

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Segunda Edição

Livro de Regras



Estados Unidos no século XIX. Você é um criador de gado no longínquo oeste que quer fazer fortuna entregando o melhor gado para o Leste.

Comprar o gado mais valioso e entregá-lo na estação de trem de Kansas City é a melhor maneira que você conhece para alcançar seu objetivo. Chicago, Philadelphia, New York; quanto mais longe o trem levar suas vacas, mais dinheiro você ganhará!

O caminho para o sucesso não será fácil. Você encontrará outros criadores de gado tão ambiciosos quanto você. Talvez até mais!

Felizmente, você encontrará alguma ajuda em sua jornada. Vaqueiros, construtores e engenheiros que trabalharão duro pela sua causa: tornar-se o rei do gado no Velho Oeste! Boa sorte.

COMPONENTES

1 tabuleiro de jogo



4 tabuleiros de jogador 1 por jogador



4 peças de quantidade de jogadores

1 por jogador, frente e verso



54 fichas de trabalhador

18 de cada:

vaqueiro



construtora



engenheiro



18 fichas de perigo

6 de cada:

inundação



seca



desmoronamento



22 fichas de bandido

11 de cada:

bandido verde



bandido laranja



3 sacolas:



Nota: Os versos das fichas acima são identificadas pelos números 1, 2 ou 3. Isso é para garantir que as fichas entrem em jogo de uma maneira razoavelmente balanceada.

4 peões

1 por jogador



4 chapéus

1 por jogador



4 locomotivas

1 por jogador



56 discos de jogador

14 por jogador



4 marcadores de certificado

1 por jogador



56 moedas

36 moedas prateadas no valor de 1 Dólar



20 moedas douradas no valor de 5 Dólares



1 ficha de mercado de trabalho



12 fichas de troca



92 cartas de gado

56 cartas de gado do jogador 14 por jogador:

5 de Chinampo



3 de Santa Gertrudis



3 de Pineywoods



3 de Galloway



verso



36 cartas do mercado de gado

7 de Black Angus



7 de Longhorn



7 de Corriente



9 de Shorthorn



6 de Hereford



9 fichas de mestre da estação



7 fichas de construção neutra



48 fichas de construção particular 12 por jogador, frente e verso

Cada ficha de construção neutra é identificada por uma letra maiúscula (A a G).



Cada ficha de construção particular é identificada por um número (1 a 12) e por uma letra minúscula (a ou b), dependendo do lado dela.



Componentes da variante Simental

24 cartas de gado Simental

8 de Bezerro Simental



8 de Novilha Simental



8 de Vaca Simental



1 peça do mercado Simental



24 cartas de objetivo



4 cartas de objetivo inicial



Componentes do modo Solo:

1 ficha de especialização



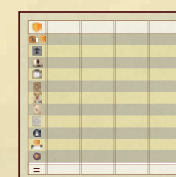
15 cartas do Sam



1 tabuleiro do Sam



1 bloco de pontuação



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO



1. Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

2. Embaralhe as **9 fichas de mestre da estação** e aleatoriamente coloque uma virada para cima em cada um dos **5 espaços de mestre da estação**. Devolva as 4 fichas restantes para a caixa do jogo.



3. Pegue as **7 fichas de construção neutras** e coloque uma virada para cima em cada um dos **7 espaços neutros** no tabuleiro de jogo:

- Se esta for sua primeira partida, coloque cada ficha no espaço marcado com a letra correspondente (A a G).
- Nas próximas partidas, embaralhe as fichas e distribua-as aleatoriamente.



4. Coloque a **ficha de mercado de trabalho** no círculo pontilhado superior no **mercado de trabalho**.



5. Pegue as **54 fichas de trabalhador**, as **22 fichas de bandido** e as **18 fichas de perigo** e vire-as para baixo. Separe-as pelos números nos versos (1, 2 e 3) e coloque-as em suas **sacolas** correspondentes.

Coloque as sacolas ao lado do tabuleiro de jogo (perto de Kansas City).

Essas sacolas são chamadas de **suprimento de Kansas City**.



6. Do suprimento de Kansas City, compre **7 fichas** com um **1** no verso e coloque-as uma depois da outra no tabuleiro de jogo.

O local onde a ficha será colocada depende do seu tipo:

- Se for uma **ficha de bandido** (verde ou laranja), coloque-a na **seção dos bandidos** no espaço vazio de menor número (1 a 9).



- Se for uma **ficha de perigo**, coloque-a em sua **seção de perigo** correspondente (inundação, seca ou desmoronamento) no espaço vazio de menor número (1 a 4).

Se não houver nenhum espaço vazio, devolva-a para a sacola e compre uma nova ficha.



7. Comece comprando fichas com um **2** no verso (que possuem apenas fichas de trabalhador). Coloque essas fichas de trabalhador, uma após a outra, no **mercado de trabalho** da seguinte forma:

Comece na fileira do topo e coloque a primeira ficha comprada no espaço diretamente abaixo do **símbolo da quantidade de jogadores** presentes na partida.

Coloque a próxima ficha no espaço à direita dessa ficha e continue assim, indo para a direita.

Depois de colocar uma ficha no espaço mais à direita da fileira do topo, continue pela segunda fileira, onde você colocará a próxima ficha de novo no espaço alinhado com o símbolo da quantidade de jogadores.

Continue indo para a direita desse modo até colocar uma ficha no espaço à esquerda da ficha de mercado de trabalho. Esta é a última ficha. Então, dependendo da quantidade de jogadores na partida, há agora 3, 5 ou 7 fichas de trabalhador no mercado de trabalho.

exemplo de partida com 3 jogadores:



8. Agora preencha os **6 espaços de previsão** em Kansas City com fichas do suprimento de Kansas City:

- Compre 2 fichas com um **1** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com 1.
- Compre 2 fichas com um **2** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com 2.
- Compre 2 fichas com um **3** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com 3.



9. Embaralhe as **36 cartas do mercado de gado** e coloque-as viradas para baixo como o **baralho de mercado de gado**, abaixo do canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo.

Dependendo da quantidade de jogadores na partida, compre uma quantidade de cartas de gado desse baralho:

- **Em uma partida com 2 jogadores:** Compre 7 cartas.
- **Em uma partida com 3 jogadores:** Compre 10 cartas.
- **Em uma partida com 4 jogadores:** Compre 13 cartas.

Divida as cartas compradas por cor e coloque-as viradas para cima, abaixo do tabuleiro de jogo no **mercado de gado**, formando uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas dessa fileira devem ser organizadas na seguinte ordem, da esquerda para a direita: amarelas, vermelhas, azuis, marrons, roxas (é possível que nem todas as cores estejam presentes).

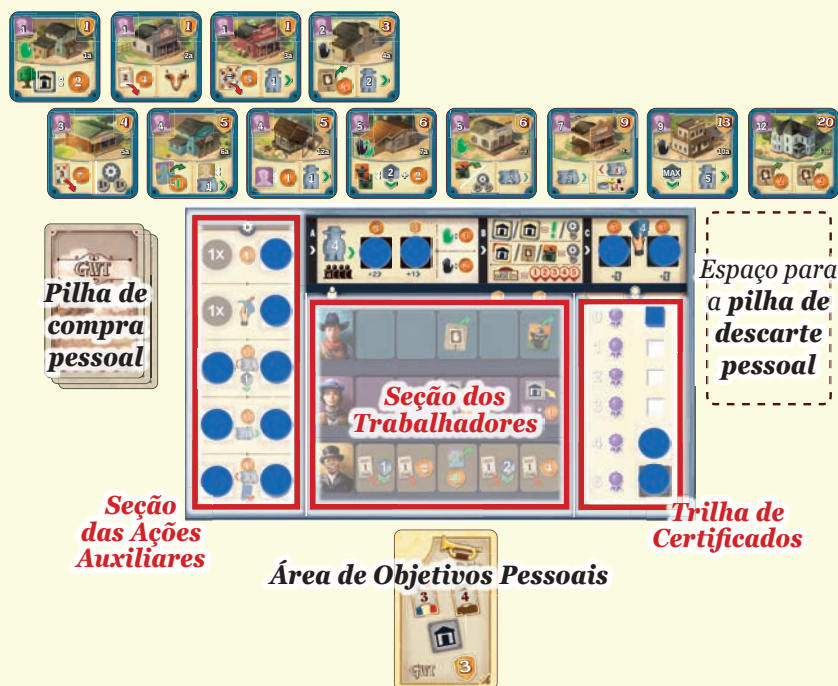
Nota: As cartas de gado Simental (laranja) fazem parte de uma variante. Veja a página 19 para as regras e assim aprender como adicioná-las durante a preparação. Se você preferir jogar sem as cartas de gado Simental devolva as 24 cartas laranja de gado para a caixa do jogo.

10. Embaralhe as **24 cartas de objetivo** e coloque-as como um baralho virado para baixo, à direita do tabuleiro de jogo. Então revele 4 cartas deste baralho e coloque-as viradas para cima em uma coluna abaixo do baralho.

Essa área é chamada de **área de objetivos gerais**.

11. Coloque as **moedas** e as **fichas de troca** ao alcance de todos os jogadores como uma reserva geral. Essa reserva é chamada de **banco**.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR



12. Cada jogador escolhe uma cor de jogador.

Você recebe o **tabuleiro de jogador** dessa cor (identificado pelos 14 espaços circulares coloridos) e o coloca à sua frente.

Se esta for uma partida para 2 ou 3 jogadores, você também recebe a **peça de quantidade de jogadores** da sua cor.

