Alexander Pfister

Great Western Trail

Argentyna

Instrukcja

Argentyna, schyłek XIX wieku: jako właściciel ogromnej estancji (rodzaj gospodarstwa rolnego) na bezkresnych równinach pampy, regularnie dostarczasz swoje bydło do najbliższego punktu załadunkowego, skąd jest transportowane pociągami do Buenos Aires, a stamtąd statkami za granicę.

Aby zarobić pieniądze, dbaj o swoje stada, mądrze korzystaj z budynków odwiedzanych po drodze. Zatrudniaj wykwalifikowanych pracowników, takich jak: pasterzy, by powiększać swoje stada, cieśli do budowy nowych budynków oraz maszynistów do ulepszania i naprawy twojej lokomotywy.

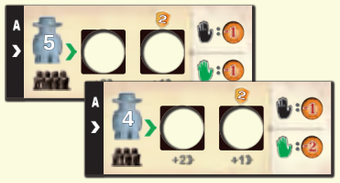
Ci, którzy dobrze zadbają o swoje stada, stawią czoła wyzwaniom i trudnym warunkom pampy, zdobędą najwięcej punktów i wygrają grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza główna

4 plansze graczy po 1 dla każdego

5 żetonów pomocniczych
dwustronne



1 notatnik punktacji

57 żetonów pracowników

po 19 żetonów:
(z czego po 8 żetonów z symbolem siły)

gaucho (pasterz)

carpintero (cieśla)

maquinista (maszynista)

51 żetonów rolników

po 12 żetonów:

zielony granjero (rolnik)

niebieski granjero (rolnik)

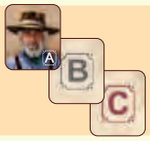
pomarańczowy granjero (rolnik)

po 15 żetonów:

żółty granjero (rolnik)

tył wszystkich żetonów rolników

3 woreczki:



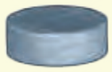
Uwaga: *tyły powyższych żetonów są oznaczone literami A, B albo C. Gwarantuje to, że odpowiednie żetony pojawią się w grze we właściwym czasie, w wyważony sposób.*

4 estancieros (hodowców)
po 1 dla każdego
(nie w kolorze gracza)

4 kapelusze
po 1 dla każdego

4 lokomotywy
po 1 dla każdego

72 dyski gracza
po 18 dla każdego



8 znaczników zboża i certyfikatów
po 2 dla każdego

82 monety
57 srebrnych monet o wartości 1 peso

25 złotych monet o wartości 5 peso

1 żeton rynku pracy

12 żetonów wymiany

Wariant jednoosobowy:

1 żeton specjalizacji

12 kart załadunku

15 kart Pedra

1 żeton rynku Pedra

1 plansza Pedra

92 karty krów

56 kart krów graczy
po 14 dla każdego:

5 Niata

3 Patagonico

3 Fronterizo

3 Holando Argentino

36 kart krów dostępnych na targu

6 Caracu

5 Chaqueño

5 Serrano

tył

5 Blanco Orejinegro

9 Franqueiro

6 Aberdeen-Angus

3 plany miast
dwustronne

strona a

Le Havre

Rotterdam

Liverpool

strona b

3 żetony blokady
do rozgrywki 2-3 osobowej

przód

tył

18 żetonów statków

tył

8 żetonów zawiadowców stacji

tył

8 żetonów budynków neutralnych

Każdy żeton neutralnego budynku oznaczony jest wielką literą (od A do H).

40 żetonów budynków prywatnych
po 10 na gracza, dwustronne

strona a

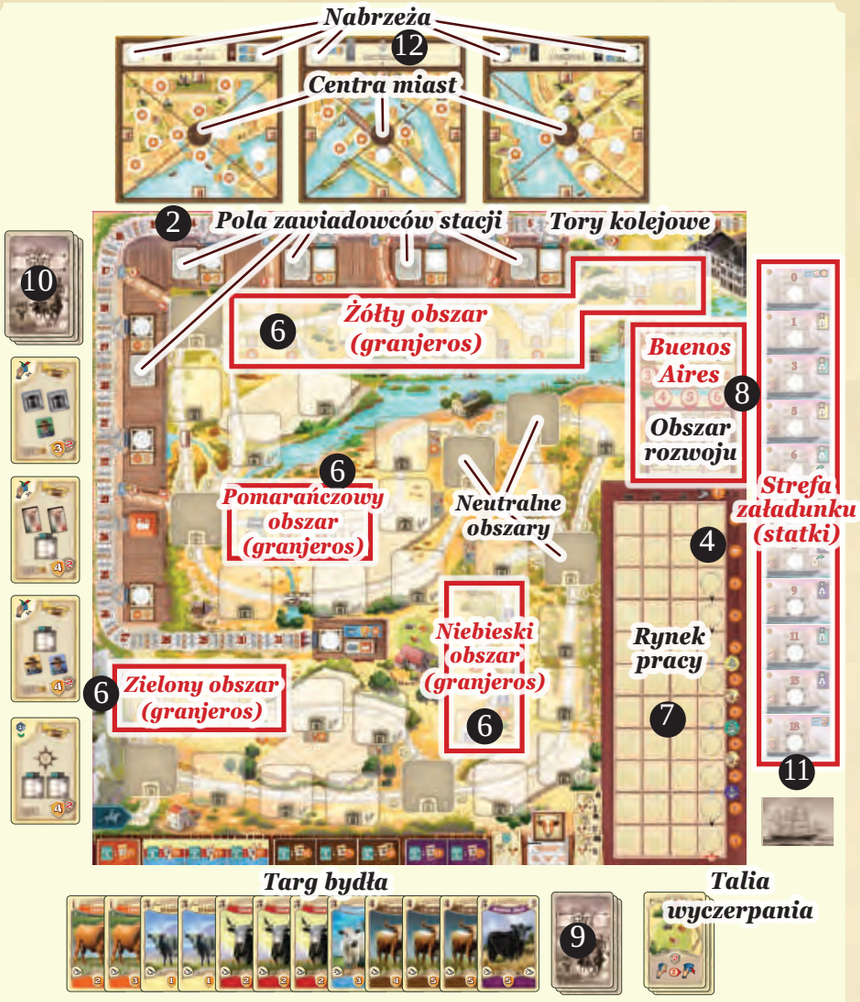
Każdy żeton budynku prywatnego oznaczony jest liczbą (od 1 do 10) oraz małą literą (a albo b), w zależności od strony.

strona b

25 kart wyczerpania

24 karty celów

PRZYGOTOWANIE GRY



1. Połóż **planszę główną** na środku stołu.

2. Potasuj **8 żetonów zawiadowców stacji** i rozłóż losowo 5 z nich, po jednym odkrytym na każdym z *5 pól zawiadowców stacji*. Odłóż pozostałe niewykorzystane 3 żetony do pudełka.

3. Weź **8 żetonów budynków neutralnych** i połóż po jednym odkrytym na każdym z *8 neutralnych obszarów* na planszy głównej:

- jeśli jest to twoja pierwsza rozgrywka, umieść każdy żeton na obszarze oznaczonym pasującą literą (od A do H).

W kolejnych rozgrywkach możesz tasować żetony i rozkładać je losowo na neutralnych obszarach.

4. Połóż **żeton rynku pracy** na najwyżej położonym polu spośród tych oznaczonych linią przerywaną na *rynku pracy*.

5. Weź **57 żetonów pracowników** oraz **51 żetonów rolników** i odwróć wszystkie na stronę z oznaczeniem literowym. Pogrupuj je według liter (A, B oraz C) i włóż do odpowiednich *woreczków*.

Połóż woreczki obok planszy głównej (w pobliżu Buenos Aires). Te woreczki będziemy nazywać *zasobami Buenos Aires*.

6. Z zasobów Buenos Aires wylosuj **5 żetonów rolników** z woreczka oznaczonego A i umieszczaj je po kolei na planszy głównej. Miejsce, w którym umieścisz żeton, zależy od jego rodzaju:

- Jeśli wylosujesz zielonego rolnika, połóż go w *zielonym obszarze* na wolnym polu o najniższej wartości (1 jest najniższą możliwą wartością, a 4 największą).

- W analogiczny sposób postępuj z niebieskimi i pomarańczowymi żetonami rolników. Wylosowany żeton kładziesz zawsze na polu o najniższej wartości (w obszarze o odpowiednim kolorze).

  Jeśli w danym obszarze nie ma już wolnych pól, ponieważ wszystkie 4 zostały już zajęte przez żetony, zwróć wylosowany żeton do woreczka i wylosuj w jego miejsce nowy.

7. Zacznij wyciągać pojedynczo żetony z woreczka B (zawiera on jedynie żetony pracowników) z zasobów Buenos Aires. Układaj ich jeden po drugim na *rynku pracy*, zgodnie z poniższymi zasadami:

Zacznij uzupełniać górny rząd: połóż pierwszy odkryty żeton w kolumnie oznaczonej **liczbą graczy** biorących udział w rozgrywce. Połóż kolejny odkryty żeton po prawej stronie pierwszego i kontynuuj układanie w ten sposób.

Po zapełnieniu skrajnego prawego pola w rzędzie zacznij uzupełniać drugi rząd, zaczynając ponownie od pola odpowiadającego liczbie graczy i kontynuuj aż do zapełnienia skrajnego prawego pola w drugim rzędzie. W ten sam sposób zacznij uzupełniać trzeci rząd (ponownie zaczynając od pola odpowiadającego liczbie graczy).

Zapełniaj pola po prawej stronie aż do momentu zajęcia pola sąsiadującego z żetonem rynku pracy. Będzie to ostatni żeton, który musisz położyć. W zależności od liczby graczy na rynku pracy może znajdować się 5, 8 albo 11 żetonów.

Przykład dla 3 graczy:

8. Zapełnij 6 *pól rozwoju* w Buenos Aires, wykorzystując żetony z zasobów Buenos Aires:

- Weź 2 żetony z woreczka A i połóż je na dwóch polach rozwoju oznaczonych literą A.
- Weź 2 żetony z woreczka B i połóż je na dwóch polach rozwoju oznaczonych literą B.
- Weź 2 żetony z woreczka C i połóż je na dwóch polach rozwoju oznaczonych literą C.

9. Potasuj **36 kart krów**, które będą dostępne na targu i umieść je w formie stosu zakrytych kart z prawej strony, pod planszą główną. W zależności od liczby graczy dobierz z tego stosu odpowiednią liczbę kart krów:

- ***grając w 2 osoby:*** dobierz 9 kart,
- ***grając w 3 osoby:*** dobierz 12 kart,
- ***grając w 4 osoby:*** dobierz 15 kart.

Pogrupuj odkryte karty względem koloru i połóż je poniżej planszy jako *targ bydła*. Ułóż z nich rozsunięty stos z widoczną lewą stroną każdej karty. Karty powinny być ułożone w następującej kolejności, zaczynając od lewej strony: pomarańczowe, żółte, czerwone, niebieskie, brązowe, fioletowe (możliwe, że nie wylosujesz kart we wszystkich kolorach).

Następnie z **25 kart wyczerpania** uformuj odkryty *stos wyczerpania* i połóż go po prawej stronie stosu targu bydła.

10. Potasuj **24 karty celów** i umieść je w formie stosu zakrytych kart z lewej strony planszy. Następnie dobierz i odkryj 4 karty z tego stosu i połóż je w jednej kolumnie poniżej.

Odkryte karty stanowią *pulę dostępnych kart celów.*

11. Spośród 18 żetonów statków weź **11 statków z symbolem słońca** i umieść po prawej stronie planszy. Pierwszy statek z liczbą 0 połóż obok Buenos Aires, a kolejne 10 statków umieść poniżej w rosnącej kolejności. W ten sposób statek o wartości 18 znajdzie się na samym dole.

Te żetony stanowią *strefę załadunku*.

Pozostałe 7 statków (bez symbolu słońca) potasuj i umieść poniżej w formie zakrytego stosu.

12. Połóż **3 plany miast** powyżej planszy głównej, Le Havre po lewej, Rotterdam pośrodku oraz Liverpool po prawej. Podczas pierwszej rozgrywki wszystkie 3 plany miast 3 odwróć na stronę a.

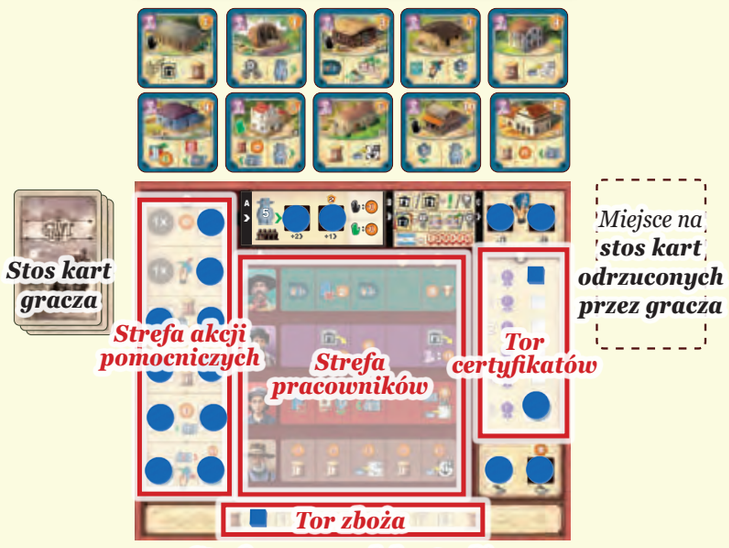
Kiedy poznasz grę lepiej, możesz wybrać albo wylosować stronę każdego planu miasta.

