

Alexander Pfister i Johannes Krenner

GREAT WESTERN TRAIL

EL PASO



Oto El Paso, nazywane Słonecznym Miastem. Gdy pod koniec XIX wieku pięć przedsiębiorstw kolejowych doprowadziło tu linie kolejowe, to miejsce stało się ważnym ośrodkiem handlu bydłem. Ranczerzy z Teksasu i Meksyku pędzili do El Paso stada krów, które potem ruszały dalej w długą podróż na północ, wschód i zachód Stanów Zjednoczonych.

W grze wcielacie się w role ranczerów z tamtego okresu. Pędźcie swoje najlepsze bydło do El Paso, aby zarabiać pieniądze i zdobywać punkty zwycięstwa. Zatrudniajcie kowbojów, budowniczych i inżynierów, aby zrealizować swoje cele.

ELEMENTY

plansza (mata do gry)

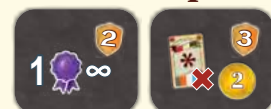


20 żetonów celów



rewers
żetonów
celów

20 żetonów premii



rewers
żetonów
premi

4 planszетки graczy

po 1 dla każdego gracza



4 karty pociągu



4 ranczerów

po 1 dla
każdego gracza



**8 znaczników
własności**

po 2 dla
każdego gracza



**4 znaczniki
certyfikatów**

po 1 dla
każdego gracza



28 dysków graczy

po 7 dla
każdego gracza



**16 żetonów
wymiany**



55 monet

30 złotych
monet o wartości
1 dolara



25 brązowych
monet o wartości
5 dolarów



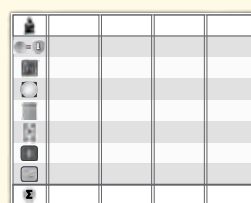
plansza rynku bydła



plansza rynku budynków



notes punktacji



11 kart bota

do wariantu solo



CEL GRY

W swojej turze gracz przesuwając ranczera wzdłuż określonego szlaku, który po zatoczeniu koła prowadzi z powrotem do El Paso. Na szlaku gracz wykonuje akcje, które zapewniają mu punkty zwycięstwa, np. wznosi budynki, kupuje krowy na rynku bydła, zatrudnia pracowników.

Za każdym razem, gdy ranczer gracza dotrze do El Paso, musi się tam zatrzymać i dostarczyć bydło do placówki handlowej. W kolejnej turze wyruszy z El Paso w dalszą drogę.

Na koniec gry gracze sumują punkty zwycięstwa. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, wygrywa rozgrywkę.

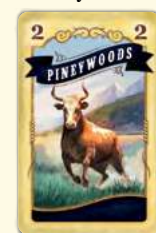
91 kart krów

40 początkowych kart krów po 10 dla każdego gracza:

4 Criollo



2 Pinewoods



2 Galloway



2 Santa Gertrudis



48 kart pracowników

12 kowbojów



12 inżynierów



32 karty krów dostępnych na rynku

8 Black Angus



10 Corriente



8 Shorthorn



6 Hereford



12 budowniczych



12 pracowników
wszechstronnych



19 kart krów „Simmental”



**6 kafelków
budynków neutralnych**



Każdy kafelek budynku neutralnego jest oznaczony wielką literą (od „B” do „G”).

**kafelki
El Paso**



**12 kafelków
budynków zwykłych**



Każdy kafelek budynku zwykłego jest oznaczony małą literą („a” albo „b”), w zależności od strony.

strona „a”



strona „b”

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

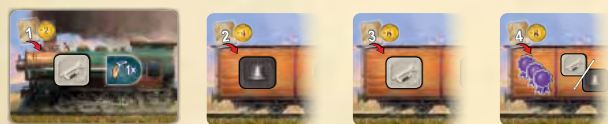


1. Planszę należy położyć pośrodku stołu.

2. Kafelek El Paso należy umieścić na polu „El Paso” na planszy. Następnie 6 kafelków budynków neutralnych należy rozłożyć na 6 polach na budynki neutralne na planszy:

- W pierwszej rozgrywce kafelki należy umieścić na odpowiadających im polach na planszy (od „B” do „G”).
- W kolejnych rozgrywkach kafelki należy potasować i rozmieścić losowo na tych polach (od „B” do „G”).

3. Karty pociągu (1 lokomotywa i 3 wagony) należy odwrócić na stronę bez ★ i rozłożyć poniżej planszy według rosnącej liczby inżynierów (1–4). Gdy gracze dobrze poznają grę, mogą odwrócić niektóre karty pociągu (albo wszystkie) na stronę z ★.



4. Należy pomieszać osobno 20 żetonów celów i 20 żetonów premii, a następnie położyć w formie zakrytych stosów w pobliżu pociągu.



5. Należy dobrać po 3 żetony z każdego stosu i umieścić odkryte obok odpowiedniego stosu. Odkryte żetony stanowią zasoby pociągu.

6. Monety i żetony wymiany należy położyć w zasięgu wszystkich graczy. Stanowią bank.

7. Planszę rynku bydła należy położyć w pobliżu planszy. Następnie należy rozdzielić według rodzaju (koloru) 32 karty krów, które będą dostępne na rynku, i rozłożyć w formie odkrytych stosów wokół planszy rynku bydła obok odpowiednich pól.

