



## ПУТЬ ГАУЧО

Приключения для одного игрока в Аргентине

Независимо от того, знакомитесь ли вы с игрой или проверяете свои навыки, путешествие по пампасам Аргентины в одиночку представляет собой серьезное испытание для любого игрока. В дороге вы встретитесь с Педро – лучшим эстансiero Аргентины. Где бы вы ни оказались, повсюду только о нем и говорят. Все лучшие клиенты Европы покупают скот только у него, и он постоянно работает над качеством стада и своим имиджем. Сможете ли вы превзойти Педро?

Режим для одного игрока основывается на варианте игры «Гарт», созданном Стивом Шлепхорстом при содействии Уилла Геркена и Дэвида Лавуа.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для одиночного режима вам понадобятся: планшет Педро, карточки Педро, карточки погрузки, жетон рынка скота Педро и жетон специализации.



Планшет Педро

Жетон специализации

Жетон рынка скота Педро

Разложите игровое поле и компоненты как при игре вдвоем, но со следующими изменениями:

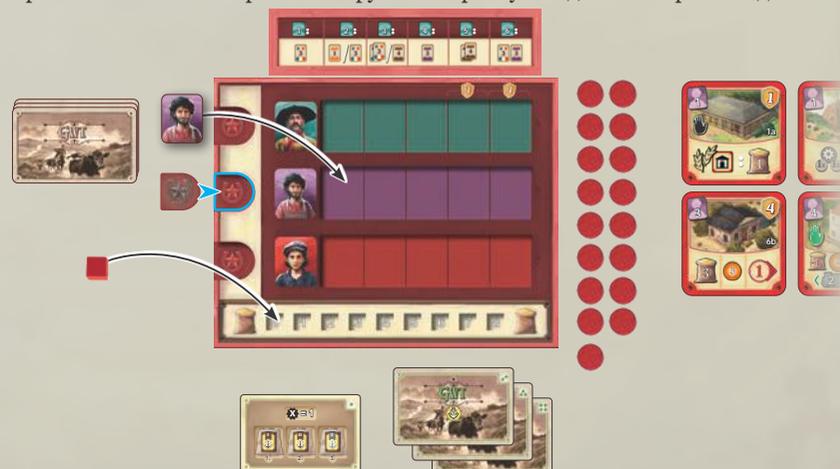
- **14, 15, 16:** Выберите цвет игрока для Педро (как если бы он был игроком), возьмите все компоненты этого цвета и **планшет Педро** вместо планшета игрока. Положите все **17 дисков** и **10 жетонов частных построек** рядом с планшетом Педро, чтобы сформировать его запас. Последний его диск положите на причал I на *планшете города Гавр*. Теперь разместите его **паровоз** на *стартовую клетку на ж/д*, а его **эстансiero** на *клетку всадника* в начале пути.
- Положите его **фишку зерна** на клетку 0 поля зерна на планшете Педро.
- Педро не пользуется фишкой сертификата. Верните ее в коробку.
- **17:** Педро не использует **карточки скота игрока**. Верните их в коробку. Вместо них перемешайте **карточки Педро**, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз рядом с планшетом Педро. В начале игры он не получает карточку усталости.

- **18:** Вы получаете 7 песо, 1 жетон обмена, а также берете 4 верхние карточки из вашей стопки карточек. Педро не получает ни денег, ни жетон обмена (не получает и в ходе игры).

Возьмите случайный жетон с буквой **B**, который вы ранее положили рядом с полем, и положите его на планшет Педро – на самую левую клетку соответствующего ряда. Положите **жетон специализации** на левую часть планшета Педро – рядом с рабочими того типа, которых на планшете больше всего. Это обозначит его **специализацию**. Положите жетон рынка скота Педро выше его планшета.

Выберите сложность: **низкую** ♦, **среднюю** ♦♦ или **высокую** ♦♦♦. Возьмите **4 карточки погрузки** соответствующего цвета и положите карточку ● лицом вверх ниже планшета Педро. Рядом с ней положите лицом вниз остальные карточки, в порядке убывания (карточка ●, лежит **сверху**, а ●● – **снизу**). В начале игры карточка ● будет считаться активной карточкой погрузки.

Верните 8 остальных карточек погрузки в коробку. Вы делаете первый ход.



## ХОД ИГРЫ

Структура ваших ходов по большей части похожа на основную игру, но с некоторыми отличиями:

- Если ваш эстансьеро останавливается на клетке **частной постройки** с зеленой или черной рукой или проходит через нее, то вы должны заплатить **в банк** (а не Педро).
- После размещения третьего жетона в **6** действии Буэнос-Айреса (Buenos Aires) (см. стр. 10 правил игры) всегда сдвигайте оставшиеся жетоны прогноза на **нижние клетки прогноза** (если необходимо) перед заполнением **трех верхних клеток прогноза**.
- Основные цели игры выкладываются определенным образом. Взяв карточку цели, всегда сдвигайте другие открытые карточки цели **в сторону от их стопки**.