Następnie, w zależności od liczby graczy, zakryj określoną liczbę *centrów miast* za pomocą **żetonów blokady**:

- ***grając w 2 osoby:*** umieść po 1 odpowiednim żetonie blokady na każdym z 3 planów miast.
- ***grając w 3 osoby:*** umieść 1 odpowiedni żeton blokady na planie miasta Rotterdam. Dwa pozostałe zwróć do pudełka.
- ***grając w 4 osoby:*** odłóż wszystkie żetony blokady do pudełka.

13. Połóż **monety** oraz **żetony wymiany** w zasięgu rąk wszystkich graczy jako zasoby ogólne nazywane *bankiem*.

ELEMENTY GRACZA



Strefa zagranych kart celów

14. Wybierz swój kolor gracza.

Otrzymujesz **planszę gracza** w wybranym kolorze (rozpoznasz ją po 17 okrągłych polach w tym kolorze). Połóż ją przed sobą.

Dodatkowo otrzymujesz **żeton pomocniczy**. Odwróć go na stronę odpowiadającą liczbie graczy i połóż go na polu *Fazy A* na swojej planszy.

15. Otrzymujesz **10 żetonów prywatnych budynków** w swoim kolorze.

Każdy żeton jest dwustronny i oznaczony liczbą (od 1 do 10) oraz literą a po jednej stronie i b po drugiej.

- Podczas pierwszych rozgrywek wykorzystujcie **stronę *a***. Polecamy, abyś ułożył je nad swoją planszą gracza, w kolejności zapotrzebowania na cieśli.
- Kiedy lepiej poznasz grę, możesz wykorzystać inny wariant przygotowania swoich budynków: wybierzcie gracza, który wylosuje stronę dla każdego żetonu (na przykład poprzez ich podrzucenie). Następnie ten gracz układa je w kolejności rosnącej nad swoją planszą gracza, a pozostali gracze kopiują ten układ, odwracając swoje żetony na odpowiednie strony. W ten sposób wszyscy będą mieć budynki ułożone w ten sam sposób.

Każdy gracz posiada taki sam zestaw budynków, różniący się od siebie jedynie kolorystycznie. W trakcie gry nikt nie może odwracać swoich żetonów na drugą stronę.

16. Otrzymujesz poniższe elementy w swoim kolorze:

18 dysków — połóż je na swojej planszy tak, aby zasłonić wszystkie 17 kolorowych okrągłych pól (tylko 2 szare pola w górnym lewym rogu pozostaną niezasłonięte). Połóż pozostały 1 dysk na planie miasta *Le Havre*, na nabrzeżu I.

1 lokomotywa — postaw ją na planszy głównej, na polu startowym (szary budynek) *torów kolejowych*.

1 znacznik certyfikatów — połóż go na najwyższym polu toru certyfikatów (obok pola oznaczonego 0).

1 znacznik zboża — połóż go na lewym skrajnym polu toru zboża (na wartości 0).

1 estanciero — na ten moment postaw go obok swojej planszy gracza.

17. Następnie otrzymujesz **14 kart krów gracza**, które oznaczone są symbolem słońca w twoim kolorze.

Ponadto dodaj **1 kartę wyczerpania** do tej talii.
Te 15 kart stanowi twoją *talię stada*.

Potasuj swoją talię stada i umieść ją w formie zakrytego stosu po lewej stronie twojej planszy gracza.

18. Wybierzcie **gracza rozpoczynającego**. Kolejność graczy w rundzie jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy otrzymuje ***początkowy kapitał*** oraz ***1 żeton wymiany*** z banku i dobiera określoną liczbę kart ze swojego stosu kart gracza, które bierze do swojej ręki, zgodnie z poniższym:

- ***pierwszy gracz:*** 7 peso, 4 karty oraz 1 żeton wymiany,
- ***drugi gracz:*** 8 peso, 5 kart oraz 1 żeton wymiany,
- ***trzeci gracz:*** 9 peso, 6 kart oraz 1 żeton wymiany,
- ***czwarty gracz:*** 10 peso, 7 kart oraz 1 żeton wymiany.

Jesteście gotowi do gry!

Ważne: każdy gracz na początku swojej pierwszej tury w grze:

- odrzuca na swój stos kart odrzuconych tyle kart, aby w ręce pozostały mu jedynie 4,
- następnie kładzie swojego estanciero na **dowolnym żetonie neutralnego budynku** i wykonuje *fazę B* (możesz wybrać ten sam budynek co inni gracze).

CEL GRY

Przemieszczaj swojego estanciero wzdłuż szlaku prowadzącego z dolnego lewego rogu planszy głównej, ku znajdującemu się w górnym prawym rogu Buenos Aires. Po drodze wykonuj akcje oferujące różne sposoby na zdobycie punktów zwycięstwa, na przykład: stawiaj budynki, kupuj krowy na targu bydła, ulepszaj swoje stacje kolejowe i pomagaj spotkanym po drodze rolnikom.

Za każdym razem, kiedy twój estanciero dotrze do Buenos Aires, musisz wysłać swoje krowy i zboże statkiem do Europy, za co również otrzymujesz punkty zwycięstwa. Następnie twój estanciero ponownie wyrusza z dolnego lewego rogu planszy, aby podczas całej rozgrywki dotrzeć do Buenos Aires mniej więcej 5 do 6 razy.

Wszystkie punkty zwycięstwa sumuje się na koniec gry. Każdy podlicza wtedy punkty z różnych elementów oznaczonych symbolem , znajdujących się przed nim oraz elementów oznaczonych jego kolorem, znajdujących się na planszy głównej. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Tworzenie stada

Czym jest talia stada?
Twoja *talia stada* reprezentuje bydło, które pędzisz wzdłuż szlaku. Każda karta krowy przedstawia jedno zwierzę określonego gatunku, oznaczone odpowiednim kolorem oraz *wartością hodowlaną*.

Wszyscy rozpoczynają grę z identycznym zestawem kart o niskich wartościach hodowlanych oraz jedną kartą wyczerpania.

Podczas gry możesz rozbudować swoją talię, dodając do niej karty krów o wyższych wartościach hodowlanych (z targu bydła) oraz karty celów.

Twoja talia stada składa się z następujących części:

- stos zakrytych kart gracza znajdujący się po lewej stronie twojej planszy,
- karty w ręce, które dociągasz ze stosu zakrytych kart gracza w zależności od limitu kart w ręce (rozpoczynasz z limitem 4 kart w ręce),
- stos odkrytych kart odrzuconych, na który odkładasz wszystkie karty odrzucone z ręki i karty zdobyte w trakcie gry.

Ważne: kiedy musisz dociągnąć kartę ze swojego stosu kart gracza, ale nie masz w nim już żadnych kart, wtedy (i tylko wtedy): weź swój stos kart odrzuconych, potasuj go i połóż po lewej stronie swojej planszy, formując z niego nowy stos zakrytych kart gracza. Kontynuuj dociąganie kart z nowo utworzonego stosu.

Do czego są ci potrzebne karty krów?
Na szlaku znajdują się miejsca z akcjami umożliwiającymi zdobycie nagrody w zamian za odrzucenie z ręki określonych kart krów.

Ponadto za każdym razem, kiedy dotrzesz do Buenos Aires, warto abyś miał w ręce różne typy krów z wysokimi wartościami hodowlanymi. Im większa różnorodność stada i wyższe wartości, tym więcej pieniędzy i punktów zwycięstwa za nie otrzymasz (*zobacz strony 9 do 11*).

Na każdej karcie krowy znajduje się określona wartość siły, która pozwoli ci pomóc rolnikom (*zobacz strona 17*).

Jaki jest cel kart wyczerpania?
Za każdym razem, kiedy użyjesz siły swoich krów, by pomóc rolnikom, otrzymasz jedną albo dwie karty wyczerpania. Staraj się pozbywać tych kart, ponieważ osłabiają one twoją talię, a na koniec gry przyniosą ci ujemne punkty.

PRZEBIEG GRY

W trakcie gry wykonujecie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego (tego, którego kapitał początkowy wynosi tylko 7 peso).
W swojej turze musisz przeprowadzić wszystkie fazy, w podanej kolejności:

FAZA A Przesuń swojego estanciero wzdłuż szlaku na inne pole.

FAZA B Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś.

FAZA C Dobierz karty do limitu kart w ręce.

Następnie kończy się twoja tura i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

Uwaga: *3 pola na górze planszy gracza ilustrują kolejność czynności w każdej fazie.*

FAZA A — Przesuń swojego estanciero wzdłuż szlaku na inne pole

Czym jest pole?

Najważniejszym polem na szlaku jest Buenos Aires. Ponadto każdy **żeton** leżący na szlaku uznawany jest za pole (*żetony budynków, żetony rolników*).

Obszary bez żetonów są uznawane za wolne części szlaku i NIE są polami!

W tej fazie musisz przesunąć swojego estanciero z pola, na którym się aktualnie znajduje, na inne pole leżące wzdłuż szlaku.

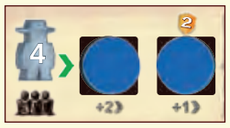
Pamiętaj jednak o poniższych zasadach:

- Ruch estanciero mierzony jest w *krokach*: pokonanie **każdego pola** wzdłuż szlaku wymaga użycia **1 kroku** (*puste obszary między polami nie wymagają użycia kroków, ponieważ nie są polami*).

Przykład: *aby przejść do neutralnego budynku, estanciero **Moniki** może zużyć 2 kroki i przejść przez żeton prywatnego budynku czerwonego gracza albo zużyć 3 kroki i przejść przez 2 żetony zielonych rolników.*

- W każdej turze musisz przesunąć swojego estanciero przynajmniej o jeden krok **w przód** (*zgodnie z kierunkiem szlaku wskazywanym przez strzałki*).
- Jeśli szlak rozdziela się na równoległe ścieżki, wybierz dowolnie, którą twój estanciero się dalej porusza. Niedozwolone jest przechodzenie przez Buenos Aires bez zatrzymania się. Jeśli twój estanciero dotrze do Buenos Aires, musi zakończyć w nim swój ruch.
- Estancieros różnych graczy nie blokują się wzajemnie. Na tym samym polu może znajdować się więcej niż jeden.
- Musisz ruszyć swojego estanciero **o co najmniej 1 pole**, ale nie więcej niż ***limit kroków*** określony na twojej planszy (*zależnie od liczby graczy początkowo wynosi on 3,4 albo 5 kroków, co wraz z biegiem gry może ulec zwiększeniu*)
- Pole, na którym twój estanciero kończy swój ruch (*z twojego wyboru albo po wyczerpaniu limitu kroków*) jest tym, z którego akcji będziesz korzystać w fazie B.

Przykład:



*W tym przypadku, **Monika** ma limit kroków równy **4**,*

*podczas gdy **Agata** ma limit kroków równy **6**.*

Zdejmowanie dysków z tych pól zostało opisane w dalszej części instrukcji.

Wskakuj do swojej lokomotywy!

Wzdłuż szlaku biegnącego niedaleko torów kolejowych znajdziesz w sumie 6 skrótów oznaczonych czerwonymi strzałkami. Prowadzą one do „pól" punktów załadunkowych, dzięki którym dotrzesz do Buenos Aires szybciej niż w normalny sposób. Abyś mógł skorzystać z takiego skrótu, musisz **swoją lokomotywą** dotrzeć albo minąć odpowiednie pole na torach kolejowych (3, 6, 9, 12, 17 albo 23). Sposób przemieszczania lokomotywy opisano na stronie 15.

Kiedy tylko twój estanciero znajdzie się na takim polu, przenosisz go natychmiast do Buenos Aires i postępujesz według standardowych zasad obowiązujących w Buenos Aires.

Zasady obowiązujące w Buenos Aires zostaną są opisane na stronie 9.

Przykład: *Monika nie może skorzystać ze skrótu prowadzącego na 9 pole na torach kolejowych, ponieważ jej lokomotywa dotarła tylko do 8 pola. Zarówno **Agata**, jak i **Marta** mogą korzystać ze skrótu na 9 polu (a także z dwóch pozostałych skrótów znajdujących się wcześniej: 6 oraz 3). Ponieważ trwa tura **Moniki**, przesuwa swojego estanciero o dwa kroki, z neutralnego budynku H, przez żeton żółtego rolnika (któremu płaci 1 peso), na pole 6 torów kolejowych. Natychmiast po przejściu przez punkt załadunku, przenosi swojego estanciero do Buenos Aires, gdzie przeprowadza fazę B.*

Uwaga: niektóre pola oznaczone są symbolem zielonej lub czarnej dłoni. Jeśli twój estanciero zatrzyma się albo przejdzie przez takie pole, musisz **natychmiast** uiścić opłatę:

1. Jeśli jest to żeton rolnika, połóż opłatę na **polu monety** przypisanym do tego pola.
2. W przypadku budynków prywatnych przekaż opłatę **właścicielowi budynku**.

