

Александр Пфистер и Йоханнес Кенне

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ

ЭЛЬ-ПАССО

Правила игры



В конце 19-го века пять компаний связали «Город Солнца» своей сетью железных дорог, сделав Эль-Пасо крупнейшим центром торговли скотом. Владельцы ранчо из окрестных земель Техаса и Мексики везут свой скот в город, чтобы посадить его на поезд, стремящийся на север, восток и запад Соединенных Штатов Америки. И вы среди них!

Взяв на себя роль предприимчивого владельца ранчо, вам предстоит доставить ваш драгоценный скот в Эль-Пасо и заработать на нем как можно больше денег и победных очков. Нанимайте ковбоев, строителей и инженеров, которые помогут вам в этом нелегком деле! Станьте самым богатым скотоводом «Города Солнца»!

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле (плеймат)



4 планшета игроков по 1 для каждого игрока



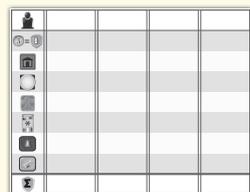
1 поле рынка скота



1 поле построек



1 блокнот для подсчета победных очков



20 жетонов цели



20 жетонов бонуса



4 карточки поезда



4 пастуха по 1 для каждого игрока



8 фишек собственности по 2 для каждого игрока



4 фишки сертификатов по 1 для каждого игрока



28 дисков игроков по 7 для каждого игрока



16 жетонов обмена



55 монет 30 золотых монет ценностью в 1 доллар



25 бронзовых монет ценностью в 5 долларов



11 карточек Сюю (Sue) для соло-режима



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход передвигайте своего пастуха по замкнутому пути, который постоянно возвращает вас в Эль-Пасо. По пути вы будете выполнять различные действия, которые принесут вам победные очки. К примеру: строительство общих построек, покупка скота на рынке, наём рабочих и многое другое.

Каждый раз, когда ваш пастух достигает Эль-Пасо, вы должны отправить свой скот в торговый пост. После этого ваш пастух снова продолжает движение.

В конце игры подсчитайте свои победные очки 🏆. Игрок набравший больше всех победных очков, побеждает.

91 карточка скота

40 карточек скота игрока По 10 для каждого игрока:

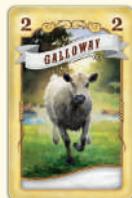
4 Креольских
(Criollo)



2 Пайнвудских
(Pineywoods)



2 Галловейских
(Galloway)



2 Санта-гертруды
(Santa Gertrudis)



48 карточек рабочих

12 ковбоев



12 инженеров



32 карточки рыночного скота

8 Абердин-ангусских
(Black Angus)



10 Корриенте
(Corriente)



8 Шортгорнских
(Shorthorn)



6 Герефордских
(Hereford)



12 строителей



12 рабочих-джокеров



19 Симментальских (Simmental) карточек скота



6 жетонов нейтральных построек



На каждом жетоне нейтральной постройки указана заглавная буква (от B до G).

12 жетонов общих построек



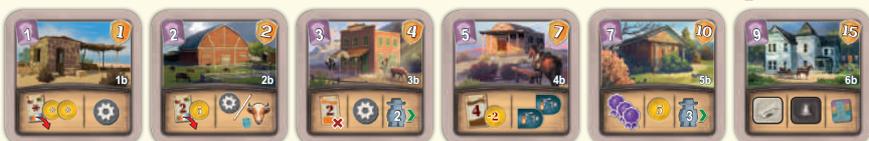
сторона «а»

1 жетон Эль-Пасо (EL PASO)



На каждом жетоне общей постройки указана строчная буква («а» или «b»), в зависимости от его стороны. Используйте любое количество жетонов стороной «b» вверх, когда лучше познакомитесь с игрой.

сторона «b»



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



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

2. Возьмите жетон **Эль-Пасо** и положите его на **клетку Эль-Пасо** на игровом поле. Затем положите **6 жетонов нейтральных построек** на каждую из **6 клеток нейтральных построек** на игровом поле:

- Если играете впервые, положите жетоны на соответствующие клетки на игровом поле (*от B до G*).
- В последующих играх перемешивайте и раскладывайте жетоны в случайном порядке на этих клетках (*от B до G*).