Затем выложите карточку цели на образовавшееся пустое место рядом со стопкой.



**Все игровые правила распространяются** на Педро так, как если бы он был полноценным игроком. В ход Педро возьмите верхнюю карточку из колоды Педро. Она потребует передвинуть эстансьеро Педро вперед через определенное число локаций и выполнить действие. Локация, на которой остановится эстансьеро Педро, **не влияет** на его действие. В конце хода Педро поместите взятую карточку наверх его стопки сброса лицом вверх.

Если в начале хода Педро в его колоде не осталось карточек, перемешайте его карточки сброса, чтобы сформировать из них новую колоду.

Во время игры Педро не получает денег и жетонов обмена, а также не имеет колоды стада. Когда Сэм получает любые карточки скота или карточку цели или карточку усталости (см. *частную постройку 7b*), кладите их стопкой лицом вниз рядом с его планшетом. Эти карточки принесут ему очки в конце игры.

Помещайте рядом с планшетом Педро все полученные им **жетоны фермеров**.

**Важно:** когда эстансьеро Педро достигает Буэнос-Айреса, сначала завершите действие на карточке Педро как обычно, после чего он совершает действие Буэнос-Айреса. Это означает, что Педро может выполнить действие **И** выполнить погрузку на корабль в один и тот же ход.

**Буэнос-Айрес:** во время действия **1**, выбирая квартал города, Педро доставляет **столько зерна, сколько может**. Положите диск на соответствующую клетку. Если при выборе есть несколько подходящих, то он выбирает клетку, приносящую больше всего победных очков; если таких клеток несколько, то он выбирает клетку, приносящую больше всего песо.

Педро пропускает действие **2**, а в действии **3** он проводит погрузку на следующий корабль, как указано на его карточке погрузки. Совершая это действие, он берет диск из запаса находящегося рядом с его планшетом.

**Важно:** Педро **не** тратит зерно во время погрузки. Если за погрузку он получает награду в виде карточки цели, он получает ее из числа открытых карточек целей, лежащую **дальше всего** от стопки. После этого отодвиньте оставшиеся карточки от стопки и заполните пустое место. Во время действий **4**, **5**, **6** Педро всегда выбирает жетоны из **нижних клеток прогноза**. Сдвиньте оставшиеся жетоны вниз перед заполнением верхних клеток прогноза.



После этого положите эстансьеро Педро на клетку всадника в начале пути.

**Карточки погрузки:** у Педро есть 4 карточки погрузки, которые отбираются согласно выбранному в начале игры уровню сложности. Одна из карточек всегда лежит лицом вверх – она является **активной карточкой погрузки** (в начале игры это карточка ●).

Активная карточка погрузки отражает **уровень опыта** ✖ Педро (это значение от 1 до 4). Он нужен для определения того, сколько шагов вперед совершит его эстансьеро, паровоз или фишка зерна.

В дополнение к этому карточка указывает, **в каком порядке** Педро совершает погрузку на корабли. Во время действия Буэнос-Айреса он совершает погрузку на 1-й корабль, указанный в его активной карточке погрузки.

Если там уже находится один из его дисков, то он вместо этого совершает погрузку на 2-й корабль, а если и там есть его диск – на 3-й.

Обратите внимание, что карточка позволяет несколько раз совершить погрузку на самый ценный корабль. Не забывайте – Педро не тратит зерно, совершая погрузку!

Когда жетон рынка труда переходит по одной из **синих стрелочек** (рядом с которой есть ↓), возьмите из стопки **следующую карточку погрузки** с советующим значком ↓ и положите ее лицом вверх поверх прошлой активной карточки погрузки.

Это новая активная карточка погрузки, заменяющая старую.

**Уровни сложности карточки погрузки** ●●●:

(ПО = победные очки)

**Низкая:** Педро совершает погрузку на **3-й по ценности** доступный корабль (7 ПО); в следующий раз он совершит погрузку на **2-й по ценности** доступный корабль (7/9 ПО), а после этого уже на **самый ценный** (12 ПО).

**Средняя:** Педро совершает погрузку на **2-й по ценности** доступный корабль (7/9 ПО), а после этого он (не однократно) будет совершать погрузку на **самый ценный** корабль (12 ПО).

**Высокая:** Педро совершает погрузку на **самый ценный** корабль (12 ПО) и в дальнейшем будет совершать только ее.



**Специализация:** Педро начинает игру с одним дополнительным рабочим. Тип рабочих, представителей которого у Педро больше всего, определяет его специализацию. Она обозначена на планшете Педро жетоном специализации. Если рабочих одинаковое количество, то специализация не меняется.

