос-Айресе из запаса Буэнос-Айреса:

• Вытяните 2 жетона с буквой **А** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных буквой А.

• Вытяните 2 жетона с буквой **В** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных буквой В.

• Вытяните 2 жетона с буквой **С** на обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза отмеченных буквой С.



9. Перемешайте **36 карточек рыночного скота** и положите их лицом вниз в стопку рыночного скота ниже правого угла игрового поля. В зависимости от количества игроков, возьмите определенное количество карточек скота из этой стопки:

- **При 2-х игроках:** возьмите 9 карточек.
- **При 3-х игроках:** возьмите 12 карточек.
- **При 4-х игроках:** возьмите 15 карточек.

Разложите взятые карточки по цветам и положите их лицом вверх ниже игрового поля в ряд так, чтобы левая сторона всех карточек оставалась видна. Этот ряд называется *рынок скота*. Для удобства рынок скота следует раскладывать слева направо по цветам: оранжевый, желтый, красный, синий, коричневый, фиолетовый (некоторые цвета могут отсутствовать).

Далее положите **25 карточек усталости** лицом вверх, справа от стопки рыночного скота. Это *стопка усталости*.

10. Перемешайте **24 карточки целей** и положите стопкой лицом вниз слева от игрового поля. Затем откройте 4 карточки из этой стопки и положите их лицом вверх колонкой ниже стопки карточек целей.

Эти открытые карточки называются *основные цели игры*.

11. Из 18 жетонов кораблей отсортируйте **11 жетонов со значком солнца** и положите их справа от поля. Положите корабль с цифрой «0» рядом с Буэнос-Айресом, затем 10 других кораблей под ним, по возрастанию чисел. Таким образом, корабль с цифрой «18» окажется самым нижним. Все это называется *зоной погрузки*.

Перемешайте **оставшиеся 7 кораблей** (без значка солнца) и положите их лицом вниз под зоной погрузки. Это *стопка кораблей*.

12. Разместите **3 планшета городов** выше игрового поля, в следующем порядке (слева направо): Гавр, Роттердам и Ливерпуль. Если это ваша первая партия – положите все 3 планшета стороной «а». Если вы уже знакомы с игрой, выберите стороны или определите их случайным образом. В зависимости от числа игроков накройте указанное количество центров городов жетонами направления:

- **При 2-х игроках:** положите по 1 жетону направления на все 3 планшета.
- **При 3-х игроках:** положите 1 соответствующий жетон на Роттердам. Остальные жетоны верните в коробку.
- **При 4-х игроках:** верните все жетоны направления в коробку.

13. Положите **монеты и жетоны обмена** так, чтобы игроки могли свободно до них дотянуться. Это *банк игры*.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



14. Каждый игрок выбирает цвет.

Он получает **планшет игрока** этого цвета (планшеты отличаются 17 клетками с кругами соответствующего цвета) и кладет перед собой.

В зависимости от числа игроков, каждый игрок также получает **жетон количества игроков** своего цвета и закрывает этим жетоном на своем планшете этап А.



15. Затем каждый игрок получает **10 жетонов частных построек** своего цвета.

Жетоны построек двусторонние, все они пронумерованы (от 1 до 10) и имеют букву «а» на одной стороне и букву «b» на другой.

- Первые несколько игр всем игрокам следует перевернуть свои жетоны частных построек **стороной «а»** вверх и разложить их в ряд по возрастанию выше своего планшета игрока.
- Если вы уже знакомы с игрой, попробуйте следующее: выберите игрока, который случайным образом определит сторону каждой постройки (например, подбросит жетоны в воздух) и затем разложит их в ряд по возрастанию ниже своего игрового планшета. После этого все остальные игроки раскладывают в том же порядке и той же стороной вверх свои жетоны.

Обратите внимание, что в течение всей игры, стороны построек должны быть одинаковы для всех игроков. Никто не может в ходе игры перевернуть постройку на другую сторону.



16. Каждый игрок получает предметы своего цвета:

- **18 дисков игрока** – кладет их на свой игровой планшет закрывая все 17 клеток с цветными кругами (только 2 серые клетки останутся в верхнем левом углу открытыми). Положите ваш оставшийся диск на планшет города Гавр, на причал I.
- **1 паровоз** – ставит его на стартовую клетку (серое здание) *железной дороги* на игровом поле.
- **1 фишку сертификата** – кладет ее на верхнюю клетку на поле сертификатов на своем планшете (рядом со значением 0).
- **1 фишку зерна** – кладет ее на левую клетку своего планшета на поле зерна (рядом со значением 0).
- **1 эстансьеро** – ставит его рядом со своим планшетом игрока. Не забудьте надеть на него шляпу соответствующего цвета!



17. Затем каждый игрок получает **14 карточек скота игрока**, отмеченных значком солнца его цвета.

Добавьте к ним **1 карточку усталости**. Эти 15 карточек составляют *колоду стада* игрока.

Игрок перемешивает свою колоду стада и кладет ее стопкой лицом вниз, слева от своего планшета игрока.



18. Наконец, определите **первого игрока**, остальные игроки будут ходить за ним по часовой стрелке. Каждый игрок получает свой **стартовый капитал** и **1 жетон обмена** из банка и кладет их перед собой. Также каждый игрок тянет карточки из своей стопки карточек – это его **рука**. Ниже описано кто сколько получает:

- **1-й игрок получает:** 7 песо, 4 карточки и 1 жетон обмена;
- **2-й игрок получает:** 8 песо, 5 карточек и 1 жетон обмена;
- **3-й игрок получает:** 9 песо, 6 карточек и 1 жетон обмена;
- **4-й игрок получает:** 10 песо, 7 карточек и 1 жетон обмена.

Теперь вы готовы начать игру!

Важно: в начале самого первого хода каждый игрок сбрасывает карточки, до тех пор, пока у него на руке не останется 4 карточки. Карточки сбрасываются в *личный сброс игроков*.

Затем игроки размещают своих **эстансьеро** на **любые жетоны нейтральных построек** и начинают игру с *этапа В*. Можно начинать игру на жетоне, на котором уже есть чужие эстансьеро.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход вы передвигаете своего эстансьеро по извилистому и ветвящемуся пути из нижнего левого угла игрового поля в верхний правый (Буэнос-Айрес (Buenos Aires)). По пути вы будете выполнять различные действия, которые принесут вам победные очки. Например: строительство частных построек, покупка скота на рынке, улучшение железнодорожных станций и помощь гранферо.

Каждый раз, когда ваш эстансьеро достигает Буэнос-Айреса, вы должны отправить свой скот и зерно на корабле в Европу (рейс также может принести победные очки). После этого, эстансьеро снова начинает свой путь в нижнем левом углу игрового поля. В течение игры ваш эстансьеро сможет добраться до Буэнос-Айреса около 5-6 раз.

Все победные очки игроки получают в конце игры. Не забудьте прибавить к ним победные очки за значки на различных принадлежащих вам игровых компонентах, включая то, что отмечено вашим цветом на игровом поле и планшетах городов. Игрок набравший больше всех победных очков, побеждает.

Колодостроение

Что такое колода стада?

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

Игроки начинают с одинаковыми колодами стада (низкой племенной ценности) и одной карточкой усталости.

В течение игры вы сможете улучшать вашу колоду, приобретая карточки рыночного скота с высокой племенной ценностью и добавляя карточки целей.

Ваша колода стада состоит из следующих частей:

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



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

Какое назначение у карточек скота?

Некоторые действия на локациях на великом пути требуют сбросить с руки определенные карточки. За это вы получите различные награды. Каждый раз при посещении Буэнос-Айреса, вам необходимо иметь на руке как можно больше разных типов карточек скота с высокой племенной ценностью. Чем более дорогое и разнообразное стадо будет, тем больше вы получите песо и победных очков (см. на стр. 9-11).

У каждой карточки скота имеется показатель выносливости, который пригодится вам во время оказания помощи гранферо (см. на стр. 17).

Какое назначение у карточек усталости?

Каждый раз, помогая гранферо (используя выносливость своего скота), вы получаете 1 или 2 карточки усталости. Старайтесь избавляться от этих карточек, т.к. они ослабляют вашу колоду и вычитут победные очки в конце игры.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока (он получил 7 песо стартового капитала), все ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет все этапы хода в следующем порядке:

ЭТАП А

Передвиньте вашего эстансьеро к следующей локации по пути.

ЭТАП В

Используйте действие(я) локации, на которой вы остановились.

ЭТАП С

Доберите карточки на руку до лимита.

После этого начинается ход следующего игрока (по часовой стрелке).

Примечание: памятку по 3 этапам хода см. в верхней части планшета игрока.



ЭТАП А

Передвиньте вашего эстансьеро к следующей локации по пути

Что считается локацией?

Главная локация великого пути — это Буэнос-Айрес. А также, любой **жетон**, помещенный на путь, считается локацией (жетоны построек и фермеров). **Клетки без жетонов считаются беспрепятственной частью пути и локациями НЕ являются!**

В этот этап вы должны передвинуть своего эстансьеро по пути, с одной локации, на другую.

