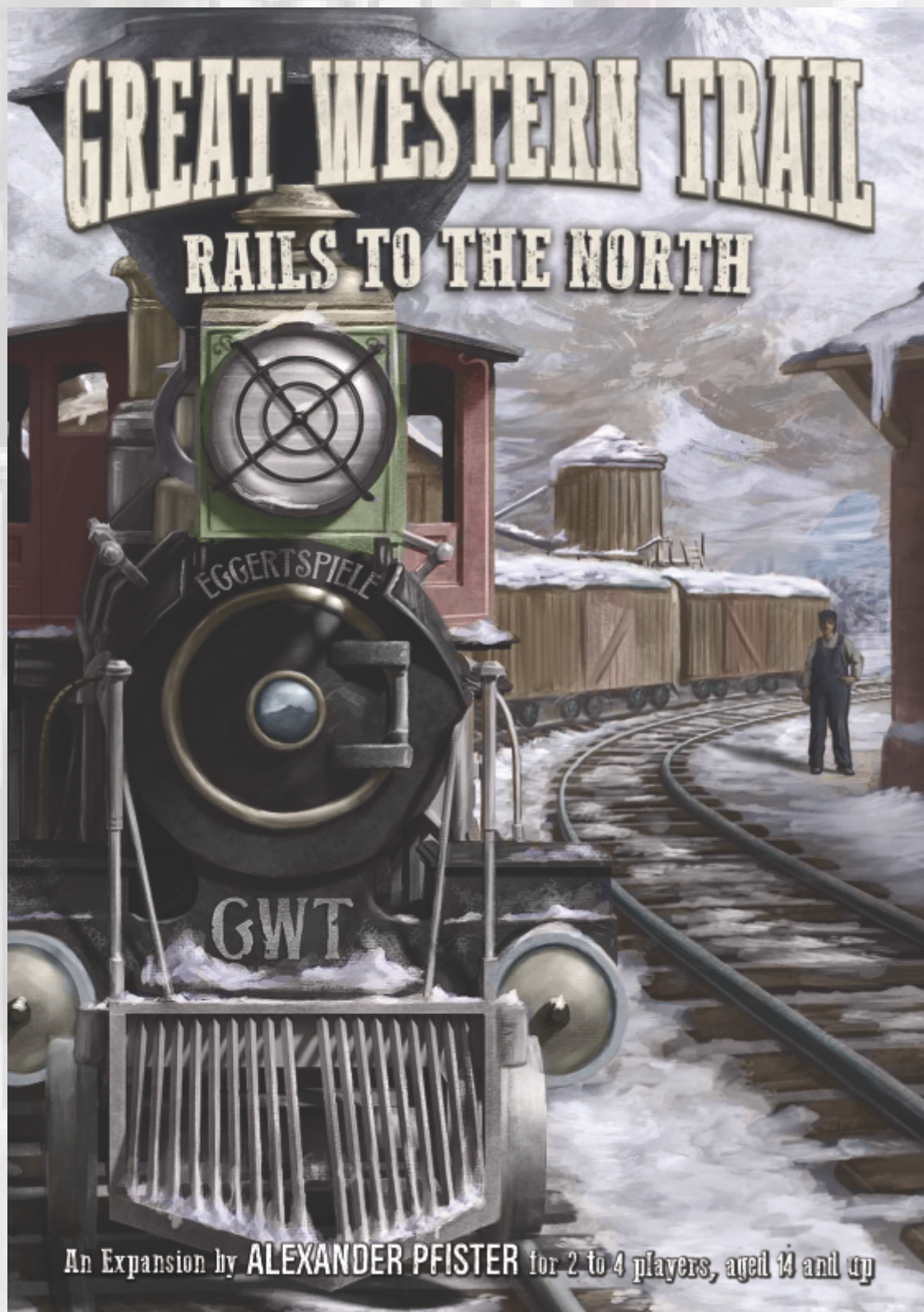
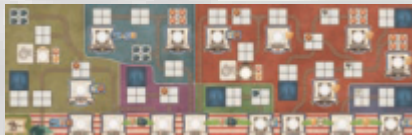




Em "Great Western Trail - Trilhos para o Norte", você continua levando sua vida familiar de fazendeiro, conduzindo gado do Texas até Kansas City.

No entanto, como a industrialização da nação progrediu, seu foco de entrega mudou para as cidades do norte e do leste - como Chicago e New York City. Mas os negócios nessas direções são muito mais difíceis. Então, você precisa estar bem assessorado para expandir suas operações ainda mais para o norte, estabelecendo ramificações em várias cidades ao longo do novo e brilhante sistema ferroviário e assim ter acesso a muitas opções novas e úteis.