Wysokość opłaty zależy od liczby graczy i koloru dłoni:

Gra 2-osobowa:	Gra 3-osobowa:	Gra 4-osobowa:
• każda czarna dłoń kosztuje 1 peso	• każda czarna dłoń kosztuje 1 peso	• każda czarna dłoń kosztuje 1 peso
• każda zielona dłoń kosztuje 2 peso	• każda zielona dłoń kosztuje 2 peso	• każda zielona dłoń kosztuje 1 peso

Przykład: *Podczas trzyosobowej rozgrywki, **Monice** zostało 2 peso. Jeśli poruszyłaby swojego estanciero wzdłuż dolnego szlaku (czerwone strzałki), musiałaby zapłacić te 2 peso **Agacie**, ponieważ jej prywatny budynek byłby pierwszym na drodze **Moniki** i znajduje się na nim symbol zielonej dłoni. Następnie po przejściu na żeton prywatnego budynku **Marty**, na którym znajduje się symbol czarnej dłoni, **Monika** nie miałaby już żadnych pieniędzy do zapłacenia. Nie stanowiłoby to dla niej problemu, ponieważ i tak mogłaby po prostu przejść dalej.*

*Jednakże **Monika** zamiast tego wybiera górną trasę (niebieskie strzałki), gdzie musi położyć 1 peso na polu monety przypisanemu do pierwszego rolnika z symbolem czarnej dłoni, a swoje ostatnie peso zostawić na polu monety przypisanym do drugiego rolnika z kolejnym symbolem czarnej dłoni. Następnie kontynuuje swój ruch. Wybrała tę opcję, ponieważ w obu przypadkach straciłaby wszystkie swoje peso, ale dzięki pójściu górną trasą nie zapłaciła bezpośrednio przeciwnikowi.*

Ważne: jeśli nie jesteś w stanie zapłacić za jeden lub więcej symboli dłoni podczas ruchu, możesz poruszać się dalej. Oznacza to, że jeśli przechodzisz przez pole, którego opłaty nie możesz uiścić, płacisz tylko tyle, ile jesteś w stanie i kontynuujesz swój ruch.

Opłat nie reguluje się wstecz! Nawet wtedy, kiedy otrzymasz pieniądze wciąż stojąc na polu, za które powinieneś zapłacić.

Ta zasada dotyczy **jedynie** opłat wymuszonych przez symbole dłoni. Wszystkie pozostałe koszty oraz wymagania stawiane przez grę musisz zawsze uiścić/spełnić w całości.

FAZA B — Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś

Po wykonaniu ruchu estanciero, wykorzystaj akcje z pola, na którym zakończyłeś ruch. Jednakże dostępne akcje różnią się w zależności od tego, jakiego rodzaju jest to pole:

1) Budynek neutralny *albo* twój budynek prywatny (*w twoim kolorze*)

2) Prywatny budynek innego gracza

3) Żeton rolnika

4) Buenos Aires

1

Na żetonie budynku neutralnego lub budynku prywatnego w twoim kolorze, dostępne są dwie alternatywne opcje:

! **ALBO** wykonaj akcję/akcje lokalne żetonu

ALBO wykonaj jedną pojedynczą akcję pomocniczą.

Akcja lokalna/akcje lokalne

W dolnej części większości żetonów budynków dostępne są dwie różne akcje lokalne. Są one oddzielone od siebie wyraźnymi separatorami. Tylko kilka żetonów posiada jedną albo więcej niż dwie akcje lokalne.

1 akcja lokalna

2 akcje lokalne

3 akcje lokalne

- **Każdą** akcję lokalną możesz wykonać tylko **raz** w turze.
- Akcje lokalne możesz przeprowadzać w **dowolnej kolejności**.
- Nie musisz wykonywać wszystkich akcji, jeśli nie chcesz. Jeśli jednak obok symbolu akcji wskazano koszt lub wymaganie, musisz opłacić/spełnić je w całości, aby móc z niej skorzystać.
- Kilka żetonów udostępnia akcję lokalną, składającą się z dwóch niezależnych akcji (*rozdzielonych białym ukośnikiem*). Możesz wykonać **tylko jedną** z takich alternatywnych akcji.

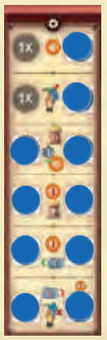
- Niektóre pola na szlaku mają przypisane *akcje ryzyka*. Jeśli żeton budynku znajduje się na takim polu, akcja ryzyka poszerza pulę akcji lokalnych tego budynku. Właściciel tego budynku może wykonać ją przy każdej wizycie na tym polu.

akcja ryzyka

Poszczególne akcje lokalne opisane są szczegółowo na stronach 12 - 18.

Pojedyncze akcje pomocnicze

Jeśli nie skorzystasz z **żadnej** akcji lokalnej budynku (*i tylko w takim przypadku*), zamiast akcji lokalnej możesz wykonać **jedną pojedynczą akcję pomocniczą**.



Dostępne akcje pomocnicze widoczne są po lewej stronie twojej planszy, w *sekcji akcji pomocniczych*.

Na początku gry dostępne są tylko 2 akcje pomocnicze. Każdą kolejną możesz odblokować, usuwając przynajmniej jeden z dwóch dysków w rzędzie danej akcji (*usuwanie dysków opisaliśmy w dalszej części instrukcji*).

Poszczególne akcje pomocnicze opisane są szczegółowo na stronie 18.

Przykład: ***Monika*** *zakończyła ruch swojego estanciero na żetonie swojego budynku prywatnego. Może teraz wykonać jednokrotnie, w dowolnej kolejności, każdą dostępną w nim akcję lokalną:*

1. *Może zatrudnić pracownika (a koszt zatrudnienia zostanie zmniejszony o 1).*

2. *Może przesunąć do przodu swoją lokomotywę o maksymalnie tyle pól, ilu maszynistów obecnie zatrudnia.*

3. *Może skorzystać z akcji ryzyka przypisanej do tego pola, dzięki której za odrzucenie dowolnej karty krowy ze swojej ręki na osobisty stos kart odrzuconych może przesunąć o jedno pole do przodu znacznik certyfikatu na torze certyfikatu na swojej planszy.*

Jeśli nie może albo nie chce wykonać jednej lub więcej akcji (lokalnych i ryzyka), po prostu z nich rezygnuje. W zamian za rezygnację z wykonania wszystkich, będzie mogła wykonać jedną pojedynczą akcję pomocniczą.

2

Na żetonie budynku prywatnego innego gracza (czyli innego niż twojego koloru) dostępna jest tylko jedna opcja:

Wykonaj **jedną pojedynczą akcję pomocniczą** (*patrz opis z lewej strony*).

Uwaga: *oznacza to, że zazwyczaj będziesz dążyć do tego, aby zakończyć ruch estanciero na żetonie budynku neutralnego albo budynku we własnym kolorze, ponieważ daje to możliwość wykonania akcji lokalnych.*

3

Na żetonie rolnika masz do wyboru dwie alternatywne opcje:

- jedną pojedynczą akcję pomocniczą (*patrz opis z lewej strony*)

ALBO

- przeprowadź akcję *„Pomóż rolnikom”*, ale tylko temu rolnikowi, na którego żetonie stoi twój estanciero.

Akcja „Pomóż rolnikom” jest opisana na stronie 17

Przykład: *jeśli* ***Monika*** *zakończyłaby ruch swojego estanciero na żetonie tego rolnika, musiałaby natychmiast umieścić 2 peso na polu monety przypisanym do tego rolnika, a następnie mogłaby albo przeprowadzić jedną pojedynczą akcję pomocniczą, albo pomóc temu rolnikowi (i tylko jemu).*

4

Kiedy dotrzesz do Buenos Aires, **musisz** przeprowadzić wszystkie 6 etapów *Buenos Aires* w ściśle podanej kolejności.

Aby upewnić się, że nie pomijasz żadnego etapu, przesuwaj swojego estanciero po ponumerowanych polach. Przed przejściem na kolejne, upewnij się, że wykonałeś wszystkie czynności z poprzedniego etapu.

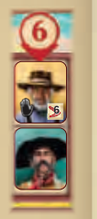
6 etapów Buenos Aires:

1. **Dodatkowa dostawa:** przenieś jeden ze swoich dysków z nabrzeża na puste pole na tym samym planie miasta. Natychmiast dostarcz wskazaną liczbę zboża, aby otrzymać zakrytą dyskiem premię.
2. **Dochód:** odkryj wszystkie karty z ręki, oblicz swój dochód i weź tyle peso z banku. Następnie odrzuć wszystkie karty z ręki na swój stos kart odrzuconych.
3. **Załadunek:** weź ze swojej planszy jeden dysk i połóż go na żetonie statku, a następnie zapłać zbożem wskazany na nim koszt.

4. **Rozwój A:** Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 4 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.

5. **Rozwój B:** Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 5 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.

6. **Rozwój C:** Wybierz 1 z dwóch żetonów z *obszaru rozwoju* oznaczonego numerem 6 i przenieś na odpowiednie miejsce planszy.



1 Dodatkowa dostawa:

Jeszcze zanim uzyskasz dochód i załadujesz swoje bydło na statki w Buenos Aires, możesz przeprowadzić *dodatkową dostawę* swojego zboża w jednym z trzech europejskich miast portowych (*Le Havre, Rotterdam lub Liverpool*).

Aby to zrobić, **przynajmniej jeden** z twoich dysków musi się znajdować na jednym z pięciu nabrzeży na jednym z trzech *planów miast*. Jeśli posiadasz więcej swoich dysków spełniających to kryterium, musisz wybrać tylko jeden z nich, ponieważ **możesz wykorzystać maksymalnie** jeden swój dysk dla dodatkowej dostawy podczas każdego etapu 1.

Każda z czterech *dzielnic miasta* pokazuje określoną liczbę zboża, jaką musisz dostarczyć, jeśli chcesz położyć w niej swój dysk (który musi się znajdować na nabrzeżu tego miasta) na wolnym polu premii. Zwróć uwagę, że oba „nabrzeża II" redukują liczbę zboża wymaganą do dostawy.

Premię przedstawioną wewnątrz okrągłego pola w dzielnicy, zawsze otrzymujesz natychmiast po zakryciu go swoim dyskiem. Punkty zwycięstwa przypisane do niektórych pól otrzymujesz dopiero podczas punktacji końcowej (*zobacz strona 19*).

W ten sposób umieszczony dysk **pozostaje** na wybranym polu premii aż do zakończenia rozgrywki. Każde pole premii może być zajmowane tylko przez **jeden** dysk (jeśli inny gracz zajął dane pole premii przed tobą, nie możesz już z niego skorzystać).

Przykład: ***Monika*** *posiada w Rotterdamie 2 dyski i ma 3 zboża. Bierze jeden dysk, dostarcza 1 zboże i umieszcza dysk w zachodniej dzielnicy Rotterdamu. Natychmiast otrzymuje 6 peso, a na koniec gry otrzyma dodatkowo 1 punkt zwycięstwa. Pomimo tego, że posiada jeszcze 2 zboża, nie może ponownie przeprowadzić dodatkowej dostawy w tej turze.*
Zamiast tego mogła wydać 2 zboża i zająć pole premii w północnej dzielnicy, za które otrzymałaby 4 punkty zwycięstwa na koniec gry. Mając tylko 3 zboża, nie mogłaby dostarczyć i skorzystać z premii w południowej oraz wschodniej dzielnicy Rotterdamu.

2 Dochód:

Pokaż **wszystkie karty** z ręki pozostałym graczom i oblicz *całkowitą wartość hodowlaną*: dodaj wartości hodowlane dla każdego rodzaju krów, które masz w ręce. Oznacza to, że każdy rodzaj uwzględniasz tylko raz, bez względu na to, ile masz kart w tym kolorze (*pomiń chwilowo wszystkie punkty zwycięstwa na swoich kartach krów i karty celów oraz karty wyczerpania*).

Przykład: ***Monika*** *ma 4 karty w ręce, ale są one tylko trzech rodzajów (ma dwie kopie karty „Patagonico"):*
- *„Patagonico" wartość hodowlana: 2*
- *„Chaqueño" wartość hodowlana: 3*
- *„Serrano" wartość hodowlana: 3*

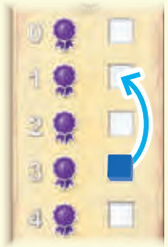
Całkowita wartość hodowlana wynosi 8.

Następnie, jeśli to możliwe i chcesz to zrobić, możesz zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną, dodając do niej wartość posiadanych certyfikatów. W grze występują dwa typy certyfikatów: tymczasowe i stałe.

Certyfikaty tymczasowe to te, które są zaznaczone na torze certyfikatów: wartość obok znacznika certyfikatu wskazuje liczbę certyfikatów tymczasowych, które posiadasz. Jeśli wykorzystasz certyfikat(y), cofnij znacznik na torze certyfikatów o liczbę pól równą liczbie wykorzystanych certyfikatów.