8. Planszę rynku budynków należy położyć w pobliżu planszy. Następnie należy odwrócić wszystkie kafelki budynków zwykłych na stronę „a”, a potem rozdzielić je według wymaganej liczby pracowników (wskazanej w lewym górnym rogu) i rozłożyć w formie stosów wokół planszy rynku budynków obok odpowiednich pól. Gdy gracze dobrze poznają grę, mogą odwrócić dowolną liczbę stosów na stronę „b”.

9. Należy rozdzielić 48 kart pracowników według rodzaju i umieścić w formie odkrytych stosów w pobliżu planszy (3 stosy pracowników wyspecjalizowanych: kowbojów, budowniczych i inżynierów, i 1 stos pracowników wszechstronnych). Te 4 stosy to rynek pracowników.

10. Na wyznaczonym polu na planszy należy umieścić odpowiednią liczbę odkrytych kart krów „Simmental”:

- rozgrywka 2-osobowa: 9 kart,
- rozgrywka 3-osobowa: 14 kart,
- rozgrywka 4-osobowa: 19 kart.

Nie użyte karty krów „Simmental” należy odłożyć do pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRACZY



11. Każdy gracz bierze planszетkę gracza i kładzie ją przed sobą.

Następnie bierze 4 karty pracowników, po 1 każdej z 3 specjalizacji i 1 pracownika wszechstronnego, i umieszcza je poniżej swojej planszетki, czyli w obszarze pracowników.

Każdy gracz wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

7 dysków – umieszcza je na swojej planszетce, zasłaniając każde oznaczone okrągłe pole (niezasłonięte zostają tylko 2 pola z zębatką po lewej),

2 znaczniki własności – kładzie je obok swojej planszетki,

znacznik certyfikatów – umieszcza go na polu „0” toru certyfikatów,

pionek ranczera – kładzie go obok swojej planszетki.

12. Każdy gracz bierze 10 początkowych kart krów: 4 szare „Criollo”, 2 czarne „Pineywoods”, 2 białe „Galloway”, 2 zielone „Santa Gertrudis”.

Tych 10 kart stanowi talię stada gracza.

Każdy tasuje swoją talię stada i umieszcza ją zakrytą po lewej stronie planszетki jako swój stos dobierania, a następnie dobiera z niego na rękę 4 karty.

13. Należy wybrać gracza rozpoczynającego.

Ten gracz bierze 1 z odkrytych żetonów celów i natychmiast uzupełnia puste miejsce następnym żetonem ze stosu żetonów celów. Potem pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara w ten sam sposób biorą po 1 żetonie celu.

14. Na koniec każdy gracz otrzymuje z banku początkowy kapitał:

- 1. gracz: 4 dolary i 1 żeton wymiany,
- 2. gracz: 5 dolarów i 1 żeton wymiany,
- 3. gracz: 4 dolary i 2 żetony wymiany,
- 4. gracz: 5 dolarów i 2 żetony wymiany.

Można zaczynać rozgrywkę.

ROZGRYWKA

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi przeprowadzić wszystkie poniższe fazy w podanej kolejności:

Faza ruchu

Faza akcji

Faza dobierania

W dowolnym momencie swojej tury gracz może użyć żetonu wymiany (zob. str. 8). Może również odrzucić 1 ze swoich pracowników, by otrzymać premię tego pracownika (zob. str. 9).

Gdy gracz odrzuca kartę krowy z ręki albo kartę pracownika z obszaru pracowników, odkłada tę kartę odkrytą na swój stos kart odrzuconych.

Faza ruchu

Przesunięcie ranczera na inny przystanek wzdłuż szlaku

Tylko w trakcie pierwszej tury rozgrywki: Gracz umieszcza swojego ranczera na **dowolnym** kafelku budynku neutralnego (**nie może wybrać kafelka El Paso**). Następnie od razu przechodzi do fazy akcji. Kilku graczy może wybrać ten sam kafelek budynku.

Czym jest przystanek?

Przystankami są **El Paso** i każdy **kafelek budynku** umieszczony na polu szlaku. **Pola bez kafelka nie są przystankami i nie bierze się ich pod uwagę podczas ruchu.**

W tej fazie gracz musi przesunąć swojego ranczera wzdłuż szlaku:

- Ruch ranczera mierzy się w krokach. Przesunięcie ranczera na **każdy kolejny przystanek** wzdłuż szlaku to **1 krok** (pola bez kafelka budynku ignoruje się).

Przykład. Marysia przesuwą się o 2 kroki, przechodząc przez budynek czerwonego gracza.



- Ranczer przesuwa się wzdłuż szlaku **do przodu** zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli szlak się rozwidła, gracz wybiera 1 z dostępnych dróg.

- Gracz musi przesunąć swojego ranczera o **co najmniej** 1 krok i maksymalnie o tyle kroków, ile wskazuje aktualny limit kroków na jego planszeczce. Początkowy **limit kroków** wynosi 3, ale może zostać na stałe zwiększony do 4. Dzięki kowbojom można go zwiększyć tymczasowo (zob. str. 9).