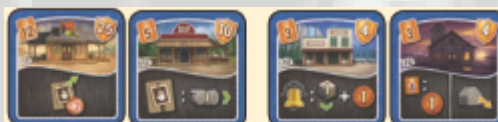
COMPONENTES



1 extensão do tabuleiro



6 novos tiles de estação



8 novos tiles de construção privativa (2 para cada jogador)



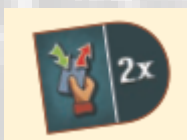
60 ramais (15 para cada jogador)



10 tiles de cidades médias



4 ações auxiliares com seus complementos (1 para cada jogador)



20 tokens de troca



4 discos de jogador (1 para cada jogador)

SET UP

Comece a configurar o jogo seguindo as regras usuais da configuração básica do jogo, com apenas uma exceção: ignore totalmente a etapa 2 da preparação por enquanto (portanto, não coloque os tiles do mestre da estação). Além disso, certifique-se de deixar algum espaço acima do tabuleiro de jogo.

Quando você terminar a configuração básica do jogo, continue com a configuração da expansão:

Dobre o tabuleiro de extensão assim:



Em seguida, coloque o tabuleiro de extensão acima do tabuleiro do jogo base e deslize-a sobre a borda superior, cobrindo a faixa original de cidades com a nova faixa de cidades.



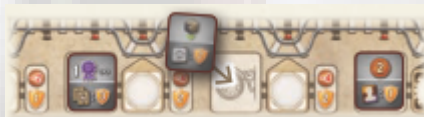
Certifique-se de que o polo de cada cruz no tabuleiro de extensão coincide exatamente com os polos do tabuleiro do jogo base.

Embaralhe os 10 tiles de cidades médias voltadas para baixo. Em seguida, pegue 6 dessas peças e coloque-as ao acaso com a face para cima em cada um dos 6 espaços de cidades médias no tabuleiro de extensão. Devolva as 4 peças restantes para a caixa.



Adicione os 6 novos tiles do mestre da estação àquelas do jogo base e embaralhe-os.

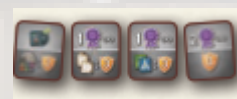
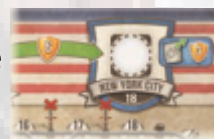
Em seguida, coloque, aleatoriamente, 5 desses tiles virados para cima em cada um dos 5 espaços de mestre da estação do tabuleiro do jogo base.



Em seguida, coloque, aleatoriamente, 2 desses tiles virados para cima em cada um dos 2 espaços de mestre da estação do tabuleiro de extensão.



Finalmente, coloque os 4 tiles restantes à direita de New York City.



Coloque todos os tokens de troca em um suprimento geral à esquerda do tabuleiro de extensão.



Agora, cada jogador recebe os seguintes itens de sua cor:

Os novos tiles de construção privativa, que são acrescentados aos outros tiles de construção. (Como sempre, todos os jogadores devem ter os mesmos lados de seus tiles de construção de face para cima. Você decide quais lados estarão voltados para cima.)



O conjunto **ação auxiliar** e seu **complemento**, que é colocado abaixo do tabuleiro do jogador.

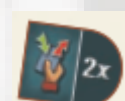
O **disco adicional** do jogador, que é colocado no espaço de disco colorido da ação auxiliar.

Os **15 ramais**, que são colocados em grupos de 3 em cada um dos 5 espaços de sino de seu complemento da ação auxiliar.



Espaço do sino

Um **token de troca** do suprimento geral e o coloca na sua frente.



JOGANDO O JOGO

Na maior parte, o jogo é jogado conforme descrito nas regras básicas do jogo.

A principal adição desta expansão à jogabilidade é a ação “Colocar um ramal”.

Essa ação geralmente é executada como parte de uma ação auxiliar única ou ação auxiliar dupla, que funciona como uma sexta ação auxiliar possível.

O espaço do disco esquerdo desta nova ação auxiliar é desbloqueado desde o início.

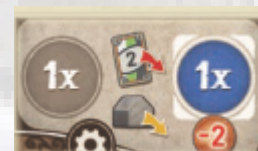
O espaço à direita pode ser liberado através dos meios habituais, mas exige que você pague 2 dólares quando for liberá-lo.

Ação auxiliar única

Descarte uma carta de gado com um valor de criação igual a 2 e execute a ação “Colocar um ramal” uma vez (veja abaixo).