3. Переверните все **карточки поезда** (1 локомотив и 3 вагона) **лицевой стороной вверх** (она без ★) и положите их рядом с игровым полем в порядке возрастания количества инженеров (1-4).

Когда вы лучше познакомитесь с игрой, вы сможете перевернуть некоторые (или все) карточки стороной с ★ вверх.



4. Перемешайте по отдельности все 20 жетонов цели и 20 жетонов бонуса **лицом вниз** и сформируйте две стопки около поезда. Это **запас поезда**.



5. Вытяните по 3 жетона из каждой стопки жетонов в **запасе поезда** и положите их **лицом вверх** рядом с соответствующей стопкой.

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

7. Поместите **поле рынка скота** рядом с игровым полем. Затем возьмите все **32 карточки рыночного скота**, рассортируйте их по породам (**цвету**) и разместите их **лицом вверх** вокруг поля рынка скота, рядом с соответствующими клетками.

8. Поместите **поле построек** рядом с игровым полем. Затем переверните все **жетоны общих построек** на сторону «а». Сложите и отсортируйте их по стоимости рабочих (**в верхнем левом углу**) и разместите их вокруг поля построек, рядом с соответствующими клетками.

Когда вы лучше познакомитесь с игрой, вы можете перевернуть любое количество стопок на сторону «b».

9. Возьмите все **48 карточек рабочих**, рассортируйте по типу и поместите все стопки **лицом вверх** рядом с игровым полем. Эти четыре стопки называются **запас рабочих**.

10. Положите несколько **карточек скота Симментальской породы** **лицом вверх** на соответствующую клетку на игровом поле:

- **При игре вдвоем:** 9 карточек
- **При игре втроем:** 14 карточек
- **При игре вчетвером:** 19 карточек

Верните все неиспользованные карточки скота Симментальской породы в коробку.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Место для вашей стопки сброса

Зона вспомогательных действий



Поле сертификатов



Область рабочих

11. Возьмите **планшет игрока** и положите его перед собой. Возьмите 4 карточки рабочих, по одной каждого из трех типов и 1 джокера, и поместите их ниже планшета игрока, в вашей так называемой **области рабочих**.

Выберите цвет и возьмите предметы этого цвета:

 **7 дисков** - положите на свой планшет игрока закрывая каждую отмеченную диском клетку (только 2 символа шестеренки слева останутся открытыми).

 **2 фишки собственности** - положите рядом с планшетом игрока.

 **1 фишку сертификата** - положите на клетку со значением 0 на поле сертификатов на своем планшете.

 **1 пастуха** - поставьте его рядом со своим планшетом игрока.

12. Получите набор из 10 **карточек скота игрока**, состоящий из 4 серых Креольских (Criollo), 2 черных Пайнвудских (Pineywoods), 2 белых Галловейских (Galloway) и 2 зеленых Санта-гертруды (Santa Gertrudis).

Эти 10 карточек составляют вашу **колоду стада**.

Перемешайте **свою колоду стада** и положите ее стопкой лицом вниз, слева от своего планшета игрока. Затем возьмите из нее 4 карточки в руку.

13. Определите первого игрока, который выберет один из открытых жетонов цели, сразу же заменяя его следующим жетоном из стопки жетонов цели. Повторите это для других игроков по часовой стрелке.



14. Наконец, получите свой **стартовый капитал** из банка:

- 1-й игрок получает: 4 доллара и 1 жетон обмена;
- 2-й игрок получает: 5 долларов и 1 жетон обмена;
- 3-й игрок получает: 4 доллара и 2 жетона обмена;
- 4-й игрок получает: 5 долларов и 2 жетона обмена.

Теперь вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, все ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет все этапы хода в следующем порядке:

Этап движения

Этап действий

Этап добора

Вы можете использовать жетон обмена (см. стр. 8) или сбросить одного из своих рабочих и получить за него бонус рабочего (см. стр. 9) в любой момент вашего хода.

Этап движения

Передвиньте вашего пастуха к следующей локации по пути

Только во время вашего первого хода: положите своего пастуха на **любой** жетон нейтральной постройки, **кроме Эль-Пасо**, затем немедленно переходите к **Этапу действий**. Вы можете начать игру на том же жетоне постройки, на котором ранее начинали другие игроки.

Что считается локацией?

Эль-Пасо, а также любой **жетон постройки**, помещенный на путь, считается локацией.