Certyfikaty stałe to te, które znajdują się w górnej połowie posiadanych przez ciebie żetonów zawiadowcy: wszystkie one automatycznie i każdorazowo do końca gry zwiększają obliczoną wartość hodowlaną o liczbę wskazaną na żetonie.

Sposób zdobywania żetonów zawiadowcy poprzez ulepszanie stacji opisano w rozdziale „Rozbudowa stacji kolejowej" na stronie 15.



Ciąg dalszy przykładu: *znacznik certyfikatów* ***Moniki*** *wskazuje, że ma do wykorzystania 3 certyfikaty tymczasowe. Decyduje się skorzystać z dwóch, więc przesuwa znacznik na torze certyfikatów w tył o 2 pola. Następnie dodaje 2 do całkowitej wartości hodowlanej stada, zwiększając ją z 8 do 10.*

Gdyby miała żeton zawiadowcy z certyfikatem stałym zilustrowanym po prawej stronie, początkowa całkowita wartość hodowlana jej stada wynosiłaby 9, a nie 8.

Po ustaleniu całkowitej wartości hodowlanej (*wliczając certyfikaty*), weź z banku peso w liczbie równej całkowitej wartości hodowlanej. Połóż je chwilowo oddzielnie, obok swoich pozostałych pieniędzy. Będą one przypominać ci w etapie 3, jaka była całkowita wartość hodowlana twojego stada.

Następnie odrzuć **wszystkie** karty z ręki na swój stos kart odrzuconych.

Ważne: *jeśli w* ***swojej ręce*** *podczas etapu 2 posiadasz jedną lub więcej kart wyczerpania, nie odkładasz ich na swój stos kart odrzuconych, ale natychmiast zwracasz je do stosu wyczerpania. Dopiero wtedy, kiedy to zrobisz, odrzucasz resztę kart na swój stos kart odrzuconych.*

Ciąg dalszy przykładu: *ponieważ całkowita wartość hodowlana stada* ***Moniki*** *wynosi 10, bierze z banku 10 peso i kładzie je przed sobą. Na koniec odrzuca wszystkie 4 karty z ręki i umieszcza je na swoim stosie kart odrzuconych.*

FAZA B — Wykonaj akcje z pola, na którym się zatrzymałeś (kontynuacja)

③ Załadunek:

Bydło, za które właśnie otrzymałeś dochód, musisz teraz załadować na jeden ze statków. Na żaglu każdego statku znajduje się *wartość załadunku*, która odpowiada całkowitej wartości hodowlanej twojego bydła: im większa, tym więcej uda ci się załadować.

By dokonać załadunku, wybierz statek, którego wartość załadunku jest **równa albo mniejsza** od twojej całkowitej wartości hodowlanej. Pamiętaj jednak, że **nie możesz** wybrać drugi raz tego samego statku do załadunku (*czyli gdy twój dysk już znajduje się na polu statku*). Wyjątkami od tej reguły są:

- statek o najniższej wartości załadunku (czyli 0) oraz
- statek o najwyższej wartości załadunku (czyli 18).

Możesz dokonywać załadunku na oba te statki, nawet jeśli znajdują się już na nich twoje dyski.

Kiedy wybierzesz statek do załadunku, weź jeden dysk ze swojej planszy i połóż go na polu statku (lub na dyskach innych graczy, które już się tam znajdują). Pamiętaj, że istnieją dwa typy pól dysków na twojej planszy – oznaczone białymi i ciemnymi narożnikami.

1. Dysk z pola z ***białymi narożnikami*** możesz umieścić na **dowolnym** polu statku.

2. Dysk z pola z ***ciemnymi narożnikami***, możesz umieścić wyłącznie na polu statku z **ciemnymi narożnikami**.

Usuwając dysk ze swojej planszy, odblokowujesz nową umiejętność. Niektóre pola o ciemnych narożnikach posiadają dodatkowe wymagania lub nagrody za ich odblokowanie. Szczegóły znajdziesz w poniższej ramce.

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój ***limit kroków***. 2 punkty zwycięstwa za odblokowanie pola oznaczonego ❶ przyznawane są na koniec gry.

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swój ***limit kart w ręce***.

Odblokowując pola w strefie akcji pomocniczych, uzyskujesz dodatkowe opcje podczas wykonywania ***akcji pomocniczych*** (*zobacz strona 18*).

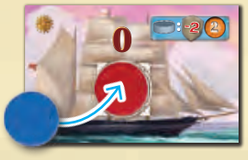
Zauważ jednak, że ściągnięcie dysku z najniższego prawego pola kosztuje cię jednorazowo 3 peso, które musisz natychmiast zwrócić do banku. Jeśli nie możesz tego zrobić, musisz wybrać inną opcję.

Odblokowując to pole, zwiększasz ***limit tymczasowych certyfikatów*** (który na początku wynosi 4).

Odblokowując jedno z tych pól, zwiększasz swoją ***siłę*** (*zobacz strona 17*). Zabierając dysk z pola oznaczonego ❷, natychmiast weź 3 peso z banku.

Umieszczając dyski na polach statków, możesz uruchomić akcje załadunku, które **musisz** od razu zrealizować. Natomiast wszelkie punkty (dodatnie lub ujemne), będziesz podliczać na końcu gry.

Jeśli położysz swój dysk na statku o najniższej wartości załadunku (czyli 0), natychmiast weź 2 peso z banku. Na koniec gry za każdy swój dysk na tym statku stracisz 2 punkty zwycięstwa.



Jeśli położysz swój dysk na tym statku z Rotterdamu, uruchamiana jest akcja załadunku oznaczona cyfrą ❶. **Musisz** natychmiast wybrać **kartę celu** z puli dostępnych kart celów, położyć ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych i uzupełnić pulę kart celów (*szczegóły na stronie 16*).

Na koniec sprawdź, jaką liczbę zboża musisz załadować, aby zapewnić pożywienie dla bydła i dostarczyć resztę zboża do europejskich miast. Liczba ta zależna jest od tego, jaki statek wybrałeś do załadunku.

- Jeśli jesteś w stanie załadować całą wymagana liczbę zboża, **musisz** to zrobić i nic więcej się nie dzieje.
- Jednakże jeśli posiadasz mniej zboża niż jest to wymagane ❷, musisz załadować całe posiadane zboże oraz zwrócić do banku dodatkową *opłatę* wynoszącą 2 peso za **każde brakujące zboże**.

Stały załadunek zboża możesz znaleźć na dwóch żetonach zawiadowców stacji, dzięki czemu redukujesz liczbę zboża potrzebną do załadunku (*nie możesz tego wykorzystać podczas dodatkowej dostawy zboża do europejskich miast*). Tak jak w przypadku **wszystkich** modyfikatorów redukujących jakieś wartości, jeśli zredukowana wartość jest większa niż liczba zboża potrzebna do załadunku, nie otrzymujesz nadwyżki.

Ważne: *zawsze otrzymujesz swój dochód przed załadunkiem, więc zawsze powinieneś móc opłacić dodatkowe opłaty za ewentualne brakujące zboże.*

Ciąg dalszy przykładu: *mając całkowitą wartość hodowlaną stada równą 10,* ***Monika*** *może dokonać załadunku na statek o wartości 9. Jeśli się na to zdecyduje, musi zabrać dowolny dysk ze swojej planszy i położyć go na polu statku. Ponieważ posiada tylko 2 zboża, musi ponieść dodatkową opłatę wynoszącą 4 peso (po 2 peso za brakujące zboże) i zwrócić pieniądze do banku.*

Zamiast tego mogłaby dokonać załadunku statku o wartości 8. Jednak mogłaby położyć na polu statku jedynie dysk zabrany z pola z białymi narożnikami. Dzięki położeniu dysku na tym statku otrzymałaby nową kartę celu (dzięki akcji załadunku). Co więcej, musiałaby załadować tylko 1 zboże, więc nie ponosiłaby żadnych dodatkowych opłat za załadunek i wciąż pozostałoby jej 1 zboże.

Nawet gdyby osiągnęła całkowitą wartość hodowlaną o wartości 11, nie mogłaby dokonać załadunku na statek o wartości 11, ponieważ jej dysk już się na nim znajduje.

④ ⑤ ⑥ Rozwój (A, B oraz C):

Każdy z 3 żetonów, które wybierzesz w etapach ④, ⑤ oraz ⑥ musisz natychmiast przenieść na odpowiednie miejsce na planszy:

Żetony rolników

Jeśli jest to ***żeton rolnika*** (zielony, niebieski, pomarańczowy albo żółty), połóż go w *obszarze o pasującym kolorze* na **wolnym** polu o najniższej wartości. Jeśli w danym obszarze nie ma już wolnych pól, odłóż żeton do pudełka.

Jeśli na tym polu znajduje się jeden lub więcej estancieros, połóż żeton pod nimi.

Żetony pracowników

Jeśli jest to ***żeton pracownika***, połóż go na pierwszym wolnym polu na rynku pracy. Pole to musi spełniać następujące warunki:

- żeton musisz położyć w rzędzie, w którym znajduje się żeton rynku pracy.
- pola w tym rzędzie zawsze muszą być wypełniane **od lewej do prawej**.
- jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy:

  w rozgrywce dla 3 osób każdy rząd składa się z 3 pól (licząc od pola w kolumnie oznaczonej symbolem 3 graczy), cała lewa kolumna pozostaje pusta,

  w rozgrywce dla 2 osób każdy rząd składa się z 2 pól (*licząc od pola w kolumnie oznaczonej symbolem 2 graczy*), dwie lewe kolumny pozostają puste,
- jako ostatnie pole w rzędzie wypełnij pole zajęte przez żeton rynku pracy. Zanim położysz tam pracownika, przesuń żeton rynku pracy w dół, na pole w kolejnym rzędzie oznaczone przerywaną linią.

Przykład dla 3 graczy

Zazwyczaj, kiedy będziesz przesuwać żeton rynku pracy do kolejnego rzędu, nie będzie się dziać nic specjalnego. Jeśli jednak przesunąłeś żeton przez **żółtą albo niebieską strzałkę**, musisz **natychmiast** (ale dopiero po zakończeniu wszystkich etapów) uzupełnić **targ bydła** albo pozwolić **odpłynąć** trzem statkom.

Uzupełnienie targu bydła

Dobierz ze stosu kart krów na targu tyle kart, aby uzupełnić targ do wymaganej wielkości:

grając w 2 osoby: uzupełnij targ bydła do 9 kart,
grając w 3 osoby: uzupełnij targ bydła do 12 kart,
grając w 4 osoby: uzupełnij targ bydła do 15 kart.

Podobnie jak w przypadku przygotowania gry, pogrupuj karty krów na targu zgodnie z ich kolorami i ułóż je w formie rozsuniętego stosu, w którym widoczna jest lewa strona każdej karty. Karty w rzędzie ułóż w kolejności (*od lewej do prawej*): pomarańczowe, żółte, czerwone, niebieskie, brązowe, fioletowe.

- Jeśli musisz uzupełnić targ krów, a liczba kart krów na targu jest równa lub większa od wymaganej liczby kart dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce, nie dodawaj żadnych kart.
- Jeśli stos kart krów na targu się wyczerpie, na targu nie pojawiają się nowe karty.

Pozwolenie na odpłynięcie

W zależności od koloru symbolu przypisanego do niebieskiej strzałki, odpowiednie 3 statki opuszczają port w Buenos Aires. **Wszystkie dyski graczy znajdujące się na tych statkach przenieś na nabrzeża** odpowiednich planów miast. Następnie odłóż żetony statków, które właśnie odpłynęły do pudełka, dobierz **2 statki** ze stosu statków i dodaj je do strefy załadunku.

Przykład: *podczas etapu* (3) ***Monika*** *umieściła jeden ze swoich dysków na polu statku, którego wartość załadunku wynosi 5. Kładąc na rynku pracy pracownika w etapie* (5) *wyzwala odpłynięcie statków z żółtą banderą. Przenosi wszystkie dyski graczy z trzech statków z żółtą banderą na odpowiednie dla nich nabrzeża miast Le Havre oraz Rotterdam. Następnie odkłada żetony tych 3 statków do pudełka, dobiera 2 nowe statki ze stosu statków i umieszcza je w strefie załadunku.*

Po rozpatrzeniu wszystkich etapów Rozwoju, wykonaj dwa ostatnie kroki:

1) Przesuń swojego estanciero na początek szlaku, na *pole jeźdźca* znajdujące się w dolnym lewym rogu planszy głównej. Swoją następną turę rozpoczniesz poruszając estanciero z tego miejsca.

2) Uzupełnij 3 pola w obszarze rozwoju Buenos Aires żetonami dobranymi z zasobów Buenos Aires. Upewnij się, że litery na odwrocie żetonów zgadzają się z literami pól, na których je kładziesz.

Koniec gry

Kiedy żeton rynku przesuniesz przez **czerwoną strzałkę**, wyzwalany jest koniec gry (*zobacz strona 19*).