Vire-a para o lado com a quantidade apropriada de jogadores e use-a para cobrir a **Fase A** do seu tabuleiro de jogador.



13. Você recebe as 12 fichas de construção particular da sua cor.

Essas fichas de construção possuem frente e verso, cada uma tem um número (entre 1 e 12), a letra 'a' minúscula em um lado e a letra 'b' minúscula no outro.

• Em suas primeiras partidas, vire suas fichas de construção particular para o **lado a** e organize-as, acima do seu tabuleiro de jogador, em ordem crescente de construtores necessários.

• Se já estiver mais familiarizado com o jogo, você pode tentar o seguinte: escolha um jogador para determinar o lado de cada uma das fichas de construção aleatoriamente (por exemplo, jogando-as para cima) e então organizá-las, acima de seu tabuleiro de jogador, em ordem crescente de construtores necessários. Depois disso, todos os outros jogadores copiam essa sequência, virando suas próprias construções para os mesmos lados.

Ou seja, durante toda a partida, o lado de cada construção será o mesmo para todos os jogadores. Ninguém pode deliberadamente virar uma ficha de construção para o outro lado.



14. Você recebe os seguintes itens da sua cor:

- 14 discos** - que você colocará em seu tabuleiro de jogador para cobrir cada um dos espaços circulares coloridos. (Apenas os 2 espaços cinza no canto superior esquerdo permanecem vazios).
- 1 locomotiva** - que você colocará no espaço inicial (o prédio vermelho) da **ferrovia** no tabuleiro de jogo.
- 1 marcador de certificado** - que você colocará no espaço superior de sua trilha de certificados (ao lado do 0).
- 1 peão** - que você colocará perto do seu tabuleiro de jogador por enquanto.



15. Agora você recebe as 14 cartas de gado do jogador que são identificadas com uma estrela da sua cor.

Essas 14 cartas formam o seu **baralho de rebanho**.

Embaralhe seu baralho de rebanho e coloque-o virado para baixo como sua **pilha de compra pessoal**, à esquerda do seu tabuleiro de jogador.



16. Embaralhe as 4 cartas de objetivo inicial e distribua uma aleatoriamente para cada jogador, que a coloca virada para cima, abaixo de seu próprio tabuleiro de jogador. Esta é a primeira carta em sua **área de objetivos pessoais**.

Devolva quaisquer cartas restantes de objetivos pessoais para a caixa do jogo.



17. Por fim, determine um **jogador inicial**, os outros jogadores seguirão em sentido horário. Receba seu **capital inicial** e **1 ficha de troca** do banco e compre cartas da sua pilha de compra pessoal para adicioná-las à sua **mão**.

- 1º jogador: 6 dólares, 4 cartas e 1 ficha de troca
- 2º jogador: 7 dólares, 5 cartas e 1 ficha de troca
- 3º jogador: 8 dólares, 6 cartas e 1 ficha de troca
- 4º jogador: 9 dólares, 7 cartas e 1 ficha de troca

Agora você está pronto para jogar.

Importante: No começo de seu primeiro turno na partida, descarte cartas da sua mão até que você tenha apenas 4 restantes. As cartas descartadas vão para sua **pilha de descarte pessoal**.

Então coloque seu peão em **qualquer** ficha de construção neutra e siga automaticamente para a Fase B. Você pode começar na mesma construção que os outros jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

No seu turno, você moverá seu peão por uma trilha que percorre desde o canto inferior direito do tabuleiro até Kansas City, no canto superior esquerdo. Pelo caminho, você realizará ações que proporcionam várias formas de ganhar pontos de vitória. Por exemplo: colocar fichas de construção particular, comprar gado do mercado de gado, aprimorar as estações de trem e remover perigos.

Cada vez que seu peão chegar a Kansas City, você deverá enviar seu gado por trem até outra cidade, que também poderá valer pontos de vitória. Depois disso, seu peão continua seu movimento novamente no canto inferior direito do tabuleiro de jogo. Durante toda a partida, seu peão chegará a Kansas City cerca de 5 a 7 vezes.

Todos os pontos de vitória são contabilizados ao final da partida. Então você somará todos os símbolos de ponto de vitória nos vários componentes à sua frente, assim como aqueles marcados com a sua cor no tabuleiro de jogo. O jogador com mais pontos de vitória vence a partida.



Construção de Baralho

O que é o seu baralho de rebanho?

Seu *baralho de rebanho* representa seu rebanho, que será guiado por você ao longo da trilha. Cada carta de gado desse rebanho representa um animal de um tipo específico de gado, claramente identificado pela cor da carta e pelo seu *valor de criação*.

Cada jogador começa com um baralho de rebanho idêntico de valores de criação relativamente baixos.

Contudo, durante a partida, você poderá melhorar seu baralho adicionando cartas de gado do mercado com valores de criação maiores, assim como cartas de objetivo.

Seu *baralho de rebanho* é constituído das seguintes partes:

- Sua pilha de compra pessoal virada para baixo, à esquerda do seu tabuleiro de jogador.
- As cartas na sua mão que você compra dessa pilha de compra de acordo com o seu limite de mão (você começa com um limite de mão de 4 cartas).
- Sua pilha de descarte pessoal virada para cima, na qual você colocará as cartas que você irá descartar da sua mão, assim como as cartas que você irá adquirir durante a partida.



Importante: Quando você tiver que comprar uma carta de sua pilha de compra pessoal, mas não tiver nenhuma carta sobrando nessa pilha, então (e apenas nesse momento) pegue sua pilha de descarte pessoal, embaralhe-a bem e coloque-a como sua nova pilha de compra pessoal virada para baixo, à esquerda do seu tabuleiro de jogador. Então continue a comprar cartas dela normalmente.

Qual é o propósito das cartas de gado?

Nos locais da trilha, há várias ações pedindo que cartas de gado específicas sejam descartadas da sua mão para que você ganhe as recompensas.

Além disso, cada vez que você chegar a Kansas City, você quer ter muitos tipos diferentes de gado com um alto valor de criação em sua mão: Quanto mais variadas e valiosas forem suas cartas, mais dinheiro e pontos de vitória você ganhará. (Para detalhes veja as páginas de 10 a 12).

COMO JOGAR

Começando com o jogador inicial (aquele com um capital inicial de apenas 6 Dólares), os jogadores jogam seus turnos em sentido horário consecutivamente. No seu turno, você deve seguir todas as seguintes fases em ordem:

FASE A

Mova seu peão para outro local ao longo da trilha

FASE B

Use a(s) ação(ões) do local alcançado

FASE C

Compre cartas até atingir o seu limite de mão

Então será o turno do próximo jogador.

Nota: As 3 caixas no topo de cada tabuleiro de jogador dão uma visão geral das 3 fases.



FASE A

Mova seu peão para outro local ao longo da trilha

O que é considerado um local?

O local principal da trilha é Kansas City. Além disso, qualquer **ficha** que for colocada em um espaço da trilha é considerada um local (fichas de construção, de perigo e de bandido). **Espaços sem nenhuma ficha são considerados partes desimpedidas da trilha e NÃO são locais!**

Nesta fase, você deve mover seu peão do seu local atual ao longo da trilha até outro local.

Para isso, tenha em mente as seguintes regras:

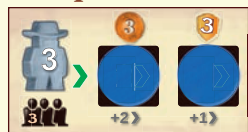
- O movimento do seu peão é medido em **passos**. **Cada local** ao longo do seu caminho conta como **1 passo** (lembre-se de que espaços vazios ao longo da trilha não são considerados locais).

Exemplo: Para chegar a esta ficha de construção neutra, o peão de **Mary** poderia mover 2 passos passando pela ficha de construção particular vermelha ou 3 passos passando pelas 2 fichas de perigo de inundação.



- Você sempre deve mover seu peão **para frente**, seguindo a direção planejada da trilha (indicada pelas setas).
- Se houver uma bifurcação, escolha um dos caminhos disponíveis para seguir.
- O local onde seu peão terminar o movimento (seja porque você quer ou porque acabaram seus passos disponíveis) é o local que você usará na fase B.
- Você não pode atravessar Kansas City. Então, quando o seu peão chegar a Kansas City, ele deve terminar seu movimento ali.
- Os peões dos outros jogadores não influenciam de maneira nenhuma o seu peão. Vários peões podem ficar no mesmo local.
- Você deve mover seu peão **ao menos** 1 passo e não pode mover mais passos do que o **limite de passos** atual que o seu tabuleiro de jogador indica. (Dependendo da quantidade de jogadores na partida, você começa com um limite de passos de 3 ou 4, que pode ser ampliado mais tarde durante a partida).

Exemplo:



Neste caso, o **AZUL** tem um limite de **3 passos**,

enquanto o **VERMELHO** tem um limite **5 passos**.



(Como desocupar esses espaços de disco será explicado mais tarde).

Atenção: Vários locais mostram uma mão verde ou preta (ou as duas). Se o seu peão se mover para ou atravessar um desses locais, você deve pagar imediatamente uma taxa:



- Se for uma ficha de perigo ou de bandido, você deve pagar a taxa **ao banco**.
- Se for uma ficha de construção particular de outro jogador, você deve pagar a taxa **a esse jogador**.

