

NOWE BUDYNKI



1. Wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą.
2. Przesuń znacznik certyfikatu o jedno pole w przód.
3. Wykonaj akcję „Założ 1 oddział”.
Szczegóły na 4 stronie instrukcji.



1. Przesuń znacznik certyfikatu o jedno pole w przód za każdy widoczny symbol dzwonu na twoim żetonie pomocniczym.
2. Wykonaj akcję „Założ 1 oddział”.
Szczegóły na 4 stronie instrukcji.

Nowe premie za dostawę oraz dodatkowe punkty zwycięstwa w punktacji końcowej:

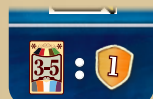


Jeśli zrealizowałeś dostawę do Omaha lub Milwaukee, weź jedną kartę celu spośród odkrytych kart w puli kart celów ORAZ odpowiednio 2 albo 3 dolary.

Na końcu gry, twój znacznik w Oregon City da ci 3 punkty zwycięstwa za każdy widoczny symbol dzwonu na twoim żetonie pomocniczym.



Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy swój oddział w średnim mieście.



Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę krowy o wartości hodowlanej 3, 4 lub 5, znajdującą się w twoim stadzie.

Na nowych kartach celów możesz znaleźć poniższe zadania:



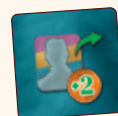
Posiadaj 1 widoczny symbol dzwonu na swoim żetonie pomocniczym.



Posiadaj 1 pomarańczową kartę krowy o dowolnej wartości hodowlanej w swoim stadzie.

AKCJE NATYCHMIASTOWE

Akcje natychmiastowe dostępne na żetonach średnich miast:



Wykonaj akcję „zatrudnij pomocnika” ze zniżką 2 dolarów.



Przesuń swoją lokomotywę o maksymalnie 3 pola w przód.



Usuń do 2 kart z **ręki** na stałe (twoje stado kurczy się) zwracając je do pudełka ALBO wykonaj akcję „Usuń niebezpieczeństwo” nie ponosząc żadnego kosztu.



Weź 5 dolarów z banku ALBO weź (bez płacenia) z targu bydła 1 kartę krowy o wartości hodowlanej równej 3 i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych. Jeśli nie ma takiej karty aktualnie na targu, nie możesz wybrać tej opcji.



Zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku albo zastąp swój zbudowany budynek tak, jakbyś posiadał dokładnie dwóch rzemieślników (czyli: *zbuduj nowy budynek prywatny, który wymaga maksymalnie dwóch rzemieślników, na pustym polu albo zastąp jeden ze swoich prywatnych budynków, który zbudowałeś wcześniej, budynkiem, który wymaga o maksymalnie 2 rzemieślników więcej*). Nie ponosisz żadnej opłaty.

Akcje natychmiastowe dostępne na polach oddziałów:



Weź 1 żeton wymiany z zasobów ogólnych i połóż go przed sobą.



Weź jedną kartę celu spośród odkrytych kart w puli kart celów albo pociągnij wierzchnią kartę ze stosu zakrytych kart celów



Przesuń znacznik certyfikatu o jedno pole w przód

Akcje natychmiastowe dostępne na nowych żetonach zawiadowców stacji:



Wykonaj akcję „Założ 1 oddział”.
Szczegóły na 4 stronie instrukcji.



Zbuduj jeden budynek prywatny na wolnej działce budowlanej na szlaku albo zastąp swój zbudowany budynek tak, jakbyś posiadał dokładnie dwóch rzemieślników (*szczegóły powyżej*). Nie ponosisz żadnej opłaty.



SAMOTNOŚĆ LOSEM ODWAŻNYCH

JEDNOOSOBOWA PRZYGODA NA DZIKIM ZACHODZIE

Sam powrócił i planuje poszerzyć swoje wpływy o północne miasta. Musisz się spieszyć i stworzyć własną sieć, jeśli chcesz z nim konkurować.

Opisane tu zasady gry jednoosobowej bazują na Garth, wariancie gry stworzonym przez Steve'a Schlepphorst, wspieranego przez Wila Gerken i Davida Lavoie.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grając z tym rozszerzeniem wymień 15 kart Sama z gry podstawowej na *karty Sama z rozszerzenia*. Karty Sama z rozszerzenia Kolej na Północ poznasz po symbolu * znajdującym się w rogach każdej karty.

Po przygotowaniu rozgrywki w zwykły sposób, weź 3 **karty oddziałów** oraz 1 **kartę dostawy** pasujące kolorem wybranemu **poziomowi trudności** (latwy, średni lub zaawansowany). Uformuj z kart oddziałów zakryty stos według numeracji znajdującej się w górnym prawym rogu, zaczynając od I na samej górze. Połóż go w pobliżu planszy Sama. Odkryj wierzchnią kartę (z rzymską I) i połóż ją obok planszy Sama. Od teraz karta ta będzie nazywana *aktywną kartą oddziałów*. Połóż odkrytą kartę dostawy również obok planszy Sama.