Для этого помните следующие правила:

- Перемещение вашего эстансьеро измеряется в шагах: **каждая** локация на вашем пути тратит **1 шаг** (пустые клетки на пути не считаются локациями).

Пример: чтобы пройти к этой нейтральной постройке, **Машии** эстансьеро может потратить 2 шага, пройдя через красную частную постройку или 3 шага, пройдя через 2 зеленых жетона фермеров.



- Вы должны перемещать вашего эстансьеро **только вперед** по пути (как указывают стрелки).
- На развилках выбирайте тот путь, по которому вы продолжите движение. Вы не можете пройти дальше локации Буэнос-Айрес. То есть, как только вы достигаете Буэнос-Айреса, ваше передвижение заканчивается.
- Эстансьеро разных игроков никак не мешают друг другу. Несколько эстансьеро могут находиться в одной локации.
- Вы должны передвинуть вашего эстансьеро **как минимум** на 1 шаг. Вы не можете передвинуть его на большее число шагов, чем позволяет **лимит шагов**, указанный на вашем планшете игрока (в зависимости от количества игроков вы начинаете с лимитом шагов – 3, 4, или 5, – но в дальнейшем лимит может увеличиться).
- Локация, на которой остановился ваш эстансьеро (либо вы сами так решили, либо потому, что был исчерпан лимит шагов), является локацией, которую вы будете использовать на этапе В.

Пример:



У **синего** игрока лимит шагов равен 4,



а у **красного** игрока равен 6.

(Как убирать с клеток своего планшета игрока диски, будет объяснено позже.)

Запрыгивайте на поезд!

Вдоль пути, проходящего рядом с железнодорожными путями, вы найдете 6 коротких путей, отмеченных красными стрелками. По погрузочной рампе они ведут к «локации», от которой можно, как правило, куда быстрее добраться до Буэнос-Айреса. Чтобы вам было разрешено использовать такой короткий путь, **ваш** паровоз должен достичь или проехать, соответствующую клетку железнодорожного пути (3, 6, 9, 12, 17 или 23). (О перемещении паровозов см. на стр. 15.)

Если вы доберетесь до такой локации (через погрузочную рампу) своим эстансьеро, он тут же перемещается в Буэнос-Айрес, после чего вы следуете обычным правилам Буэнос-Айреса (будут объяснены на стр. 9).

Пример: **Машиа** не может использовать короткий путь, ведущий к клетке 9 ж/д, т.к. ее паровоз доехал только до клетки 8. **Миша** и **Саша** оба могут использовать короткий путь на клетке 9 (а также два коротких пути до нее, на клетках 6 и 3). В свой ход **Машиа** перемещает своего эстансьеро на два шага от жетона нейтральной постройки Н, пройдя через желтый жетон фермера (за что платит 1 песо) на клетку 6 ж/д. Сразу после прохождения погрузочной рампы ее эстансьеро перемещается в Буэнос-Айрес и **Машиа** переходит к этапу В своего хода.



Внимание: На некоторых локациях указана зеленая или черная рука. Если ваш эстансьеро проходит через такую локацию, вы должны **немедленно** оплатить проход:

1. Если это жетон фермера, вы должны оплатить проход, положив некоторое количество песо на его **клетку песо**.
2. Если это жетон частной постройки другого игрока, вы должны оплатить проход **этому игроку**.

Стоимость оплаты прохода зависит от количества игроков и цвета руки:

При игре вдвоем:

- Каждая черная рука стоит 1 песо
- Каждая зеленая рука стоит 2 песо



При игре втроем:

- Каждая черная рука стоит 1 песо
- Каждая зеленая рука стоит 2 песо



При игре четвером:

- Каждая черная рука стоит 1 песо
- Каждая зеленая рука стоит 1 песо



Пример: при игре втроем, у **Машии** осталось 2 песо.

Если она переместит своего эстансьеро по нижнему пути (красные стрелки), она должна будет заплатить **Мише** 2 песо, так как его частная постройка с зеленой рукой будет первой локацией

через которую пройдет эстансьеро **Машии**. Затем при перемещении через частную постройку **Саша** с черной рукой, у **Машии** не останется больше песо для оплаты. Но это не мешает ее движению дальше.

Несмотря на это, **Машиа** выбирает верхний путь (синие стрелки): здесь она должна **положить** по 1 песо на каждую клетку песо за два жетона фермеров с черной рукой. После чего она продолжит перемещаться как обычно. Она выбрала верхний путь, поскольку потеряет 2 песо в любом случае, но, по крайней мере, не отдаст их своему сопернику.



Очень важно: если вы не можете оплатить проход через одну, несколько или все руки на вашем пути, вы все равно можете перемещаться. В таком случае, если эстансьеро игрока останавливается на локации или проходит через локацию, на которой надо оплатить проход, он оплачивает столько, сколько может и продолжает движение дальше как обычно.

Нельзя оплачивать проход задним числом, даже если вы остановились на локации, которая принесла вам песо, хоть и не оплатили проход этой локацией прежде. Эти правила относятся **только** к оплатам рук. Все остальные стоимости и требования в игре должны оплачиваться/выполняться полностью.

ЭТАП В

Используйте действие(я) локации, на которой вы остановились

После перемещения своего эстансьеро, используйте локацию, на которой вы остановилось. Варианты действий зависят от того, где вы остановились:

1) Жетон нейтральной постройки или жетон частной постройки вашего цвета

2) Жетон частной постройки другого игрока

3) Жетон фермера

4) Буэнос-Айрес

1 При остановке на жетоне нейтральной постройки или жетоне частной постройки вашего цвета, у вас есть два варианта:

ЛИБО использовать действие(я) локации, указанное на этом жетоне!

ЛИБО использовать одно одиночное вспомогательное действие

Использование действия(й) локации

В нижней половине большинства жетонов построек изображено два разных действия локации. Эти действия разделены одной сплошной линией на всю длину (одно или три действия встречаются редко).



1 действие локации



2 действия локации



3 действия локации

- Вы можете выполнить только по **одному разу каждое** из изображенных действий.
- Вы можете выполнять действия локаций в **любом порядке**.
- Вы можете **не выполнять** все доступные действия. Но если у действия есть стоимость или требование, вы должны оплатить/выполнить условие полностью, чтобы получить результат.
- На некоторых жетонах указано два действия (разделенные белой диагональной линией) **на одном** действии локации. Вы можете выбрать и выполнить только одно из них.
- К некоторым клеткам пути присоединены **дополнительные действия**. Если жетон постройки находится на такой клетке, дополнительные действия становятся частью действий локации этого жетона. Только игрок хозяин этой локации может выполнять это дополнительное действие так же, как действие локации, остановившись на таком жетоне.



дополнительное действие

Все действия локаций подробно объяснены на страницах 12-18.

Использовать одно одиночное вспомогательное действие

Если вы не выполняете **ни одного** из действий локации на которой остановилась фишка эстансьеро, тогда и только тогда вы можете выполнить **одно одиночное вспомогательное действие**.

Ваши вспомогательные действия указаны на левой стороне вашего планшета, в соответствующей зоне.

В начале игры вам доступно только 2 вспомогательных действия. Все остальные вспомогательные действия становятся доступными после того как вы снимаете с их клеток хотя бы один из двух дисков (как снимать диски вы узнаете немного позже).

Все вспомогательные действия подробно объяснены на стр. 18.



Пример: *Машиа* остановила перемещение своего эстансьеро на клетке с жетоном частной постройки ее цвета. Теперь она **единожды может выполнить каждое действие этой локации (в любом порядке):**

1. Она может нанять одного рабочего (стоимость найма снижена на 1).

2. Она может переместить свой паровоз на столько клеток, сколько у нее есть макиниста.

3. Она может использовать присоединенное дополнительное действие, чтобы положить 1 карточку скота из руки в свой сброс и переместить свою фишку сертификатов на 1 деление вперед на своем поле сертификатов.

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



2 На жетоне частной постройки, принадлежащей другому игроку (т.е. она не вашего цвета) вы можете только:

Сделать **одно одиночное вспомогательное действие** (подробнее слева).

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

3 На жетоне фермера у вас вновь есть два варианта:

ЛИБО сделать одно одиночное вспомогательное действие (подробнее слева).

ЛИБО совершить действие «Помочь гранфери», с гранфери на жетоне которого сейчас стоит ваш эстансьеро.

(Как помочь гранфери подробно объясняется на стр. 17).

Пример: если *Машиа* эстансьеро остановится на одном из своих жетонов фермера, она должна немедленно положить 2 песо на клетку песо, после чего либо сделать одно одиночное вспомогательное действие, либо помочь этому гранфери (и только ему!).

4 Когда вы достигаете Буэнос-Айреса, вы **должны** выполнить все 6 действий Буэнос-Айреса в строгом порядке.

Для того чтобы не забыть выполнять одно из действий Буэнос-Айреса, передвигайте вашего эстансьеро по соответствующим номерам на клетках Буэнос-Айреса, и только после полного выполнения одного действия, переходите к выполнению следующего.