W tym przypadku limit kroków wynosi 4.

- Nie można przejść przez El Paso, nie zatrzymując się tam.** Gdy ranczer gracza dotrze do El Paso, gracz musi zakończyć tam ruch i wykonać **wszystkie** akcje wskazane na kafelku El Paso.
- Ranczerzy graczy w żaden sposób na siebie nie wpływają. Na tym samym polu może znajdować się kilku ranczerów.

Faza akcji

Wykonanie akcji przystanku, do którego dotarł ranczer

Gracz korzysta z przystanku, na którym jego ranczer zakończył ruch. Są 3 możliwości:

1) Budynek neutralny albo budynek zwykły ze znacznikiem własności gracza, który rozgrywa turę

- 1** Na kafelku budynku neutralnego albo własnego budynku (budynku zwykłego, na którym gracz ma swój znacznik własności) gracz może wykonać **wskazane na nim akcje** **ALBO** wykonać **1 akcję pomocniczą** (zob. str. 11).

2) Budynek zwykły ze znacznikiem własności innego gracza

- 2** Na kafelku budynku zwykłego, na którym znajduje się znacznik własności innego gracza, gracz ma tylko 1 możliwość: wykonanie **1 akcji pomocniczej** (zob. str. 11).

Przykład. Jeśli **Marysia** zakończy ruch ranczera na dowolnym z tych kafelków, będzie mogła tylko wykonać 1 akcję pomocniczą.



3) El Paso

- 3** Gdy ranczer gracza dotrze do El Paso, gracz **musi** zakończyć tam ruch i wykonać **wszystkie** wskazane akcje (zob. str. 12).

Faza dobierania

Uzupełnienie ręki

Każdy gracz rozpoczyna z limitem kart na ręce wynoszącym 4, może go jednak zwiększyć do 5. Jeśli na koniec swojej tury gracz ma na ręce mniej kart, niż wynosi jego limit, uzupełnia rękę, dobierając ze swojego stosu dobierania tyle kart, ile brakuje do limitu. Jeśli gracz ma dobrać kartę, a jego stos dobierania jest pusty, tasuje swój stos kart odrzuconych i tworzy nowy stos dobierania.

Uwaga! Jeśli gracz dobierze ze stosu dobierania kartę pracownika, **natychmiast** umieszcza ją w obszarze pracowników poniżej swojej planszeczki. Karty pracownika **nigdy** nie bierze się na rękę! Następnie gracz kontynuuje dobieranie kart, nie wliczając dobranych kart pracowników do limitu kart na ręce.

Przykład. Limit kart na ręce **Marysi** wynosi 4. W fazie akcji wydała 2 karty z ręki. Musi zatem teraz dobrać 2 karty, aby znowu mieć na ręce 4 karty. W jej stosie dobierania zostały 2 karty, więc dobiera te 2 karty. Stos dobierania jest teraz pusty, ale Marysia nie tworzy jeszcze nowego stosu. Zrobi to, gdy będzie musiała dobrać następną kartę.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

AKCJE

W dolnej części kafelków budynków wskazanych jest kilka akcji oddzielonych pionową kreską. Wszystkie akcje są wyjaśnione na tej i następnych stronach.

- Gracz może wykonać akcje wskazane na kafelku w **dowolnej kolejności, każdą tylko raz**.
- Gracz może pominąć dowolną liczbę wskazanych akcji (nie dotyczy to kafelka El Paso, zob. str. 12).
- Jeśli akcja ma koszt (wskazany w formie symbolu monety z czerwoną liczbą), gracz musi go opłacić, aby wykonać tę akcję.

Odrzucenie karty krowy w celu pozyskania pieniędzy

Gracz może odrzucić z ręki kartę krowy wskazanego rodzaju. Jeśli to zrobi, otrzymuje daną liczbę dolarów. Jeśli nie odrzuci karty, nie otrzyma pieniędzy.

Nawet jeśli gracz jest w stanie odrzucić więcej niż 1 kartę krowy wskazanego rodzaju, może wykonać tę akcję tylko raz. Karty krów mają kolor i wartość hodowlaną. Gwiazdka oznacza dowolną kartę krowy.

Sytuacje szczególne:

 Odrzuć 1 kartę krowy dowolnego rodzaju o wartości hodowlanej „2”, aby otrzymać 5 dolarów.

 Odrzuć 1 kartę krowy dowolnego rodzaju, aby otrzymać tyle dolarów, ile wynosi dwukrotność wartości hodowlanej tej karty.

Pozyskanie pieniędzy

Gracz bierze z **banku** wskazaną liczbę dolarów.

Zdobywanie certyfikatów

Gracz przesuwa w dół swój znacznik certyfikatów na **torze certyfikatów** o maksymalnie 1 pole za każdy symbol certyfikatu. Nie może przesunąć go dalej niż na pole „4”.



Przykład. Ta akcja pozwala przesunąć znacznik certyfikatów o maksymalnie 3 pola.