Ação auxiliar dupla

Descarte duas cartas de gado, cada um que tenha um valor de criação igual a 2 e execute a ação “Colocar um ramal” duas vezes (veja abaixo).



Ação: Colocar um ramal

Quando você executa essa ação, pegue um ramal do espaço mais à esquerda dentre os sinos ocupados do complemento da sua ação auxiliar.

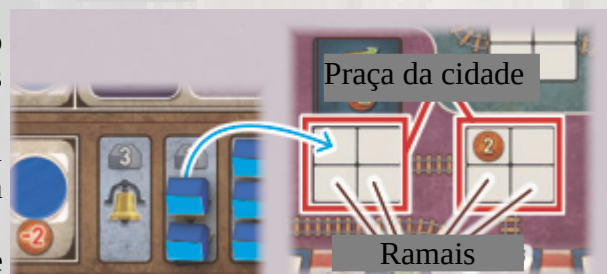
Então, coloque esse ramal em um espaço de ramal livre de qualquer praça da cidade que esteja acessível para você.

Uma praça da cidade é considerada acessível se pelo menos um trilho o conecta diretamente a pelo menos um dos seguintes pontos:

- o escritório de Kansas City ou
- o brasão da cidade que tem um dos seus discos ou
- outra praça da cidade que tenha um dos seus ramais.

Note que uma conexão é considerada direta mesmo se passa por desvio.

Atenção: você não tem permissão para colocar um ramal em qualquer praça da cidade onde você já tem um (então, cada jogador pode colocar apenas 1 ramal em cada praça da cidade).



Exemplo: As 3 opções de Mary para colocar o ramal:



- Praça da cidade A - porque está diretamente conectada via trilho ao escritório de Kansas City,
- Praça da cidade B - porque está diretamente conectada via trilho para seu disco no brasão de St. Louis,
- Praça da cidade C - porque está diretamente conectada via trilho a outra praça da cidade com um de seus ramais.

Todas as outras praças das cidades não estão acessíveis.



- Se o espaço de ramal escolhido mostrar um custo, você deverá pagar esse custo imediatamente ao banco para colocar seu ramal lá.
- Se mostrar um bônus em dólar, ganhe os dólares imediatamente.
- Se mostrar uma ação imediata, execute essa ação imediatamente ou perca-a.

Ações imediatas em espaços de ramal



Pegue um token de troca do suprimento geral e coloque-o na sua frente. (Veja a seção “Os tokens de troca” sobre como usá-los.)



Mova seu marcador de certificado 1 espaço adiante.



Pegue uma carta de objetivo em exibição no suprimento geral.

Depois de ter colocado o seu ramal, verifique a que tipo de cidade esta praça da cidade pertence.

Dependendo do tipo, uma ação adicional poderá ser acionada agora:

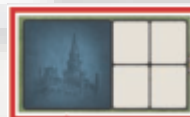
- Se você colocou o seu ramal na praça da cidade de uma cidade pequena, nenhuma ação adicional será acionada.



- Se você o colocou na praça da cidade de uma cidade com estação, você pode agora aprimorar a estação de trem anexada como descrito em “Aprimorando estações de trem” nas regras básicas do jogo (com a única diferença de que o aprimoramento é acionado pela colocação de seu ramal e não pela sua locomotiva). Se você não executar o aprimoramento agora, você não poderá fazê-la mais tarde.



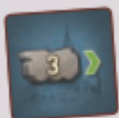
- Se você o colocou na praça da cidade de uma cidade média, a ação imediata do tile da cidade média anexada é desencadeada (veja a próxima página para uma visão geral das ações). Você deve executar essa ação imediatamente ou irá perdê-la (sem a opção de realizá-la mais tarde).



- Se você colocou o seu ramal na praça da cidade de uma cidade grande, nenhuma ação adicional será acionada. No entanto, cada cidade grande tem um brasão de cidade anexado. Ter um ramal na praça da cidade de uma cidade grande permite que você entregue seu gado ali mais tarde. (Ver seção “Alterações na subfase 5 'Entrega' ao chegar a Kansas City” na próxima página.)



Ações imediatas dos tiles das cidades médias



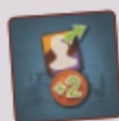
Mova a sua locomotiva até 3 espaços para frente.



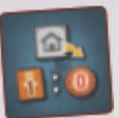
Ganhe 5 dólares ou pegue uma carta de gado com um valor de criação igual a 3 do mercado de gado e coloque-a em sua pilha de descarte pessoal livre de cobrança. Se não houver essa carta de gado no mercado de gado, você não pode escolher esta opção.



