

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Trilhos Para o Norte

Livro de Regras



Continue sua vida de criador de gado em "Great Western Trail - Trilhos Para o Norte", levando seu gado de Texas a Kansas City. Porém, com a constante industrialização no país, seu foco de entrega se virou para cidades ao Norte e ao Oeste - tais como Montréal e Oregon City.

Construir seu negócio nesses locais é mais complexo. Por isso, você deve expandir suas operações com a construção de filiais em várias cidades pelo novíssimo sistema ferroviário, ganhando acesso a muitas opções úteis.

COMPONENTES

Componentes do modo Solo:

15 cartas de expansão pro Sam



9 cartas de filial



3 cartas de entrega



Os ajustes para as regras do modo solo estão no verso do Apêndice.

1 tabuleiro de extensão



10 fichas de cidade média 2 de cada



verso

2 novas fichas de mestre de estação



4 adicionais auxiliares 1 por jogador



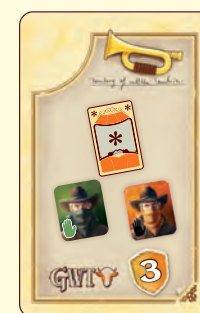
8 cartas de gado Brahman



8 novas cartas de objetivo



2 novas cartas de objetivo iniciais



4 novas fichas de construção particular 1 por jogador, frente e verso



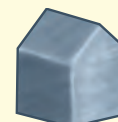
lado a

lado b

8 fichas de troca



60 filiais 15 por jogador



4 discos de jogador 1 por jogador

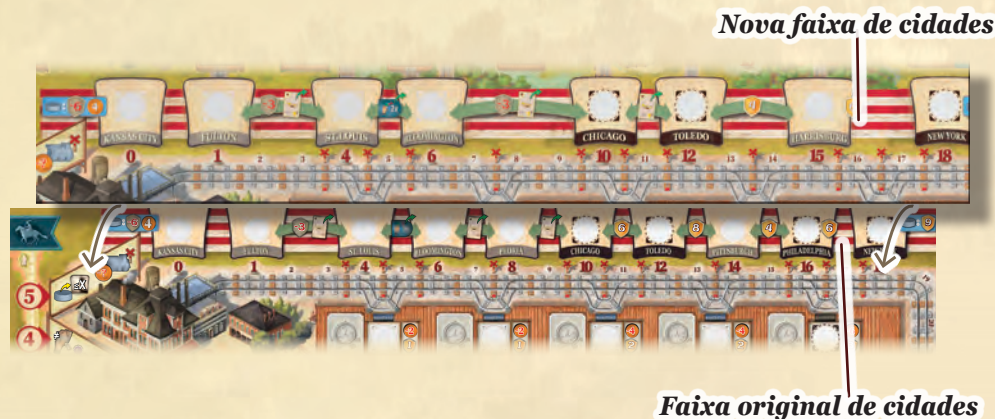


PREPARAÇÃO DA EXPANSÃO

Prepare o jogo base seguindo as regras normais de **preparação do jogo base**, pulando **os passos 2, 10 e 16** completamente (ou seja, não coloque nenhuma ficha de mestre de estação, não prepare as cartas de objetivo e não dê nenhum objetivo inicial por enquanto). Além disso, certifique-se de deixar algum espaço na mesa acima do tabuleiro de jogo.

Terminados os passos de preparação do jogo base, continue com os passos da preparação da expansão:

18. Pegue o tabuleiro de extensão e cubra a borda superior do tabuleiro do jogo base, substituindo a *faixa original de cidades* pela *nova faixa de cidades*.



19. Embaralhe as 10 **fichas de cidade média** viradas para baixo. Então, pegue 6 dessas fichas e coloque-as aleatoriamente viradas para cima em cada um dos 6 **espaços de cidade média** no tabuleiro de extensão. Devolva as 4 fichas não utilizadas para a caixa do jogo.



20. Adicione as 2 **novas fichas de mestre de estação** às do jogo base e embaralhe essas 11 fichas. Coloque aleatoriamente uma dessas fichas virada para cima em cada um dos 5 espaços de mestre de estação no tabuleiro do jogo base.

Então, coloque, aleatoriamente, uma ficha virada para cima em cada um dos 2 espaços de mestre de estação do tabuleiro de extensão.