Pozyskanie żetonu wymiany

Gracz bierze z banku 1 żeton wymiany i kładzie go przed sobą.

Żetonów wymiany można użyć w dowolnym momencie w swojej turze.

Aby użyć żetonu wymiany, gracz odkłada go do banku. Następnie dobiera 1 kartę ze swojego stosu dobierania, po czym natychmiast odrzuca 1 kartę z ręki.

Nie można użyć kilku żetonów wymiany, aby dobrać jednocześnie kilka kart.

 Zapłać 1 dolara, aby otrzymać 1 żeton wymiany. Jeśli nie zapłacisz, nie otrzymasz żetonu wymiany.



Zatrudnienie pracownika

Gracz wybiera 1 kartę pracownika z rynku pracowników. Opłaca koszt, jeśli jest, i **natychmiast** umieszcza tego pracownika w **obszarze pracowników** poniżej swojej planszeczki.

Uwaga! Zatrudnienie pracownika wszechstronnego **zawsze** kosztuje dodatkowe 4 dolary.



Zatrudnij 1 pracownika wyspecjalizowanego za darmo albo 1 pracownika wszechstronnego za 4 dolary.



Zatrudnij 1 pracownika wyspecjalizowanego za 5 dolarów albo 1 pracownika wszechstronnego za 9 dolarów.



Zatrudnij 1 pracownika za 5 dolarów albo 2 **różnych** pracowników za łącznie 13 dolarów. Jeśli 1 z nich jest pracownikiem wszechstronnym, zapłać dodatkowe 4 dolary.

Przykład. *Marysia* korzysta z budynku neutralnego „B”. Ma 15 dolarów. W ramach 1. akcji zatrudnienia zatrudnia pracownika wszechstronnego. Oprócz 5 dolarów, czyli kosztu 1. akcji zatrudnienia, musi zapłacić dodatkowe 4 dolary, czyli w sumie 9 dolarów.



Następnie umieszcza zatrudnionego pracownika wszechstronnego w swoim obszarze pracowników. Niestety brakuje jej 2 dolarów, aby zatrudnić kolejnego pracownika, a nie ma na ręce białej karty krowy (3). Natychmiast odrzuca zatem pracownika wszechstronnego, którego przed chwilą zatrudniła, aby otrzymać 2 dolary (premia pracownika – zob. ramka poniżej). Teraz stać ją na zatrudnienie kolejnego pracownika. Nawet gdyby miała więcej pieniędzy, nie mogłaby w tej turze zatrudnić drugiego pracownika wszechstronnego.



Premie pracowników

Gracz może w dowolnej chwili (w swojej turze) odrzucić pracowników ze swojego obszaru pracowników, aby otrzymać zapewniane przez nich premie.



Pracownik wszechstronny.
Otrzymujesz 2 dolary.
(Nie możesz skopiować premii zapewnianej przez innego pracownika).



Budowniczy.
Zapłać 2 dolary, aby przesunąć znacznik certyfikatów o 1 pole w dół.



Inżynier.
Otrzymujesz 1 dolara.



Kowboj. Gdy przesuwasz swojego ranczera, możesz wykonać 1 dodatkowy krok za każdego odrzuconego kowboja.

Ta premia powoduje tymczasowe zwiększenie limitu kroków w fazie ruchu albo podczas akcji, która pozwala przesunąć ranczera.

Nie można użyć kowbojów, aby zyskać dodatkową akcję. Gracz może skorzystać tylko z tego budynku, na którym jego ranczer zakończył ruch.

Nie można użyć kowbojów, aby minąć El Paso.



Kupno krowy z rynku bydła

Gracz wybiera **1** kartę krowy z rynku bydła: odrzuca wymaganą liczbę **kowbojów** (lub pracowników wszechstronnych w dowolnej kombinacji) ze swojego obszaru pracowników i płaci odpowiednią liczbę dolarów (2 dolary za każdego pracownika). Następnie umieszcza kupioną kartę krowy odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.

W ramach 1 akcji można kupić tylko 1 kartę krowy.



Przykład. *Marysia* odrzuca 3 kowbojów i płaci 6 dolarów. Kupiła w ten sposób 1 kartę krowy „Shorthorn”.



Skorzystanie z pociągu

Gracz wybiera **1** kartę pociągu: odrzuca wymaganą liczbę **inżynierów** (lub pracowników wszechstronnych w dowolnej kombinacji) ze swojego obszaru pracowników i płaci odpowiednią liczbę dolarów (2 dolary za każdego pracownika). Następnie wykonuje w dowolnej kolejności akcje wskazane na wybranej karcie.

W ramach 1 akcji można użyć tylko 1 karty pociągu.

Przykład. *Marysia* odrzuca 3 inżynierów i 1 pracownika wszechstronnego oraz płaci 8 dolarów. Następnie otrzymuje 3 certyfikaty, wybiera 1 żeton z zasobów pociągu (albo dobiera ze stosu) i może przesunąć swojego ranczera o 2 kroki.



Pozyskanie żetonu celu albo żetonu premii

Gracz wybiera odpowiedni żeton z zasobów pociągu, a następnie uzupełnia puste miejsce. Zamiast tego może dobrać zakryty żeton z odpowiedniego stosu.