A taxa depende da quantidade de jogadores na partida e da cor da(s) mão(s):

Em uma partida com 2 jogadores:

- cada mão verde custa 2 Dólares
- cada mão preta custa 2 Dólares



Em uma partida com 3 jogadores:

- cada mão verde custa 2 Dólares
- cada mão preta custa 1 Dólar



Em uma partida com 4 jogadores:

- cada mão verde custa 1 Dólar
- cada mão preta custa 2 Dólares



Exemplo: Em uma partida com 4 jogadores, **Mary** tem 2 Dólares sobrando. Se ela movesse seu peão ao longo do caminho superior (setas vermelhas), ela teria que pagar esses 2 Dólares a **Dave**, já que a construção particular dele seria o primeiro local no caminho de **Mary** e tem uma mão preta lá. Então, ao passar pela ficha de construção particular de **John** com a mão verde, **Mary** não teria dinheiro nenhum para pagar. Isso não seria problema para ela, já que ela poderia seguir caminho assim mesmo.

Contudo, **Mary** optou pelo caminho inferior (setas azuis): Lá, ela tem de pagar 1 Dólar ao banco pela primeira ficha de perigo de inundação com a mão verde e seu último Dólar pela segunda ficha de perigo de inundação com a mão preta. Depois disso, ela segue seu caminho normalmente. Ela optou pelo caminho inferior porque ela perderia seus 2 Dólares de qualquer jeito. Mas, pelo caminho inferior, ela ao menos evitou que um oponente recebesse esse dinheiro.

Importante: Se você não puder pagar por alguma ou todas as mãos no seu caminho, você ainda assim pode se mover. Isso significa que se o seu peão chegar ou passar por um local cuja taxa você não poderá pagar, pague tudo o que puder e continue seu caminho normalmente.

Você nunca terá que pagar taxas retroativamente, mesmo se você receber o dinheiro enquanto ainda estiver em um local cuja taxa você não podia pagar antes.

Isso se aplica apenas a taxas cobradas pelas mãos. Todos os outros custos e requisitos no jogo devem sempre ser pagos/cumpridos totalmente.

FASE B

Use a(s) ação(ões) do local alcançado

Após mover o seu peão, use o local em que ele terminou seu movimento. Contudo, suas opções disponíveis no local dependem do tipo deste local:

- 1) Uma ficha de construção neutra *ou* uma ficha de construção particular da sua cor
- 2) Uma ficha de construção particular de outro jogador, uma ficha de perigo *ou* uma ficha de bandido
- 3) Kansas City

1 Em uma ficha de construção neutra ou de construção particular da sua cor, você tem duas opções:

OU usar as ações locais dessa ficha **!** **OU** usar uma única ação auxiliar 

! Usar as ações locais

A maioria das fichas de construção mostram duas *ações locais* diferentes em sua metade inferior. Essas ações são separadas por linhas divisórias completas. (Poucas fichas de construção mostram apenas uma ou mais do que duas ações locais).



1 ação local



2 ações locais



3 ações locais

- Agora você pode realizar **cada uma** das ações locais da ficha **uma vez**.
- Você pode realizar essas ações locais **em qualquer ordem**.
- Você não precisa realizar todas as ações locais disponíveis. Mas se uma ação tiver um custo ou um requisito, você tem de pagar/cumprir isso totalmente para ganhar a recompensa dessa ação.
- Algumas fichas mostram duas ações (separadas por uma barra branca) dentro da **mesma** ação local. Você pode realizar apenas uma dessas ações. 
- Alguns espaços da trilha têm *ações de risco* **1** anexadas a eles. Se uma ficha de construção for colocada nesse espaço, a ação de risco se torna parte das ações locais dessa ficha e, portanto, pode ser realizada por seu proprietário cada vez que esse jogador chegar a esse local. 

ação de risco

As ações locais individuais são explicadas em detalhes nas páginas 12 até a 17.

Usar uma única ação auxiliar

Se você não realizar **nenhuma** das ações locais da ficha alcançada, então, e apenas nesse momento, você pode realizar **uma única ação auxiliar**, em vez disso.

Suas ações auxiliares são encontradas no lado esquerdo do seu tabuleiro de jogador na *seção de ações auxiliares*.   

No começo da partida, apenas 2 delas estão disponíveis. Cada uma das outras ações auxiliares ficará disponível depois que você desocupar ao menos um dos seus dois espaços de disco (novamente, você aprenderá como fazer isso em breve).

As ações auxiliares individuais são explicadas em detalhes na página 16.



Exemplo: *Mary* terminou o movimento de seu peão em uma ficha de construção particular da cor dela. Ela agora pode realizar cada uma das ações locais dessa ficha uma vez (em qualquer ordem):

1. Ela pode descartar uma carta de gado "Galloway" de sua mão para sua pilha de descarte pessoal e ganhar 4 Dólares do banco.

2. Ela pode comprar gado do mercado de gado.

3. Ela pode usar a ação de risco anexada para descartar uma carta de gado de sua mão para sua pilha de descarte pessoal e mover seu marcador de certificado um espaço para frente em sua trilha de certificados.

Se ela não puder ou não quiser realizar uma ou mais dessas ações, ela simplesmente as ignora. Mas, apenas se ela ignorar todas as ações, ela poderá realizar uma única ação auxiliar, em vez disso.



2 Em uma ficha de construção de outro jogador, uma ficha de perigo ou de bandido, você tem apenas uma opção:

Realizar **uma única ação auxiliar** (veja na esquerda). 

Nota: Isso significa, claro, que você geralmente vai tentar chegar a uma ficha de construção neutra ou uma da sua cor, pois somente lá você poderá realizar as ações locais.

Exemplo: Se *Mary* tivesse terminado o movimento de seu peão em alguma dessas fichas **1**, ela poderia realizar apenas uma única ação auxiliar.



3 Quando você chegar a Kansas City, você **deve** realizar todas as 5 subfases de Kansas City em sequência.

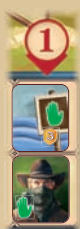
Para garantir que você não esqueça nenhuma subfase, mova seu peão ao longo dos espaços numerados e realize a subfase correspondente antes de movê-lo para o próximo espaço.



As 5 subfases de Kansas City são:

1 Previsão 1:

Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 1 e mova-a para sua seção correspondente.



2 Previsão 2:

Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 2 e mova-a para sua seção correspondente.



3 Previsão 3:

Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 3 e mova-a para sua seção correspondente.



4 Rendimento:

Revele todas as cartas da sua mão, calcule seu rendimento e ganhe esse valor do banco. Então descarte sua mão na sua pilha de descarte pessoal.



5 Entrega:

Mova um dos discos do seu tabuleiro de jogador para o selo de uma cidade e pague quaisquer eventuais custos de transporte.



1 2 3 Previsões:

Cada uma das 3 fichas que você escolher nas subfases 1, 2 e 3 deve ser movida imediatamente para sua seção correspondente:

Ficha de bandido

Se for uma **ficha de bandido** (verde ou laranja), coloque-a na **seção dos bandidos** no espaço **vazio** com o menor número. Se não houver nenhum espaço vazio, remova a ficha de bandido de jogo devolvendo-a para a caixa.



Ficha de perigo

Se for uma **ficha de perigo**, coloque-a na **seção de perigo** correspondente (inundação, seca ou desmoronamento) no espaço vazio com o menor número. Se não houver nenhum espaço vazio, remova a ficha de perigo de jogo devolvendo-a para a caixa.



Fichas de trabalhador

Se for uma **ficha de trabalhador**, coloque-a no próximo espaço livre do **mercado de trabalho**. Para determinar o próximo espaço livre, siga as seguintes regras:

- A ficha deve sempre ser colocada na mesma fileira da ficha de mercado de trabalho.
- Os espaços dessa fileira devem sempre ser preenchidos **da esquerda para a direita**.
- Se for uma partida com menos que 4 jogadores, considere também o seguinte:
 - Com 3 jogadores**, cada fileira possui apenas 3 espaços (começando abaixo do símbolo de 3 jogadores) e toda a coluna da esquerda fica vazia.
 - Com 2 jogadores**, cada fileira possui apenas 2 espaços (começando abaixo do símbolo de 2 jogadores) e as duas colunas da esquerda ficam vazias.
- O último espaço a ser preenchido em cada fileira é sempre aquele com a ficha de mercado de trabalho. Assim que você colocar uma ficha de trabalhador nesse espaço, mova a ficha de mercado de trabalho de acordo com a seta para o círculo pontilhado da próxima fileira.

Exemplo de partida com 3 jogadores:



Normalmente, quando a ficha de mercado de trabalho é movida para a próxima fileira, nada especial acontece. Contudo, quando a ficha de mercado de trabalho atravessar uma **seta amarela**, você deve preencher imediatamente o **mercado de gado**. Quando isso acontecer, compre do baralho de mercado de gado quantas cartas forem necessárias para que o mercado de gado fique com a quantidade inicial de cartas:

Em uma partida com:

2 jogadores: Preencha o mercado de gado para que fique com 7 cartas.

3 jogadores: Preencha o mercado de gado para que fique com 10 cartas.

4 jogadores: Preencha o mercado de gado para que fique com 13 cartas.



Como na preparação, divida todas as cartas de gado por cor e coloque-as viradas para cima em uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas desta fileira devem ser organizadas normalmente, da esquerda para a direita: amarelas, vermelhas, azuis, marrons e roxas.

- Se você tiver que preencher o mercado de gado, mas a quantidade de cartas no mercado já for igual (ou maior) que o total necessário para a quantidade de jogadores, não adicione nenhuma carta ali.
- Se o baralho de mercado de gado estiver vazio, nenhuma carta será adicionada ao mercado de gado.



Se a ficha de mercado de trabalho sair da última fileira seguindo a **seta verde**, o fim da partida é ativado (*veja a página 18*).