Devolva as 4 fichas que sobraram para a caixa do jogo.



21. Receba os seguintes itens na sua cor:

A **nova ficha de construção particular**, que você deve colocar junto com as suas outras fichas de construção.
(Como sempre, todos os jogadores devem manter os mesmos lados das fichas virados para cima.)



O **adicional auxiliar**, que você deve colocar à esquerda do seu tabuleiro de jogador.

O **disco de jogador** adicional, que você deve colocar no espaço colorido de disco em seu adicional auxiliar.

As 15 **filiais**, que você deve colocar em grupos de 3 em cada uma das 5 **linhas** do seu adicional auxiliar.



22. Adicione as 4 **novas cartas de objetivo** com o ícone da expansão ✨ às 24 **cartas de objetivo** do jogo base. Embaralhe essas 28 cartas de objetivo e coloque-as em uma pilha virada para baixo à direita do tabuleiro de jogo.

Então, revele 4 cartas dessa pilha e coloque-as viradas para cima em uma área abaixo dela. Esta área é chamada de **área de objetivos gerais**.

Adicione a **nova carta de objetivo inicial** com o ícone da expansão ✨ às 4 cartas de objetivo inicial do jogo base.

Embaralhe essas 5 **cartas de objetivo inicial** e distribua aleatoriamente uma para cada jogador, que a colocará virada pra cima abaixo do seu próprio tabuleiro de jogador. Esta é a primeira carta da sua área de objetivos pessoais.

Por fim, devolva quaisquer cartas de objetivo inicial remanescentes à caixa do jogo.

Se estiver jogando com a variante do Simental ou do Brahman, você pode **também** adicionar as 4 novas cartas de objetivo e a nova carta de objetivo inicial com o ícone de gado laranja 🐄 da mesma forma descrita acima.

Observação: Lembre-se de remover as novas cartas de objetivo e a nova carta de objetivo inicial se você for jogar sem a expansão e/ou sem as variantes de gado.

COMO JOGAR

No geral, a partida é jogada da mesma forma descrita nas regras do jogo base. A principal adição à jogabilidade nesta expansão é a ação "Coloque uma filial".

Essa ação normalmente é realizada como parte de uma ação auxiliar única ou dupla, já que seu adicional auxiliar a fornece como sendo a 6ª ação auxiliar possível. O espaço de disco à esquerda desta nova ação auxiliar está liberado desde o começo da partida. O espaço à direita pode ser liberado da mesma maneira de sempre.

Ação auxiliar única

Pague 1 Dólar, descarte 1 carta de gado com um valor de criação de 2 e realize a ação "Coloque uma filial" uma vez (veja abaixo).

Ação auxiliar dupla

Pague 2 Dólares, descarte 2 cartas de gado, cada uma com um valor de criação de 2, e realize a ação "Coloque uma filial" duas vezes (veja abaixo).



Coloque uma filial

Ao realizar esta ação, pegue uma filial do espaço ocupado **mais à esquerda** da linha ocupada mais acima no seu adicional auxiliar. Então, coloque esta filial em um espaço de filial **vazio** em qualquer quadrado de cidade que seja **acessível** a você.

Um quadrado de cidade é considerado acessível a você se houver ao menos um trilho conectando diretamente esse quadrado a ao menos um dos seguintes:

- o escritório de Kansas City
- ou
- um selo de cidade na faixa de cidades que tenha um dos seus discos
- ou
- outro quadrado de cidade que tenha uma de suas filiais.



Observação: Uma conexão é considerada direta mesmo se passar por quaisquer bifurcações. Quando uma filial é colocada em um espaço de filial, ele fica lá até o fim da partida. Se você não tiver nenhuma filial sobrando em seu adicional auxiliar, você não poderá mais realizar a ação "Coloque uma filial".

Importante: Você não pode colocar uma filial em nenhum quadrado de cidade onde você já tenha uma filial (cada jogador só pode ter no máximo uma filial em cada quadrado de cidade).

Exemplo: Mary tem 3 opções para colocar sua nova filial:



- **quadrado de cidade A** - porque está diretamente conectado por um trilho ao escritório de Kansas City,
- **quadrado de cidade B** - porque está diretamente conectado por um trilho até o disco dela no selo da cidade de Fulton,
- **quadrado de cidade C** - porque está diretamente conectado por um trilho a outro quadrado de cidade com uma das filiais dela.