Weź dowolny odkryty żeton z zasobów pociągu albo dobierz żeton ze stosu.



Zapłać 2 dolary, aby otrzymać 1 żeton premii. Jeśli nie zapłacisz, nie otrzymasz żetonu.



Wzniesienie budynku

Gracz wybiera **1** kafelek budynku zwykłego z rynku budynków: odrzuca wymaganą liczbę **budowniczych** (lub pracowników wszechstronnych w dowolnej kombinacji) ze swojego obszaru pracowników i płaci odpowiednią liczbę dolarów (2 dolary za każdego pracownika). Następnie umieszcza ten budynek na **pustym polu na budynek** i opłaca koszt wskazany na tym polu, jeśli jest. Na kafelku budynku umieszcza 1 ze swoich niewykorzystanych znaczników własności. Nie można odwracać kafelka budynku na drugą stronę.

Gracz może użyć tej akcji, aby zastąpić 1 ze swoich budynków (ze swoim znacznikiem własności) zwykłym budynkiem z rynku budynków, który wymaga więcej budowniczych niż ten zastępowany budynek. Aby to zrobić, musi odrzucić tylu budowniczych, ile wynosi różnica między tymi 2 budynkami, a także zapłacić różnicę w dolarach. Następnie umieszcza nowy kafelek budynku zwykłego w miejscu dotychczasowego, a ten dotychczasowy **odkłada** na odpowiedni stos na rynku budynków.

W ramach 1 akcji można wznieść (albo zastąpić) tylko 1 budynek.



Przykłady. Aby wznieść ten budynek, *Marysia* musi odrzucić 2 budowniczych ze swojego obszaru pracowników i zapłacić 4 dolary.



Aby zastąpić budynek po lewej tym po prawej, *Marysia* musi odrzucić 4 budowniczych ze swojego obszaru pracowników i zapłacić 8 dolarów.

Uwaga. Gdy gracz odrzuca pracowników, by kupić krowę z rynku bydła, skorzystać z pociągu albo wznieść budynek, nie otrzymuje zapewnianych przez nich premii. Odrzucenie tych pracowników jest częścią kosztu wykonywanej akcji. (Gracz może jednak odrzucić pracowników w dowolnym momencie swojej tury, by otrzymać zapewniane przez nich premie).



Wykonanie akcji pomocniczej

Gracz wybiera **1** ze swoich dostępnych akcji pomocniczych i ją wykonuje.



Sekcja akcji pomocniczych planszeczki gracza (lewa strona planszeczki) przedstawia 4 różne akcje pomocnicze.

Pierwsza i trzecia są dostępne od początku rozgrywki i mogą zostać **wzmocnione** poprzez zdjęcie blokujących dysków. Z pozostałych akcji pomocniczych gracz może korzystać dopiero po zdjęciu blokujących je dysków. (Więcej o zdejmowaniu dysków – zob. sekcja „El Paso” na str. 12).



Po zdjęciu blokującego dysku ta akcja pomocnicza zapewnia 3 dolary (zamiast 1).



Po zdjęciu blokującego dysku ta akcja pomocnicza zapewnia 2 akcje wymiany (zamiast 1), które gracz musi wykonać jedna po drugiej. W ramach tej wzmocnionej akcji pomocniczej gracz – jeśli chce – może wykonać tylko 1 wymianę.



Możesz wykonać 2 **różne** akcje pomocnicze.



Przesunięcie ranczera

Gracz przesuwającego swojego ranczera (ponownie) na inny przystanek wzdłuż szlaku. Musi wykonać co najmniej 1 krok i maksymalnie tyle kroków, ile wskazuje liczba na symbolu. Można użyć kowbojów, aby zwiększyć liczbę kroków.

Następnie gracz wykonuje akcje przystanku, na którym jego ranczer zakończył ruch.

Przed przesunięciem ranczera w ramach tej akcji **nie** uzupełnia się ręki.



Pozyskanie krowy

Gracz bierze z rynku bydła kartę krowy wskazanego rodzaju i umieszcza ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Nie musi odrzucać kowbojów ani nie ponosi kosztu w dolarach.



Zapłać 2 dolary, aby otrzymać kartę krowy „Shorthorn”. Nie musisz odrzucać kowbojów, ale jeśli nie zapłacisz, nie otrzymasz karty.



Usunięcie krowy

Jeśli gracz ma na ręce kartę krowy wskazanego rodzaju, może usunąć ją z gry.



Możesz usunąć z gry 1 kartę krowy dowolnego rodzaju, którą masz na ręce. W trakcie całej rozgrywki możesz usunąć maksymalnie 5 kart krow. By pamiętać o tym limicie, odkładaj je na własny stos usuniętych kart krow.



El Paso

Ranczer nie może minąć El Paso. Gdy ranczer gracza dotrze do tego przystanku, gracz **musi** zakończyć tam ruch i wykonać po kolei wszystkie 3 akcje wskazane na kafelku El Paso:



Otrzymujesz 5 dolarów z banku.



Weź 1 kartę krowy „Simmental” (chyba że stos jest pusty) i umieść ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.