Remova até 2 cartas da sua mão do jogo (e, assim, de seu deck) retornando-as para a caixa.



Execute a ação “Contrate um trabalhador” com um desconto de 2 dólares.



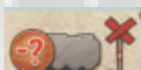
Realize a ação “Coloque um de seus tiles de construção privativa em um espaço de construção da trilha”. Como sempre, você precisa de um certo número de artesãos para a construção, mas você não precisa pagar todos os dólares.

Alterações na subfase "Entrega" ao chegar a Kansas City

Quando seu pecuarista chega a Kansas City, você executa as 5 subfases de Kansas City como habitual, incluindo a entrega a um brasão de cidade na subfase 5. No entanto, este brasão de cidade não necessariamente tem que ser uma cidade na faixa de cidades. Pode ser o brasão de cidade de qualquer cidade grande em cuja praça da cidade correspondente você tenha um dos seus ramais.

As regras para entregar a um desses brasões de cidade são basicamente as mesmas que para os brasões de cidade na faixa da cidade:

- Você deve atender ou exceder o valor da cidade com o seu valor total de cartas de gado.
- Você deve prestar atenção se as bordas do espaço da cidade são brancos ou pretos.
- Se uma ação de entrega for acionada, você deve executá-la imediatamente (consulte a próxima página).



Além disso, como de costume, os custos de transporte que você pode ter que pagar depende da posição da sua locomotiva.

Para calculá-los para entregar no brasão da cidade grande, faça o seguinte: encontre o espaço da ferrovia cujo número impresso é igual ao valor da cidade no brasão da cidade que acabou de entregar. Se a sua locomotiva está neste espaço ou além dele na ferrovia, você não tem custos de transporte. Se a sua locomotiva está ainda distante, você deve pagar os custos de transporte como usual: pague 1 dólar ao banco por cada cruz que estiver localizada entre o nariz da sua locomotiva e o espaço na ferrovia cujo número impresso é igual ao valor da cidade.

Exemplo: Mary entrega em Minneapolis, que tem um valor de cidade de 13. Sua locomotiva está no espaço 9 da ferrovia.

Ela deve pagar custos de transporte de 3 dólares, pois até lá são 3 cruzes entre o nariz da locomotiva dela e o espaço 13 da ferrovia.



Notas Adicionais:

- Uma vez que um ramal foi colocado em um espaço de ramificação, ele permanece lá todo o jogo.
- Se você não tiver ramais em seu complemento da ação auxiliar, você não poderá executar a ação “Colocar um ramal”.
- Tenha em mente que você não pode entregar na mesma cidade mais de uma vez. As únicas exceções ainda são Kansas City e San Francisco. No entanto, note que San Francisco é agora localizada na parte superior esquerda do tabuleiro de extensão. A última cidade na faixa da cidade é agora New York City, para o qual você também pode entregar apenas uma vez.

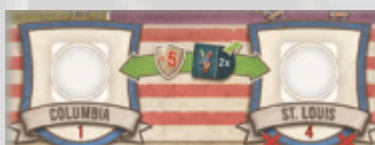
Novas ações de entrega e bônus de pontos de vitória no final do jogo



Se você entregar em Memphis, ganhe uma carta de objetivo dentre os objetivos expostos E 2 Dólares.



Se você entregar em Milwaukee, ganhe uma carta de objetivo dentre os objetivos expostos E 3 Dólares.



Tão logo você tenha um disco colocado em Columbia e um em St. Louis, pegue um token de troca do suprimento geral e coloque-o na sua frente.

No fim do jogo, você perde 5 pontos de vitória.

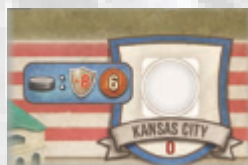


O mesmo se aplica quando você tem um disco em Chicago e um em Detroit.



Quando você entrega em New York City, pegue um tile dos mestres da estação exibidos ao lado e coloque-o na sua frente de graça.

Se o tile mostrar uma ação imediata, execute-a como de costume.



Cada vez que você entregar em Kansas City, você ainda ganha 6 dólares. No entanto, no final do jogo, para cada um dos seus discos no espaço da cidade de Kansas City, você agora perde 8 pontos de vitória.

No final do jogo, San Francisco ainda te dá pontos de vitória para cada disco que você colocou lá. No entanto, o número de pontos depende de quantos espaços de sino do complemento da sua ação auxiliar você conseguiu liberar até então (veja a próxima página para detalhes).