Nenhum dos outros quadrados de cidade estão acessíveis a ela.



Se o espaço de filial que você escolher exibir um custo, você deve pagar esse valor imediatamente ao banco para poder colocar sua filial lá.



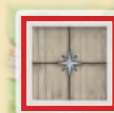
Se exibir um bônus de Dólar, ganhe esses Dólares imediatamente.



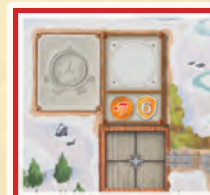
Se exibir uma **ação imediata** (veja o Apêndice), realize a ação imediatamente ou ignore-a. Lembrando que, se você colocou sua filial em um espaço com bônus de Dólar, você deve pegar esse valor exato, como sempre.

Depois que você colocar sua filial, verifique qual o **tipo da cidade** à qual pertence esse quadrado de cidade. Dependendo do tipo, uma ação adicional pode ser ativada imediatamente:

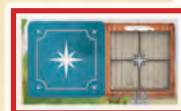
- Se for uma *cidade pequena*, nenhuma ação adicional é ativada.
- Se for uma *cidade de estação*, você pode **imediatamente** aprimorar a estação de trem anexada conforme descrito em "Aprimorando as estações de trem", na página 14 das regras do jogo base. A única diferença neste caso é que o aprimoramento é ativado pelo posicionamento da sua filial, e não da sua locomotiva. Se você não realizar o aprimoramento agora, você **não poderá** fazer isso depois.
- Se for uma *cidade média*, a ação imediata da ficha de cidade média anexada é ativada (no Apêndice você encontra a explicação dessas ações imediatas). Você deve escolher se realizará esta ação imediatamente ou se irá ignorá-la, **sem** poder realizá-la depois.
- Se for uma *cidade grande*, nenhuma ação adicional é ativada. Porém, cada cidade grande possui um selo de cidade anexado. Ter uma filial no quadrado de uma cidade grande te permite entregar seu gado para lá no futuro. (Veja a seção na próxima página.)



Cidade pequena



Cidade de estação



Cidade média



Cidade grande

5

Mudanças na subfase de "Entrega" ao chegar em Kansas City

Quando seu peão chegar a Kansas City, você faz todas as 5 subfases de Kansas City normalmente, incluindo a entrega a um selo de cidade na subfase 5. Entretanto, esse selo de cidade não precisa ser necessariamente de uma cidade na faixa de cidades. Ele pode ser o selo de qualquer cidade grande cujo quadrado de cidade tenha uma de suas filiais.

As regras para entregar a um desses selos de cidade são basicamente as mesmas para os selos de cidade na faixa de cidades:

- Seu valor total de criação deve ser igual ou maior que o valor da cidade.
- Você deve prestar atenção se os cantos do espaço da cidade são brancos ou pretos.
- Se uma ação de entrega for ativada, você deverá realizá-la imediatamente (veja o Apêndice).



Além disso, como sempre, os custos de transporte que você precisa pagar dependem da posição da sua locomotiva. Para calcular o custo de entrega ao selo de uma cidade grande, faça o seguinte: Ache o espaço da ferrovia cujo número impresso seja igual ao valor da cidade do selo ao qual você entregou. Se sua locomotiva estiver neste espaço ou já estiver mais adiante na ferrovia, você não pagará nenhum custo de transporte. Se sua locomotiva estiver para trás deste espaço, você deverá pagar os custos de transporte como sempre: Pague 1 Dólar ao banco por cada cruz localizada entre a frente da sua locomotiva e o espaço da ferrovia cujo número impresso é igual ao valor da cidade.

Exemplo: Mary fez uma entrega em Buffalo, que possui um valor de cidade de 14. A locomotiva dela está no espaço 10 da ferrovia.

Ela deve pagar 3 Dólares como custo de transporte, pois existem 3 cruzeiros entre a frente de sua locomotiva e o espaço 14 da ferrovia.



Lembre-se: Você só pode fazer uma única entrega em cada selo de cidade. As únicas exceções para esta regra são as cidades de Kansas City e New York.



FIM DA PARTIDA

O fim da partida e a pontuação final acontecem exatamente como no jogo base.