Если Педро наймет рабочего и одного из типов рабочих станет больше, то специализация изменится на тип, представленный наибольшим числом рабочих.

Передвиньте жетон специализации к данному типу рабочих, чтобы обозначить произошедшее изменение. Специализация влияет на действия Педро в ходе игры – у некоторых его карточек есть выбор из 2 действий и у каждого из них есть значок 🐎, который соответствует одной из специализаций. В этом случае Педро выполнит только действие, советующее его специализации. Т.е. иногда он будет выполнять более слабые действия или не выполнять их вовсе.

**Подсчет очков:** победные очки по большей части подсчитываются как обычно. Однако Педро **не получает** победных очков за пункты **1** (победные очки за неизрасходованные песо), **9** (жетоны начальника станции) и **11** (освобожденные от дисков клетки на планшете игрока). Он получает победные очки за все свои карточки целей как если бы их задачи были **выполнены**.

*Пример:* У Педро есть 2 гаучо, 3 карпинтеро и 2 макиниста. Во время его хода вы вытягиваете из его колоды карточку #10 и перемещаете его эстансьеро по пути на 2 шага вперед. Он достигает Буэнос-Айреса. Т.к. его специализация 🐎 направлена на карпинтеро, он не совершает действие.

Во время **1** действия Буэнос-Айреса он доставляет 6 из 7 мешков зерна в Ливерпуль, переставляя свой диск с причала **I** на клетку с 14 ПО. Затем еще один диск на корабль, который изображен следующим по порядку на его активной карточке погрузки.



## Решения Педро

Иногда во время передвижения или выполнения действия у Педро может быть выбор. По этой причине приоритеты, которые Педро использует для принятия решений, будут перечислены в пронумерованном виде. Если для какого-либо приоритета существует несколько вариантов, решение принимается на основе следующего приоритета в каждом случае. Если несколько вариантов все равно остается – решение принимаете вы.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕДРО

**Движение (все карточки):** эстансьеро Педро перемещается вперед, следуя обычным правилам передвижения эстансьеро, он проходит столько шагов, сколько указано в его карточке. Дойдя до Буэнос-Айреса Педро заканчивает свое передвижение. Если есть несколько вариантов, куда передвинуть эстансьеро, Педро будет решать, ориентируясь на следующие приоритеты:

1. Кратчайший путь до Буэнос-Айреса\*
2. Путь с наименьшим штрафом
3. Путь с наименьшим штрафом для игрока

\* Педро учитывает все открытые короткие пути.

Карточки Педро #10 и #15 вводят в игру особый тип движения, зависящий от условий:



Эстансьеро Педро передвигается на 1 шаг вперед за каждого соответствующего рабочего, находящегося на его планшете.

Когда эстансьеро Педро останавливается на вашей постройке с зеленой или черной рукой или проходит через нее (или них), то вы получаете полагающуюся выплату из банка.

## ДЕЙСТВИЯ ПЕДРО

### Наймите одного рабочего (карточки #1 и #2):

Педро нанимает рабочего на рынке труда, не оплачивая стоимость найма. Рабочий не берётся, как обычно, из ряда, где сейчас лежит жетон рынка труда. Вместо этого Педро доступны два действия для найма рабочего, и оба они имеют разные приоритеты:



1. Самый дешевый рабочий\*.
2. Рабочий, соответствующий действующей специализации.
3. Рабочий, со значком выносливости.
4. Крайний левый подходящий рабочий из верхнего подходящего ряда рынка труда.

\* Учитывайте дополнительную стоимость рабочих со значком выносливости.



1. Рабочий, соответствующий действующей специализации.
2. Самый дешевый рабочий\*.
3. Рабочий, со значком выносливости.
4. Крайний левый подходящий рабочий из верхнего подходящего ряда рынка труда.

\* Учитывайте дополнительную стоимость рабочих со значком выносливости.

Выбрав рабочего, Педро кладет его в зону рабочих на своем планшете – в крайнюю левую свободную клетку в соответствующем ряду.

Обратите внимание, что Педро начинает игру с одним рабочим каждого из 3 типов: гаучо, карпинтеро и макиниста, напечатанных на его планшете.

### Возьмите одну карточку цели (карточка #7):



Педро получает карточку цели из числа открытых карточек целей – лежащую дальше всего от стопки целей. После этого сдвиньте оставшиеся карточки от стопки и заполните пустое место. Карточка учитывается в подсчете победных очков в конце игры – так, будто ее задачи были выполнены.

### Получите зерно (карточки #6, #8, #9):



Педро получает соответствующее количество зерна. Передвиньте его фишку зерна на соответствующее количество клеток вперед.