Następnie połóż 15 oddziałów oraz 1 dodatkowy znacznik gracza w kolorze wybranym dla Sama obok planszy Sama razem z pozostałymi znacznikami.

Na koniec odłóż do pudełka wszystkie niewykorzystane karty oddziałów i karty dostaw, razem z 15 kartami Sama z gry podstawowej.



ODDZIAŁY SAMA (karty 5, 7, 8, 9 oraz 15)

Wśród kart Sama z rozszerzenia znajduje się 5 kart z akcją „Założ jeden oddział”. Kiedy rozpatrujesz taką kartę, **zanim** Sam przesunie swojego ranczera, kładzie swój 1 oddział na wolnym polu oddziału następnego rynku miasta zaznaczonego na **aktywnej karcie oddziałów**, zgodnie z **rosnącą kolejnością** wskazaną przez kolejne liczby. Obowiązują go te same zasady, co innych graczy, czyli nie może posiadać więcej niż jednego oddziału na jednym rynku miasta.

Jeśli Sam posiada już swoje oddziały na **każdym zaznaczonym rynku miasta** aktywnej karty oddziałów, to oznacza, że dana karta jest ukończona. Zwróć ją do pudełka, a następnie, jeśli znajdowała się pod nią inna odkryta nieukończona karta oddziałów, to staje się ona automatycznie aktywną kartą oddziałów.

Jednakże do momentu, w którym nie ma aktywnej żadnej karty oddziałów, Sam nie umieszcza żadnych oddziałów i ignoruje tę akcję.

Kiedy Sam realizuje dostawę do miasta wskazanego na **zakrytej wierzchniej karcie** stosu kart oddziałów, **natychmiast** odwróć tę kartę oddziałów i połóż ją na aktywnej karcie oddziałów. Tym samym karta ta zostaje **aktywną kartą oddziałów**.

Uwaga: o ile jest to możliwe, Sam umieszcza swoje oddziały zawsze na wolnych polach, które oferują największą liczbę dolarów, natychmiastową akcję, najmniejszy koszt. Ale nadal nie otrzymuje żadnych dolarów, żetonów wymiany ani certyfikatów.

Uwaga: kiedy Sam kładzie oddział na rynku miasta dworcowego, natychmiast rozbudowuje swoją stację, zgodnie z zasadami wariantu jednoosobowego gry podstawowej (zobacz stronę 3 w instrukcji wariantu jednoosobowego gry podstawowej).



KARTY DOSTAWY SAMA

To rozszerzenie wprowadza *karty dostawy*, które zastępują kolejność dostaw Sama z gry podstawowej. Karta dostawy, którą umieściłeś w pobliżu planszy Sama podczas przygotowania gry, pokazuje nazwy miast i kolejność, według której Sam realizuje swoje dostawy.

W **górnjej** części karty znajdują się miasta, które mają swoje herby na pasku miast. Zazwyczaj Sam będzie wybierał te miasta **według ich kolejności** (od góry do dołu). W **dolnej** części karty znajdują się duże miasta, które posiadają swoje herby na planszy rozszerzenia. Sam będzie je wybierał tylko, jeśli wcześniej umieścił w nich swój oddział.

Za każdym razem, kiedy ranczer Sama dociera do Kansas City, Sam wybiera miasto, do którego zrealizuje dostawę. W pierwszej kolejności bierze pod uwagę duże miasta z **dolnej części karty**. Jeśli ma możliwość dostawy do kilku dużych miast, zawsze wybiera to miasto, które zapewni mu więcej punktów zwycięstwa na koniec gry.

Dopiero wtedy, kiedy nie może zrealizować dostawy do jednego z dużych miast (czyli *albo kiedy na herbie dużego miasta znajduje się już jego znacznik, albo nie posiada w nim swojego oddziału*), wybiera kolejne miasto spośród tych wymienionych w górnej części, do zrealizowania swojej dostawy (jeśli to konieczne to kilkakrotnie nawet New York).

Przykład: Sam zrealizował już dostawy do Bloomington oraz Toledo i właśnie ponownie przybył do Kansas City.

Zgodnie z górną częścią karty dostawy Sama, kolejną dostawę zrealizowałby do Harrisburg.

Jednakże od kiedy założył swoje oddziały zarówno w Milwaukee jak i w Toronto, które są wymienione w dolnej części jego karty dostawy, musi do nich zrealizować dostawę w pierwszej kolejności.

W tym przypadku wybierze Toronto, ponieważ jest warte 5 punktów zwycięstwa.