FASE B

Use a(s) ação(ões) do local alcançado

4 Rendimento:



Revele **todas** as cartas da sua mão aos outros jogadores e calcule seu **valor de criação total**. Para isso, some os valores de criação de cada **tipo diferente** de gado que você tem na mão. Isso significa que cada tipo é contado apenas uma vez, não importa quantas cartas desse tipo você tenha. (Ignore os pontos de vitória nas suas cartas de gado e quaisquer cartas de objetivo por enquanto).

Exemplo: *Mary* tem 4 cartas em sua mão. Por causa de suas 2 cartas de "Santa Gertrudis", ela tem apenas 3 tipos diferentes de gado:

- "Santa Gertrudis" (valor de criação: 2)
- "Longhorn" (valor de criação: 3)
- "Black Angus" (valor de criação: 3)

Portanto, seu valor de criação total é 8.

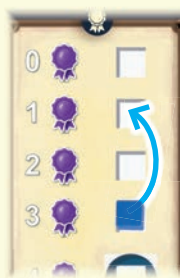


Então, se possível e se você quiser, você pode aumentar o valor de criação total adicionando certificados a ele. Há 2 tipos de certificados no jogo: certificados temporários e certificados permanentes.

Certificados temporários são aqueles que estão na sua trilha de certificados: o número ao lado da posição atual do seu marcador de certificado indica quantos certificados temporários você tem disponíveis. Dessas, você pode usar quantos quiser, movendo seu marcador de certificado para trás, conforme a quantidade desejada.

Certificados permanentes são aqueles na parte superior de qualquer ficha de mestre da estação à sua frente: Cada um deles aumenta seu valor de criação total pelo número indicado na ficha pelo resto da partida.

(Sobre como receber as fichas de mestre da estação, veja a seção "Aprimorando as estações de trem" na página 14).



Continuação do exemplo: O marcador de certificado de *Mary* indica que ela tem 3 certificados temporários disponíveis. Ela decide usar 2 desses certificados ao mover seu marcador de certificado para trás apropriadamente. Ela soma esses 2 certificados ao seu valor de criação total de 8 e, portanto, aumenta o valor para 10.

Se ela tivesse uma ficha de mestre da estação com um certificado permanente, seu valor de criação total inicial seria 9, em vez de 8.



Uma vez que o seu valor de criação total foi definido (incluindo os certificados), pegue essa quantia de Dólares do banco. Deixe essa quantia ligeiramente afastada do resto do seu dinheiro para que você possa referenciar o valor de criação total na subfase 5.



Depois descarte **todas** as cartas da sua mão na sua pilha de descarte pessoal.

Continuação do exemplo: Agora que *Mary* definiu seu valor de criação total em 10, ela pega 10 Dólares do banco e coloca à sua frente.

Depois ela descarta todas as quatro cartas da mão em sua pilha de descarte pessoal.

5 Entrega:



O gado pelo qual você acabou de receber seu rendimento deve agora ser entregue em uma cidade na ferrovia. O selo de cada cidade mostra um **valor de cidade** que corresponde ao valor de criação total do gado: quanto maior for o valor de criação total, mais longe você poderá entregar.

Para fazer isso, escolha uma cidade cujo valor seja **igual** ou **menor** ao valor de criação total do seu gado. Tenha em mente, contudo, que você **não** pode escolher uma cidade para a qual você já tenha entregado antes (que já tenha um dos seus discos no *espaço da cidade*). As únicas exceções para esta regra são:

- a cidade local, Kansas City e
- a cidade final, New York.



Você pode entregar para qualquer uma dessas cidades, mesmo se você já tiver um ou mais dos seus discos lá.

Uma vez que você escolheu a cidade, coloque um dos seus discos no espaço dessa cidade (se já houver outros discos ali, coloque o seu em cima deles). Pegue esse disco de qualquer *espaço de disco* do seu tabuleiro de jogador, mas note que existem 2 tipos de espaços de disco: aqueles com os cantos brancos e aqueles com cantos pretos.

1. Um disco de um espaço com **cantos brancos** pode ser colocado em **qualquer** espaço de cidade.

2. Um disco de um espaço com **cantos pretos**, contudo, pode apenas ser colocado em um espaço de cidade que **também** tenha cantos pretos.



Ao desocupar um espaço de disco desta forma, você desbloqueia sua habilidade. Note que alguns dos espaços de disco com cantos pretos têm requisitos adicionais ou proporcionam recompensas por desocupá-los. *Veja a caixa abaixo para mais detalhes.*

Importante:



Ao desocupar qualquer um dos espaços de disco na seção de ações auxiliares, você amplia suas opções ao realizar **ações auxiliares** (veja a página 16).



Ao desocupar algum desses espaços, você aumenta seu **limite de passos**. Se você pegar o disco do espaço da esquerda ①, ganhe imediatamente 3 Dólares do banco. Os 3 pontos de vitória ao desocupar o espaço da direita ② são concedidos ao final da partida.



Ao desocupar algum desses espaços, você aumenta seu **limite de mão**. Contudo, se você pegar um disco de qualquer um desses espaços, você deve pagar imediatamente 5 Dólares ao banco. Se você não puder, você deverá escolher outro espaço para desocupar.



Ao desocupar esses espaços, você aumenta seu **limite de certificados temporários** (você começa com um limite de 3). Contudo, se você desocupar o espaço de 6 certificados antes do espaço de 4 certificados, seu limite de certificados temporários continua sendo 3 até que você também tenha desocupado o espaço de 4 certificados.

Ao colocar seu disco em um espaço de cidade, você pode ganhar ou perder pontos de vitória ao final da partida e pode ativar ações de entrega que **devem** ser realizadas imediatamente.

Se você colocar seu disco no espaço de Kansas City, ganhe imediatamente 4 Dólares do banco. Ao final da partida, você perderá 6 pontos de vitória por este disco.



FASE C

Compre cartas até atingir o seu limite de mão

Atenção: Uma ação em qualquer uma das setas verdes não é ativada até que os dois espaços de cidade adjacentes possuam um dos seus discos neles. O mesmo é verdadeiro para os pontos de vitória em setas verdes. Somente se os dois espaços de cidade adjacentes possuírem um dos seus discos você terá desbloqueado os pontos de vitória entre eles.

Esta ação de entrega é ativada **1** quando você coloca seu disco em um dos espaços de cidade adjacentes enquanto o outro espaço adjacente já está com um dos seus discos. Agora você **deve** escolher imediatamente uma **carta de objetivo** da área de objetivos gerais, colocá-la virada para cima em sua pilha de descarte pessoal e reabastecer a área se for necessário. (Para detalhes, veja "Ganhe uma carta de objetivo" na página 15).

Se colocar o seu disco ativar esta ação nas duas setas verdes adjacentes, você deve realizar a ação duas vezes. (A área de objetivos gerais é reabastecida antes de ganhar a segunda carta de objetivo).



Por fim, verifique se você precisa pagar algum **custo de transporte** pela sua entrega. Isso depende da posição da sua **locomotiva** na ferrovia:

- Se a sua locomotiva estiver exatamente abaixo ou mais à frente na ferrovia do que o espaço da cidade no qual você acabou de colocar seu disco, você **não tem custos de transporte**.
- Se a sua locomotiva estiver mais atrás na ferrovia do que esse espaço da cidade, você deve pagar os seguintes custos de transporte: Pague **1 Dólar** ao banco **para cada cruz** que estiver localizada entre o nariz da sua locomotiva e o valor de cidade desse selo.

Nota: Como você ganha seu rendimento antes disso, você sempre poderá pagar quaisquer custos de transporte que tiver. (Sobre como as locomotivas se movem, veja a página 14).

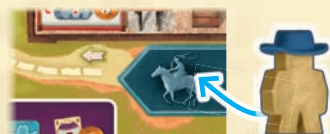
Continuação do exemplo:

Com seu valor de criação total em 10, **Mary** pode entregar em Chicago. Se ela decidir fazer isso, ela coloca um dos discos do tabuleiro de jogador dela no espaço da cidade de Chicago. Ela não ativa uma ação ou desbloqueia pontos de vitória com isso, já que nenhuma das cidades adjacentes tem discos dela ainda. Por fim, ela tem de pagar 3 Dólares de custo de transporte, já que há 3 cruzeiros entre o nariz da locomotiva dela e a cidade de Chicago.

Em vez de Chicago, ela poderia escolher entregar em Peoria, St. Louis ou Kansas City (não em Bloomington nem em Fulton porque ela já entregou nessas cidades antes). Porém, em qualquer uma dessas cidades, ela poderia apenas colocar um disco de um espaço de disco com cantos brancos. Enquanto St. Louis e Kansas City não exigiriam nenhum custo de transporte, entregar em Peoria teria um custo de transporte de 2 Dólares.

Após finalizar a subfase de Entrega, siga esses dois passos finais:

1) Mova seu peão para o início da trilha, colocando-o no **espaço do cavaleiro**, no canto inferior direito do tabuleiro de jogo. No seu próximo turno, o movimento do seu peão começa desse ponto.



2) Reabasteça cada um dos 3 espaços de previsão vazios em Kansas City com fichas compradas do suprimento de Kansas City. Certifique-se de que o número no verso de cada ficha corresponda ao número do espaço preenchido.



Cada jogador começa com um *limite de mão* de 4 e pode aumentá-lo até 6. Se agora você tiver menos cartas na sua mão do que o limite atual indicado no seu tabuleiro de jogador, compre quantas cartas forem necessárias de sua pilha de compra até ter essa quantidade de cartas na mão. (Se necessário, embaralhe sua pilha de descarte e use-a para substituir sua pilha de compra esgotada, como descrito na página 6).