Dostawa. Pokaż pozostałym graczom **całą** swoją rękę i określ jej całkowitą wartość hodowlaną: sprawdź, ile masz na ręce **różnych rodzajów** kart krów, i zsumuj ich wartości hodowlane. Oznacza to, że każdy rodzaj liczy się tylko raz, niezależnie od liczby kart tego rodzaju na ręce.

Przykład. Marysia ma na ręce 4 karty 3 różnych rodzajów:

- Santa Gertrudis (wartość hodowlana: 2),
- Corriente (wartość hodowlana: 2),
- Black Angus (wartość hodowlana: 3).

Zatem całkowita wartość hodowlana wynosi 8.



Dzięki temu żetonowi premii do całkowitej wartości hodowlanej można dodać wartość hodowlaną 1 karty, której rodzaj został już uwzględniony. W przykładzie powyżej całkowita wartość hodowlana wzrosłaby do 10.



Całkowita wartość hodowlana wzrasta o 1 za każdy **stały** certyfikat, który masz (na żetonach premii i odblokowany na planszecie). **Możesz** wydać certyfikaty z toru certyfikatów, aby jeszcze bardziej zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną (niezależnie od tego, czy masz stałe certyfikaty). Aby to zrobić, przesun znacznik certyfikatów w górę o tyle pól, o ile chcesz zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną. Niewykorzystane certyfikaty przechodzą na następną rundę.



Przykład (ciąg dalszy).

Marysia ma 1 żeton premii ze stałym certyfikatem, dzięki czemu jej całkowita wartość hodowlana wzrasta do 9.

Ma też 3 certyfikaty na torze certyfikatów, które może wydać. Postanawia wydać wszystkie 3, aby zwiększyć całkowitą wartość hodowlaną do 12.



Po ustaleniu całkowitej wartości hodowlanej umieść dysk ze swojej planszeczki na polu placówki handlowej na planszy zgodnie z opisanymi dalej zasadami. Nad każdym polem wskazana jest minimalna wartość hodowlana. (Jeśli na polu znajdują się dyski innych graczy, umieść swój na wierzchu).



Wybierz placówkę handlową, której minimalna wartość jest **równa** Twojej **całkowitej wartości hodowlanej** albo od niej **niższa**. **Nie możesz** wybrać pola placówki handlowej, na którym już znajduje się Twój dysk. Wyjątek stanowią pola „0”, „12” i „16”.

minimalna wartość hodowlana



Dyski z pól na planszecie gracza z ciemnymi narożnikami można umieścić tylko na tych polach placówek handlowych, które też mają ciemne narożniki, czyli z minimalną wartością hodowlaną wynoszącą 10 albo więcej.



Obok niektórych dysków na planszecie gracza widoczny jest symbol monety z liczbą. Dodatnia wartość oznacza, że gracz otrzymuje z banku wskazaną liczbę dolarów, a ujemna wartość oznacza, że musi zapłacić do banku wskazaną liczbę dolarów. Jeśli gracz nie może zapłacić wskazanej kwoty, musi wybrać inny dysk.

Zdjęcie dysku z pola odblokowuje jego zdolność albo wzmacnia akcję pomocniczą.



Rozpoczynasz grę bez stałych certyfikatów. Zdjęcie dysku z tego pola zapewnia Ci 1 stały certyfikat i 1 dolara.



Zdjęcie dysku z tego pola zwiększa **limit kart na ręce** o 1, ale musisz zapłacić 4 dolary.



Zdjęcie dysku z tego pola zwiększa **limit kroków** o 1 i zapewnia 2 dolary.

Jeśli gracz ma umieścić dysk, a nie ma już żadnego, nie umieszcza dysku.

Umieszczenie dysku na polu placówki handlowej może zapewnić natychmiastową akcję, np. pozyskanie 2 dolarów, pozyskanie żetonu celu, zatrudnienie pracownika. Każdy dysk na polu z minimalną wartością hodowlaną wynoszącą 10 albo więcej zapewnia też punkty zwycięstwa na koniec gry.

Na koniec gracz umieszcza **wszystkie** karty z ręki na swoim stosie kart odrzuconych i przechodzi do fazy dobierania.

Przykład (ciąg dalszy). Całkowita wartość hodowlana **Marysi** wynosi 12, więc Marysia może umieścić dysk na dowolnym z następujących pól: „0”, „5”, „10”, „12”. Nie może umieścić go na polach „7” i „9”, ponieważ ma już na nich dyski. Wybiera pole „12”.



Uwagi ogólne i sytuacje szczególne:

- Monety i żetony wymiany są **nieograniczone**. Jeśli zabraknie ich w banku, należy użyć zamienników.
- Jeśli wyczerpią się karty pracowników, karty krów, kafelki budynków, żetony celów albo żetony premii, miejsca, na których się znajdowały, pozostają puste.
- Gracz może w dowolnej chwili przejrzeć swój **stos kart odrzuconych**. **Nie może** jednak oglądać kart w swoim **stosie dobierania**.
- Gracz może sprawdzić, ile **zostało** w zasobach ogólnych kart krów „Simmental”, kart pracowników albo kafelków budynków.



