

Александр Пфистер

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ



Дорога на север

Правила игры



Перед вами дополнение к игре «Великий Западный путь» – «Дорога на север», где вы продолжите заниматься привычным делом – перегонять скот из Техаса в Канзас-Сити. Благодаря быстрой индустриализации, теперь для вас открыты дороги и на север, и на запад, а там и до Монреаля с Орегон-Сити рукой подать! Но вести дело в этом направлении гораздо сложнее. Чтобы закрепиться в этих местах необходимо создать сеть торговых постов в придорожных городах. Посмотрите – новые блестящие рельсы сверкают так же, как и возможности покорения Америки!

СОСТАВ ИГРЫ

Одиночный режим:

15 карточек Сэма



9 карточек торговых постов



3 карточки доставки



Новые правила режима для одного игрока см. в конце Приложения.

1 дополнительное игровое поле



10 жетонов средних городов по 2 каждого типа



2 жетона начальника станции



оборот

4 планшета вспомогательных действий по 1 для каждого игрока



8 Брахманских (Brahman) карточек скота



8 карточек целей



2 стартовые карточки целей



4 жетона частных построек двусторонние, по 1 для каждого игрока



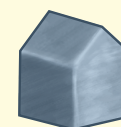
Сторона a

Сторона b

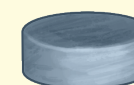
8 жетонов обмена



60 торговых постов по 15 для каждого игрока



4 диска игроков по 1 для каждого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Начните стандартную подготовку к игре по **правилам базовой игры**, полностью пропуская **шаги 2, 10 и 16** (не размещайте жетоны начальника станции, не берите карточки целей и пока не раздавайте стартовые карточки целей). Также убедитесь, что вы оставили достаточно места возле верхней части игрового поля.

Когда вы закончите подготовку базовой игры, выполните следующее:

18. Добавьте 8 новых жетонов обмена к тем, которые были в базовой игре. Положите дополнительное игровое поле поверх верхней части игрового поля и подвиньте его так, чтобы линия новых городов ровно накрыла изначальную.



19. Сложите **10 жетонов средних городов** лицом вниз и перемешайте. Затем наугад возьмите 6 жетонов, переверните лицом вверх и положите по одному на каждую *клетку среднего города* на дополнительном игровом поле. Оставшиеся 4 жетона верните в коробку.

Клетка среднего города



20. Добавьте **2 новых жетона начальника станции** к тем, которые были в базовой игре, переверните все лицом вниз и перемешайте.

Затем наугад возьмите 7 жетонов, положите по одному на каждую клетку начальника станции на основном и дополнительном игровом поле и переверните их лицом вверх.*

Оставшиеся 4 жетона верните в коробку.

*В печатных правилах здесь допущена ошибка. Верить этому тексту.



21. Теперь каждый игрок получает следующие предметы своего цвета:

Добавьте **новый жетон частной постройки** к остальным вашим жетонам построек. (Как и в базовых правилах, жетоны частных построек должны лежать одинаковыми сторонами вверх у всех игроков. Какими именно – игроки совместно решают до начала партии.)




Планшет вспомогательных действий положите слева от планшета игрока.


Дополнительный **диск игрока** разместите на клетку с цветным кругом на планшете вспомогательных действий.

15 фишек торговых постов разместите на всех *5 рядах* планшета вспомогательных действий по 3 штуки в ряду.



22. Замешайте **4 новые карточки целей** с символом  с **24 карточками целей** из базовой игры. Перемешайте получившуюся стопку и положите ее лицом вниз справа от игрового поля.


Затем откройте 4 карточки из этой стопки и положите их лицом вверх колонкой ниже стопки целей. Эти открытые карточки называются *основные цели игры*.

Возьмите **1 новую стартовую карточку целей** с символом  и **4 стартовые карточки целей** из базовой игры.

Перемешайте их и раздайте случайным образом каждому игроку по 1. Игрок кладет ее ниже своего планшета лицом вверх. Это первая карточка в его зоне персональных целей.

Оставшиеся стартовые карточки целей верните в коробку.

Если вы играете в Симментальский или Брахманский режим игры, вы можете добавить **4 новые карточки целей** и **1 новую стартовую карточку целей** в стопку тем же образом.

Эти карточки вы сможете отличить с помощью оранжевого символа скота  на них.

Важно: когда вы решите сыграть без дополнения или без режимов игры с новым скотом, перед партией не забудьте удалить новые карточки из дополнения!

ХОД ИГРЫ

По большей части правила игры остаются точно такими же, как и были. Дополнение дает возможность совершать новое действие – «Установить торговый пост».

Это действие может быть выполнено как часть одиночного или двойного вспомогательного действия, поскольку ваш планшет вспомогательных действий увеличивает возможности игрока до 6 возможных вспомогательных действий. Левая клетка этого вспомогательного действия открыта с самого начала игры. Диск с правой клетки этого действия может быть снят обычным способом.