Nota: Se você acabou de passar pelas subfases de Kansas city, você deve reabastecer toda a sua mão, claro.

Em seguida, é o turno do próximo jogador.



Exemplo: **Mary** tem um limite de mão de 5 cartas (porque ela já desocupou um dos espaços de disco relevantes em seu tabuleiro de jogador). Na fase B, ela descartou 2 cartas de sua mão para realizar uma ação local. Como isso a deixou com 3 cartas na mão, ela agora deve comprar 2 cartas para ter 5 cartas na mão de novo. Como ela tem 2 cartas restantes em pilha de compra pessoal, ela compra essas 2 cartas. Note que mesmo que sua pilha de compra pessoal esteja vazia agora, ela ainda não cria uma nova com a pilha de descarte. Ela fará isso imediatamente antes de comprar a próxima carta.



As Ações

A principal fonte de ações no jogo são as **ações locais** das fichas de construção neutra e de construção particular da sua cor, embora existam algumas outras situações em que ações possam ser ativadas (ações de entrega, ações auxiliares únicas, etc.).

Contudo, independentemente da situação na qual as ações são realizadas, as ações em si são sempre representadas pelos mesmos ícones. Então, onde quer que o mesmo ícone apareça, ele se refere à mesma ação.

Começaremos com algumas notas gerais e explicações. Depois disso, as ações locais das fichas serão explicadas em detalhes.

Notas Gerais: Algumas ações consistem em um *requisito* específico e uma *recompensa* específica. Somente se você cumprir o requisito, você poderá ganhar a recompensa. Requisitos são geralmente associados com vermelho (setas e números vermelhos), enquanto as recompensas são geralmente associadas com verde e branco (setas verdes e/ou números brancos).

- 1 **Requisito**
- 2 **Recompensa**



Importante: Você pode ignorar uma recompensa completa ou parcialmente, mesmo que você cumpra o requisito. Contudo, se sua recompensa for uma quantidade de Dólares, você **deve** pegar toda a quantia.

O requisito mais frequente é o descarte de cartas. Sempre que uma ação mostrar uma ou mais cartas com uma **seta vermelha**, você deve descartar **exatamente** as cartas indicadas **da sua mão** viradas para cima na sua **pilha de descarte pessoal** a fim de ganhar a recompensa exibida ao lado delas. (Como mencionado antes, você pode realizar a ação apenas uma vez, não importa quantas vezes você possa cumprir o requisito).



Atenção: Se uma carta específica for indicada, ela será representada pela sua cor e valor de criação.

Exemplos de ações de descarte:

Requisito:

Recompensa:

Descarte exatamente **uma** carta preta de gado ("Pineywoods").



Ganhe 2 Dólares.

Descarte exatamente **duas** cartas de gado do **mesmo tipo**.



Ganhe 4 Dólares.

Descarte exatamente **uma** carta de gado de **qualquer tipo**.



Mova seu marcador de certificado 1 espaço para frente.

Descarte exatamente **uma** carta cinza de gado ("Chinampo").



Mova seu marcador de certificado 1 espaço para frente E ganhe 2 Dólares.

Descarte exatamente **uma** carta verde de gado ("Santa Gertrudis").



Mova sua locomotiva 2 espaços para frente.

Para o resto da explicação destas regras, tenha a seguinte terminologia em mente:

- Quando falarmos sobre **DESCARTAR UMA CARTA**, isso sempre significa que você deve colocar a carta **da sua mão** virada para cima em sua **pilha de descarte pessoal**.
- Quando falarmos sobre **GANHAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE DÓLARES**, isso sempre significa que você deve pegar essa quantia exata **do banco**.
- Quando falarmos sobre **PAGAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE DÓLARES**, isso sempre significa que você deve devolver essa quantia exata **ao banco**.
- Quando falarmos sobre **MOVER SEU MARCADOR DE CERTIFICADO PARA FRENTE**, isso sempre significa que seu marcador de certificado é movido para frente em sua **trilha de certificados**. Você pode movê-lo para frente quantos espaços forem indicados pelo ícone da ação específica. Contudo, você nunca pode mover seu marcador de certificado além do seu limite de certificados temporários (que é 3 no começo da partida).
- Quando falarmos sobre **MOVER SUA LOCOMOTIVA UM NÚMERO DE ESPAÇOS**, isso sempre significa que sua locomotiva é movida pelos espaços da **ferrovia** (veja a página 14 para mais detalhes).



Com este ícone de ação, você pode mover seu marcador de certificado **1** espaço para frente.



Com este ícone de ação, você pode mover seu marcador de certificado **até 2** espaços para a frente.





Contrate um trabalhador

Ao realizar esta ação, escolha exatamente **uma** ficha de trabalhador do mercado de trabalho, pague o **custo de contratação** desse trabalhador e coloque essa ficha na seção dos trabalhadores do seu tabuleiro de jogador.

Tenha em mente as seguintes regras:

- Você **não** pode contratar um trabalhador da **fileira** onde a **ficha de mercado de trabalho** está localizada atualmente. Esses trabalhadores estão indisponíveis até que a ficha de mercado de trabalho avance ①.
- O **custo de contratação** de qualquer trabalhador no mercado de trabalho é o custo indicado à direita de sua fileira ②. Contudo, este custo de contratação é modificado pelo valor exibido no próprio ícone de ação:



= O custo de contratação não está modificado.



= Custa 2 Dólares a mais.



= Custa 1 Dólar a menos.

Depois que você tiver pagado o custo de contratação, coloque a ficha de trabalhador na sua **seção dos trabalhadores**, no **espaço livre mais à esquerda** na **fileira** de seu respectivo tipo. Note que cada jogador já começa a partida com um trabalhador de cada um dos 3 tipos (vaqueiro, construtor e engenheiro) o que significa que o primeiro espaço de cada fileira já está ocupado.

Se o espaço onde você colocar o trabalhador contratado mostrar uma **ação imediata**, você deve escolher se vai realizar essa ação imediatamente ou ignorá-la. (Os ícones dessas ações devem ser autoexplicativos depois que você ler as regras).

- Se uma fileira já estiver cheia, você não poderá contratar outro trabalhador desse tipo.
- Ao final da partida, cada trabalhador que for colocado no 5º ou 6º espaço de qualquer fileira vale 4 pontos de vitória.



Fileira de vaqueiros

Fileira de construtores

Fileira de engenheiros

Ações imediatas

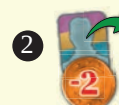
Exemplo: Na fase B, **Mary** usa a ficha de construção neutra "A".



Com a primeira ação de contratação, ela contrata um engenheiro. Como ela não pode contratar o engenheiro da fileira com a ficha de mercado de trabalho, ela paga 7 Dólares



pelo engenheiro na fileira anterior. Ela o coloca no espaço livre mais à esquerda de sua fileira de engenheiros, ativando uma ação imediata. Ela decide usar essa ação imediata e descarta uma carta de gado "Chinampo" para ganhar 2 Dólares.



Com a segunda ação de contratação da ficha de construção neutra "A", ela contrata um vaqueiro da fileira que mostra um custo de 6 Dólares. Como o ícone da segunda ação de contratação aumenta o custo em 2 Dólares, ela deve pagar um total de 8 Dólares ao banco. Então ela coloca o vaqueiro no espaço mais à esquerda de sua fileira de vaqueiros.



Infelizmente, ela não tem uma carta de gado "Galloway" na mão e deve, portanto, ignorar a ação de descarte desta construção.



Compre gado do mercado de gado

Ao realizar esta ação, você pode adquirir novas cartas de gado do mercado de gado e colocá-las viradas para cima em sua pilha de descarte pessoal. Contudo, a quantidade e os tipos de cartas de gado que você pode adquirir nesta ação não são fixos.

Em vez disso, suas opções dependem de **quantos vaqueiros** você possui em sua fileira de vaqueiros, assim como de quanto dinheiro você gasta.

Se você tiver apenas **um vaqueiro** em sua fileira de vaqueiros, sua única opção é:



OU comprar uma carta de gado com um **valor de criação de 3** por 6 Dólares



OU comprar uma **carta de gado "Shorthorn"** por 12 Dólares.



Importante:

- Você pode apenas comprar cartas de gado que estejam disponíveis no mercado de gado.
- Você sempre pode escolher comprar menos cartas de gado do que o permitido.
- Qualquer carta de gado que você adquirir durante esta ação deve ser colocada virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**.

Se você tiver **2 vaqueiros**, suas opções aumentam:



OU comprar uma carta de gado com um **valor de criação de 3** por 6 Dólares cada.



OU você pode comprar uma carta de gado com um **valor de criação de 3** por 3 Dólares



OU uma **carta de gado "Hereford"** por 12 Dólares.

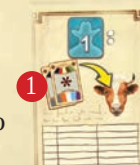
Isso quer dizer que quanto mais vaqueiros você tiver, melhores serão as suas opções. Você decide como dividir seus vaqueiros entre essas opções, desde que você garanta que cada vaqueiro será apenas **utilizado uma vez** durante esta ação.



Se você utilizar 3 Vaqueiros e pagar 5 Dólares, você pega exatamente 2 cartas de gado, cada uma com um **valor de criação de 3**.



Se você utilizar 5 Vaqueiros e pagar 8 Dólares, você pega exatamente 2 **cartas de gado "Shorthorn"**.