### Помочь одному или нескольким гранферо (карточки #8, #9):

Педро выбирает на поле жетон фермера, учитывая следующие приоритеты:

1. Жетон фермера с наибольшей наградой песо\*.
2. Жетон фермера с наименьшей необходимой выносливостью.
3. Жетон фермера в следующем цветовом порядке: желтый – оранжевый – синий – зеленый.

\* Учитывайте песо на клетках песо и песо, напечатанные под ними.

После выбора гранферо все песо, лежащие на его клетках песо, возвращаются в банк.

У Педро есть два действия, которыми он может взаимодействовать с фермерами:



Удалите выбранный жетон фермера из игры – верните его в коробку.



Возьмите выбранный жетон фермера и положите его рядом с планшетом Педро. В конце игры он получает 2 победных очка за каждый такой жетон фермера.

## ДЕЙСТВИЯ ПЕДРО

### Купить скот (карточки #3, #10 и #13):



Педро покупает карточки на рынке скота и выбирает, что он может сделать (зависит от количества его гаучо – см. ниже). Если карточек скота на рынке недостаточно, он вытягивает 2 новые карточки из колоды скота и размещает их на рынке. Затем он выбирает карточку в соответствии с количеством своих гаучо **минус 1** (если этот шаг повторяется несколько раз, каждый раз сокращайте количество на 1).

Если доступно несколько карточек скота одинаковой племенной ценности, Педро всегда выбирает карточку (карточки) с наибольшим количеством победных очков.



Карточка #13: если специализация Педро не гаучо, он берет одну карточку скота с рынка с племенной ценностью 3 и наибольшим числом победных очков. Если такой карточки нет, он не будет брать карточку скота.



### Разместите одну из построек Педро (карточки #4, #11 и #14):



Педро строит постройки или заменяет постройки, согласно тому количеству карпинтеро, которое у него есть. Выполняя это действие, Педро сперва выбирает – размещать ли постройку или же заменить постройку на поле на новую, а также сколько карпинтеро для этого использовать. Если Педро выполняет условия для размещения постройки, но у него есть несколько вариантов, он будет решать что делать согласно дополнительным приоритетам «строительства» или «замены» (см. ниже). В случае если условия не выполняются, он будет руководствоваться следующими приоритетами:

1. Педро **строит** новую постройку, используя всех своих карпинтеро.
2. Педро **строит** новую постройку, используя всех своих карпинтеро, **кроме одного**.
3. Педро **заменяет** свою ранее размещенную постройку, используя **как можно больше** карпинтеро.
4. Педро **строит** постройку, используя **как можно больше** карпинтеро.

Новая постройка Педро должна размещаться на следующей пустой клетке постройки, **не содержащей дополнительное действие** и находящейся перед вашим эстансьеро. Такая клетка может быть в начале пути, если между **вашим** эстансьеро и Буэнос-Айресом нет пустой клетки постройки.

#### Доп. приоритет строительства

1. Постройки с рукой.

#### Доп. приоритеты замены

1. Наибольшее количество победных очков на жетоне новой постройки.
2. Стараться иметь как можно больше построек с рукой.



Карточка #14: если Педро не специализируется на карпинтеро, он размещает новую постройку, для которой требуется только **1 карпинтеро**. Если Педро уже разместил такую постройку, он улучшает одну из них, используя вместо этого только одного карпинтеро, следуя дополнительным приоритетам замены.

### Продвиньте паровоз Педро вперед по железной дороге (карточки #5, #6, #12 и #15):

Когда паровоз Педро движется вперед, он перескакивает через ваш паровоз как обычно. Паровоз Педро должен останавливаться на каждой ж/д станции, которой достигает и которую он еще не улучшал, если только его действие передвижения не позволяет достигнуть станции, находящейся еще дальше – в этом случае он минует первую станцию и остановится на второй. Когда он останавливается, Педро улучшает станцию на этой клетке, помещая на нее диск из своего запаса (игнорируя стоимость улучшения). Затем уберите жетон начальника станции (если он доступен) и верните его в коробку – Педро **не получит** за него победных очков. Педро также **не назначает** туда рабочего (клетка начальника станции будет оставаться пустой до конца игры). Если паровоз Педро достигает конца железной дороги, улучшите последнюю клетку ж/д станции. Затем переставьте паровоз Педро в депо, как обычно. В том редком случае, когда запас дисков Педро пуст и требуется улучшить железнодорожную станцию, возьмите диск Педро с ж/д станции, **имеющей наименьшую ценность**, и поместите его на клетку улучшаемой станции.



Карточка #6: паровоз Педро передвигается на соответствующее количество клеток вперед.



Карточка #15: паровоз Педро передвигается на 1 клетку вперед.