Zeskanuj kod QR, by przejść do załącznika, w którym znajdziesz szczegółowe opisy działania kafelków.

Gdy z planszy zostanie wzięta ostatnia karta krowy „Simmental” (czyli wyczerpie się stos kart krow „Simmental”), rozgrywka zbliża się do końca. Gdy następny gracz dotrze do El Paso, zamiast wziąć kartę krowy „Simmental”, umieszcza swojego ranczera na pustym polu na karty krow „Simmental” i po wykonaniu akcji El Paso gra dla niego się kończy.

Następnie **każdy z pozostałych graczy rozgrywa swoją ostatnią turę**. Gracze, którzy w swojej ostatniej turze dotrą do El Paso, nie biorą karty krowy „Simmental” ani nie umieszczają swojego ranczera na polu na karty krow „Simmental”. Po tym następuje punktowanie końcowe.

Punktowanie końcowe

Gracze notują w **notesie punktacji** punkty uzyskane w 7 kategoriach, a potem je sumują:

-  1 punkt zwycięstwa za każde 5 dolarów, które gracz posiada.
-  Punkty zwycięstwa z budynków, na których gracz ma swój znacznik własności.
-  Punkty zwycięstwa za każdy dysk gracza na polu placówki handlowej z ciemnymi narożnikami (zob. str. 13).
-  Suma punktów zwycięstwa z kart pracowników gracza.
-  Suma punktów zwycięstwa z kart krow gracza. Gracz, którego ranczer znajduje się na polu na karty krow „Simmental”, dodaje do sumy 2 punkty zwycięstwa (jak wskazano na tym polu na planszy).
-  Punkty zwycięstwa z żetonów premii, które gracz posiada.
-  Gracze sprawdzają warunki swoich żetonów celów. Każdy element gry może zostać uwzględniony w odniesieniu tylko do 1 celu, czyli jeśli 2 cele wymagają tego samego elementu, gracz musi mieć 2 takie elementy, aby spełnić warunki obydwu celów. Wyjątkiem są budynki: sumę pracowników w wymaganiach swoich budynków możesz rozdzielić między kilka celów z warunkiem dotyczącym budynków. Każdy sumuje punkty zwycięstwa za zrealizowane cele. (Cele niezrealizowane albo zrealizowane częściowo nie zapewniają punktów). Każdy żeton celu zapewnia punkty tylko raz.

1 karta krowy „Corriente” pozwala zrealizować tylko 1 z tych 2 celów.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa rozgrywkę. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, któremu zostało więcej pieniędzy (po wymianie na punkty zwycięstwa). Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej z następującymi zmianami:

- Wybierz kolor gracza dla swojej przeciwniczki Sue. Przygotuj dla niej tylko dyski i ranczera w wybranym kolorze. Pozostałe elementy w tym kolorze odłóż do pudełka.
- Sue nie otrzymuje żadnych początkowych kart krow. Odłóż je do pudełka. Zamiast nich przygotuj po 3 karty pracowników każdego z 4 rodzajów, 3 żółte karty krow „Black Angus” i 3 niebieskie karty krow „Corriente”. Potasuj tych 18 kart zakrytych i utwórz **talie zasobów**, z której będzie korzystać Sue.
- Przygotuj **talie bota**: wśród 11 kart bota odszukaj wszystkie karty „A” i dodaj do nich 0–3 karty „B” (każda karta „B” zwiększa poziom trudności). Potasuj te karty, a niewykorzystane karty „B” odłóż do pudełka.
- Weź po 1 karcie pracownika każdej z 3 specjalizacji, potasuj je i rozłóż odkryte w rzędzie – ich kolejność określa strategię Sue.
- Umieść 1 z dysków Sue na polu placówki handlowej „5”, a jej ranczera w El Paso. Sue nie otrzymuje żetonu celu podczas przygotowania.
- Ty jesteś graczem rozpoczynającym, więc zaczynasz rozgrywkę z 4 dolarami i 1 żetonem wymiany. Dobierz na rękę 4 karty ze swojego stosu dobierania. Sue nie otrzymuje żadnych pieniędzy ani żetonów wymiany. Nie otrzymuje ich też nigdy w trakcie rozgrywki.

ROZGRYWKA

Traktuj Sue jak gracza. Rozgrywacie tury na zmianę jak w rozgrywce 2-osobowej z kilkoma różnicami. W turze Sue dobierz wierzchnią kartę z talii bota (przetasuj jej karty odrzucone, jeśli talia bota się wyczerpie). Dobrana karta wskazuje, o ile kroków przesuwa się ranczer Sue i jaką Sue wykonuje akcję.

- Ruch.** Ranczer Sue przesuwa się zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu. Jeśli istnieje kilka możliwości przesunięcia jej ranczera, Sue zawsze wybiera najkrótszą drogę. Jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, Sue wybiera wewnętrzną drogę.

Uwaga! Ranczer Sue musi się zatrzymać w El Paso.

 :  1 ➔ Ranczer Sue przesuwa się o 1 krok za każdego pracownika wskazanej specjalizacji.