Contudo, no passo 3 da pontuação final, preste atenção no seguinte: Se você tiver feito uma entrega em Oregon City (ou seja, tem um disco seu no selo dessa cidade), veja o número de espaços de sino (o espaço mais à direita de cada linha) que você tenha **liberado** no seu adicional auxiliar e pontue 3 pontos por cada espaço de sino liberado.

Exemplo: Mary possui 4 filiais sobrando em seu adicional auxiliar e, portanto, liberou 3 espaços de sino. Isso quer dizer que o disco dela em Oregon City vale 9 pontos de vitória (3 espaços de sino liberados x 3 pontos de vitória).



CRÉDITOS

Designer:
Alexander Pfister

Produtora:
Sophie Gravel

Design gráfico:
Émeline D'Aoust
Tarek Saoudi

Desenvolvimento:
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

Modelagem 3D:
Tarek Saoudi

Direção de Arte:
Sophie Gravel

Ilustrações:
Chris Quilliams

Edição:
Moritz Thiele
André Bierth

Galápagos

Tradução:
João José Gois

Revisão:
Catharine Affiune

Diagramação BR:
Tati Hapanchuk

Desenvolvido por:



www.planbgames.com

Publicado por:



www.mundogalapagos.com.br

© 2022 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10, 70376 Stuttgart, Alemanha
EGGERTSPIELE é uma marca da Plan B Games Europe GmbH.

VARIANTE: Brahman

Cartas de gado "Brahman"

As cartas laranja de gado "Brahman" fazem parte de uma nova variante de jogo para o Great Western Trail. Você pode adicionar esta vaca à partida no lugar das cartas de gado "Simental" do jogo base.



Peça do mercado Simental



Você precisará da peça do mercado Simental, já que elas possuem o mesmo custo e as mesmas restrições de mercado se aplicam a esta variante.



Nota do editor: Ainda que seja possível adicionar tanto as cartas de gado "Brahman" quanto as "Simental", isso não é recomendado porque altera completamente o equilíbrio do baralho do mercado de gado. Foi por isso que decidimos usar a mesma cor para os 2 tipos diferentes de cartas de gado.

Mudanças no mercado de gado:

Ao fazer a ação "Compre gado do mercado de gado" você tem as seguintes opções adicionais:

1. Se você utilizar um vaqueiro, você pode comprar uma carta de gado "Brahman" por 8 Dólares.
2. Se você utilizar 2 vaqueiros, você pode comprar uma carta de gado "Brahman" por 5 Dólares.



Mudanças em Kansas City:

Adicione a seguinte etapa ao fim da subfase 4 quando você pegar os Dólares do banco mas **antes** de descartar sua mão:

Por **cada** carta de gado "Brahman" **na sua mão**, você ganha 4 Dólares adicionais. Note que este dinheiro **não** aumenta seu valor de criação.

Exemplo: Mary tem 4 cartas de gado em sua mão. Sem nenhum certificado, seu valor de criação é somente 4. Mas ela receberá 12 Dólares adicionais, ganhando um total de 16 Dólares.



Mudanças na Preparação:

A) Durante o passo 9 da preparação, adicione todas as **8 cartas de gado "Brahman"** às 36 cartas do mercado de gado, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo como o *baralho do mercado de gado*, abaixo do canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo.



B) Coloque a **peça do mercado Simental** no tabuleiro de jogo, cobrindo a área correspondente do mercado de gado.



C) Então, dependendo de quantos jogadores estão jogando, compre uma quantidade de cartas de gado deste baralho:

- **Com 2 jogadores:** Compre 9 cartas.
- **Com 3 jogadores:** Compre 12 cartas.
- **Com 4 jogadores:** Compre 15 cartas.

Prossiga normalmente, mas coloque as cartas laranja de gado mais a esquerda (se houver alguma).



Se uma ação exigir que você descarte uma carta de gado, as regras da carta de gado "Simental" se aplicam também para as cartas de gado "Brahman".

Exemplos:



Você pode descartar tanto uma carta de gado "Brahman" quanto "Simental" aqui.



Você **não** pode descartar uma carta de gado "Brahman" nem "Simental" aqui.



Você pode descartar uma carta de gado "Brahman" ou "Simental" com **valor de criação 2** aqui.