Qualquer vaqueiro que você **não** utilizar para comprar cartas de gado você **pode**, em vez disso, utilizá-lo da seguinte forma ①: Compre 2 cartas do baralho de mercado de gado e adicione-as viradas para cima ao mercado de gado. Você pode fazer isso a qualquer momento durante esta ação.



Mova sua locomotiva para frente

Se você mover sua locomotiva por este ícone de ação, você pode movê-la para frente na ferrovia por até tantos espaços quanto a quantidade de **engenheiros** que você tem na sua fileira de engenheiros.

Ao mover a sua locomotiva, tenha em mente as seguintes regras:

- Exceto pelo espaço inicial, *nenhum espaço da ferrovia* pode ter mais do que uma locomotiva ao mesmo tempo. Isso significa que, ao mover sua locomotiva, você deve ignorar completamente qualquer espaço ocupado por outra locomotiva (como se aquele espaço não existisse).
- Pela ferrovia, há vários *espaços de desvio*, cada um pertencente a uma *estação de trem*. Cada espaço de desvio conta como um espaço adicional entre os dois espaços ligados a ele. Então, vindo de um espaço com uma bifurcação, você pode mover sua locomotiva para o próximo espaço numerado ou para o espaço de desvio da estação de trem (se ele não estiver bloqueado por outra locomotiva).
- Quando decidir mover sua locomotiva por uma ação, você pode movê-la por menos espaços do que o permitido (mas você deve movê-la ao menos um espaço). Contudo, quando você decidir parar em um espaço, você ignora imediatamente qualquer movimento extra que você possa ter deixado de usar nessa ação. Então, se você mover para um espaço de desvio para aprimorar a estação de trem (veja abaixo), essa ação é finalizada, mesmo se você moveu menos espaços do que poderia.



Exemplo: Como **Mary** tem 3 engenheiros em sua fileira de engenheiros, ela pode mover sua locomotiva até 3 espaços para frente. Então ela move sua locomotiva do espaço 1 até o espaço 5 (pois o espaço 3 está ocupado pela locomotiva vermelha e, portanto, é completamente ignorado).

Em vez do espaço 5, ela poderia ter movido sua locomotiva para o espaço de desvio que se ramifica do espaço 4.



Nota: Algumas outras ações lhe deixam mover sua locomotiva para frente, independentemente da quantidade de engenheiros. Neste caso, a mesma regra se aplica.

Aprimorando as estações de trem

Se você parar o movimento da sua locomotiva em um espaço de desvio de uma estação de trem, você deve decidir imediatamente se quer ou não **aprimorar** essa estação de trem.

Atenção: Você pode apenas aprimorar uma estação de trem se você puder pagar o *custo de aprimoramento* e se você não tiver aprimorado essa estação antes (o que estará indicado por ter um dos seus discos nesse espaço).

Para aprimorar a estação de trem, pague o *custo de aprimoramento* indicado ao lado dela. Depois coloque um dos seus discos de jogador nesse *espaço de estação* (se já houver outros discos lá, coloque o seu acima deles). Pegue esse disco de qualquer espaço de disco do seu tabuleiro de jogador, mas lembre-se de que os espaços de estação também têm cantos brancos e pretos. Assim como os espaços de cidade durante a entrega, um disco de um espaço de disco com **cantos brancos** pode ser colocado em **qualquer** espaço de estação. Um disco de um espaço de disco com **cantos pretos** pode apenas ser colocado em um espaço de estação que **também tenha cantos pretos**. (Para maiores detalhes sobre desocupar os espaços de disco veja a caixa vermelha na página 10).

Depois que você tiver colocado seu disco no espaço de estação, veja se há uma **ficha de mestre da estação** colocada ao lado dele. Se houver, você pode agora adquirir essa ficha de mestre da estação ao nomear um dos seus trabalhadores contratados como o mestre da estação. Para fazer isso, escolha da sua seção dos trabalhadores um trabalhador colocado no espaço mais à **direita** de sua respectiva fileira. Remova essa ficha de trabalhador do seu tabuleiro de jogador, coloque-a no lugar da ficha de mestre da estação e, por fim, coloque sua ficha de mestre da estação virada para cima perto do seu tabuleiro de jogador.

- Somente no momento em que você aprimora uma estação de trem você tem a chance de adquirir sua ficha de mestre dessa estação. Se você ignorar essa chance, você não poderá fazer isso mais tarde.
- Se você remover um trabalhador da sua seção dos trabalhadores e isso desbloquear uma ação imediata novamente, você poderá realizar essa ação imediata na próxima vez que você colocar outro trabalhador contratado nesse espaço.
- Uma vez que uma ficha de trabalhador é colocada em um espaço de mestre da estação, ele permanece lá pelo resto da partida.

Cada ficha de mestre da estação é composta de duas partes:



A **parte de cima** ① mostra uma **ação imediata** ou um **certificado permanente**. Se você receber uma ficha com uma ação imediata, realize essa ação imediatamente ou ignore-a. (Sobre o uso dos certificados permanentes, veja a página 10).

A **parte de baixo** ② mostra uma forma única de ganhar pontos de vitória adicionais ao final da partida (veja a página 18).

Custo aprimoramento

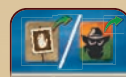


Espaço de estação

Ficha de mestre da estação



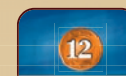
Ações imediatas nas fichas de mestre da estação:



Realize a ação "Remova um perigo" sem custo OU a ação "Receba uma recompensa pelos bandidos" (veja a página 17).



Ganhe 2 Dólares.



Ganhe 12 Dólares.



Mova seu marcador de certificado até 2 espaços para frente.



O último espaço da ferrovia (espaço 39) é especial. Se a sua locomotiva chegar a este espaço, seu movimento termina ali (e você pode aprimorar a estação de trem normalmente). Então você deve mover sua locomotiva **para trás**. Você deve mover sua locomotiva para trás ao menos um espaço e pode movê-la para **qualquer espaço livre** na ferrovia (inclusive um espaço de desvio). Depois disso, ganhe 3 Dólares imediatamente. Se você se moveu para um espaço de desvio, você pode aprimorar imediatamente sua estação de trem como de costume (e até usar o dinheiro que acabou de receber).



Ganhe uma carta de objetivo

Ao realizar esta ação, escolha entre **uma carta de objetivo** da **área de objetivos gerais**, à direita do tabuleiro de jogo, ou compre a carta do topo do baralho de objetivos. Coloque essa carta virada para cima em sua **pilha de descarte pessoal**. Se você pegar uma carta da área de objetivos, preencha o espaço vazio imediatamente com uma nova carta do baralho de objetivos virada para cima.

Em algum momento posterior, suas cartas de objetivo adquiridas aparecerão na sua mão.

Durante o seu turno, se você tiver uma ou mais cartas de objetivo na mão, você pode jogá-las:

- antes de realizar a fase A
- ou **antes ou depois** de realizar uma ação qualquer na fase B.

Isso significa que você não pode jogar cartas de objetivo no meio de uma ação ou depois de você ter iniciado a fase C.

Quando você jogar uma carta de objetivo, coloque-a virada para cima na sua **área de objetivos pessoais** (abaixo do seu tabuleiro de jogador).

Depois realize a **ação imediata** indicada no canto superior esquerdo da carta ou ignore-a.

As ações imediatas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:



Mova seu peão até 3 passos para frente ao longo da trilha, **ignorando quaisquer mãos verdes e pretas**. Contudo, você **não** pode usar o local onde você parar. Então, se você mover seu peão antes da Fase A, você começará seu movimento da fase A a partir desse novo local. Se você mover o seu peão após usar um local na fase B, você resolverá diretamente a fase C, assim que seu peão chegar ao novo local. Você não pode se mover para Kansas City com esta ação imediata.



Compre até 3 cartas de sua pilha de compra pessoal. Então descarte imediatamente a mesma quantidade de cartas compradas.



Mova sua locomotiva até 2 ou 3 espaços para frente.



Ganhe 2 Dólares.



Realize uma ação auxiliar única ou dupla.

Ação imediata



Tarefas

Cada carta de objetivo exibe uma combinação de **tarefas** a serem cumpridas **ao final da partida**. Se todas as tarefas de uma carta de objetivo forem cumpridas até então, você ganhará os pontos de vitória impressos nela.

Se suas tarefas não forem cumpridas totalmente, você perderá o valor negativo de pontos de vitória impresso nela. (Somente sua carta de objetivo inicial não tem um valor negativo de pontos de vitória).



Importante: Cada tarefa cumprida pode contar apenas para uma carta de objetivo. Então, se várias cartas de objetivo mostrarem a mesma tarefa, cada uma dessas tarefas deve ser cumprida individualmente. As tarefas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:



• Tenha 1 ficha de construção no tabuleiro de jogo.



• Tenha 1 ficha de bandido laranja à sua frente.



• Tenha 1 ficha de perigo à sua frente (de qualquer tipo).



• Tenha 1 dos seus discos em uma estação de trem.



• Tenha 1 carta de gado com um valor de criação de 3 no seu baralho.



• Tenha 1 carta de gado "Shorthorn" no seu baralho.



• Tenha 1 carta de gado "Hereford" no seu baralho.



• Tenha 1 dos seus discos no espaço da cidade de New York.

Exemplo: Para ter todas as tarefas dessas cartas cumpridas ao final da partida, **Mary** precisa ter:

- ao menos 3 fichas de suas construções particulares no tabuleiro de jogo,
- ao menos 3 fichas de perigo à frente dela,
- ao menos 1 ficha de bandido laranja à frente dela e
- ao menos 2 discos no espaço da cidade de New York.