FAZA C Dobierz karty do limitu kart w ręce

Zaczynasz grę z *limitem kart* w ręce równym 4. W trakcie gry możesz go zwiększyć do 6. Jeśli na początku fazy C posiadasz w ręce mniej kart niż wynosi twój limit (*wskazany na twojej planszy*), dociągnij brakujące karty ze swojego stosu kart gry. W przypadku braku kart w stosie, potasuj swój stos kart odrzuconych i odłóż go na miejsce stosu kart do dociągania tak, jak zostało to opisane na stronie 6.

Ważne: jeśli właśnie przeszedłeś przez wszystkie etapy w Buenos Aires, musisz oczywiście uzupełnić wszystkie karty w ręce.

Po tej fazie następuje tura następnego gracza.

Przykład: *limit kart w ręce* ***Moniki*** *wynosi 5 ponieważ odblokowała już jedno (odpowiednie) pole na swojej planszy. W fazie B odrzuciła 2 karty w celu wykonania akcji lokalnej, przez co zostały jej 3 karty w ręce. Musi zatem dociągnąć 2 karty ze swojego stosu kart gry, aby mieć ich znów 5 w ręce. W stosie dobierania pozostały jej 2 ostatnie karty. Po ich dociągnięciu stos jest pusty. Pomimo tego, że były to 2 ostatnie karty i nie posiada już żadnej karty w swoim stosie, nie tasuje jeszcze stosu kart odrzuconych, żeby utworzyć z niego nowy stos kart do dociągania. Zrobi to dopiero wtedy, kiedy będzie musiała dociągnąć następną kartę.*

Akcje

Głównym źródłem akcji w grze są ***akcje lokalne*** budynków neutralnych i twoich budynków prywatnych. Czasami jednak występują sytuacje, w których również będziesz wykonywać inne akcje (*akcje załadunku, pomocnicze akcje, itp.*).

Niezależnie od sytuacji, w jakiej akcje są wykonywane, akcje tego samego rodzaju zawsze są oznaczone takimi samymi symbolami.

Poniżej przedstawimy kilka uwag ogólnych, wyjaśnień dotyczących używanych symboli i pewnych schematów postępowania. Następnie wyjaśnimy zasady działania akcji lokalnych oferowanych przez budynki.

Uwagi ogólne: *duża liczba akcji ma specyficzne wymagania i oferuje pewne nagrody. Możesz skorzystać z nagrody tylko po spełnieniu wskazanych wymagań, zazwyczaj oznaczonych kolorem czerwonym (czerwone strzałki i czerwone liczby). Nagrody oznaczone są zazwyczaj zielonym lub białym kolorem (zielone strzałki i/albo białe liczby).*

1 ***Wymaganie***
2 ***Nagroda***

Ważne: jeśli spełniasz wymagania, możesz skorzystać z całej, bądź tylko z części nagrody. Jeśli jednak nagrodą jest otrzymanie peso z banku, **musisz** wziąć całą kwotę.

Najczęstszym wymaganiem jest odrzucanie kart. Zawsze, kiedy ikona akcji pokazuje jedną lub więcej kart z **czerwoną strzałką**, musisz odłożyć na **swój stos kart odrzuconych dokładnie tyle** odkrytych kart **z ręki**, ile zostało przedstawione na rysunku. Dopiero po odrzuceniu kart uzyskujesz prawo do skorzystania z nagrody przedstawionej obok wymagania. Jedną akcję możesz wykonać tylko raz w turze niezależnie od tego, jak wiele razy jesteś w stanie spełnić wymagania.

Uwaga: jeśli akcja wymaga specyficznej karty, określony będzie jej kolor i wartość hodowlana.

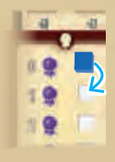
Przykłady akcji wymagających odrzucenia kart:

Wymaganie	*Nagroda*
Odrzuć dokładnie **jedną** czarną kartę krowy „Fronterizo”.	Weź 2 peso z banku.
Odrzuć dokładnie **dwie** karty krów tego **samego** rodzaju.	Weź 2 peso z banku.
Odrzuć dokładnie **jedną dowolną** kartę krowy.	Przesuń swój znacznik zboża o jedno pole w przód.
Odrzuć dokładnie **jedną dowolną** kartę krowy.	Przesuń swój znacznik certyfikatu o jedno pole w przód.
Odrzuć dokładnie **jedną** zieloną kartę krowy „Patagonico”.	Przesuń swoją lokomotywę o nie więcej niż 2 pola w przód.

Dla prawidłowego zrozumienia tych zasad ważne jest zapamiętanie poniższej terminologii:

- **ODRZUĆ KARTĘ(Y)** oznacza, że musisz odłożyć kartę(y) **z ręki na swój stos kart odrzuconych**.
- **WEŹ OKREŚLONĄ LICZBĘ PESO** oznacza, że musisz wziąć taką kwotę peso **z banku**.
- **OPŁAĆ OKREŚLONY KOSZT** oznacza, że musisz wpłacić wskazaną kwotę peso **do banku**.
- **PRZESUŃ ZNACZNIK CERTYFIKATÓW W PRZÓD** oznacza, że musisz przesunąć znacznik certyfikatów w kierunku narastających wartości, na **swoim torze certyfikatów**. Możesz przesunąć znacznik maksymalnie o tyle pól w przód, ile wskazano na ikonie wykonywanej akcji, ale nie dalej niż twój limit tymczasowych certyfikatów (*który początkowo wynosi 4*).
- **PRZESUŃ ZNACZNIK ZBOŻA W PRZÓD** oznacza, że musisz przesunąć swój znacznik zboża w kierunku narastających wartości na swoim torze zboża. Ogólnie obowiązują tutaj takie same zasady jak odnośnie znacznika certyfikatu. Jednakże, aby zapobiec pomyłkom, użyliśmy innego symbolu. Limit wynosi 8.
- **PRZESUŃ LOKOMOTYWĘ O X PÓL** oznacza, że musisz przesunąć ją w przód, wzdłuż torów kolejowych (*zobacz strona 15*), nie więcej niż o wskazaną liczbę pól.

1 *Jeśli korzystasz z akcji oznaczonej tym symbolem, przesuń swój znacznik certyfikatu o* **jedno** *pole w przód.*



2 *Jeśli korzystasz z akcji oznaczonej tym symbolem, przesuń swój znacznik certyfikatu o* **jedno albo dwa** *pola w przód.*

Zatrudnij pracownika

Weź **jeden** żeton pracownika z rynku pracy, opłać koszt jego zatrudnienia i umieść go w strefie pracowników na swojej planszy.

Musisz przestrzegać przy tym poniższych zasad:

- **Niedozwolone** jest zatrudnianie pracowników **z rzędu**, w którym obecnie znajduje się **żeton rynku pracy** (1). Pracownicy z tego rzędu będą niedostępni, do czasu, kiedy żeton rynku pracy zostanie przesunięty w dół.
- **Koszt zatrudnienia** każdego pracownika jest wskazany po prawej stronie rzędu, w którym się znajduje (2). Pamiętaj jednak, że może zostać zmodyfikowany o wartość przedstawioną na ikonie akcji:

-0 = koszt zatrudnienia pozostaje bez zmian.

-2 = koszt zwiększa się o 2 peso.

+1 = koszt zmniejsza się o 1 peso.

Ważne: niektórzy pracownicy posiadają symbol **siły**. Ich koszt zatrudnienia **jest zawsze** o 1 peso większy.

Po opłaceniu kosztu zatrudnienia połóż żeton pracownika w strefie pracowników, na pierwszym wolnym polu w rzędzie odpowiedniego typu (każdy rząd przeznaczony jest na pracowników innego rodzaju), zaczynając od lewej strony. Zaczynasz grę posiadając jednego pasterza, cieślę, maszynistę oraz rolnika (*ich postacie są już wydrukowane na planszy*).

Jak zdobyć więcej rolników oraz jaką funkcję pełnią, dowiesz się na stronie 17.

Rząd pasterzy (Gaucho) — *Weź 2 peso oraz usuń 1 z kart w ręce.* / *Weź 3 peso oraz zakup krowę z targu bydła.*

Rząd cieśli (Carpintero) — *Wybuduj budynek i zapłać po 1 peso za każdego potrzebnego cieślę.*

Rząd maszynistów (Maquinista) — *Weź 5 peso i ulepsz stację za swoją lokomotywą.*

Rząd rolników (Granjero) — *Zapłać 10 peso, aby móc umieścić tutaj żeton rolnika i połóż 1 dysk na nabrzeżu I w Liverpolu.*

Zapłać 6 peso, aby móc umieścić tutaj żeton rolnika i otrzymaj 1 zboże.

Zapłać 8 peso, aby móc umieścić tutaj żeton rolnika i połóż 1 dysk na nabrzeżu I w Rotterdamie.

Przykład: *w fazie B* ***Monika*** *używa neutralnego budynku A.*

(1) *W pierwszej akcji zatrudniania* ***Monika*** *wybiera maszynistę. Nie może zatrudnić pracownika z rzędu, w którym znajduje się żeton rynku pracy, więc płaci 7 peso za maszynistę z poprzedniego rzędu. Następnie przenosi go na pierwsze, licząc od lewej strony, wolne pole rzędu maszynistów na swojej planszy, wyzwalając akcję natychmiastową. Używa jej: odrzuca kartę dowolnej krowy, by przesunąć swój znacznik certyfikatu o 1 pole w przód.*

(2) *Używając drugiej akcji zatrudniania tego budynku, wybiera pasterza z symbolem siły, z rzędu, w którym koszt zatrudnienia wynosi 6 peso. Symbol drugiej akcji zwiększa koszt zatrudnienia o 2 peso, a dodatkowo pracownicy z symbolem siły zawsze kosztują o 1 peso więcej,* ***Monika*** *płaci więc w sumie 9 peso do banku. Żeton zatrudnionego pasterza kładzie na pierwszym wolnym miejscu w rzędzie pasterzy za co natychmiastowo otrzymuje żeton wymiany.*

(3) ***Monika*** *niestety nie ma w ręce karty krowy „Holando Argentino", więc nie może wykonać akcji budynku umożliwiającej odrzucenie karty.*

Jeśli na polu, na którym kładziesz właśnie zatrudnionego pracownika, znajduje się symbol *akcji natychmiastowej*, musisz natychmiast wykonać tę akcję albo zrezygnować z niej.

- Jeśli zapełnisz któryś rząd pracownikami, nie możesz już więcej zatrudniać innych pracowników tego typu.
- Na koniec gry, każdy pracownik znajdujący się na piątym i szóstym polu każdego rzędu, wart jest 4 punkty zwycięstwa.

Zbuduj jeden budynek prywatny

Weź **jeden** ze swoich niezbudowanych jeszcze żetonów budynków prywatnych ze strefy ponad swoją planszą i alternatywnie:

Połóż go na wolnej *działce budowlanej* na szlaku **ALBO zastąp** nim jeden ze **swoich** budynków prywatnych, wzniesionych wcześniej na szlaku.

Ważne: wszyscy gracze muszą używać tej samej strony budynków. Niedozwolone jest odwracanie budynku na druga stronę.

Wybierając budynek do zbudowania, musisz upewnić się, że:

a) posiadasz wystarczającą liczbę cieśli ORAZ

b) stać cię na zapłacenie kosztu wzniesienia tego budynku.

W lewym górnym rogu każdego żetonu budynku prywatnego wskazana jest liczba cieśli wymaganych do jego budowy. Jeśli masz wystarczająco wielu cieśli na swojej planszy gracza i opłacisz koszt budowy tego żetonu, możesz położyć budynek na wolnej działce budowlanej na szlaku.

Koszt wzniesienia budynku (w ramach tej akcji) wynosi **2 razy tyle peso**, ilu **cieśli** wymaga jego budowa.

Korzystając z tej akcji możesz również **zastąpić własny budynek** na szlaku żetonem budynku ze swoich zasobów (*leżących nad twoją planszą*), o wyższej wartości. Aby to zrobić, musisz posiadać cieśli w liczbie będącej różnicą wartości obu żetonów budynków (*zastępującego i zastępowanego*) i zapłacić tyle peso, ile wynosi **różnica** w kosztach budowy obu budynków. Zastępowany budynek **usuń z gry** (odłóż go do pudełka). Zastępowanie żetonów jest jedynym sposobem na wznoszenie budynków wymagających więcej niż 6 cieśli.

Przykłady:

*Aby umieścić żeton tego budynku na wolnej działce budowlanej na szlaku, **Monika** musi posiadać na planszy co najmniej 2 cieśli i zapłacić 4 peso.*

Jeśli natomiast zechce zastąpić ten budynek tym budynkiem, musi mieć co najmniej 3 cieśli na planszy i zapłacić 6 peso.

Uwaga: *budynek neutralny B jest jedynym budynkiem, który pozwala wznieść budynek prywatny na planszy. Innym sposobem na budowę jest wykorzystanie akcji natychmiastowych z rzędu cieśli. Położona najbardziej z prawej strony akcja wymaga o połowę niższej opłaty za wzniesienie budynku.*

Kup krowę na targu bydła

Pozyskaj nowe karty krów z targu bydła i odłóż je odkryte na **swój stos kart odrzuconych**. Rodzaj i liczba krów, które możesz uzyskać w ramach tej akcji, zależą od **liczby pasterzy**, których zatrudniasz (*znajdują się w rzędzie pasterzy na twojej planszy*) oraz liczby poświęconych na ten cel **peso**.