Одиночное вспомогательное действие

Заплатите 1 доллар, сбросьте 1 карточку скота с племенной ценностью 2 и выполните действие «Установить торговый пост» (см. ниже).



Двойное вспомогательное действие

Заплатите 2 доллара, сбросьте 2 карточки скота с племенной ценностью 2 у каждой и выполните действие «Установить торговый пост» дважды (см. ниже).

Установить торговый пост

Выполняя это действие, возьмите торговый пост с **самой левой** занятой клетки самого верхнего ряда на вашем планшете вспомогательных действий. Затем установите этот торговый пост на **свободную** клетку торгового поста любой **доступной** вам городской площади.



Городская площадь вам доступна, если хотя бы один железнодорожный путь соединяет ее напрямую с:

- офисом *Канзас-Сити* (*Kansas City*);
- или**
- городом на котором есть ваш диск;
- или**
- другой городской площадью, на которой есть ваш торговый пост.

Важно: соединение считается прямым, даже если проходит через развилку железнодорожного пути. Как только вы установили торговый пост на клетке торгового поста, он остается там до конца игры. Вы не можете выполнять действие «Установить торговый пост», если у вас не осталось торговых постов на планшете вспомогательных действий.

Внимание: вы не можете ставить торговый пост на городскую площадь, где уже есть ваш торговый пост (т.е. каждый игрок может установить только по одному торговому посту на каждой городской площади).

Пример: при установке торгового поста у *Маши* есть 3 варианта:



• **городская площадь А** – т. к. она напрямую соединена железной дорогой с офисом Канзас-Сити;

• **городская площадь В** – т. к. она напрямую соединена железной дорогой с городом Фултон (*Fulton*), на котором лежит диск *Маши*;

• **городская площадь С** – т. к. она напрямую соединена железной дорогой с другой городской площадью, на которой есть торговый пост *Маши*.

Все остальные городские площади на данный момент *Маши* не доступны.



• Если на выбранной клетке торгового поста указана стоимость, то вы должны оплатить ее (положить деньги в банк), перед размещением там фишки.



• Если на клетке изображены доллары, немедленно получите столько долларов из банка, сколько указано.



• Если на клетке изображено какое-либо **мгновенное действие** (см. Приложение), либо выполните его тут же, либо не выполняйте его вовсе. Если вы установили свой торговый пост на клетке, где изображены доллары, получите столько долларов из банка, сколько указано.

После того как вы установили торговый пост, посмотрите, к какому типу города относится его городская площадь. В зависимости от типа города, могут активироваться дополнительные действия:

• Если это **маленький город**, дополнительное действие не активируется.



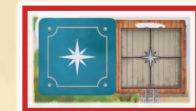
Маленький город

• Если это **город при железнодорожной станции**, вы можете **мгновенно** улучшить присоединенную станцию, по правилам «улучшения железнодорожной станции» из правил базовой игры (с единственным отличием – возможность улучшить станцию дается за счет установки торгового поста, а не передвижения паровоза). Если вы не улучшите эту станцию немедленно, то позже вы это сделать **не сможете**.



Город при ж/д станции

• Если это **средний город**, активируется мгновенное действие, указанное на присоединенном жетоне среднего города (см. пояснения к мгновенным действиям в Приложении). Вы должны либо выполнить это действие тут же, либо не выполнять его вовсе (**без возможности** выполнить его в дальнейшем).



Средний город

• Если это **крупный город**, дополнительные действия не активируются. Но в каждый крупный город можно совершить доставку скота. Установив торговый пост на городской площади крупного города, вы сможете совершить доставку скота в этот город позже (см. пояснения на след. стр.)



Крупный город

КОНЕЦ ИГРЫ

5

Изменения «Доставки» при достижении Канзас-Сити

Когда ваш пастух достигает Канзас-Сити, вы выполняете все 5 действий Канзас-Сити как обычно, включая доставку в один из городов в 5-м действии. Однако теперь этот город может и не располагаться в линии городов. Это может быть любой крупный город, на городской площади которого установлен ваш торговый пост.

Правила доставки в такой город остаются такими же, как и при доставке скота в город из линии городов:

- Общая племенная стоимость доставки должна быть равной или выше, чем значение, указанное на городе.
- При размещении диска вы должны учитывать цвет уголков клеток городов (белые или темные).
- Если доставка приводит к активации действия доставки, вы должны выполнить его немедленно (см. Приложение).



Как и ранее, стоимость доставки оплачивается в зависимости от местоположения вашего паровоза. Для подсчета стоимости доставки в крупный город сделайте следующее:

Найдите клетку на железнодорожном пути с таким же числом, как и на городе в который вы только что доставили коров. Если ваш паровоз стоит на этой же клетке или пересек ее, вам не нужно платить за доставку. Если ваш паровоз еще не достиг этого значения на железнодорожном пути, заплатите по 1 доллару банк за каждый красный крест, находящийся на пути между вашим паровозом и клеткой на железнодорожном пути с тем же значением, что и у города, в который совершается доставка.