Клетки без жетонов локациями не считаются и игнорируются при движении.

В этот этап вы должны передвинуть своего пастуха по пути:

- Перемещение вашего пастуха измеряется в **шагах**. **Каждая локация** на вашем пути тратит **1 шаг** (игнорируйте клетки без жетона постройки – они шаги не тратят).

Пример: Машиа перемещается на 2 шага проходя через постройку красного игрока.



- Вы должны перемещать вашего пастуха только **вперед** по пути по часовой стрелке. На развилках выбирайте один из доступных путей, по которому продолжите движение.

- Вы должны передвинуть вашего пастуха **как минимум на 1 шаг** и не можете передвинуть его на большее число шагов, чем позволяет **лимит шагов**, указанный на вашем планшете игрока. Лимит начинается с 3 и может навсегда увеличиться до 4 или, вы можете его временно увеличивать, потратив ковбоев (см. стр. 9).



В этом случае ваш лимит шагов становится равен **4**.

- Вы **не можете пройти дальше локации Эль-Пасо**. Когда ваш пастух достигает Эль-Пасо, ваше движение заканчивается и вам необходимо выполнить **все** действия изображенные на **жетоне Эль-Пасо**.
- Пастухи разных игроков никак не мешают друг другу. Несколько пастухов могут находиться в одной локации.

Этап действий

Выполните действие локации на которой вы остановились

Используйте локацию, в которой остановился ваш пастух; возможны 3 варианта:

1) Жетон нейтральной или общей постройки с вашей фишкой собственности

- 1** При остановке на жетоне нейтральной постройки или вашем жетоне общей постройки (*жетон общей постройки с вашей фишкой собственности*), либо выполните **изображенные действия**, **ЛИБО** используйте **одно вспомогательное действие** (см. стр. 11). 

2) Жетон общей постройки с фишкой собственности другого игрока

- 2** На жетоне общей постройки с фишкой собственности другого игрока у вас есть только один вариант: использовать **одно вспомогательное действие** (см. стр. 11). 

Пример:

если **Машин** пастух остановится на одном из этих жетонов, она сможет совершить только одно вспомогательное действие.



3) Эль-Пасо

- 3** Когда вы достигаете Эль-Пасо, вы **должны** завершить движение и выполнить **все** изображенные на жетоне действия (*подробнее см. стр. 12*).

Этап добора

Пополните свою руку

Каждый игрок начинает игру с *лимитом карточек на руке* в 4 карточки и может в дальнейшем увеличить его до 5. Если на этом этапе у вас на руке меньше карточек, чем ваш лимит, то доберите из своей стопки карточек до лимита. Всякий раз, когда ваша стопка заканчивается, и вам нужно взять еще карточку, перемешайте свой сброс, чтобы сформировать новую стопку карточек.

Важно: когда вы берете карточку рабочего из своей стопки карточек, **немедленно** поместите ее в область рабочих под вашим планшетом игрока. Карточка рабочего **никогда** не добавляется в вашу руку! Затем продолжайте брать карточки, не учитывая выгнутых рабочих в лимит вашей руки.

Пример: у **Маши** лимит руки 4 карточки. Во время этапа действий она потратила 2 карточки из своей руки. Теперь она должна взять 2 карточки, чтобы у нее на руке снова оказалось 4 карточки. Так как в ее стопке карточек осталось всего 2 карточки, она берет обе. Несмотря на то, что **Машина** 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.

После этого этапа хода игрока начинается ход следующего игрока.

ДЕЙСТВИЯ

! В нижней половине жетонов построек изображены несколько действий, разделенных сплошной линией на всю длину. Все действия объясняются на этой и последующих страницах.

- Вы можете выполнить **каждое** действие на жетоне **только один раз, в любом порядке**.
- Вы можете решить пропустить любое количество изображенных действий (*кроме Эль-Пасо, см. стр. 12*).
- Если у действия есть стоимость (*обозначенная символом монеты с красной цифрой*), вам необходимо оплатить эту стоимость, чтобы выполнить действие.



Сброс скота за деньги

Вы можете сбросить изображенную карточку из своей руки лицом вверх в свой сброс. Если вы это сделаете, получите указанное количество денег. Если вы не сбрасываете карточку, вы не получаете деньги. Даже если вы можете сбросить более одной карточки указанного типа, вы можете выполнить это действие только один раз.