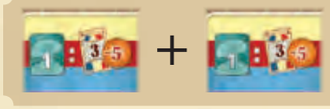
Jeśli zatrudniasz tylko **jednego pasterza** możesz skorzystać z jednej z następujących opcji:

kupić 1 kartę krowy **„Caracu”** za 4 peso,

kupić 1 kartę krowy o **wartości hodowlanej równej 3** za 5 peso,

kupić 1 kartę krowy **„Franqueiro”** za 11 peso.

Jeśli posiadasz **2 cieśli**, możesz skorzystać z większej liczby opcji, przykładowo:



za łącznie 10 peso możesz kupić **dwie karty krów**: o **wartości hodowlanej równej 3** każda,

kupić 1 kartę krowy o **wartości hodowlanej 3** za 2 peso,

kupić **1 kartę krowy „Aberdeen-Angus”** za 11 peso.

Wraz z liczbą pasterzy rośnie liczba i atrakcyjność dostępnych opcji. Możesz rozdzielać pasterzy pomiędzy poszczególnymi zakupami w dowolny sposób, jednak każdego pasterza możesz użyć tylko do **jednej** akcji zakupu.

Jeśli użyjesz 3 pasterzy, za 5 peso, kupisz 2 karty krów o **wartości hodowlanej 3** każda.

Jeśli użyjesz 5 pasterzy, za 9 peso kupisz 2 karty krowy **“Franqueiro”**.

Pasterzy, których **nie używasz** do zakupu krów w trakcie tej akcji, **możesz** wykorzystać do powiększenia liczby dostępnych krów na targu. Za każdego takiego pasterza dociągnij 2 karty ze stosu zakrytych kart krów i dodaj je odkryte do targu bydła. Możesz skorzystać z tej opcji w **dowolnym** momencie podczas wykonywania tej akcji

Tak jak już wspomnieliśmy *(na stronie 11)* liczba krów na targu bydła może być większa niż początkowy limit dla liczby graczy.

Ważne:

- Możesz kupować wyłącznie karty krów dostępne (*odkryte*) w danym momencie na targu bydła.
- Możesz kupić mniej krów, niż masz możliwość.
- Wszystkie karty krów kupione na targu bydła w tej akcji musisz odłożyć odkryte na swój stos kart odrzuconych.

Przesuń swoją lokomotywę wzdłuż torów kolejowych

Jeśli przesuwasz lokomotywę, korzystając z akcji oznaczonej tym symbolem, możesz przesunąć ją do przodu maksymalnie o tyle pól, ilu maszynistów zatrudniasz (*ilu znajduje się na twojej planszy*).

Lokomotywę musisz przesuwać zgodnie z poniższymi zasadami:

- Poza budynkiem początkowym (*pole o wartości 0*), na żadnym polu torów nie może jednocześnie znajdować się więcej niż jedna lokomotywa. Przesuwając swoją lokomotywę, całkowicie zignoruj pola zajęte przez lokomotywy innych graczy (*jakby tych pól tam nie było*).
- Od torów odchodzą bocznice, przynależące do stacji kolejowych. Każda z nich liczy się jako dodatkowe pole pomiędzy dwoma, od których odchodzi. Z pola przed bocznicą możesz zatem przesunąć lokomotywę na bocznicę (*o ile nie jest blokowana przez inną lokomotywę*) albo na kolejne wolne, numerowane pole torów.
- Lokomotywę możesz przesunąć o mniejszą liczbę pól, niż ci przysługuje. Kiedy zatrzymasz lokomotywę, nie możesz wznowić ruchu. Oznacza to, że jeśli np. zdecydujesz się zatrzymać lokomotywę na bocznicy, w celu rozbudowy tamtejszej stacji kolejowej (*patrz poniżej*), rezygnujesz z ewentualnych pozostałych ruchów lokomotywą w ramach tej akcji.

Przykład: ***Monika*** *zatrudnia 3 maszynistów (znajdują się na jej planszy w rzędzie maszynistów), może więc przesunąć swoją lokomotywę do 3 pól w przód. Dzięki temu porusza swoją lokomotywę z pola 1 na 5 (ponieważ pole 3 jest zajęte przez lokomotywę czerwonego gracza, a więc jest ignorowane).*

Zamiast na pole 5, mogłaby zjechać z pola 4 na bocznicę przy stacji kolejowej.

Ważne: *niektóre akcje umożliwiają przesuwanie lokomotywy w przód bez względu na liczbę maszynistów. W takim przypadku obowiązują również powyższe zasady przesuwania lokomotywy.*

Rozbudowa stacji kolejowej

Jeśli zatrzymasz swoją lokomotywę na bocznicy, musisz przed wykonaniem jakiejkolwiek innej akcji zdecydować, czy chcesz **rozbudować** tę stację kolejową, czy nie.

Uwaga: każdy może rozbudować daną stację kolejową tylko raz (*możesz ulepszać tylko te stacje kolejowe, na których nie ma twojego dysku*). Możesz natomiast rozbudowywać stacje, które już zostały rozbudowane przez innych graczy (*poznasz je po tym, że leżą na nich dyski innych graczy*).

Aby rozbudować stację, opłać koszt rozbudowy przedstawiony obok jej pola. Następnie weź ze swojej planszy jeden dysk i połóż go na polu tej stacji (*albo na wierzchu stosu dysków, które już się tam znajdują*). Dysk możesz zabrać z któregokolwiek pola swojej planszy. Pamiętaj jednak o tym, że pola stacji również posiadają białe albo ciemne narożniki. Tak jak przy dostawach, dysk z pola z **białymi narożnikami** możesz przenieść na pole stacji o dowolnym kolorze, natomiast dysk z pola z **ciemnymi narożnikami** możesz przenieść tylko na pole stacji o ciemnych narożnikach (*więcej szczegółów znajduje się w ramce na stronie 10*).

Po rozbudowaniu stacji (*położeniu na jej polu swojego dysku*), sprawdź czy znajduje się przy niej **żeton zawiadowcy stacji**. Jeśli tak, możesz go zdobyć, oddelegowując jako zawiadowcę stacji jednego ze swoich pracowników (*pasterza, cieślę, maszynistę lub rolnika*). W tym celu zabierz żeton dowolnego pracownika z ostatniej pozycji (*z prawej strony*) w wybranym rzędzie swojej planszy, połóż go na polu zawiadowcy, a żeton zawiadowcy zabierz i połóż jako odkryty obok swojej planszy (*zobacz ilustracja obok*).

- Żeton zawiadowcy możesz zdobyć tylko w trakcie rozbudowy stacji. Jeśli nie wykorzystasz tej szansy, nie będziesz miał możliwości uzyskania go później.
- Jeśli przenosząc pracownika na pole zawiadowcy odsłonisz symbol akcji natychmiastowej na swojej planszy, będziesz mógł ją wykonać ponownie, kiedy znów zakryjesz to pole nowym pracownikiem.
- Pracownik, którego położysz na pole zawiadowcy stacji, pozostaje tam do końca gry.

Każdy żeton zawiadowcy stacji składa się z dwóch części.

W **górnej połowie** (1) zilustrowane są **akcje natychmiastowe** albo **certyfikaty stałe**, albo **stały załadunek zboża**. Zabierając dany żeton, musisz wykonać od razu akcję natychmiastową albo z niej zrezygnować. Zasady używania certyfikatów opisaliśmy na stronie 9, a o stałym załadunku zboża wspominaliśmy na stronie 10.

Dolna połowa (2) przedstawia sposób uzyskiwania dodatkowych punktów zwycięstwa na koniec gry (*zobacz strona 19*).

Akcje natychmiastowe żetonów zawiadowców:

Weź 2 peso z banku.

Przesuń swój znacznik zboża o dwa pola w przód.

Ostatnie pole torów kolejowych (pole 31) jest wyjątkowe. Jeśli twoja lokomotywa dotrze do tego pola, **kończy** swój ruch (możesz ulepszyć stację, zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej). W przeciwieństwie do pozostałych stacji, końcowa stacja może być rozbudowywana przez ciebie wielokrotnie, za **każdym razem**, kiedy do niej dotrzesz. Musisz wtedy położyć swoją lokomotywę w *parowozowni* (nawet jeśli nie rozbudowywałeś stacji końcowej) i ta akcja się kończy.

W przypadku, kiedy przeprowadzasz akcję natychmiastową z położonego najbardziej z prawej strony pola w twoim rzędzie maszynistów, a twoja lokomotywa znajduje się w parowozowni weź 5 peso i rozbuduj dowolną stację kolejową, znajdującą się przed 24 polem (taką, której jeszcze nie rozbudowałeś).

Kiedy twoja lokomotywa znajduje się w parowozowni, nie możesz jej stamtąd cofać (na przykład przy pomocy akcji pomocniczej). Musisz przesunąć ją najpierw w przód przynajmniej o jedno pole (na pole 24), aby znowu móc ją przesuwać wstecz (jeśli potrzebujesz). Co więcej, nie ma innego sposobu na dostanie się do parowozowni, poza tym opisanym powyżej (ponieważ parowozownia nie jest uważana za pole torów kolejowych). Dlatego, nie możesz cofnąć lokomotywy z ani do parowozowni.

Weź jedną kartę celu

Wybierz jedną kartę celu spośród odkrytych kart w **puli kart celów** (*znajdującej się z lewej strony planszy głównej*) albo dobierz wierzchnią kartę ze stosu zakrytych kart celów. Odłóż tę kartę odkrytą na **swój stos kart odrzuconych**. Jeśli zabrałeś kartę z puli kart celów, dobierz w jej miejsce (*i ułóż odkrytą w puli kart celów*) jedną kartę z wierzchu stosu zakrytych kart celów.

W pewnym momencie dobierzesz zdobyte wcześniej karty celów na rękę.

Podczas swojej tury, jeśli masz w ręku jedną lub więcej kart celów, możesz zagrać dowolne z nich:

- **przed** rozpoczęciem fazy A albo
- **przed, albo po** wykonaniu dowolnej akcji w fazie B.

Kart celów nie możesz zagrywać w trakcie wykonywania akcji ani po rozpoczęciu wykonywania czynności w fazie C.

Po zagraniu karty celu połóż ją odkrytą w ***swojej strefie zagranych kart celów*** (*poniżej twojej planszy*).

Następnie wykonaj akcję natychmiastową, przedstawioną w lewym górnym rogu karty, albo zrezygnuj z niej.

Na kartach celów znajdują się poniższe akcje natychmiastowe:

- Dobierz ze swojego stosu kart gry do 3 kart, a następnie odrzuć tyle kart, ile dobrałeś.
- Przesuń swoją lokomotywę o 1 pole w przód.
- Przesuń swój znacznik certyfikatu o jedno pole w przód.
- Weź 3 peso z banku.
- Przesuń swój znacznik zboża o jedno pole w przód.

Każda karta celu przedstawia zestaw zadań, których wykonanie będzie sprawdzane na **końcu gry**.

Jeśli zrealizujesz wszystkie zadania z karty, na końcu gry zdobędziesz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej na karcie. Jeśli nie zrealizujesz wszystkich zadań z danej karty, stracisz punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej jako liczba ujemna.

Ważne: każde zrealizowane zadanie możesz zaliczyć tylko na poczet jednej karty celu. Jeśli kilka twoich kart przedstawia cele składające się z takich samych zadań, musisz zrealizować każde pojedyncze zadanie odpowiednią liczbę razy.

Zadania, które znajdują się na kartach celu:

- Posiadaj 1 żeton budynku na planszy głównej.
- Posiadaj 1 pomarańczowy żeton rolnika przed sobą.
- Posiadaj 1 dysk na dowolnym planie miasta we wschodniej (E) dzielnicy.
- Posiadaj 1 dysk na stacji kolejowej (stacja końcowa może być liczona kilkakrotnie, jeśli posiadasz w niej kilka swoich dysków).
- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy o wartości hodowlanej 3.
- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy „Franqueiro”.
- Posiadaj w swoim stadzie 1 kartę krowy “Aberdeen-Angus”.
- Posiadaj 1 dysk na polu statku, którego wartość załadunku wynosi 18.

Przykład: *aby zrealizować wszystkie cele na posiadanych kartach,* ***Monika*** *musi mieć przed końcem gry:*

- *co najmniej 3 prywatne budynki w swoim kolorze na planszy głównej,*
- *przynajmniej po 1 rolniku w kolorach: żółtym, niebieskim oraz zielonym przed sobą,*
- *przynajmniej 1 pomarańczową kartę krowy “Caracu” w swoim stadzie,*
- *przynajmniej 2 dyski w dowolnych zachodnich (W) dzielnicach dowolnych planów miast.*

Jeśli uda się jej zrealizować te wszystkie zadania, zdobędzie 9 punktów zwycięstwa. Jeśli jednak przykładowo, miałaby tylko jeden dysk w zachodniej dzielnicy, otrzymałaby tylko w sumie 4 punkty zwycięstwa (ponieważ za drugą kartę celu wymagającą dysku w zachodniej dzielnicy otrzymałaby 2 minusowe punkty).