- Akcja.** Przystanek, na którym Sue zakończyła ruch, nie wpływa na jej akcję. Wyjątek stanowi El Paso. Na koniec tury Sue odłóż dobraną kartę bota odkrytą na stos kart odrzuconych. Jeśli na początku tury Sue talia bota jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Podczas rozgrywki Sue nie otrzymuje pieniędzy ani żetonów wymiany. Nie ma też talii stada. Zawsze gdy Sue otrzymuje kartę krowy, umieść ją odkrytą na jej stosie kart krow.

 Gdy Sue udaje się na rynek bydła, wybiera 1 kartę krowy w zależności od liczby swoich kowbojów: 1 = „Black Angus”, 2 = „Corriente”, 3 = „Shorthorn”, 4 albo więcej = „Hereford”. Pozyskaną kartę umieść na jej stosie kart krow.

 Sue dobiera 1 albo 2 karty z talii zasobów. Jeśli dobierze kartę krowy, umieść ją na jej stosie kart krow. Karty krow zbiera tylko dla punktów. Jeśli dobierze pracownika wszechstronnego, dołóż go do specjalizacji, w której aktualnie ma najwięcej pracowników. Zignoruj te specjalizacje, w których ma 4 albo więcej pracowników. Jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, dołóż go do specjalizacji najbardziej z lewej. Do końca rozgrywki pracownik wszechstronny liczy się jako pracownik tej specjalizacji. Talia zasobów jest **ograniczona**. Jeśli się wyczerpie, miejsce na którym się znajdowała, pozostaje puste.

Przykład. Sue ma 2 kowbojów, 4 inżynierów i 2 budowniczych. Ignoruje te specjalizacje, w których ma 4 albo więcej pracowników, więc jej pracownik wszechstronny nie może być inżynierem. Ma po tyle samo kowbojów i budowniczych, więc dokłada pracownika wszechstronnego do kowbojów, ponieważ są bardziej z lewej. Sue ma teraz 3 kowbojów.



Sue wybiera kartę pociągu w zależności od liczby swoich inżynierów. Wykonuje tylko poniższe akcje. Ignoruje wszystkie inne akcje na karcie pociągu.



Sue bierze żeton celu/premii o największej wartości punktowej (jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, wybiera ten najbardziej z lewej).



Sue bierze z rynku bydła kartę krowy „Corriente” i umieszcza ją na swoim stosie kart krów.



Zamiast zatrudniać pracownika, Sue dobiera kartę z talii zasobów.



Wykonaj 1. możliwą akcję:

- Jeśli Sue nie wzniosła jeszcze 2 budynków, weź kafelek budynku, używając największej możliwej liczby budowniczych. Umieść go na najdroższym pustym polu na budynek. Jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, wybierz pole najbliższe ranczera Sue (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Gdy mowa o „używaniu największej możliwej liczby budowniczych”, chodzi o ich policzenie, nie należy ich odrzucać.
- Jeśli Sue wzniosła już 2 budynki, ulepsz 1 z nich, używając największej możliwej liczby budowniczych. Jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, wybierz budynek najbliższy ranczera Sue (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- Jeśli obydwa budynki Sue są już maksymalnie ulepszone, dołóż do jej stosu kart krów kartę krowy „Hereford”.



Sue wybiera tę z 3 wskazanych akcji, dla której ma najwięcej pracowników (jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, wybiera specjalizację najbardziej z lewej).

El Paso. Zgodnie ze standardowymi zasadami ranczer Sue musi się zatrzymać w El Paso. Najpierw wykonaj akcję wskazaną na karcie bota, potem weź 1 kartę krowy „Simmental” i umieść ją na stosie kart krów Sue. Następnie wykonaj dostawę, umieszczając dysk Sue na polu placówki handlowej. Pierwszą dostawę wykonuje do placówki handlowej „7”, kolejną do placówki „9” itd. Jeśli nagrodą za dostawę jest żeton celu, Sue bierze ten o największej wartości punktowej (jeśli jest kilka równorzędnych możliwości, wybiera ten najbardziej z lewej). Jeśli nagrodą jest pracownik, Sue dobiera kartę z talii zasobów.

Punktowanie. Wynik Sue oblicza się zgodnie ze standardowymi zasadami. Sue nie otrzymuje punktów za dolary, a wszystkie jej cele traktuj jako zrealizowane.

Twórcy

Autorzy gry: Alexander Pfister, Johannes Krenner

Ilustracje: Chris Quilliams

Rozwój gry: André Bierth, Grzegorz Kobiela,
Maren Holderbaum

Kierownictwo artystyczne: Plan B Games,
Ricarda Kleine

Projekt graficzny i layout: Plan B Games,
atelier198

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska
Redakcja: zespół Rebel

Bardzo dziękujemy wszystkim testerom gry, a w szczególności Danieli Fessl.



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

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Jeśli masz pytania albo sugestie, napisz do nas na rules@lookout-games.de

Jeśli w Twoim egzemplarzu gry brakuje elementu albo elementy są uszkodzone, napisz do nas na reklamacje@rebel.pl

W innych sprawach pomoc znajdziesz na stronie:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