Конкретные карточки представлены их цветом и племенной ценностью; звездочка означает любую карточку скота.

Особые случаи:



Сбросьте любую карточку скота с племенной ценностью 2, чтобы получить 5 долларов.



Сбросьте любую карточку скота, чтобы получить награду, равную ее двойной племенной ценности.



2

Получение денег

Получите указанное количество долларов **из банка**.



Получение сертификата

Передвиньте фишку сертификата вниз по **полю сертификатов** на вашем планшете игрока, на одну клетку за каждый символ сертификата.

Вы не можете передвинуть фишку дальше клетки 4.



Пример: передвиньте вашу фишку сертификата на 3 клетки.



Получение жетона обмена

Получите **один** жетон обмена из банка и положите его перед собой.

Вы можете использовать эти жетоны в любой момент игры, во время своего хода.

Для использования жетона обмена: положите его в банк, затем возьмите 1 карточку из вашей стопки и немедленно сбросьте 1 карточку с руки.

Вы не можете объединять жетоны обмена, чтобы получить несколько карточек одновременно.



Заплатите 1 доллар, чтобы получить жетон обмена. Если вы не можете заплатить, то не получите жетон.



Наём рабочего

Выберите **одну** карточку рабочего из запаса рабочих. Оплатите стоимость, если таковая имеется, и **немедленно** поместите ее в **область рабочих** под вашим планшетом игрока.

Важно: наём джокера всегда дополнительно стоит 4 доллара!



Наймите определенного рабочего за 0 долларов или джокера за 4 доллара.



Наймите определенного рабочего за 5 долларов или джокера за 9 долларов.



Наймите одного рабочего за 5 долларов или **двух разных** рабочих суммарно за 13 долларов. Если один из них джокер, заплатите дополнительно 4 доллара.

Пример: у **Маши** есть 15 долларов, которые она может потратить для использования нейтральной постройки В.

Первым действием найма рабочих она нанимает джокера. Дополнительно к 5 долларам, которые стоит первое действие найма, она должна заплатить еще 4 доллара, итого 9 долларов. Затем она размещает джокера в своей области рабочих.



К сожалению, ей не хватает 2 долларов, чтобы нанять другого рабочего, и у нее нет белой карточки скота в руке (3). Поэтому она немедленно сбрасывает джокера, которого она только что наняла, чтобы получить 2 доллара (бонус рабочего, см. ниже). Теперь у нее достаточно денег, чтобы нанять второго рабочего. Даже если бы у нее было больше денег, она не могла бы нанять второго джокера в этот ход.



Бонусы рабочих

Вы можете в любой момент своего хода сбросить рабочих из своей области рабочих, чтобы получить их бонус.



Джокер: получите 2 доллара. (Он не может копировать бонусы других рабочих).



Строитель: заплатите 2 доллара, чтобы передвинуть фишку сертификата на 1 клетку вниз.



Инженер: получите 1 доллар.



Ковбой: при перемещении вашего пастуха вы можете сделать 1 дополнительный шаг за каждого сброшенного ковбоя.

Этот бонус временно увеличивает ваш лимит шагов во время этапа движения или во время действия, которое позволяет вам перемещать вашего пастуха.

Вы не можете использовать ковбоев, чтобы получить дополнительное действие; вы по-прежнему можете использовать только одну постройку, на которой ваш пастух заканчивает свое движение.

Вы не можете использовать ковбоев, чтобы пройти мимо Эль-Пасо.



Покупка скота на рынке скота

Выберите **одну** карточку скота на рынке скота: сбросьте необходимое количество ковбоев (*и/или джокеров*) из вашей области рабочих и заплатите соответствующую сумму денег (*2 доллара за рабочего*); затем поместите карточку скота в свою стопку сброса.

Вы можете купить только одну карточку скота за одно действие.



Пример: Машиа сбрасывает трех ковбоев и платит 6 долларов. Она получает ровно одну карточку скота Шортгорнской породы.



Использование поезда

Выберите **одну** карточку поезда: сбросьте необходимое количество инженеров (*и/или джокеров*) из вашей области рабочих и заплатите соответствующую сумму денег (*2 доллара за рабочего*); затем выполните действия этой карточки в любом порядке.

Вы можете использовать только одну карточку поезда за действие.

Пример: Машиа сбрасывает трех инженеров и одного джокера и платит 8 долларов. Затем она получает 3 сертификата, жетон поезда по своему выбору, и она может переместить своего пастуха на 2 шага.



Получение жетонов цели и бонуса

Выберите соответствующий жетон из запаса поезда и пополните пустое место. Вместо этого вы можете взять жетон, лежащий лицом вниз, из соответствующей стопки.



Возьмите любой жетон, лежащий лицом вверх, из запаса поезда или вытяните один из стопки.



Заплатите 2 доллара, чтобы получить жетон бонуса. Если вы не заплатите, вы не получите жетон.



Размещение жетона постройки

Выберите **одну** общую постройку на поле построек: сбросьте необходимое количество **строителей** (*и/или джокеров*) и заплатите соответствующую сумму денег (*2 доллара за рабочего*). Затем поместите постройку на **пустую клетку построек** и заплатите стоимость, указанную на этой клетке, если таковая имеется. Также поместите на нее одну из ваших неиспользованных фишек собственности. Вы не можете переворачивать жетон постройки на другую сторону.

клетки
построек



Вместо этого, вы можете использовать это действие, чтобы заменить одну из ваших построек (*на которой есть ваша фишка собственности*) на жетон общей постройки с поля построек, требующий **больше строителей**, чем тот, который вы заменяете. Если вы это делаете, вы должны сбросить разницу в строителях между двумя постройками и оплатить **разницу** в долларах. Затем положите новый жетон общей постройки вместо старой, а ее **верните** в соответствующую стопку на поле построек. Вы можете разместить (*или заменить*) только один жетон постройки за действие.

Примеры:



Чтобы поместить этот жетон на пути, **Машиа** нужно сбросить 2 строителей из своей области рабочих и заплатить 4 доллара.



Чтобы заменить эту постройку на изображенную на картинке, **Машиа** нужно сбросить 4 строителей из своей области рабочих и заплатить 8 долларов.

Примечание: при сбросе рабочих для покупки скота, использования поезда или размещения постройки вы не можете использовать их бонус рабочих. Сброс этих рабочих является частью стоимости действия. (Однако вы можете сбросить других рабочих, чтобы использовать их бонус.)



Выполнить одно вспомогательное действие

Выберите **одно** из доступных вам вспомогательных действий и выполните его.



В разделе вспомогательных действий (с левой стороны) вашего планшета игрока изображено 4 различных вспомогательных действия.

Первое и третье доступны с самого начала и могут быть **улучшены** если снять диски с соответствующих клеток. Другие вспомогательные действия не могут быть использованы, пока вы не снимете диск с клетки этого вспомогательного действия. (О том, как снять диски, подробнее в разделе Эль-Пасо на стр. 12)



После разблокирования это вспомогательное действие дает 3 доллара (вместо 1).



После разблокирования это вспомогательное действие дает 2 действия обмена (вместо 1), которые вы должны выполнить одно за другим. При выполнении этого вспомогательного действия вы можете решить выполнить только одно действие обмена.



Вы можете использовать два **разных** вспомогательных действия.



Движение вашего пастуха

Передвиньте вашего пастуха (еще раз) в другую локацию по пути. Вы должны сделать не меньше 1 шага и максимум столько шагов, сколько изображено на значке этого действия.

Вы можете использовать ковбоев, чтобы увеличить это количество шагов.

Затем выполните действия локации, на которой ваш пастух закончил свое движение.

Вы **не** пополняете количество карточек на руке, перед передвижением пастуха с помощью этого действия.



Получение скота

Возьмите указанную карточку скота с рынка скота и положите ее в свою стопку сброса. Вам не нужно сбрасывать ковбоев или платить за это деньги.



Заплатите 2 доллара, чтобы получить карточку скота Шортгорнской породы. Вам не нужно сбрасывать ковбоев, но, если вы не заплатите, то не получите карточку.



Избавление от скота

Если у вас на руке есть изображенная карточка скота, вы можете убрать ее из игры (вернув ее в коробку).



Вы можете убрать из игры одну карточку скота любого типа из своей руки.



Эль-Пасо

Вы не можете пройти дальше Эль-Пасо, ваш пастух **должен** остановиться там и выполнить все 3 действия, показанные на жетоне Эль-Пасо, одно за другим:



Возьмите 5 долларов из банка.



Возьмите одну карточку скота Симментальской породы (если стопка еще не пуста) и положите ее лицом вверх в свою стопку сброса.



Доставка: покажите **всю** свою руку другим игрокам и определите ее **общую племенную ценность**, сложив племенную ценность **каждого (разного) типа скота**, который у вас есть в руке. Это означает, что каждый тип учитывается только один раз, независимо от того, сколько карточек этого типа у вас есть.

Пример: у *Маши* в руке 4 карточки 3 разных типов:

- Санта-гертруда (племенная ценность: 2)
- Корриенте (племенная ценность: 3)
- Абердин-ангусская (племенная ценность: 3)

Таким образом, общая племенная ценность составляет 8.



С помощью этого жетона бонуса вы можете добавить ровно **одну** повторяющуюся карточку скота к общему количеству. В примере выше это увеличит общую племенную ценность до 10.



Увеличьте общую племенную ценность на один за каждый **постоянный** сертификат, который у вас есть, независимо от того, разблокирован ли он на планшете игрока или указан на жетоне бонуса.



Вы можете потратить сертификаты со своего поля сертификатов, чтобы еще больше увеличить общую сумму (независимо от того, есть ли у вас постоянные сертификаты или нет). Если вы это сделаете, переместите фишку сертификата вверх соответствующим образом. Сертификаты, которые вы не использовали сейчас, сохраняются для следующего раунда.

Пример (продолжение):

У *Маши* есть один жетон бонуса с постоянным сертификатом, что поднимает ее общую племенную ценность до 9.

У нее также есть 3 сертификата, которые она может потратить из своего поля сертификатов. Она решает потратить все 3, чтобы повысить свою общую племенную ценность до 12.



Затем поместите диск с вашего планшета игрока на торговый пост на игровом поле описанным ниже образом. Каждая клетка торгового поста указывает **минимальную племенную ценность** (если там уже есть диски других игроков, просто положите ваш сверху).



Выберите торговый пост, минимальная стоимость которого **равна** или **ниже** вашей **общей племенной ценности**. Вы не можете выбрать торговый пост, на котором уже есть один из ваших дисков; исключениями являются клетки 0, 12 и 16.





Диски из клеток с черными уголками с вашего планшета игрока можно размещать только на торговых постах, которые также имеют черные уголки — те, у которых значение племенной ценности 10 или выше. Другие диски можно размещать как на обычные клетки, так и на клетки с черными уголками.



Рядом с некоторыми из ваших дисков указана сумма денег: если эта сумма положительная, получите соответствующее количество долларов из банка, снимая этот диск; если сумма отрицательная, вы должны заплатить эту сумму в банк, снимая этот диск. Если вы не можете заплатить эту сумму, вы должны выбрать другой диск. Снимая диск с планшета, вы разблокируете способность или улучшаете вспомогательное действие.



В начале игры у вас нет постоянных сертификатов. Удаление диска с этой клетки даст вам 1 постоянный сертификат и 1 доллар.



Увеличьте **размер вашей руки** на один, но вы должны заплатить 4 доллара.



Увеличьте ваш **лимит шагов** на один, и получите 2 доллара.

Если вы должны разместить диск, но у вас их не осталось, вы не размещаете диск.

Размещение диска на клетке торгового поста может вызвать немедленное действие: например, получение долларов, получение жетона цели, наём рабочего и прочих. Каждый диск на поле с минимальной племенной ценностью 10 или более также принесет победные очки в конце игры.

Наконец, поместите все карточки из своей руки в свою стопку сброса (*и перейдите к Этапу добора*).

Пример (продолжение):

С общей племенной ценностью в 12, **Машиа** может поместить диск на любую из клеток 0, 5, 10 или 12, но не 7 и не 9, потому что на них уже есть ее диск. Она решает выбрать клетку 12.



Примечания и особые случаи:

- Деньги, как и жетоны обмена считаются **бесконечными**. Если они закончились в банке, воспользуйтесь для замены любыми подходящими предметами.
- Если рабочие, скот, постройки, жетоны цели или бонуса заканчиваются, соответствующие клетки остаются пустыми.
- Вы в любой момент можете просмотреть все карточки в вашей **стопке сброса**, но вы **не можете** просматривать карточки в вашей **стопке карточек скота**.
- Вы можете проверить, сколько карточек скота Симментальской породы, карточек рабочих или построек **осталось** в общем запасе.