Ważne: *nie musisz zagrywać swoich kart celów, kiedy masz je w ręce. Jeśli chcesz, możesz zostawić w swojej talii kilka lub wszystkie karty celów (na przykład odrzucając je dzięki akcji oznaczonej symbolem:).*

Na końcu gry podejmij decyzję, dla każdej karty celu znajdującej się wciąż w swoim stosie kart gry, czy chcesz podliczyć z niej punkty. W przypadku zagranych kart celów (leżących w twojej strefie zagranych kart celów), nie masz takiego wyboru. Punkty z tych kart musisz uwzględnić.

Pomóż rolnikom

Wzdłuż niektórych szlaków prowadzących przez bezkresną pampę, spotkasz rolników (granjeros), którzy będą potrzebowali twojej pomocy.

Wymagana siła

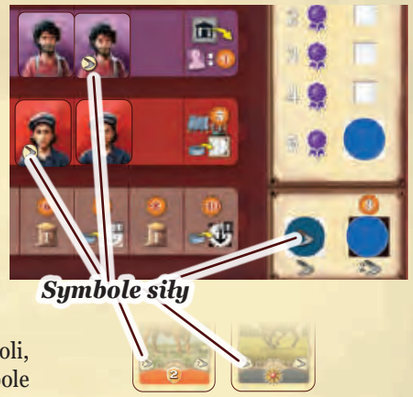
Możesz pomóc rolnikom jeśli:

a) zakończysz ruch swojego estanciero na żetonie rolnika. W tym przypadku możesz pomóc **wyłącznie temu rolnikowi**.

Ważne: wciąż musisz uiścić opłatę, jeśli twój estanciero porusza się na lub przez żeton rolnika (*zobacz ramka na stronie 7*).

b) przeprowadzasz akcję lokalną „Pomóż rolnikom". W tym przypadku wybierz **do trzech rolników** znajdujących się na planszy głównej.

W przypadku obu powyższych opcji obowiązują te same zasady ogólne. Aby pomóc jednemu lub kilku rolnikom, twoja **całkowita siła** musi być równa lub większa niż **łączna wymagana siła**. Wymagana siła znajduje się w prawym dolnym rogu każdego żetonu rolnika. Każdy rolnik ma przypisaną wymaganą siłę wynoszącą od 3 do 8, pokazuje ona, ile musisz mieć siły, by mu pomóc.



Symbole siły

Swoją całkowitą siłę określasz, dodając do siebie symbole siły znajdujące się na twojej planszy. Na początku gry nie posiadasz żadnych takich symboli, ale masz szansę je zdobyć zatrudniając nowych pracowników lub ściągając dyski z planszy. Na niektórych żetonach pracowników znajdują się symbole siły, a na dolnym prawym polu pod dyskiem z białymi narożnikami znajduje się symbol zapewniający 1 siłę (*jeśli symbol występuje bez wartości liczbowej, jego wartość wynosi 1*), a pod dyskiem znajdującym się na prawym dolnym polu z ciemnymi narożnikami znajduje się symbol zapewniający 2 siły.

Dodatkowo możesz odkryć **do czterech kart krów** z ręki i dodać ich łączną siłę do twojej *całkowitej siły*. Siła jest oznaczona symbolem znajdującym się na dole karty krowy. Jeśli skorzystałeś w ten sposób z siły od **1 do 2 kart krów,** natychmiast dobierz **1 kartę wyczerpania** ze stosu wyczerpania i połóż ją odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli skorzystałeś w ten sposób z siły od **3 do 4 kart krów,** natychmiast dobierz **2 karty wyczerpania** ze stosu wyczerpania i połóż je odkryte na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Następnie odłóż wszystkie karty krów, z których siły skorzystałeś, na swój stos kart odrzuconych.

Prywatne budynki „3a" oraz "8b" **tymczasowo** zwiększają twoją całkowitą siłę. Zazwyczaj dzięki wybudowaniu tych budynków unikniesz korzystania z siły kart krów, a tym samym otrzymania kart wyczerpania.

Ważne: jeśli nie jesteś w stanie osiągnąć całkowitej siły wymaganej do pomocy przynajmniej jednemu rolnikowi, nie możesz wybrać akcji „Pomóż rolnikom".

Jeśli twoja *całkowita siła* jest **większa lub równa** łącznej *wymaganej sile* wybranych rolników, możesz zabrać ich żetony. Weź również natychmiast **monety** z przypisanych do tych żetonów **pól monet** oraz odpowiednią wskazaną poniżej pola żetonu liczbę monet z banku.

Teraz możesz zainwestować w farmy tych rolników, kładąc dowolną liczbę pozyskanych żetonów na swoją planszę w rzędzie rolników. Za każdego umieszczonego w ten sposób rolnika musisz zapłacić kwotę wskazaną na położonym najbardziej z lewej strony wolnym polu w rzędzie rolników. Następnie możesz skorzystać z uzyskanej dzięki temu akcji natychmiastowej albo z niej zrezygnować. Żetony dodawaj jeden po drugim. Pozostałe żetony (*których postanowisz nie umieszczać na planszy*), połóż obok swojej planszy.

- Tylko w momencie, kiedy pomagasz rolnikowi, możesz umieścić jego żeton na swojej planszy w rzędzie rolników.
- Odwróć żeton rolnika na stronę **z jasnobrązowym tłem** (*bez widocznych symboli dłoni*), kiedy kładziesz go w rzędzie rolników na swojej planszy.
- Rolników znajdujących się w twoim rzędzie rolników traktuj jak innych pracowników (*możesz ich umieścić na stacji jako zawiadowców stacji podczas jej rozbudowy*).
- Żeton rolnika położony obok planszy, pozostaje tam do końca gry.
- Na koniec gry otrzymasz 2 punkty zwycięstwa za każdego rolnika, który znajduje się obok twojej planszy (*a nie w rzędzie rolników na twojej planszy*).
- Podczas punktowania kart celów, bierzesz pod uwagę wyłącznie rolników w odpowiednim kolorze żetonu położonych **obok** twojej planszy (*a nie żetony położone w rzędzie rolników*).

Przykład: ***Monika*** *posiada 3 symbole siły na swojej planszy, ponieważ udało się jej ściągnąć jeden dysk z pola z białymi narożnikami oraz zatrudnić dwóch pracowników posiadających symbol siły.*

Wybiera, że chce pomóc niebieskiemu rolnikowi (jego wymagana siła wynosi 6), jak również zielonemu rolnikowi (jego wymagana siła wynosi 4). Ich łączna wymagana siła wynosi 10. ***Monika*** *odkrywa z ręki jedną krowę „Caracu", której siła wynosi 7. Pomimo, że jej całkowita siła już wynosi tyle, ile potrzebuje,* ***Monika*** *postanawia odkryć kolejną kartę z ręki, „Niata". Ponieważ skorzystała z siły dwóch kart krów, dobiera 1 kartę wyczerpania i umieszcza ją odkrytą razem z dwiema kartami krów na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.*

Następnie ***Monika*** *bierze oba żetony oraz 5 peso (2 + 1 z pól monet oraz 0 + 2 z wartości znajdujących się poniżej żetonów na planszy).*

Monika *postanawia umieścić żeton niebieskiego rolnika na swojej planszy w rzędzie rolników. By to zrobić, musi zapłacić 6 peso do banku, a następnie wykonuje akcję natychmiastową z pola, na którym położy żeton rolnika, dzięki czemu przesuwa swój żeton zboża o jedno pole w przód. Odwraca żeton niebieskiego rolnika na drugą stronę i kładzie go na wolnym polu znajdującym się najbardziej z lewej strony w rzędzie rolników.*

Na koniec kładzie zielony żeton rolnika obok swojej planszy.

Karty wyczerpania:

Możesz odrzucać 1 lub usuwać 2 karty wyczerpania ze swojej ręki tak, jak inne karty (*pamiętaj jednak, że* ***nie*** *są to karty krów*). W etapie 2 Buenos Aires usuwasz wszystkie karty wyczerpania **ze swojej ręki** (*zobacz strona 9*).

Wykonaj jedną pojedynczą albo jedną podwójną akcję pomocniczą

Obszar akcji pomocniczych na twojej planszy zawiera 6 różnych akcji.

Po prawej i lewej stronie każdej z nich znajdują się miejsca na dysk. Dopóki oba dyski leżą na polu akcji, akcję uważa się za niedostępną i nie możesz jej wykonać. Akcja stanie się dostępna, kiedy ją odblokujesz, usuwając choć jeden z dwóch dysków.

Jeśli korzystasz z **jednej pojedynczej akcji pomocniczej** na danym polu, nie możesz jej podwoić nawet wtedy, kiedy z pola tej akcji usunąłeś oba dyski.

Za każdym razem, kiedy chcesz wykorzystać akcję oznaczoną tym symbolem, wybierz jedną dostępną akcję pomocniczą i wykonaj ją. Jeśli z pola akcji usunąłeś tylko jeden dysk, możesz skorzystać z tej akcji tylko raz (pojedyncza akcja pomocnicza). Jeśli jednak na polu akcji nie ma już żadnego dysku, możesz skorzystać z tej akcji dwa razy (podwójna akcja pomocnicza). Dla akcji podwójnych podwajane są nie tylko nagrody, ale również ewentualne wymagania.

Poruszanie lokomotywą w tył działa podobnie jak poruszanie w przód: zignoruj pola torów zajęte przez inne lokomotywy (przez co przesuniesz się jeszcze bardziej w tył). Jeśli w trakcie poruszania w tył zatrzymasz się na bocznicy, możesz w zwykły sposób rozbudować stację *(zobacz strona 15)*.

- Ruch w tył jest wymaganiem, więc nie możesz poruszyć się o mniejszą liczbę pól niż jest to wymagane.
- Jeśli twoja lokomotywa znajduje się na polu startowym torów albo w parowozowni, nie możesz korzystać z akcji wymagających przesunięcia jej wstecz.
- Lokomotywy nigdy nie odwracasz w kierunku ruchu. Przy ruchu wstecz, front lokomotywy musi być wciąż zwrócony w kierunku stacji końcowej.

Pojedyncza akcja pomocnicza		Podwójna akcja pomocnicza
Weź 1 peso z banku.		Weź 2 peso z banku.
Dobierz 1 kartę ze swojego stosu kart gry. Następnie odrzuć 1 kartę z ręki.		Dobierz 2 karty ze swojego stosu kart gry. Następnie odrzuć 2 karty z ręki.
Przesuń swój znacznik zboża o 1 pole do tyłu. Następnie przesuń swój znacznik certyfikatu o 1 pole w przód i weź 1 peso z banku.		Przesuń swój znacznik zboża o 2 pola do tyłu. Następnie przesuń swój znacznik certyfikatu o 2 pola w przód i weź 2 peso z banku.
Zapłać 1 peso do banku i przesuń swój znacznik zboża o 1 pole w przód.		Zapłać 2 peso do banku i przesuń swój znacznik zboża o 2 pola w przód.
Zapłać 1 peso do banku i przesuń swoją lokomotywę o 1 pole w przód.		Zapłać 2 peso do banku i przesuń swoją lokomotywę o 2 pola w przód.
Przesuń swoją lokomotywę o 1 pole do tyłu. Dobierz 1 kartę ze swojego stosu kart, a następnie usuń 1 **kartę z ręki** całkowicie z gry (*a tym samym z twojej talii*), odkładając ją do pudełka.		Przesuń swoją lokomotywę o 2 pola do tyłu. Dobierz 2 karty ze swojego stosu kart, a następnie usuń 2 **karty z ręki** całkowicie z gry (*a tym samym z twojej talii*), odkładając je do pudełka.

Zdobądź żeton wymiany

Weź **jeden** żeton wymiany z banku i połóż go obok swojej planszy.

Żetony wymiany są wyjątkowe, ponieważ możesz wykorzystać jeden lub kilka jednocześnie w dowolnym momencie gry (*nawet w trakcie wykonywania akcji albo podczas tury innego gracza*).

Aby wykorzystać żeton wymiany, zwróć go do banku, a następnie pociągnij do 2 kart ze swojego stosu kart i odrzuć na swój stos kart odrzuconych dokładnie tyle kart, ile dociągnąłeś.

Każdy rozpoczyna grę, posiadając jeden żeton wymiany, jednak w trakcie gry może zdobyć kolejne:

- w ramach akcji lokalnej w swoim budynku „3a”

- dzięki akcji natychmiastowej w rzędzie pasterzy

Usuń kartę wyczerpania

Usuń kartę wyczerpania ze swojej ręki (*a tym samym z twojej talii*).

Zamiast zwracać ją do pudełka, odłóż ją odkrytą na wierzch talii wyczerpania.

Ważne: tak samo postępuj, kiedy usuwasz jedną lub więcej kart wyczerpania z ręki, korzystając z akcji pomocniczej albo akcji natychmiastowej (z twojej planszy): nie zwracaj jej do pudełka, a na stos talii wyczerpania.