Se ela conseguir ter todas essas coisas, ela ganhará 18 pontos de vitória. Se, por exemplo, ela tivesse apenas um disco no espaço da cidade de New York, ela ganharia apenas 10 pontos de vitória (porque uma das cartas de objetivo com a tarefa de New York contaria como -3 pontos de vitória).

Nota: Você não é obrigado a jogar as suas cartas de objetivo. Se você quiser, você pode manter algumas ou todas elas no seu baralho pelos meios comuns (por exemplo, descartando-as da mão pela ação com este ícone). Para cada carta de objetivo que ainda estiver no seu baralho ao final da partida, você pode então decidir se você quer pontuá-la ou não. Para as cartas que estão em sua área de objetivos pessoais, você não tem essa opção. Essas devem ser pontuadas.



Coloque uma de suas construções particulares

Ao realizar esta ação, escolha **uma** das fichas de construção particular acima do seu tabuleiro de jogador:

OU coloque-a em qualquer *espaço de construção vazio* na trilha **OU** use-a para **substituir** uma das **suas** fichas de construção particular que já esteja colocada em um espaço de construção na trilha.

Lembre-se: O lado de cada ficha de construção é o mesmo para todos os jogadores. Você não pode virá-la para o outro lado.

Antes de escolher uma ficha de construção para esta ação, você deve certificar-se de que:

- you have enough constructors for this
- you can pay the cost of this construction card.



espaços de construção



No canto superior esquerdo, cada ficha de construção particular mostra quantos construtores você precisa para ela. Se a quantidade de construtores na fileira de construtores da sua seção dos trabalhadores for igual ou maior que esse número, você pode colocar essa ficha em qualquer espaço de construção vazio na trilha, desde que você pague o custo dela imediatamente:



Para **cada** construtor necessário para essa ficha de construção, você deve pagar **2 Dólares**.

Alternativamente, você pode usar esta ação para **substituir** uma de **suas** construções particulares na trilha por uma ficha de construção particular **mais valiosa** que esteja acima do seu tabuleiro de jogador. Para isso, você precisa apenas ter a **diferença** de construtores entre as 2 fichas de construção e também deve apenas pagar pela diferença. Então coloque a nova ficha de construção no lugar da antiga e **remova completamente** essa ficha de construção antiga de jogo, devolvendo-a para a caixa. Esta é a única forma de colocar construções que precisam de mais do que 6 construtores.

Exemplos:



Para colocar esta ficha de construção em um espaço vazio na trilha, **Mary** precisa ter ao menos 2 construtores em sua fileira de construtores e deve pagar 4 Dólares.

Se ela substituir esta ficha de construção na trilha pela outra, ela precisa ter ao menos 3 construtores em sua fileira de construtores e deve pagar 6 Dólares.



Nota: a ficha de construção neutra "B" é a única que lhe permite colocar suas próprias fichas de construção no tabuleiro. A única outra forma de fazer isso é com as ações imediatas de sua fileira de construtores. Elas possuem a vantagem de que você deve apenas pagar 1 Dólar por construtor necessário, em vez de 2.



Realize uma ação auxiliar única ou dupla



A seção de ações auxiliares do seu tabuleiro de jogador mostra 5 ações auxiliares diferentes.

Cada ação auxiliar tem 2 espaços de disco perto dela. Enquanto os dois espaços de disco de uma ação auxiliar estiverem ocupados por um disco, esta ação auxiliar está bloqueada e não pode ser usada. Somente se ao menos um de seus espaços de disco estiver desocupado, a ação será desbloqueada e ficará disponível.



Sempre que você usar este ícone de ação, escolha **uma** de suas ações auxiliares disponíveis e realize-a. Se somente um dos espaços de disco desta ação estiver desocupado, você pode usar a ação auxiliar uma vez (ação auxiliar única). Se ambos os espaços de disco dessa ação estiverem desocupados, você poderá usá-la como uma **ação auxiliar dupla**. Isso significa que seu requisito (se houver um) e sua recompensa são dobrados.



Se você usar este ícone para realizar uma ação auxiliar única em um local (em vez de suas ações locais), você nunca pode dobrá-la (mesmo se ambos os espaços de disco desta ação estiverem desocupados).



Quando você tiver que mover sua locomotiva para trás, isso é feito de forma parecida com o movimento para frente. Se um espaço estiver ocupado por outra locomotiva, você ignora esse espaço (movendo-se ainda mais para trás). Você pode se mover para trás até um espaço de desvio e, se parar lá, você pode aprimorar a estação de trem normalmente.

- Contudo, como este é um requisito, você nunca pode deliberadamente se mover menos espaços para trás do que o exigido.
- Se a sua locomotiva estiver no espaço inicial da ferrovia, você não poderá usar uma ação que exija que você mova sua locomotiva para trás.
- Note que a sua locomotiva nunca se vira para o outro lado. Ao movê-la para trás, o nariz dela deve continuar apontando para frente.

Ação auxiliar única

Ganhe 1 Dólar.



Compre 1 carta de sua pilha de compra pessoal. **Então** descarte 1 carta.



Pague 1 Dólar e mova sua locomotiva 1 espaço para trás. Então mova seu marcador de certificado 1 espaço para frente.



Pague 1 Dólar e mova sua locomotiva 1 espaço para frente.



Mova sua locomotiva 1 espaço para trás. Então ganhe 1 Dólar e remova completamente de jogo 1 de suas **cartas da mão** (e, portanto, do seu baralho) devolvendo-a para a caixa.



Ação auxiliar dupla

Ganhe 2 Dólares.

Compre 2 cartas de sua pilha de compra pessoal. **Então** descarte 2 cartas.

Pague 2 Dólares e mova sua locomotiva 2 espaços para trás. Então mova seu marcador de certificado até 2 espaços para frente.

Pague 2 Dólares e mova sua locomotiva até 2 espaços para frente.

Mova sua locomotiva 2 espaços para trás. Então ganhe 2 Dólares e remova completamente de jogo 2 de suas **cartas da mão** (e, portanto, do seu baralho) devolvendo-as para a caixa.



Receba uma recompensa pelos bandidos

Ao realizar esta ação, remova **uma** ficha de bandido à sua escolha da seção dos bandidos e coloque-a virada para cima à sua frente. Como bônus, você ganha imediatamente dinheiro ou uma ficha de troca.

Se a seção dos bandidos estiver vazia, você não poderá realizar esta ação.

Exemplos:



Se você pegar esta ficha, você ganha 6 Dólares.



Se você pegar esta ficha, você ganha 1 ficha de troca.



Ganhe uma ficha de troca

Ao realizar esta ação, ganhe **uma** ficha de troca do banco e coloque-a à sua frente.

As fichas de troca são especiais, pois você pode usar uma ou mais delas a qualquer momento da partida — mesmo no meio de uma ação ou quando não for o seu turno.

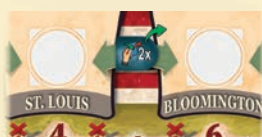
Para usar uma ficha de troca, coloque-a de volta no banco. Então compre até 2 cartas de sua pilha de compra pessoal e descarte imediatamente a mesma quantidade de cartas compradas.

Cada jogador começa a partida com uma ficha de troca e você pode ganhar novas em diferentes ocasiões:

- como uma ação local na sua construção particular 12b



- como uma ação de entrega



- como bônus ao receber uma recompensa pelos bandidos



Remova um perigo

Ao realizar esta ação, remova **uma** ficha de perigo à sua escolha de qualquer seção de perigo e coloque-a virada para cima à sua frente.

Se o ícone mostrar um custo, você deve pagar imediatamente essa quantia de Dólares (caso contrário, você não poderá pegar uma ficha de perigo).

Se o ícone não mostrar nenhum custo, pegue a ficha de perigo gratuitamente.

Cada ficha de perigo tem 2, 3 ou 4 pontos de vitória impressos nela. Como de costume, você ganha esses pontos ao final da partida.

Se todas as 3 seções de perigo estiverem vazias, você não poderá pegar uma ficha de perigo.



Mova seu peão para frente

Esta ação local lhe permite mover seu peão para frente até outro local na trilha.

Se você fizer isso, você deve movê-lo ao menos 1 passo e não pode movê-lo por mais passos do que o número indicado no ícone.

No local onde você parar, você deve então realizar toda a fase B novamente.

Note que você não reabastece sua mão de cartas antes de realizar a fase B novamente. Isso é feito somente ao final do seu turno.



FIM DA PARTIDA

O fim da partida é ativado quando você colocar uma ficha de trabalhador no **último espaço do mercado de trabalho** durante a subfase 2 ou 3 em **Kansas City**. Como isso faz com que a ficha de mercado de trabalho siga a **seta verde** para fora do mercado de trabalho, pegue imediatamente a ficha de mercado de trabalho e coloque-a à sua frente. Se isso acontecer durante a subfase 2, siga para a subfase 3, mas você não pode mais escolher outra ficha de trabalhador (visto que não há mais espaço no mercado de trabalho). Se houver apenas trabalhadores ali, pule a subfase 3 completamente. Depois disso, realize as subfases 4 e 5 normalmente e também reabasteça quaisquer espaços de previsão vazios ao final do seu turno. Este foi o seu **último turno**.