Подробные описания эффектов см. в приложении на сайте zvezda.org.ru в разделе «правила»!

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда вы берете **последнюю карточку скота Симментальской породы с игрового поля** (*опустошая таким образом стопку Симментальской породы*). Когда это происходит, игра продолжается до тех пор, пока **следующий игрок** не достигнет *Эль-Пасо*. Вместо того, чтобы взять карточку Симментальской породы, он помещает своего пастуха на пустую клетку Симментальской породы. После завершения действий в *Эль-Пасо* для этого игрока игра заканчивается. Далее **каждый другой игрок совершает один последний ход**. Игроки, которые перемещаются в *Эль-Пасо* во время своего последнего хода, не берут карточку скота Симментальской породы и не помещают своего пастуха на клетку Симментальской породы. Затем игра заканчивается и происходит финальный подсчет очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Возьмите **блокнот для подсчета победных очков** и суммируйте свои очки в следующих 7 категориях.

1  =  Игрок получает по 1 победному очку за каждые неизрасходованные 5 долларов.

2  Игрок получает победные очки указанные на его постройках.



3  Игрок получает победные очки за каждый из его дисков находящихся на клетках торгового поста с черными уголками. (*Подробнее см. стр. 13*).



Рассортируйте все свои карточки (*из вашей стопки, карточки с руки, из сброса и области рабочих*) на карточки рабочих, карточки скота и стартовые карточки.

4  Игрок получает сумму победных очков с его карточек рабочих.



5  Игрок получает сумму победных очков с его карточек скота. Если пастух игрока находится на клетке Симментальской породы, он получает дополнительно 2 очка (*как указано на клетке в качестве напоминания*).



6  Игрок получает победные очки, изображенные на его жетонах бонуса.

7  Игрок проверяет условия его жетонов целей. Каждый предмет в игре может способствовать выполнению только одной цели, т. е. если две цели требуют один и тот же предмет, игроку нужно два таких предмета, чтобы выполнить обе цели. Игрок складывает очки всех выполненных целей. (*Частично выполненные или невыполненные цели не приносят очков*)



Имея только одну карточку скота породы Корриенте, игрок может выполнить только одну из этих двух целей.

Игрок набравший больше всего победных очков побеждает в игре. В случае равного количества очков, побеждает игрок, у которого осталось больше долларов (*после конвертации долларов в победные очки*), в случае равного количества долларов объявляется ничья.

СОЛО-РЕЖИМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру как для двух игроков, но со следующими изменениями:

- Выберите цвет игрока для своего противника, Сью, которая получает только диски и пастуха выбранного цвета, верните все другие компоненты этого цвета в коробку.
- Сью не использует карточки скота игрока, верните их в коробку. Вместо них возьмите по 3 карточки каждого из 4 типов рабочих и по 3 карточки скота желтой Абердин-ангусской и синей Корриенте породы. Перемешайте эти 18 карточек вместе, рубашкой вверх, чтобы сформировать **стопку запаса** Сью.
- Подготовьте **стопку Сью**: из 11 карточек для соло-режима, возьмите все карточки А и добавьте от 0 до 3 карточек В (*каждая карточка В увеличивает сложность*). Перемешайте их и верните неиспользованные карточки В в коробку.
- Возьмите 3 карточки рабочих (не джокеров) по 1 каждого типа, перемешайте их и положите лицом вверх в ряд — их порядок определяет стратегию Сью.
- Поместите один из дисков Сью на клетку торгового поста 5 и ее пастуха в Эль-Пасо. Сью не получает начальный жетон цели.
- Вы делаете первый ход, поэтому вы начинаете с 4 долларами, 1 жетоном обмена и берете 4 карточки из своей стопки. Сью не получает никаких денег или жетонов обмена; она никогда не получает никаких денег или жетонов обмена.