6 действий Буэнос-Айреса:

1 Особая доставка: снимите один из дисков с причала и положите его на пустую клетку того же планшета города. Немедленно доставьте требуемое количество зерна и получите бонус, который вы накрыли диском.



2 Доход: откройте вашу руку с карточками, подсчитайте ваш доход и получите соответствующую сумму из банка. После этого положите все эти карточки в свой сброс.



3 Погрузка: снимите один из дисков со своего планшета, положите его на жетон корабля и погрузите необходимое количество зерна.



4 Прогноз А: выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 4, и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



5 Прогноз В: выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 5, и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



6 Прогноз С: выберите 1 из 2 открытых жетонов на клетках прогноза, под значком 6, и переместите его на соответствующую этому жетону клетку.



1 Особая доставка:

До получения дохода и погрузки скота на корабль в Буэнос-Айресе вы можете совершить *особую доставку* своего зерна, в один из трех европейских городов (Гавр, Роттердам или Ливерпуль).

Для этого **хотя бы один** ваш диск игрока должен находиться на одном из 5 причалов трех *планшетов городов*. Если же у вас несколько таких дисков, вы должны выбрать один, т.к. за **1** действие вы можете использовать **не более 1 диска**.

В каждом из четырех *городских кварталов* указано определенное количество зерна, которое нужно доставить. За это вы сможете взять свой диск с соответствующего причала и положить его на свободную клетку бонуса в квартале. Обратите внимание, что два «причала II» позволяют сократить количество зерна, требуемого для доставки.

Бонус, изображенный внутри клетки в квартале, всегда применяется сразу же после размещения на нем вашего диска. Победные очки, относящиеся к некоторым клеткам, начисляются только после окончания игры, во время финального подсчета очков (см. на стр. 19).

Размещенный таким образом диск **остается** на выбранной бонусной клетке **до конца игры**.

Каждая бонусная клетка может быть занята только **одним** диском игрока. (Поэтому, если другой игрок занял бонусную клетку, вы не можете использовать этот бонус).

Пример: у *Маши* два диска игрока в Роттердаме, а также 3 зерна. Она берет один из дисков, доставляет 1 зерно и кладет этот диск в западный квартал Роттердама. Она сразу же получает 6 песо. Также она получит 1 победное очко при финальном подсчете очков. (Хотя у нее все еще осталось 2 зерна, она не может выполнить еще одну особую доставку.) Вместо этого она могла бы потратить 2 зерна и получить 4 победных очка в северном квартале. В восточные или южные кварталы Роттердама она не могла совершить особую доставку, так как у нее было только 3 зерна.



2 Доход:

Откройте и покажите другим игрокам **все карточки** на вашей руке и подсчитайте **общую племенную ценность**. Для этого сложите все племенные ценности скота **разных** пород. Это означает, что каждая порода подсчитывается только один раз (количество карточек этой породы значения не имеет). Пока не обращайтесь внимания на победные очки и выносливость на ваших карточках скота, а также на любые карточки целей и усталости.

Пример: у *Маши* 4 карточки на руке. Из-за того, что у нее 2 карточки патагонико, у нее всего 3 разных породы скота:

- патагонико (ценность 2)
- чакеньо (ценность 3)
- серрано (ценность 3)

Общая племенная ценность ее скота составляет 8.



Затем, если это возможно, вы можете повысить общую племенную ценность, добавляя к ней сертификаты качества. В игре существуют два типа сертификатов: временные и постоянные.

Временные сертификаты располагаются на поле сертификатов на планшете игрока: цифра рядом с текущей позицией жетона сертификата показывает, как много временных сертификатов у вас есть. Вы можете использовать столько сертификатов, сколько хотите (хоть все за раз), отодвигая жетон на вашем поле сертификатов назад за каждый использованный сертификат.

Постоянные сертификаты располагаются на верхней части жетонов начальника станции и при получении складываются перед вами. Каждый такой жетон увеличивает общую племенную ценность на указанное число до конца игры (как получить жетоны начальника станции говорится в разделе «улучшение ж/д станции» на стр. 15).



Продолжение примера: фишка сертификата *Маши* показывает, что у нее есть 3 временных сертификата. Она решает использовать 2 из них, сдвигая фишку сертификата на 2 клетки. 2 сертификата добавляются к общей племенной ценности скота (8), что дает в общей сложности общую племенную ценность – 10.

Если бы у нее был 1 жетон начальника станции с постоянным сертификатом, базовое значение племенной ценности составило бы 9 вместо 8.



Как только вы определили общую племенную ценность (включая любые сертификаты), возьмите из банка такое же количество песо. Отложите эти деньги в стороне от остального вашего капитала, это понадобится для того, чтобы не забыть общую племенную ценность при действии **3** (погрузка).

После этого отправьте в сброс **все** карточки с руки.

Важно: если во время действия **2** у вас в руке есть карточки усталости – вы не отправляете их в свой сброс. Вместо этого вы немедленно отправляете их обратно в стопку усталости. Лишь после этого вы отправляете оставшиеся карточки на руке в свой сброс.

Продолжение примера: так как *Маши* доставила скот с общей племенной ценностью 10, она получает 10 песо из банка и кладет их перед собой. После чего она отправляет все 4 карточки с руки в свой сброс.

ЭТАП В

Используйте действие(я) локации, на которой вы остановились (продолжение)

3 Погрузка:



Скот, за который вы только что получили доход, теперь должен быть погружен на корабль. На парусах каждого корабля показывают ценность груза, которая соответствует общей племенной ценности вашего стада, тем больше его вы можете погрузить.

Для этого выберите корабль, у которого ценность груза **равна** или **ниже** общей племенной ценности вашего скота. Имейте в виду, что вы **не можете** выбрать корабль, на котором вы уже доставляли груз (у него на *клетке корабля* уже лежит один из ваших дисков). Единственными исключениями из этого правила являются:

- наименее ценный корабль (где ценность груза 0).
- самый ценный корабль (где ценность груза 18).



Вы можете провести погрузку на любой из этих кораблей, даже если там уже есть один или несколько ваших дисков.

После выбора корабля, положите на него один свой диск игрока (если там уже лежат диски других игроков, положите свой поверх остальных). Этот диск вы снимаете с планшета игрока с любой *клетки с диском*, но помните о том, что в игре существует 2 типа клеток с дисками: с белыми уголками и с темными уголками.

1. Диски с клеток с **белыми уголками**, могут быть поставлены на **любую** клетку корабля.
2. Диски с клеток с **темными уголками**, можно поставить только на клетки кораблей с **темными уголками**.



Убирая диск со своего планшета игрока, вы открываете способность этой клетки диска. Обратите внимание, что некоторые клетки дисков имеют дополнительные условия или приносят дополнительную награду при снятии диска с такой клетки:

Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете доступный вашему эстансеро **лимит шагов**. Убрав диск с правой клетки **1**, вы получите 2 дополнительных победных очка в конце игры.



Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете ваш **лимит карточек** на руке.



Снимая диски с клеток вспомогательных действий, вы увеличиваете количество своих возможностей при выполнении **вспомогательных действий** (см. стр. 18).



Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете ваш **лимит временных сертификатов** (вы начинаете с лимитом в 4).



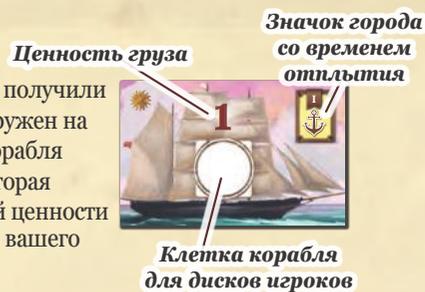
Снимая диск с самой нижней правой клетки, вы должны немедленно (и единожды) заплатить 3 песо в банк. Если нет денег – придется выбрать другую клетку.

Снимая диски с этих клеток, вы увеличиваете вашу **выносливость** (см. стр. 17). Если вы уберете диск с правой клетки **2**, то тут же получите дополнительно 3 песо из банка.



Размещая диск на клетке корабля, вы можете получить или потерять победные очки в конце игры, а также активировать **действия погрузки**, которые вы **должны** выполнить немедленно.

Если вы кладете диск на наименее ценный корабль (где ценность груза 0), то немедленно получите 2 песо из банка. В конце игры вы теряете 2 победных очка за этот диск.



Значок города со временем отплытия



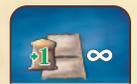
Действие погрузки **1** будет активировано, когда вы положите диск на один из Роттердамских кораблей. Теперь вы **должны** немедленно выбрать **1 карточку из открытых основных целей игры**, положить ее лицом вверх в вашу стопку сброса и дополнить (если нужно) основные цели игры, новой карточкой цели из стопки карточек целей (*для пояснений смотрите действие «получите карточку цели» на стр. 16*).

Теперь проверьте, сколько зерна должно быть погружено на борт, чтобы ваш скот смог доехать до европейских городов. Это зависит от того, на какой корабль вы совершили погрузку:

- Если вы можете погрузить нужное количество зерна, то вы **обязаны** это сделать. Кроме этого ничего не происходит.
- Если же зерна у вас меньше, чем нужно **2**, вы должны погрузить все зерно, что у вас есть и заплатить *штраф*: по 2 песо в банк за **каждое недостающее зерно** (из требуемого количества зерна нужно вычесть все, что у вас есть и недостающее оплатить).