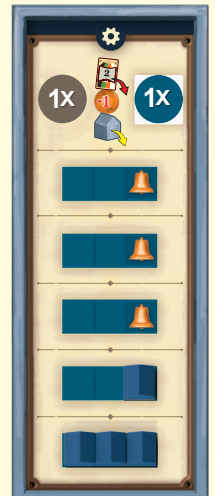
Пример: Маши совершает доставку в Буффало (Buffalo), значение этого города 14. Ее паровоз находится на клетке 10 железнодорожного пути. Она должна заплатить за доставку 3 доллара, т. к. между ее паровозом и клеткой 14 на железнодорожном пути находятся 3 красных креста.



Важно: вы не можете совершить больше одной доставки в один и тот же город. Единственными исключениями являются Канзас-Сити и Нью-Йорк (New York).

Конец игры и финальный подсчет очков происходит так же, как и в базовой игре. Однако в пункте 3 подсчета очков, обратите внимание на следующее: если вы совершили доставку в Орегон-Сити (Oregon City; т.е. там лежит ваш диск), подсчитайте количество **открытых клеток** с колоколом (крайняя правая клетка в каждом ряду) на вашем планшете вспомогательных действий. Получите по 3 очка за каждую такую клетку.

Пример: у Маше осталось 4 торговых поста на ее планшете вспомогательных действий, соответственно у нее открыты 3 клетки с колоколом. Поэтому ее диск в Орегон-Сити принесет 9 победных очков (3 открытые клетки колокола умножаются на 3 победных очка).



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры:
Александр Пфистер

Продюсер:
Софи Гравель

Разработка:
Мартин Бушар,
Мориц Тиль,
Ан Ту Гран,
Андре Биерт

Арт-директор:
Софи Гравель

Иллюстрации:
Крис Квильямс

Графический дизайн:
Эмелин Д'Ост,
Тарек Сауди

3D моделирование:
Тарек Сауди

Редактура:
Мориц Тиль,
Андре Биерт

Разработано



www.planbgames.com
info@planbgames.com



АПТ. 8878

© 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.

Брахманский режим игры

Брахманские (Brahman) карточки скота



Оранжевые карточки скота породы «Брахман» являются частью нового режима игры «Великий западный путь». Вы можете добавить ее в игру вместо «Симментальской» породы из базовой игры.

Накладка «Симментальский рынок»



Для этого режима вам понадобится накладка «Симментальский рынок», т. к. в этом режиме игры используются те же стоимости и ограничения.



Примечание редактора: хоть вы и можете добавить в игру одновременно «Брахманскую», и «Симментальскую» породы, мы не рекомендуем этого делать. Это кардинально изменится баланс на рынке скота. По этой причине мы решили использовать один цвет для обеих пород скота.

Изменения в подготовке к игре:

А) Во время шага 9 (стр. 4) добавьте все **8 «Брахманских» карточек скота** к 36 карточкам рыночного скота, затем перемешайте их и положите получившуюся *стопку рыночного скота* лицом вниз ниже левого угла игрового поля.

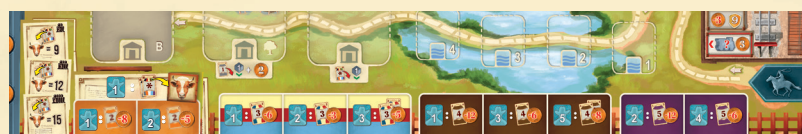


В) Разместите **накладку «Симментальский рынок»** на игровом поле так, чтобы она закрывала указанный фрагмент рынка скота (см. рисунок ниже).

С) Затем, 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.

Продолжайте подготовку как обычно, но откладывайте оранжевые карточки скота слева от других карточек на рынке скота (если таковые вышли).



Если какое-либо действие требует сбросить карточку скота, правила, относящиеся к «Симментальским», относятся и к «Брахманам».

Примеры:



Вы можете сбросить как «Брахманскую» карточку скота, так и «Симментальскую».



Вы **НЕ** можете сбросить «Брахманскую» или «Симментальскую» карточку скота.



Вы можете сбросить «Брахманскую» или «Симментальскую» карточку скота с **племенной ценностью 2**.

Изменения на рынке скота:

Совершая действие «Купить скот на рынке скота» у вас есть дополнительные возможности:

1. Используя одного ковбоя и заплатив 8 долларов, вы можете купить 1 карточку скота «Брахман».
2. Используя двух ковбоев и заплатив 5 долларов, вы можете купить 1 карточку скота «Брахман».



Изменения в Канзас-Сити:

Добавьте следующий шаг в конце действия **4** после того как вы взяли доллары из банка, но **перед тем** как сбросить свою руку:

Если у вас **в руке** есть карточки скота породы «Брахман» вы получаете по 4 дополнительных доллара **за каждую**. Эти деньги **не увеличивают** вашу только что рассчитанную общую племенную ценность.

Пример: у **Маши** в руке 4 карточки скота.

Без сертификатов племенная ценность этого скота = 4. Но она получит 12 дополнительных долларов, т. е. суммарно 16 долларов.