ХОД ИГРЫ

Вы и Сью играете свои ходы как обычно, с несколькими отличиями: Сью считается игроком во всех отношениях. В ход Сью возьмите верхнюю карточку из ее стопки (*замешайте сброс если стопка закончится*). Вытянутая карточка даст вам указание переместить пастуха Сью на определенное количество шагов и выполнить действие:

1. Движение: пастух Сью перемещается по обычным правилам перемещения. Если путь ветвится, Сью всегда выберет кратчайший возможный путь. Если пути одинаковые, то Сью выберет путь, находящийся ближе к центру поля.

Примечание: в Эль-Пасо она заканчивает движение.



Пастух Сью переместится на 1 шаг за каждого рабочего этого типа.

2. Действие: локация, где пастух Сью заканчивает свое движение, не влияет на ее действие, за исключением Эль-Пасо. В конце хода Сью положите вытянутую карточку лицом вверх в ее стопку сброса. Если стопка Сью пуста в начале ее хода, перетасуйте ее сброс, чтобы сформировать новую стопку. Во время игры Сью не получает никаких денег или жетонов обмена, и у нее нет колоды скота. Всякий раз, когда Сью получает карточки скота, кладите их лицом вверх в **ее стопку скота**.



Когда Сью идет на рынок скота, она берет **одну** карточку скота в зависимости от количества своих ковбоев, после чего помещает ее в свою стопку скота:

1 = Абердин-ангусская, 2 = Корриенте, 3 = Шортгорнская, 4 или больше = Герефордская.

Сью берет 1 или 2 карточки из своей стопки запаса. Если она берет скот, добавьте его в стопку скота Сью. Скот нужен только для очков. Если она берет джокера, добавьте его к типу рабочих, которых у нее сейчас больше всего. Игнорируйте любой тип рабочих с 4 или более карточками рабочих. В случае ничьей добавьте его к крайнему левому рабочему. Джокер считается этим рабочим до конца игры.



Пример: у Сью 2 ковбоя, 4 инженера и 2 строителя. Поскольку она игнорирует типы рабочих с 4 или более рабочими, джокер не может быть инженером. Так как между ковбоями и строителями ничья, Сью добавляет джокера к самому левому из этих 2 рабочих — ковбоям. Теперь у нее 3 ковбоя.



Сью выбирает карточку поезда основываясь на количестве своих инженеров. Она выполняет только нижеописанные действия, любые другие действия на карточке поезда она игнорирует.



Сью берет жетон цели/бонуса с наибольшим количеством победных очков (*ничья: самый левый*).



Вместо того, чтобы нанять рабочего, Сью берет карточку из своей стопки запаса.



Сью берет карточку скота породы Корриенте с рынка скота и добавляет ее в свою стопку скота.



Выполните первое возможное действие:

- Если Сью еще не построила 2 постройки: возьмите постройку, используя как можно больше строителей. Поместите ее на самую дорогую пустую клетку для строительства. *Ничья: ближайшую к пастуху Сью (по часовой стрелке).*
- Если у Сью две постройки, улучшите одну, используя как можно больше строителей. *Ничья: ближайшую к пастуху Сью (по часовой стрелке).*
- Если обе постройки максимально улучшены, Сью добавляет карточку скота Герефордской породы в свою стопку скота.



Сью выбирает одно из трех действий, для которого у нее больше всего работников (*ничья: самое левое*).

Эль-Пасо: Как обычно, Эль-Пасо заканчивает движение. Сначала выполните действие на карточке Сью, затем действие доставки: возьмите карточку скота Симментальской породы и добавьте ее в стопку скота Сью. Сначала Сью доставит на клетку 7, а последующие доставки, как правило, будут осуществляться на следующий по нарастающей торговый пост. Поместите диск из ее запаса на клетку торгового поста. Если наградой за доставку является жетон цели, она берет тот, у которого больше всего победных очков (*ничья: самый левый*). Если наградой является рабочий, Сью берет карточку из своей стопки запаса.

Подсчет очков: очки Сью подсчитываются как обычно. Сью не получает очков за доллары, и все ее жетоны цели считаются выполненными.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Александр Пфистер, Йоханес Креннер

Иллюстрации: Крис Квильямс

Арт-директор: Plan B Games и Рикарда Кляйн

Графический дизайн и макетирование: Plan B Games и atelier198

Разработка: Андре Биерт, Гржегош Кобела, Марен Холдербаум

Переводчик: Комиссаров Павел

Огромное спасибо всем нашим тестерам и Даниэле Фессл в частности.

8447



© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de