Постоянное зерно для погрузки встречается на двух жетонах начальника станции. Они уменьшают количества зерна, нужного для погрузки. (Это не относится к особой доставке зерна в европейские города.) Если скидка превышает количество зерна, нужного для погрузки, вы не получаете за счет этого зерно (как и в случае с **любым** сокращением стоимости).



Примечание: так как вы получаете доход до получения штрафа, вы можете оплатить его полученными песо.

Продолжение примера: с общей племенной ценностью скота 10, **Машиа** может погрузить его на корабль с ценностью груза 9. Решив сделать это, она снимет один из дисков со своего планшета игрока и ставит его на клетку этого корабля. Т.к. у нее всего 2 зерна, погрузив скот, она платит в банк штраф в размере 4 песо (по 2 песо за единицу недостающего зерна, т.к. для погрузки на корабль нужно 4 зерна).

Вместо этого она могла выбрать корабль с ценностью груза 8. Однако она может положить только свой диск, взятый с клетки с белыми уголками, и затем взять карточку цели (т.к. это действие погрузки). Более того, ей нужно было бы погрузить только 1 зерно, тем самым не платит никаких штрафов и у нее бы все еще оставалось бы 1 зерно.

Даже с общей племенной ценностью скота 11, ей все равно нельзя было бы проводить погрузку на корабль с ценностью 11, т.к., как она ранее уже это делала.



4 5 6 Прогнозы (А, В и С):

Каждый из 3 жетонов, выбранных вами во время действий **4**, **5** и **6** должен быть немедленно положен в соответствующую ему зону:

Жетон фермера

Если это **жетон фермера** (зеленый, синий, оранжевый или желтый), положите его в зону соответствующего цвета на **пустую** клетку с наименьшим значением. Если таких клеток не осталось, удалите жетон фермера из игры, убрав его в коробку. Если на этой клетке есть один или несколько эстансеро – разместите жетон под ними.



Жетоны рабочих

Если это **жетон рабочего**, положите его на след. свободную клетку **рынка труда**, соблюдая эти правила:

- Жетон рабочего всегда кладется в тот **ряд**, где находится **жетон рынка труда**.
- Клетки этого ряда должны всегда заполняться **слева направо**.

• Если в игре принимает участие меньше 4-х игроков, также учитывайте следующее:

При 3-х игроках, каждый ряд будет состоять только из 3 клеток (ряд начинается с клетки под значком 3-х игроков) и левая колонка будет оставаться пустой всю игру.

При 2-х игроках, каждый ряд будет состоять только из 2 клеток (ряд начинается с клетки под значком 2-х игроков) и две левые колонки будут оставаться пустыми всю игру.

• Последняя клетка в ряду, которая должна быть занята жетоном, закрыта жетоном рынка труда. Когда необходимо выложить жетон рабочего на такую клетку, передвиньте жетон рынка труда на следующий ряд по направлению стрелки, на клетку с изображением пунктирного круга.

Обычно, при передвижении жетона рынка труда на следующий ряд ничего не происходит. Но, если жетон рынка труда проходит через **желтую или синюю стрелочку**, вы должны **немедленно** (но только после того как вы выполнили действия) заполнить карточками **рынок скота** или отправить 3 соответствующих корабля в плавание.

Заполнение рынка скота

Возьмите из стопки карточек скота, столько карточек, сколько нужно для заполнения рынка:

При 2-х игроках: заполните рынок скота до 9 карточек.

При 3-х игроках: заполните рынок скота до 12 карточек.

При 4-х игроках: заполните рынок скота до 15 карточек.

Разложите карточки скота по цветам, положите их в ряд лицом вверх ниже игрового поля так, чтобы левая сторона всех карточек оставалась видна. Для удобства рынок скота следует раскладывать слева направо по цветам следующим образом: оранжевый, желтый, красный, синий, коричневый, фиолетовый.

- Если вы должны заполнить рынок скота, но там уже достаточно (или больше) карточек, учитывая текущее количество игроков, новые карточки добавлять не нужно.
- Если стопка карточек рынка скота закончилась, новые карточки на рынок скота добавляться не будут.

пример при 3-х игроках:



Отправить корабли в плавание

В зависимости от цвета значка, связанного с синей стрелкой, в плавание отправляются соответствующие 3 корабля, и **все диски игроков переставляются с кораблей на соответствующие причалы** на планшетах городов. Верните 3 использованных корабля в коробку, вытяните **2 корабля** из стопки кораблей и добавьте их в зону погрузки.



Пример: **Машиа** поместила один из своих дисков игрока на корабль с ценностью груза 5 во время действия 3 Буэнос-Айреса и отправила корабли с желтым значком в плавание, за счет того что разместила жетон рабочего в действии 5. Она переставляет все диски игроков с 3 кораблей с желтым значком на соответствующие клетки причалов в Гавре и Роттердаме. Затем она убирает эти 3 корабля из игры, берет 2 новых из стопки кораблей и кладет их в зоне погрузки.



После завершения прогнозов совершите 2 последних шага:

1) Переместите вашего эстансьеро на начало пути, размещая его на клетке наездника в нижнем левом углу игрового поля. В следующий ваш ход перемещение эстансьеро начнется с этой клетки.



2) Заполните 3 пустые клетки прогноза из запаса Буэнос-Айреса. Убедитесь, что вы заполняете клетки прогноза жетонами с соответствующими буквами на обороте.



Конец игры

Если жетон рынка труда передвигается с нижнего ряда по **красной стрелочке**, наступает конец игры (см. на стр. 19).



ЭТАП С Добор карточек на руку до лимита

Каждый игрок начинает игру с **лимитом карточек** на руке в 4 карточки и может в дальнейшем увеличить его до 6. Если на этот момент у вас на руке меньше карточек, чем ваш лимит (это указано на вашем планшете), то доберите из своей стопки карточки до лимита. Если карточек в вашей стопке не хватает, перемешайте карточки вашего сброса, сформируйте из них новую стопку и доберите недостающие карточки до лимита, как описано на стр. 6.

Примечание: если вы только что выполнили действия Буэнос-Айреса, вам, естественно, надо полностью обновить карточки на руке.

После этого этапа хода игрока начинается ход следующего игрока.



Пример: лимит карточек на руке у **Машиа** равен 5 (т.к. она уже сняла один соответствующий диск со своего планшета игрока). Во время своего хода на этапе В, она сбросила 2 карточки с руки, чтобы совершить действие локации. У нее осталось 3 карточки на руке, теперь она должна взять 2 карточки из своей стопки, чтобы у нее на руке снова оказалось 5 карточек. Так как в ее стопке карточек осталось всего 2 карточки, она берет обе. Несмотря на то, что **Машиа** стопка карточек пуста, она еще не имеет права формировать новую стопку из карточек сброса. Она сможет это сделать в тот момент, когда должна будет взять следующую карточку.

ДЕЙСТВИЯ

Действия

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

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

Мы начнем с нескольких общих примечаний и объяснений. Сразу после этого перейдем к действиям локаций жетонов различных построек.

Общие примечания: достаточно много действий содержат особые требования и определенные награды. Только если вы выполнили требования, вы можете получить награду. Требования обычно отмечены красным (красные стрелки или красные цифры), тогда как награда отмечена зеленым и белым (зеленые стрелки и/или белые цифры).

1 Требования

2 Награда



Важно: вы можете отказаться полностью или частично от награды, даже если выполнили требования. Но, если вы получаете награду в виде песо, вы **должны** получить полную сумму.

Самое частое требование – сброс карточек. Если на действии изображена одна карточка (или больше) с **красной стрелкой**, вы должны положить **именно столько** карточек **с руки** (лицом вверх) в **свой сброс**, сколько указано, чтобы получить награду. Как сказано на стр. 8, вы можете выполнить действие только один раз, даже если у вас хватает карточек чтобы выполнить его несколько раз.



Внимание: конкретные карточки скота представлены их цветом и племенной ценностью (см. изображение справа).



Примеры сброса карточек:

Требования:

Награда:

Сбросьте **одну** черную карточку скота фронтеризо с руки.



Получите 2 песо.

Сбросьте **две** карточки скота **одной** породы.



Получите 2 песо.

Сбросьте **одну** карточку скота **любой** породы.



Передвиньте вашу фишку зерна на 1 клетку вперед.

Сбросьте **одну** карточку скота **любой** породы.



Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед.

Сбросьте **одну** зеленую карточку скота патагонико.



Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки вперед.

Для того чтобы проще запомнить правила, держите в голове следующие термины:

- Когда сказано **СБРОСЬТЕ КАРТОЧКУ**, это всегда означает, что вы должны взять карточку **из своей руки** и отправить ее лицом вверх **в свой сброс**.
- Когда сказано **ПОЛУЧИТЕ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО ПЕСО**, это всегда означает, что вы должны взять именно столько песо **из банка**.
- Когда сказано **ЗАПЛАТИТЕ КОНКРЕТНОЕ ЧИСЛО ПЕСО**, это всегда означает, что вы должны вернуть именно столько песо **в банк**.
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШУ ФИШКУ СЕРТИФИКАТОВ ВПЕРЕД**, это всегда означает, что вы должны передвинуть фишку сертификата вперед по **шкале сертификатов** на вашем планшете игрока. Вы можете передвинуть сразу на несколько клеток вперед по шкале, в зависимости от того, что указано на значке действия. Но, несмотря на это, вы не можете передвинуть фишку сертификата дальше доступного вам лимита (который в начале игры = 4).
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШУ ФИШКУ ЗЕРНА ВПЕРЕД**, то правила по большей части те же, что и у фишки сертификатов. Чтобы не путать их, фишка зерна имеет другой значок. Лимит = 8.
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШ ПАРОВОЗ НА КОЛИЧЕСТВО КЛЕТОК**, это всегда означает, что вы должны передвинуть ваш паровоз по **железной дороге** (см. на стр. 15).

1

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



2

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





Наем одного рабочего

Когда вы совершаете это действие, выберите один жетон рабочего с рынка труда, заплатите в банк стоимость найма этого рабочего, заберите себе этот жетон и положите его в зону рабочих на свой планшет игрока.

Помните следующие правила:

- Вы **не можете** нанимать рабочих из того **ряда** рынка труда, где лежит **жетон рынка труда 1**. Наем этих рабочих недоступен до тех пор, пока жетон рынка труда не спустится ниже.
- **Стоимость найма** всех остальных рабочих указана справа от ряда этого рабочего на рынке труда **2**. Но эта стоимость меняется в зависимости от того, что указано на самом значке действия найма рабочего:



= стоимость найма не изменяется.



= стоимость найма на 2 песо дороже.



= стоимость найма на 1 песо дешевле.



Важно: у некоторых рабочих имеется значок выносливости. Стоимость их найма **всегда** на 1 песо больше.

После того как вы оплатили стоимость найма, положите жетон рабочего на планшет игрока в зону рабочих на **самую левую свободную клетку** в **ряд** рабочих его типа. Обратите внимание, что все игроки начинают с одним рабочим каждого типа (гаучо, карпинтеро, макиниста и гранфери). Это означает, что первая клетка каждого ряда уже занята рабочим. О том, как получить больше гранфери и какую роль они выполняют можно узнать на стр. 17.

Ряд гаучо

Ряд карпинтеро

Ряд макиниста

Ряд гранфери



Получите 2 песо и удалите 1 карточку со своей руки.

Получите 3 песо и купите скот на рынке скота.

Положите жетон частной постройки и заплатите по 1 песо за каждого необходимого карпинтеро.

Получите 5 песо и улучшите ж/д станцию позади вашего паровоза.

Заплатите 10 песо, чтобы вы могли положить 1 гранфери и положить 1 диск на причал I в Ливерпуле.

Заплатите 6 песо, чтобы вы могли положить гранфери и получить 1 зерно.

Заплатите 8 песо, чтобы вы могли положить гранфери и положить 1 диск на причал I в Роттердаме.

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



Первым действием найма рабочих, она наняла макиниста. Так как она не может нанять макиниста из ряда с жетоном рынка труда, она заплатила 7 песо за наем макиниста из предыдущего ряда. Она положила жетон макиниста на самую левую свободную клетку в ряду макиниста на ее планшете игрока, что активировало мгновенное действие. Она решила использовать это действие и сбросила карточку скота (любой породы), чтобы переместить свою фишку сертификата на 1 клетку вперед.



Вторым действием найма рабочих нейтральной постройки «А», она нанимает гаучо из ряда со стоимостью найма 6 песо. Так как значок этого действия найма рабочих увеличивает стоимость всегда стоит на 1 песо больше, **Мауи** должна заплатить 9 песо в банк. Она кладет гаучо на самую левую свободную клетку ряда гаучо на своем планшете и немедленно получает жетон обмена.



К сожалению, у **Мауи** нет карточки скота голландско-аргентинская на руке, поэтому она вынуждена пропустить действие этой постройки по сбросу карточки.



Если клетка, куда вы кладете жетон нанятого рабочего содержит значок мгновенного действия, надо выбрать – будете вы его выполнять прямо сейчас, или не будете выполнять его вовсе.

- Если ряд рабочих уже полностью занят, вы больше не можете нанимать рабочих этого типа.
- В конце игры жетоны рабочих, которые лежат на пятой и шестой клетках любого ряда принесут по 4 победных очка каждый.





Положить один ваш жетон частной постройки

Когда вы выполняете это действие, выберите **один** жетон частной постройки, лежащий выше вашего планшета и сделайте одно из двух:

ЛИБО Положите его на **пустую** клетку постройки на пути, **ЛИБО** используйте его для **замены** уже размещенного **вашего** жетона частной постройки на пути.

Помните: стороны каждой постройки должны быть одинаковы для всех игроков. Вы не можете переворачивать постройки на другую сторону.

Перед тем как выбрать жетон для этого действия, убедитесь, что:

- у вас достаточно карпинтеро для этой постройки **И**
- вы можете оплатить стоимость этой постройки.

Клетки построек



В верхнем левом углу каждой частной постройки указано, сколько карпинтеро вам необходимо для строительства. Если число карпинтеро в ряду карпинтеро на вашем планшете равно или превышает число, указанное на жетоне постройки, то вы можете разместить жетон частной постройки на любой **пустой** клетке постройки на пути, если тут же оплатите ее стоимость:



За **каждого карпинтеро**, необходимого для этой постройки, вы должны заплатить по **2 песо**.

В качестве альтернативы, вы можете использовать это действие для **замены** жетона одной из **ваших** частных построек на пути жетоном частной постройки с **более высокой ценностью** (лежащей выше вашего планшета). Для этого вам необходимо иметь столько карпинтеро, сколько составляет **разница** между карпинтеро на этих 2 жетонах частных построек, оплачивая при этом только разницу карпинтеро на жетонах. Затем положите жетон новой постройки вместо старой, а старую постройку **уберите** в коробку до **конца игры**. Это единственный способ положить постройки, требующие более 6 карпинтеро.

Примеры:



Чтобы положить этот жетон постройки на пустую клетку, у **Маши** должно быть как минимум 2 карпинтеро в ряду карпинтеро на ее планшете игрока, и она должна заплатить 4 песо.



Если она будет заменять этот жетон постройки, на этот, она должна иметь как минимум 3 карпинтеро в ряду карпинтеро на ее планшете игрока. Также она должна оплатить стоимость работы – 6 песо.

Примечание: нейтральная постройка «В» – это единственная постройка, позволяющая размещать ваши жетоны построек на игровом поле. Другой способ сделать это – мгновенные действия в ряду карпинтеро на вашем планшете игрока. Правое из них более выгодное, т.к. вы должны платить всего 1 песо за каждого необходимого карпинтеро, вместо 2.



Купить скот на рынке скота



Когда вы выполняете это действие, вы можете получить новые карточки скота с рынка скота и положить их лицом вверх в **вашу стопку сброса**. В игре нет ограничения на то, сколько карточек какой породы скота вы можете приобрести за это действие. Все зависит лишь от того, **сколько гаучо** у вас есть и сколько песо вы можете на это потратить.

Если у вас есть только **один гаучо** в ряду гаучо на вашем планшете игрока, вы можете:



ЛИБО купить 1 карточку скота караку за 4 песо



ЛИБО купить 1 карточку скота с племенной ценностью 3 за 5 песо



ЛИБО купить 1 карточку скота франкьеро за 11 песо

Если у вас есть **два гаучо**, вы уже можете больше:



+



Вы можете купить **2 карточки скота**: например, 2 карточки с племенной ценностью 3 за 5 песо каждую



ИЛИ вы можете купить 1 карточку с племенной ценностью 3 за 2 песо



ИЛИ 1 карточку скота абердин-ангусская за 11 песо

То есть, чем больше гаучо у вас есть, тем более выгодные варианты вам доступны. Как разделить ваших гаучо для выполнения действий, зависит только от вас. Всех гаучо внутри этого действия можно **использовать только один раз**.



Если вы используете 3 гаучо и заплатите 5 песо, вы получите 2 карточки скота с племенной ценностью 3 у каждой



Если вы используете 5 гаучо и заплатите 9 песо, вы получите 2 карточки скота франкьеро

Любой гаучо, **не использованный** для покупки скота, **может** быть использован следующим образом: возьмите 2 верхние карточки из стопки рынка скота и положите их лицом вверх на рынок скота. Вы можете сделать это в любой момент во время выполнения этого действия (т.е. даже до покупки карточек скота).



Как уже упоминалось на стр. 11, количество карточек скота может быть больше, чем общее количество игроков.

Важно:

- Вы можете покупать только те карточки скота, которые находятся на рынке скота.
- Вы всегда можете купить меньше карточек скота, чем положено.
- Любая купленная карточка скота кладется лицом вверх в **вашу стопку сброса**.



Передвиньте ваш паровоз вперед по железной дороге

Если вы передвигаете ваш паровоз с помощью действия с этим значком, то он поедет на столько клеток, сколько у вас есть **макиниста** в ряду макиниста.

При передвижении паровоза учитывайте следующие правила:

- Кроме самой первой клетки (клетка 0), ни на одной другой клетке *железной дороги* не может находиться больше одного паровоза одновременно. Это означает, что при перемещении вашего паровоза вы должны полностью игнорировать клетки, уже занятые другими паровозами (как будто этих клеток нет).
- На железной дороге присутствуют несколько клеток объездов, каждая из которых принадлежит определенной *железнодорожной станции*. Каждая клетка объезда считается дополнительной клеткой между двумя клетками с которыми она соединяется. То есть, при перемещении с клетки с поворотом на объезд, вы можете выбирать: двигаться на следующую пронумерованную клетку или повернуть в объезд с железнодорожной станцией (если он не заблокирован другим паровозом).
- Перемещая свой паровоз за счет действия, вы всегда можете переместиться на меньшее количество клеток вперед. Решив остановить ваш паровоз, вы не сможете продолжить движение в этом действии. То есть, если вы повернули ваш паровоз на объезд и остановились там, чтобы улучшить станцию (см. ниже), действие считается законченным, даже, если ваш паровоз переместился на меньшее количество шагов, чем мог бы.



Пример: так как у *Маши* есть 3 макиниста в ряду макиниста на ее планшете игрока, она может передвинуть свой паровоз до 3 клеток вперед. Поэтому она перемещает свой паровоз с клетки 1 на клетку 5 (поскольку клетка 3 занята красным паровозом, она игнорируется). Вместо клетки 5 *Машиа* может переместить паровоз на клетку объезда, повернув на клетке 4.



Примечание: некоторые действия позволят вам передвинуть ваш паровоз вперед независимо от того, сколько у вас макиниста. В этом случае действуют те же правила, как обычно.

Улучшение железнодорожной станции

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

Внимание: можно улучшить станцию только в том случае, если вы ее не улучшали до этого (это легко узнать по наличию вашего диска на этой станции), а также, если вы можете оплатить *стоимость улучшения*. Неважно, улучшали ли станцию другие игроки.

Для того чтобы улучшить станцию, вы должны заплатить стоимость улучшения, указанную рядом со станцией. Затем положите один ваш диск на клетку станции (если там уже присутствует какой-то другой диск, кладите свой сверху). Вы можете выбрать любой диск со своего планшета игрока, но помните, что клетки станций бывают с белыми и черными уголками. Также, как и с кораблями во время погрузки, диск с клетки с **белыми уголками** может быть размещен на **любую** клетку станции. Диск с клетки с **черными уголками** может быть размещен только на станции с **черными уголками** (подробнее см. в красной рамке на стр. 10).

После того как вы поставили диск игрока на железнодорожную станцию, проверьте – есть ли рядом со станцией **жетон начальника станции**. Если он там есть, вы можете получить его, отправив туда одного из нанятых вами рабочих (гаучо, карпинтеро, макиниста, гранферо). Выберите, какого рабочего вы отправите, снимите **самого правого** рабочего из его ряда, положите его на место жетона начальника станции, а жетон начальника станции заберите и положите лицом вверх рядом с вашим планшетом игрока (см. изображение справа).

- Только в момент улучшения станции у вас есть возможность получить жетон начальника этой станции. Если вы откажетесь от этой возможности, вы никак не сможете получить его в дальнейшем.
- Если вы убрали жетон нанятого рабочего с планшета игрока, а под ним находилось мгновенное действие, вы сможете опять выполнить это мгновенное действие, когда в следующий раз положите на эту клетку нового нанятого рабочего.
- После того как вы положите жетон рабочего на клетку начальника станции, он останется там до конца игры.

Каждый жетон начальника станции состоит из двух частей:



На **верхней части** жетона 1 изображено либо **мгновенное действие**, либо **постоянный сертификат**, либо **постоянное зерно для погрузки**. Если вы получили жетон с мгновенным действием, то вы должны либо выполнить его сразу же, либо не выполнять никогда. (Как пользоваться постоянными сертификатами смотрите на стр. 10).

На **нижней части** жетона 2 изображены уникальные способы получения дополнительных победных очков в конце игры (см. на стр. 19).

Мгновенные действия на жетонах начальника станции:



Получите 2 песо.



Переместите вашу фишку зерна на 2 клетки вперед.



Последняя клетка на железной дороге (клетка 31) особенная. Если ваш паровоз достиг этой клетки, на ней его передвижение **заканчивается** (можно улучшить железнодорожную станцию как обычно). Эту станцию, в отличие от остальных, можно улучшать несколько раз (**один раз каждый раз, когда вы ее достигаете**). Затем вы должны **переставить** ваш паровоз в депо (даже если он не улучшал станцию), после чего действие заканчивается.

Во время выполнения мгновенного действия крайней правой клетки вашего ряда макиниста и при условии если ваш паровоз при этом находится в депо, получите 5 песо и улучшите любую железнодорожную станцию, идущую до клетки 24 (которую вы не улучшали ранее).

Когда ваш паровоз находится в депо, вы **не можете** переместить его оттуда, двигая его назад (например, чтобы выполнить вспомогательное действие). Вы должны переместить его вперед хотя бы на шаг (на клетку 24), чтобы потом иметь возможность снова двигать его назад (если потребуется). Кроме того, нет другого способа попасть в депо паровозом, кроме описанного (поскольку оно не считается клеткой железной дороги). Таким образом, вы не можете переместить паровоз назад в депо.





Получите 1 карточку цели

Когда вы выполняете это действие, вы можете либо взять 1 **карточку цели** из **открытых карточек целей** справа от игрового поля, либо взять верхнюю карточку из стопки карточек целей игры лицом вниз. Положите эту карточку лицом вверх в **вашу стопку сброса**. Если вы взяли эту карточку из открытых карточек целей, немедленно дополните ряд этих карточек верхней карточкой из стопки карточек целей, положив ее лицом вверх.

Позже эти карточки окажутся у вас на руке.

Во время вашего хода, если в вашей руке есть одна или более карточек целей, вы можете сыграть их:

- перед выполнением этапа А
- **перед или после** выполнения любого действия в этапе В.

Это означает, что вы не можете сыграть карточки цели во время выполнения какого-либо действия или после того как начали выполнять этап С.

Когда вы играете карточку цели, положите ее лицом вверх в **зону персональных целей** (ниже вашего планшета игрока).

Затем либо выполните *мгновенное действие*, указанное в верхнем левом углу карточки, либо не выполняйте его вовсе.

На карточках целей могут быть изображены следующие мгновенные действия:

Мгновенное действие



Задачи



Возьмите до 3 карточек из вашей стопки карточек. Затем сбросьте с руки столько же карточек, сколько взяли.



Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку вперед.



Передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед.



Получите 3 песо.



Передвиньте вашу фишку зерна на 1 клетку вперед.

На каждой карточке цели изображена комбинация задач, которые вы должны выполнить **к концу игры**. Если все задачи карточки цели выполнены, вы получаете победные очки, указанные на ней.

Если выполнены не все ее задачи, вы теряете столько очков, сколько указано на значке с отрицательным значением победных очков.



Важно: выполненная задача срабатывает для **одной** карточки цели. Если на нескольких карточках целей указана одинаковая задача, то каждая такая задача должна быть выполнена **отдельно**.

На карточках целей могут встретиться такие задачи:



- Иметь 1 жетон вашей частной постройки на игровом поле.



- Иметь 1 оранжевый жетон фермера перед собой.



- Иметь 1 ваш диск игрока в восточном квартале на любом планшете города.



- Иметь 1 ваш диск на ж/д станции (последняя станция считается несколько раз если на ней лежит несколько ваших дисков).



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



- Иметь 1 карточку скота франкфера в вашей колоде.



- Иметь 1 карточку скота абердин-ангусская в вашей колоде.



- Иметь 1 ваш диск на корабле с ценностью груза 18.

Пример: для того чтобы выполнить все задачи этих карточек целей, у **Маши** должно быть:

- как минимум 3 жетона ее частных построек на игровом поле;
- как минимум по 1 жетону желтого, синего и зеленого фермера перед ней;
- как минимум 1 карточка оранжевого скота породы караку перед ней;
- как минимум 2 диска в западных кварталах городов.



Выполнив эти задачи, **Маша** получит 9 победных очков. Если, к примеру, ей не хватит всего одного диска на одном из западных кварталов, она получит всего 4 победных очка (так как одна невыполненная карточка цели мало того что не принесет очки, она еще и вычитет у **Маши** 2 победных очка).

Примечание: вы не обязаны играть все карточки целей. Вы можете оставить часть из них или даже все в своей колоде, например, сбрасывая их с помощью этого значка действия . В конце игры вы сами решите, стоит ли подсчитывать победные очки на карточках целей, оставшихся в вашей колоде. Карточки целей, помещенные в вашу зону персональных целей, такой выбор не предоставляют – очки с них необходимо будет подсчитать.



Помочь одному или нескольким гранферо

Путешествуя через пампасы, вы не раз встретите гранферо, которым понадобится помощь в работе.

Вы можете помочь гранферо, если:

а) ваш эстансьеро закончил свое движение на жетоне фермера. Тогда вы можете выбрать **только этого гранферо**.

Примечание: вы все равно должны оплатить проход, если ваш эстансьеро остановится на жетоне гранферо или пройдет мимо него (см. синюю рамку на стр. 7).

б) вы выполняете действие локации «Помочь одному или нескольким гранферо». В этом случае на игровом поле вы можете выбрать **до 3 гранферо**.

Для обоих вышеупомянутых вариантов действуют одни и те же общие правила. Чтобы помочь одному или нескольким гранферо, ваша **общая выносливость** должна как минимум быть равна **общей требуемой выносливости**. Она указана справа внизу на всех жетонах гранферо (бывает от 3 до 8 – столько выносливости необходимо, чтобы помочь ему).

Вы определяете свою **общую выносливость**, складывая значки выносливости ➤, находящиеся на вашем планшете. В начале игры их у вас нет, но в ходе игры вы можете получить их, добавляя на планшет жетоны рабочих и убирая диски с клеток. Некоторые жетоны рабочих, а также правая нижняя клетка для диска игрока с белыми уголками дают ровно 1 выносливость (если рядом с ➤ нет цифры, то это 1 выносливость), а правая нижняя клетка диска игрока с черными уголками дает 2 выносливости.

Кроме того, вы можете открыть **до 4 карточек скота** из своей руки, чтобы добавить их выносливость (она указана в нижней части карточек скота) к *вашей общей выносливости*. Выносливость ➤ указывается в нижней части карточек скота. Если вы открываете **1 или 2 карточки скота**, вы немедленно берете **1 карточку усталости** из стопки усталости и кладете ее лицом вверх в свою стопку сброса. То же касается и **3 или 4 карточек скота**, однако в этом случае вы берете **2 карточки усталости**. Затем сбросьте все карточки скота, которые вы только что открыли.

Частные постройки «За» и «8b» временно увеличивают вашу общую выносливость. Можно даже выполнить это действие не открывая карточки скота и, следовательно, не беря карточки усталости.

Важно: если у вас не хватает выносливости, чтобы помочь хотя бы одному гранферо, вы не можете выполнить действие «Помочь одному или нескольким гранферо».

Если ваша общая выносливость **выше или равна** требуемой **общей выносливости** выбранных гранферо, то вы можете взять их жетоны. Вы также немедленно получаете песо с клеток песо соответствующих гранферо, а также столько песо, сколько указано под советующими клетками на поле.

Теперь у вас есть возможность инвестировать в ферму гранферо, добавляя любое количество жетонов, которые вы только что получили, в свой ряд гранферо. За каждого гранферо размещенного на вашем планшете, вы должны заплатить столько песо, сколько указано в **крайней левой** свободной клетке в вашем ряду гранферо, а затем выполнить мгновенное действие или отказаться от выполнения. Размещайте гранферо на свой планшет по очереди (т.е. по одному за раз). Все остальные жетоны поместите рядом с вашим планшетом.

- Вы можете поместить гранферо в свой ряд гранферо только тогда, когда помогаете ему.
- Переверните жетон фермера на **светло-коричневую сторону** (без руки), когда размещаете его в свой ряд гранферо.
- Гранферо в вашем ряду гранферо считается рабочим-джокером. (Например, вы можете назначать их начальниками станций во время улучшения ж/д станции).
- Как только гранферо положен рядом с вашим планшетом, он остается там до конца игры.
- В конце игры вы получаете 2 победных очка за каждого гранферо, лежащего **рядом** с вашим планшетом (не в ряду гранферо!).
- При подсчете очков с карточек целей учитываются только гранферо соответствующего цвета, лежащие **рядом** с планшетом игрока (не в ряду гранферо!).



Требуемая выносливость



Значок выносливости



Пример: у **Маши** на планшете есть 3 значка выносливости, т.к. она уже открыла клетки дисков с белыми уголками и наняла 2 рабочих со значками выносливости.

Она решает помочь синему гранферо (требуется выносливость 6), а также зеленому гранферо (требуется выносливость 4). Чтобы достичь общей выносливости 10, **Машиа** открывает с руки одну карточку скота караку с выносливостью 7. Несмотря на то, что у нее уже достаточно выносливости, **Машиа** решает также открыть карточку скота ньята. Поскольку она открыла 2 карточки скота, теперь она должна взять 1 карточку усталости и поместить ее в 2 карточки скота в свою стопку сброса.

Затем **Машиа** берет оба жетона гранферо и получает 5 песо (2 + 1 с клеток песо и 0 + 2 указанных на поле).

Она решает поместить синего гранферо в свой ряд гранферо. Для этого она должна заплатить 6 песо и, в качестве мгновенного действия она двигает свою фишку зерна на 1 клетку вперед.

Она переворачивает этого гранферо и кладет его на крайнюю левую свободную клетку в своем ряду гранферо.

Наконец, она кладет зеленого гранферо рядом со своим планшетом игрока.



Карточки усталости:

Вы можете сбросить **1** или удалить **2** карточки усталости со своей руки, также как вы удаляете любые другие карточки с руки (эти карточки **не являются** карточками скота). В действии **2** Буэнос-Айреса вы удаляете все карточки усталости **с вашей руки** (см. на стр. 9).





Выполнить одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие



На вашем планшете игрока изображено 6 разных вспомогательных действий.

Рядом с каждым вспомогательным действием есть 2 клетки для дисков. Пока обе клетки вспомогательного действия заняты дисками, это действие считается заблокированным и не может быть использовано. Только, если хотя бы один диск снят с клетки этого вспомогательного действия, вы можете его использовать.



Если вы используете этот значок действия для выполнения **одного одиночного вспомогательного действия** на локации (см. стр. 8), вы не можете выполнить его дважды (даже если оба диска сняты с этого вспомогательного действия).



Используя этот значок действия, выберите **одно** из доступных вспомогательных вам действий и выполните его. Если только с одной клетки этого действия снят диск, вы можете выполнить это действие один раз (одиночное вспомогательное действие). Если же оба диска сняты с клеток этого действия, вы можете выполнить его как **двойное вспомогательное действие**. Это означает, что и требования (если они есть), и награда за выполнение этого действия удваиваются.



Когда вам необходимо передвинуть паровоз назад, это происходит так же, как и передвижение вперед: если клетка занята другим паровозом, вы игнорируете эту клетку (и передвигаете паровоз дальше). Вы можете передвинуть его и назад на клетку объезда – если он там остановится, то можете улучшить соответствующую ей станцию как обычно (см. на стр. 15).

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



Получите жетон обмена

Когда вы выполняете это действие, получите **один** жетон обмена из банка и положите его перед собой.

На жетоны обмена распространяются особые правила: вы можете использовать эти жетоны (один или несколько) в любой момент игры, например во время выполнения действия, или даже не в свой ход.

Используются жетоны обмена следующим образом: положите жетон в банк, затем возьмите до 2 карточек из вашей стопки карточек и немедленно сбросьте столько же карточек с руки.

Каждый игрок начинает игру с одним жетоном обмена, а новые жетоны вы можете получить следующим образом:



- за действие локации на вашей частной постройке За



- за мгновенное действие в вашем ряду гаучо



Удалите карточку усталости

При помощи этого действия локации вы можете удалить 1 карточку усталости из вашей руки (а значит и из вашей колоды стада).

Вместо того чтобы вернуть ее в коробку, вы возвращаете эту карточку в колоду усталости.

Важно: удаляя с руки одну или несколько карточек усталости, используя вспомогательное или мгновенное действие (есть на вашем планшете) вы возвращаете эту карточку(и) не в коробку, а в колоду усталости.



Передвиньте вашего эстансьеро вперед по пути

Это действие позволяет передвинуть вашего эстансьеро вперед по пути на следующую локацию. Если вы это делаете, то должны передвинуть вашего эстансьеро как минимум на 1 шаг (нельзя передвинуть его на большее количество шагов, чем изображено на значке этого действия).

На локации, где вы остановились, вы должны выполнить **еще раз** весь этап В.

Обратите внимание, вы **не** пополняете количество карточек на руке, перед тем как опять выполнять этап В. Это произойдет только в конце вашего хода в этапе С.

Одиночное вспомогательное действие

Двойное вспомогательное действие

Получите 1 песо.



Получите 2 песо.

Возьмите 1 карточку из вашей стопки карточек. Затем немедленно сбросьте 1 карточку с руки.



Возьмите 2 карточки из вашей стопки карточек. Затем немедленно сбросьте 2 карточки с руки.

Передвиньте вашу фишку зерна на 1 клетку назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата на 1 клетку вперед и получите 1 песо.



Передвиньте вашу фишку зерна на 2 клетки назад. Затем передвиньте вашу фишку сертификата до 2 клеток вперед и получите 2 песо.