FIM DO JOGO

O final do jogo e a pontuação final são executados exatamente como no jogo base.

No entanto, na etapa 3 da pontuação final, preste atenção ao seguinte:

Se você entregou em San Francisco durante o jogo, você deve verificar quantos pontos de vitória te darão os seus discos no brasão da cidade de San Francisco. Isso é determinado pelo número de espaços de sino no seu complemento da ação auxiliar que você liberou completamente: cada um dos seus discos no brasão da cidade de San Francisco lhe dá 2 pontos por espaço de sino completamente liberado.

Exemplo: Mary ainda tem 4 ramais no complemento de sua ação auxiliar e, portanto, liberou 3 espaços de sino completamente. Assim, cada um dos seus 2 discos no espaço da cidade de San Francisco vale 6 pontos de vitória (3 espaços de sino livres x 2 pontos de vitória).



VISÃO GERAL DOS NOVOS COMPONENTES



Os tokens de troca

Cada jogador inicia o jogo com um token de troca e pode ganhar novos em diferentes ocasiões:

- como um bônus de entrega
- como um bônus imediato ao colocar um ramal
- como um bônus imediato de um dos tiles de mestre da estação

Além disso, você pode receber imediatamente um token de troca quando você:

- libera o segundo espaço de sino do seu complemento da ação auxiliar (porque você já colocou um total de 6 ramais no tabuleiro de extensão).
- libera o quinto espaço de sino do seu complemento da ação auxiliar (porque você já colocou todos os 15 ramais no tabuleiro de extensão)



Como usar os seus tokens de troca

Os tokens de troca são especiais porque você pode usar um ou mais deles em qualquer momento do jogo, mesmo no meio de uma ação ou quando não é a sua vez.

Para usar um token de troca, coloque-o de volta no suprimento geral ao lado do tabuleiro de extensão.

Em seguida, retire até 2 cartas de sua pilha de compras e descarte de sua mão o mesmo número de cartas que você tiver escolhido (ou seja, até 2).

OS NOVOS TILES DE CONSTRUÇÃO

Nota: O tile de construção (11) foi lançado anteriormente como parte do “DSP-goodie box 2017”, da Frosted Games. Se você já o possui, por favor, use apenas um prédio 11 por jogador.



Execute a ação “Remover um perigo”



Mova a sua locomotiva tantos espaços para frente quanto o número de tiles de perigo que você tiver.



Para cada espaço do sino no seu complemento de ação auxiliar que você tenha liberado completamente, mova seu marcador de certificado 1 espaço adiante E ganhe 1 dólar.



Ganhe tantos dólares quantos forem os seus artesãos em sua linha de artesãos.

Realize a ação “Colocar um ramal”.

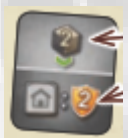
OS NOVOS TILES DE MESTRE DA ESTAÇÃO



1 certificado permanente.

Tarefa individual no final do jogo:

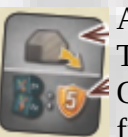
Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 estações de trem que possuam um de seus discos.



Ação imediata: mova seu marcador de certificado para até dois espaços adiante.

Tarefa individual no final do jogo:

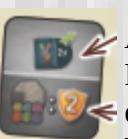
Ganhe 2 pontos de vitória para cada uma de suas construções no tabuleiro de jogo.



Ação imediata: execute a ação “Colocar um ramal”.

Tarefa individual no final do jogo:

Ganhe 5 pontos de vitória para cada 2 tokens de troca que você ainda tenha à sua frente.



Ação imediata:

Pegue um token de troca do suprimento geral e coloque-o na sua frente.

Tarefa individual no final do jogo:

Ganhe 2 pontos de vitória para cada área do tabuleiro de extensão em que você colocou pelo menos um de seus ramais. No total, existem 6 áreas separadas no tabuleiro de extensão (distinguíveis por cor)



Nota: Os seguintes tiles de mestres da estação foram lançados anteriormente como uma promo pequena. Se vocês já os possui, por favor, use apenas uma cópia de cada peça ao jogar.



2 certificados permanentes.

Nenhuma tarefa individual



Ação imediata:
Ganhe 12 dólares.

Nenhuma tarefa individual

CREDITS

Game Design:	Alexander Pfister
Producer:	Sophie Gravel
Development:	Viktor Kobilke
Illustrations:	Andreas Resch
Editing/Layout:	Viktor Kobilke
Revision:	Neil Crowley
Communications:	Mike Young
Foreign Affairs:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke
Marketing:	Martin Bouchard

Development by:



info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077
Hamburg, Germany

Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.