Em seguida, **cada um dos outros** jogadores tem **um último turno**, no qual eles movem seu peão normalmente e usam o local alcançado. Os jogadores que se moverem para Kansas City no último turno também realizarão as 5 subfases normalmente. Contudo, eles não podem escolher nenhuma ficha de trabalhador dos espaços de previsão nas subfases 2 e 3 (pulando essas fases completamente, caso haja apenas trabalhadores em cada uma). Ainda assim, ao final de seus turnos, eles devem reabastecer cada espaço de previsão vazio.

Após o último jogador concluir seu último turno, a partida termina. Agora, observe a pontuação final.



A pontuação final

Pegue o **bloco de pontuação** e avalie as 11 categorias. Em cada categoria, anote os pontos de vitória de cada jogador da seguinte maneira:

- 1 Ganhe 1 ponto de vitória para cada 5 Dólares que você tiver.

- 2 Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos em cada uma das suas fichas de construção particular colocadas no tabuleiro de jogo.

- 3 Ganhe a soma dos pontos de vitória que você desbloqueou com seus discos nos selos das cidades. Quaisquer pontos de vitória negativos devem ser subtraídos, naturalmente. (Portanto, é possível obter um resultado negativo). *Veja a página 10 para mais detalhes.*
- Exemplo: Mary desbloqueou os 6 pontos de vitória da Philadelphia e os 4 pontos entre Philadelphia e Pittsburgh. Como ela não tem um disco no espaço da cidade de Toledo, ela não desbloqueou os 8 pontos de vitória.*

- 4 Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos ao lado de cada estação de trem que tenha o seu disco nela.

- 5 Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos em cada uma das fichas de perigo à sua frente.

- 6 Do seu baralho (pilhas de compra e descarte pessoais e cartas da mão), procure todas as cartas de gado que têm pontos de vitória nelas. Ganhe a soma desses pontos de vitória.

- 7 Você deve procurar todas as cartas de objetivo que você ainda tenha no seu baralho. Para cada uma, você deve decidir se você quer removê-la de jogo ou adicioná-la à sua área de objetivos pessoais (sem usar sua ação imediata). Em seguida, verifique cada carta de objetivo em sua área de objetivos pessoais para ver se você cumpriu individualmente cada uma de suas tarefas. Para todas as cartas cumpridas totalmente, some os pontos de vitória positivos impressos nelas. Para as cartas que você não cumpriu totalmente, subtraia os pontos negativos impressos nelas. Então ganhe esse resultado em pontos de vitória (é possível que o resultado seja negativo). *Veja a página 15 para mais detalhes.*

- 8 Ganhe a soma de pontos de vitória gerados pelas **tarefas individuais** das fichas de mestre da estação que você tenha à sua frente. Essas tarefas individuais são **totalmente independentes** das tarefas nas cartas de objetivo.

- 9 Ganhe 4 pontos de vitória para cada trabalhador colocado no quinto ou no sexto espaço de qualquer fileira na sua seção dos trabalhadores.

- 10 Ganhe 3 pontos de vitória se você conseguiu desocupar esse espaço de disco no seu tabuleiro de jogador.

- 11 Ganhe 2 pontos de vitória se você tiver a ficha de mercado de trabalho à sua frente.

Quem tiver mais pontos de vitória no total vence a partida. Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

As tarefas individuais das fichas de mestre da estação

- Ganhe 1 ponto de vitória para cada trabalhador na sua seção dos trabalhadores (incluindo os impressos no tabuleiro de jogador).

- Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 cartas de objetivo em sua **área de objetivos** (estejam elas cumpridas ou não).

- Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 fichas de perigo que você coletou. (de qualquer tipo).

- Ganhe 3 pontos de vitória para cada par consistindo em 1 ficha de bandido verde e 1 ficha de bandido laranja que você coletou.

- Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 certificados que você tenha (não importa se são permanentes ou temporários).

- Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 espaços de estação com seu disco nelas.

- Ganhe 2 pontos de vitória para cada uma de suas fichas de construção particular colocadas no tabuleiro de jogo.

VARIANTE: Simental

As cartas de gado Simental são parte de uma nova variante para jogar Great Western Trail. Esta carta de gado vem com 3 estágios: o Bezerro Simental, a Novilha Simental e a Vaca Simental. Somente as cartas do estágio 1 estão disponíveis no mercado de gado.

Cada vez que você chegar a Kansas City, você pode atualizar suas cartas de gado Simental para o próximo estágio e assim ganhar uma versão mais valiosa.



Estágio 1



Estágio 2



Estágio 3



Peça do mercado Simental

Mudanças na Preparação:

A) Durante o passo 9 da preparação, adicione todas as **8 cartas de gado "Simental" do estágio 1** às 36 cartas do mercado de gado, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo como o *baralho de mercado de gado* sob o canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo.



B) Coloque a **peça do mercado Simental** no tabuleiro de jogo, de modo que ela cubra a área correspondente do mercado de gado.



C) Então, dependendo da quantidade de jogadores na partida, 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 à esquerda (se houver alguma).



D) Pegue as cartas de estágio 2 e de estágio 3 e coloque-as em pilhas separadas, próximas ao tabuleiro de jogo (perto de Kansas City).



Mudanças no mercado de gado:

Ao realizar 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 "Simental" do estágio 1 por 8 Dólares.
2. Se você utilizar 2 vaqueiros, você pode comprar uma carta de gado "Simental" do estágio 1 por 5 Dólares.



Mudanças em Kansas City:

Adicione o seguinte passo ao final da subfase 4, **após** você pegar os Dólares do banco, mas **antes** de descartar sua mão:

Se você tiver quaisquer cartas de gado "Simental" do estágio 1 **na sua mão**, você pode removê-las completamente de jogo (e, portanto, do seu baralho) devolvendo-as para a caixa e pegar a mesma quantidade de cartas de gado "Simental" do estágio 2, colocando-as na sua **pilha de descarte**. Então, se você tiver quaisquer cartas de gado "Simental" do estágio 2 **na sua mão**, você pode removê-las completamente de jogo devolvendo-as para a caixa e pegar a mesma quantidade de cartas de gado "Simental" do estágio 3, colocando-as na sua **pilha de descarte**.

Importante: As novas cartas de gado recém-obtidas **não** aumentam o seu valor de criação total já calculado.



Notas: Ao calcular seu valor de criação total, se você tiver várias cartas laranja de gado "Simental" na sua mão, você pode apenas somar o valor de criação de **uma** das cartas laranja de gado, mesmo se elas forem de estágios diferentes.

Se uma ação exigir que você descarte uma carta de gado de **qualquer tipo** de sua mão, você também pode descartar uma carta laranja de gado "Simental".

Se uma ação pedir que você descarte uma carta de gado de um certo valor de criação e a iconografia não incluir as cartas laranja de gado, você **não pode** descartar uma carta laranja de gado "Simental".



Notas gerais e casos especiais:

- Dinheiro e fichas de troca são considerados **ilimitados**. Se o banco ficar sem, use algo como substituto.
- Se o baralho de objetivos acabar, os espaços vagos na área de objetivos gerais não serão mais reabastecidos. Se área de objetivos gerais estiver vazia, não é mais possível ganhar novas cartas de objetivo.
- Você pode vasculhar as cartas de sua **pilha de descarte pessoal** a qualquer momento. Você **não** pode vasculhar as cartas de sua **pilha de compra pessoal**.
- É possível reduzir o tamanho do seu baralho ao remover cartas de jogo através de uma ação auxiliar. Não há limite mínimo para o tamanho do baralho. Se chegar ao ponto em que você não tenha cartas suficientes no baralho para reabastecer a sua mão até o limite dela, você simplesmente terá que lidar com menos cartas (o que não é recomendável).
- Se você tiver que colocar um disco em um espaço de cidade durante a entrega ou em um espaço de estação ao aprimorá-la, alguns casos especiais podem ocorrer: se você tiver que colocar um disco em um espaço com cantos brancos, mas tiver apenas discos em espaços de disco com cantos pretos, você poderá colocar um disco de um espaço com cantos pretos em um espaço com cantos brancos. Se você tiver que colocar um disco, mas isso não for possível (porque você não tem mais nenhum ou por não poder pagar pela retirada do disco), remova um dos seus discos de uma estação de trem à sua escolha e coloque esse, em vez disso.
- Se você substituir uma construção enquanto seu peão estiver nela, você **não** poderá usar imediatamente as ações locais da nova construção.
- Se você remover uma ficha de perigo ou de bandido que tenha quaisquer peões nela, deixe esses peões no espaço vazio. Eles continuarão seus movimentos a partir dali normalmente.

CRÉDITOS

Gostaríamos de agradecer a todos os playtesters, especialmente:

Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, a família Molter, Fernando Moritz e Patrick Maguire.

Agradecimentos especiais aos criadores do Automa Garth: Steve Schlepphorst, Wil Gerken e David Lavoie por trabalharem conosco na adição da variante solo para o jogo.

Agradecemos também a Duane Wulf e Brian Petro por suas contribuições.

Designer:

Alexander Pfister

Ilustrações:

Chris Quilliams

Produtora:

Sophie Gravel

Design Gráfico:

Tarek Saoudi
Stéphane Vachon

Desenvolvimento:

Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

Modelagem 3D:

Tarek Saoudi

Edição:

Moritz Thiele

Direção de Arte:

Sophie Gravel

Galápagos

Tradução

João José Gois

Revisão:

Luis Perdomo

Diagramação BR:

Tati Hapanchuk

Desenvolvido por:



www.planbgames.com

Publicado por:



www.mundogalapagos.com.br

© 2021 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10, 70376 Stuttgart, Alemanha

EGGERTSPIELE é uma marca da Plan B Games Europe GmbH.