Заплатите 1 песо и передвиньте вашу фишку зерна на 1 клетку вперед.



Заплатите 2 песо и передвиньте вашу фишку зерна до 2 клеток вперед.

Заплатите 1 песо и передвиньте ваш паровоз на 1 клетку вперед.



Заплатите 2 песо и передвиньте ваш паровоз до 2 клеток вперед.

Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад. Затем возьмите 1 карточку из вашей стопки карточек и уберите 1 **карточку с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив ее обратно в коробку.



Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад. Затем возьмите 2 карточки из вашей стопки карточек и уберите 2 **карточки с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив их обратно в коробку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры начинается тогда, когда фишка рабочего кладется на последнюю **клетку жетона рынка труда** при выполнении **5** или **6** действия в **Буэнос-Айресе**. Как только это произошло, жетон рынка труда передвигается вниз по **красной стрелке** из рынка труда и активный игрок забирает его себе. Если это произошло во время **5** действия Буэнос-Айреса, игрок переходит к **6** действию, но он не может выбрать еще один жетон рабочего (так как на рынке труда больше нет места для рабочих). Если остались только жетоны рабочих, он пропускает и это действие. После чего игрок восполняет пустые клетки прогноза в конце своего хода. Для него это **последний ход**.

Затем, у **всех остальных** игроков есть по **одному последнему ходу**, в котором они перемещают своих эстансеров и используют локации как обычно. Игроки, достигнувшие Буэнос-Айреса во время своего последнего хода, также выполняют все его 6 действий, но они **не могут выбирать** жетоны рабочих с клеток прогноза, когда выполняют **5** и **6** действия Буэнос-Айреса (пропуская эти действия, если остались только жетоны рабочих). В конце своего хода они должны восполнять пустые клетки прогноза.

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

Финальный подсчет очков

Возьмите **блокнот для подсчета победных очков**. В каждом из 12 пунктов, впишите количество победных очков для каждого игрока:

1  Игрок получает 1 победное очко за каждые неизрасходованные 5 песо.

2  Игрок получает столько победных очков, сколько указано на каждом его жетоне частной постройки, размещенном на игровом поле. 

3  Игрок получает столько победных очков, сколько он разблокировал с помощью своих дисков игрока на кораблях. Отрицательные победные очки вычитаются из полученной суммы (возможна ситуация, когда вы получаете за этот пункт только отрицательные очки). *Подробнее на стр. 10.*

4  Игрок получает столько победных очков, сколько он разблокировал с помощью своих дисков игрока на планшетах городов. Обратите внимание – многие пристани также приносят вам победные очки за каждый ваш диск на них. *Подробнее на стр. 9.*

5  Игрок получает столько победных очков, сколько указано рядом с каждой ж/д станцией, на которой лежит его диск. Если на последней станции у вас несколько дисков, вы получаете очки за каждый из них. 

6  Игрок получает по 2 победных очка за каждого фермера, лежащего перед ним (но не за тех, что лежат на его планшете).

7  В своей колоде (стопке карточек, карточках на руке и стопке сброса), игрок находит все карточки усталости и все карточки скота с победными очками и получает сумму этих победных очков. Вычитите отрицательные победные очки (возможна ситуация, когда вы получаете за этот пункт только отрицательные очки). 

8  Игрок должен найти все оставшиеся карточки целей в своей колоде. Игрок выбирает для каждой карточки, хочет ли он убрать ее из игры или положит ее в зону персональных целей (без использования мгновенных действий). После этого он проверяет все карточки целей в его зоне персональных целей по отдельности, чтобы узнать: где полностью выполнены их задачи. За те карточки целей, задачи которых выполнены полностью, он суммирует победные очки, указанные на них. За те карточки целей, задачи которых выполнены не полностью, он вычитает указанное на карточке отрицательное количество победных очков. Затем получает итоговое количество победных очков (итоговый результат может быть отрицательным). *Подробнее на стр. 16.*

9  Игрок получает сумму победных очков с *индивидуальных задач* жетонов начальника станции, которые лежат перед ним. Эти индивидуальные задачи **полностью независимы** от задач на карточках целей (см. таблицу ниже).

10  Игрок получает по 4 победных очка за каждого рабочего на пятой и шестой клетке каждого ряда рабочих на своем планшете игрока. 

11  Игрок получает 2 победных очка, если он снял диск с этой клетки своего планшета игрока. 

12  Игрок получает 2 победных очка, если жетон рынка труда лежит перед ним.

Сложите все очки, полученные по каждому из этих пунктов. Тот, кто набрал больше победных очков, побеждает в игре. В случае равного количества победных очков объявляется ничья.

Индивидуальные задачи жетонов начальника станции:

 Получите 3 победных очка за каждые 2 ваших диска, размещенных на 8 кораблях, оставшихся в конце игры. (Если на кораблях с ценностью груза 0 и 18 у вас больше 1 диска, считается каждый из них.)

 Получите 3 победных очка за каждые 2 клетки станции на которых лежат ваши диски. **Исключение:** последняя станция считается лишь единожды, даже если на ней есть несколько ваших дисков.

 Получите 3 победных очка за каждые 2 карточки целей в вашей **зоне персональных целей** (вне зависимости от того, все ли указанные на них задачи вы выполнили или нет).

 Получите 3 победных очка за каждые 2 жетона рабочих со значком выносливости в вашей зоне рабочих.

 Получите по 4 победных очка за **каждый набор** жетонов рабочих, состоящий из 1 гаучо, 1 карпинтеро, 1 машиниста и 1 гранфери. Учитываются рабочие, лежащие в вашей зоне рабочих, включая напечатанных на планшете.

 Получите 1 победное очко за каждый лежащий перед вами жетон фермера (желтый, оранжевый, синий и зеленый). Фермеры напечатанные на вашем планшете не учитываются.

 Получите 1 победное очко за каждую карточку скота с племенной ценностью 3, 4 или 5 в вашей колоде.

 Получите 3 победных очка за каждые 2 ваших жетона частных построек, размещенных на игровом поле.



Примечания для особых случаев:

- Песо, как и жетоны обмена в игре, **бесконечные**. Если они закончились в банке, воспользуйтесь для замены любыми подходящими предметами.
- Если стопка карточек целей опустела, то пустые места для открытых карточек основных целей игры не заполняются. Если при этом закончились и открытые карточки целей, то другого способа получить карточки целей нет.
- Вы в любой момент можете просмотреть все карточки в **вашей стопке сброса**, но вы **не можете** просматривать карточки в вашей **стопке карточек скота**.
- Используя вспомогательные действия, вы можете убирать карточки из своей колоды и заметно уменьшить ее. Ограничений по размеру колоды стада в игре нет. Следует учитывать, что если у вас останется слишком мало карточек для восполнения лимита руки, то придется играть с недостаточным количеством карточек на руке, уменьшая шансы на победу. Мы настоятельно рекомендуем так не делать.
- В случае когда вы должны положить диск на клетку города во время погрузки или на клетку станции во время ее улучшения, может сложиться такая ситуация: вы должны положить диск на клетку с белыми уголками, а у вас остались только диски с темными уголками, то можно положить диск с клетки с темными уголками. Если вы должны поставить диск куда-либо, но не можете этого сделать, т.к. у вас их не осталось на планшете игрока или вы не можете оплатить его, переставьте туда один ваш диск с любой железнодорожной станции.
- Если ваш эстансьеро стоит на постройке, а вы меняете ее на другую, вам **запрещается** тут же использовать действия локации новой постройки.
- Если вы хотите убрать жетон фермера, но на нем стоят эстансьеро, они остаются стоять на пустой клетке, с которой был убран жетон. Перемещаться они будут по обычным правилам, с этой клетки.
- Единственный момент в игре, когда нельзя использовать жетон обмена — когда вы вскрываете свою руку, показывая ее карточки другим игрокам (во время ② действия Буэнос-Айреса, или во время действия «Помочь одному или нескольким гранферо») и подсчитываете вашу общую выносливость или общую племенную ценность.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издатель благодарит всех тестеров, в особенности: Фернандо Морица, Йокима Глимсе, Марио Росси, Раду Стэнкулеску и Райана Хендриксона.

Особая благодарность создателям автотомы «Гарт» Стиву Шлеппхорсту, Уилу Геркену и Дэвиду Лавуа, которые вместе с нами создали режим для одного игрока.

Благодарим Дуэйна Вульф, Майлсона Крейдлоу и Брайана Петро за их неоценимую помощь.

Автор игры:
Александр Пфистер

Продюсер:
Софи Гравель

Разработка:
Андре Биерт
Мориц Тиль
Ан Ту Тран
Мартин Бушар

Арт-директор:
Софи Гравель

Иллюстрации:
Крис Квильямс

Графический дизайн:
Эмелин Д'Ауст
Ан Ту Тран

3D моделирование:
Эмелин Д'Ауст

Редактура:
Андре Биерт
Мориц Тиль

Разработано:



www.planbgames.com
info@planbgames.com



АПТ. 8879

© 2022 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART
GERMANY

EGGERTSPIELE is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.