Przesuń swojego estanciero w przód

W ramach tej akcji musisz przesunąć swojego estanciero w przód, na inne pole na szlaku, o co najmniej 1 krok. Nie możesz przesunąć go jednak o więcej kroków, niż wskazuje liczba na symbolu tej akcji.

Na polu, na którym się zatrzymasz, musisz **ponownie** wykonać czynności fazy B.

Zwróć uwagę, że **nie uzupełniasz** kart w ręce przed ponownym wykonaniem czynności fazy B. Uzupełnianie kart w ręce wykonujesz tylko na koniec swojej tury w fazie C.

KONIEC GRY

Proces zakończenia gry wyzwalany jest w chwili, kiedy położysz żeton pracownika na **ostatnim polu rynku pracy** w trakcie etapu 5 albo 6 w **Buenos Aires**. Przesuń żeton rynku pracy po **czerwonej strzałce** poza planszę główną. Następnie zabierz go i połóż przed sobą. Jeśli sytuacja ta zdarzyła się w trakcie etapu 5, przeprowadź etap 6, ale nie dokładaj kolejnego żetonu pracownika do rynku pracy (*ponieważ nie ma tam już miejsca*). Jeśli w obszarze rozwoju zostały tylko żetony pracowników, pomiń wykonanie etapu 6. Na koniec uzupełnij wszystkie puste pola w obszarze rozwoju. To była twoja **ostatnia tura**.

Teraz, **każdy kolejny gracz** rozegra swoją **ostatnią turę**, w której przesunie swojego estanciero i wykorzysta akcje dostępne na polu, na którym się zatrzymał. Gracze, którzy w swojej ostatniej turze dotrą do Buenos Aires, rozgrywają wszystkie 6 etapów jak zwykle. Jednakże, nie mogą wybrać żadnego pracownika z obszaru rozwoju w czasie etapów 5 oraz 6 (pomińcie te etapy w przypadku, kiedy zostały tam już tylko żetony pracowników). Na koniec swojej tury, każdy musi uzupełnić obszar rozwoju.

Gra kończy się po zakończeniu ostatniej tury ostatniego gracza. Teraz należy przeliczyć zdobyte punkty zwycięstwa.

Punktacja końcowa

Weź **notes punktacji** i zapisz w nim punkty w 12 kategoriach. Dla każdej kategorii podsumuj wszystkim graczom zdobyte przez nich punkty zwycięstwa:

1 1 punkt zwycięstwa za każde 5 peso, które posiadasz.

2 Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane w prawym rogu każdego twojego budynku prywatnego, który leży na planszy.

3 Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś, kładąc swój dysk na polu statku. Uwzględnij także wszystkie ujemne punkty zwycięstwa (*jest więc możliwe, że wynik będzie ujemny*).
Zobacz strona 10.

4 Zsumuj punkty zwycięstwa, które odblokowałeś kładąc dyski na planach miast. Zauważ, że większość nabrzeży również przynosi punkty zwycięstwa.
Zobacz strona 9.

5 Zsumuj punkty zwycięstwa wydrukowane obok każdej stacji kolejowej, na której masz swój dysk (*jeśli posiadasz więcej niż jeden dysk na końcowej stacji, otrzymaj wielokrotność punktów zwycięstwa*).

6 2 punkty zwycięstwa za każdego rolnika, który leży obok twojej planszy (*nie za tych leżących na twojej planszy*).

7 Odszukaj w swojej talii kart (*stos kart gry, karty w ręce oraz stos kart odrzuconych*) wszystkie karty krów z punktami zwycięstwa. Zsumuj punkty z tych kart. Wszelkie punkty ujemne musisz odjąć od razu (*jest więc możliwe, że wynik będzie ujemny*).

8 Odszukaj wśród swoich kart wszystkie niezagrane karty celów. Dla każdej z nich zdecyduj, czy chcesz usunąć ją z gry, czy dodać w tym momencie do swojego obszaru celów (*akcje natychmiastowe jednakże już nie przysługują*). Następnie dla każdej karty celu w swoim obszarze celów sprawdź, czy zrealizowałeś wymagane zadanie. Zsumuj punkty zwycięstwa ze wszystkich kart, których zadania w pełni zrealizowałeś. Od tej liczby odejmij sumę punktów ujemnych z kart, których zadań nie udało ci się w pełni zrealizować. Wynik zapisz jako punkty zwycięstwa w tej kategorii (*wynik może być ujemny*).
Zobacz strona *16*.

9 Zsumuj punkty zwycięstwa za zadania na poszczególnych żetonach zawiadowców stacji, które leżą przed tobą. Realizacja zadań z żetonów zawiadowców jest **niezależna** od realizacji zadań z kart celów.

10 Otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdego pracownika znajdującego się w piątej i w szóstej kolumnie każdego rzędu w strefie pracowników.

11 Jeśli usunąłeś dysk z tego pola swojej planszy, zdobywasz 2 punkty zwycięstwa.

12 Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, jeśli zdobyłeś żeton rynku pracy

Grę wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, zwycięstwo jest współdzielone przez graczy, którzy zdobyli największą liczbę punktów.

Zadania na żetonach zawiadowców

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde dwa twoje dyski położone na 8 statkach znajdujących się w strefie załadunku na koniec gry (jeśli masz więcej niż jeden dysk na statkach o wartości załadunku 0 i 18, każdy z nich również się liczy).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 pola stacji, na których masz żetony (*wyjątek: stację końcową liczysz tylko raz, nawet jeśli posiadasz na niej więcej niż jeden dysk*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 karty celów w swojej **strefie zagranych kart celów** (*bez względu na to, czy je zrealizowałeś, czy nie*).

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdych dwóch pracowników z symbolem siły, znajdujących się w twojej strefie pracowników.

Otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za **każdą grupę** znajdujących się na twojej planszy pracowników: 1 pasterz + 1 cieśla + 1 maszynista + 1 rolnik (*włączając tych nadrukowanych na planszy*).

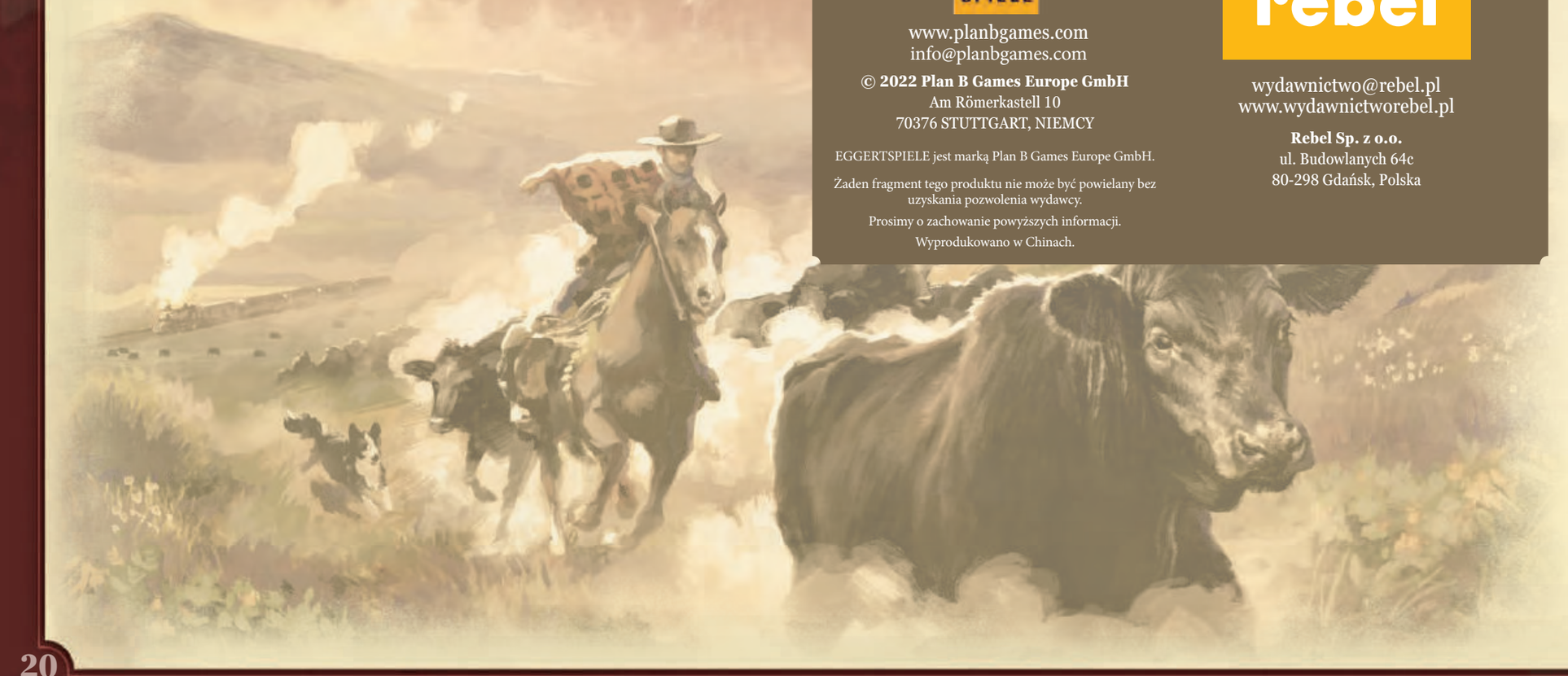
Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton rolnika (żółty, pomarańczowy, niebieski oraz zielony), znajdujący się obok twojej planszy (*nie licz tych znajdujących się na planszy*).

Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę krowy o wartości hodowlanej 3, 4 lub 5, znajdującą się w twojej talii stada.

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każde 2 twoje budynki prywatne, znajdujące się na planszy głównej

Uwagi ogólne i szczególne przypadki:

- Pieniądze i żetony wymiany są zasobami **nielimitowanymi**. Jeśli miałoby ich zabraknąć, wykorzystaj chwilowo coś w ich zastępstwie.
- Jeśli wyczerpie się stos kart celów, wolne pola w puli dostępnych kart celów pozostają puste. Jeśli wyczerpią się karty w puli, nie będzie już możliwości zdobycia nowych kart celów.
- Możesz przeglądać swój **stos kart odrzuconych** w dowolnym momencie. Nie możesz jednak przeglądać swojego **stosu kart dobierania**.
- Usuwając karty z gry w ramach akcji pomocniczej, zmniejszasz liczbę kart w swojej talii. Nie ma ograniczenia liczby kart, które możesz usunąć w ten sposób. Jeśli miałbyś znaleźć się w sytuacji, w której nie będziesz mieć wystarczającej liczby kart, aby uzupełnić karty w ręce, musisz radzić sobie z mniejszą liczbą kart (*co nie jest zalecane*).
- Jeśli musisz położyć dysk na polu statku podczas załadunku albo na stacji kolejowej podczas rozbudowy, mogą wystąpić szczególne przypadki:
  - ◇ jeśli masz położyć dysk na polu z białymi narożnikami, ale masz dyski tylko na polach z ciemnymi narożnikami, możesz przenieść dysk z pola z ciemnymi narożnikami na pole z białymi.
  - ◇ jeśli nie możesz przenieść dysku ze swojej planszy (bo już ich nie masz albo cię nie stać na ich usunięcie), weź swój dysk z dowolnej stacji kolejowej i wykorzystaj go w tym celu.
- Jeśli budynek, w którym znajduje się twój estanciero, jest zastępowany innym, nie możesz natychmiast (*w ramach tej akcji*) po takiej zamianie użyć akcji nowego budynku.
- Jeśli zabierzesz żeton rolnika, na którym stoją estancieros, pozostaw tych estancieros na polu po żetonie. Przeprowadzą swoją kolejną akcję w zwykły sposób, startując z tego pustego pola.
- Kiedy pokazujesz swoje karty z ręki innym graczom (podczas etapu 2 w Buenos Aires albo korzystając z akcji „Pomóż rolnikom") i obliczasz swoją całkowitą siłę albo całkowitą wartość hodowlaną, jest to jedyny moment, w którym nie możesz skorzystać z żetonu wymiany.



STOPKA REDAKCYJNA

Chcielibyśmy podziękować wszystkim graczom testującym, a w szczególności: Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Radu Stănculescu oraz Ryan Hendrickson.

Specjalne podziękowania dla twórców „Garth Automa": Steve Schlepphorst, Wil Gerken oraz David Lavoie za inspirację.

Podziękowania ślemy również do Duane Wulf, Mailson Kreidlow oraz Brian Petro za ich pomoc przy grze.

Autor gry:
Alexander Pfister

Produkcja:
Sophie Gravel

Rozwój:
André Bierth
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
Martin Bouchard

Kierownik artystyczny:
Sophie Gravel

Ilustracje:
Chris Quilliams

Projekt graficzny:
Emeline D'Aoust
Anh Tú Tran

Model 3D:
Emeline D'Aoust

Edycja:
André Bierth
Moritz Thiele

Tłumaczenie:
Agata Syc

Korekta:
Marta Syc
Marysia Podżorska
Przemysław Korzeniewski

Realizacja:

EGGERT SPIELE

www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART, NIEMCY

EGGERTSPIELE jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia wydawcy.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.

Dystrybucja w Polsce:

rebel

wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska