

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL



CESTA NA ZÁPAD

Desková hra ALEXANDERA PFISTERA

pro 2 až 4 hráče od 12 let věku.

Vývoj a redakce: VIKTOR KOBILKE

Ilustrace a grafický design: ANDREAS RESCH

Ke konci 19. století vzrostla poptávka po hovězím mase jak na východě tak hlavně na západě Spojených států. Nebylo ale vůbec snadné dostat stáda krav z texaských plání na místa spotřeby. V Texasu totiž nebyla železnice. Proto bylo nutné nejdříve hnát stáda na sever, nejčastěji do Kansas City, a poté je odtud vézt vlakem na západ až do San Franciska.

V roli rančera pravidelně ženete svá stáda z Texasu do Kansas City, kde je nakládáte na vlak. Musíte své stádo udržovat v dobrém stavu a důmyslně využívat budov podél cesty. Budete si také potřebovat najímat schopné muže – kovboje pro rozmnožení stád, řemeslníky pro stavbu svých budov a inženýry pro pomoc na železnici.

Kdo se dokáže o svá stáda nejlépe postarat, nejdříveji využije nabízených příležitostí a vyhne se nebezpečným nástrahám cesty, získá nejvíce bodů a stane se vítězem.

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán



54 destiček pracovníků

po 18:

• kovbojů



• řemeslníků



• inženýrů



18 destiček nebezpečí

po 6:

• záplavy



• sucho



• padající kameny



22 destiček týpí

po 11:

• modré



• zelené

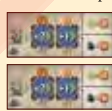


Všechny tyto destičky jsou na rubu označeny čísly 1, 2 nebo 3.

4 desky hráčů pro každého hráče 1



4 doplňkové destičky oboustranné, pro každého hráče 1



líč: pro hru ve třech

rub: pro hru ve čtyřech

4 figurky honáků pro každého hráče 1



4 figurky lokomotiv pro každého hráče 1



56 označovací kamenů pro každého hráče 14



4 označovací kostky pro každého hráče 1



92 karet krav

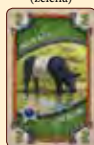
56 karet krav hráčů
pro každého hráče
hráče 14:

Pozn. překl.: Z technických důvodů jsou na kartách uvedeny návy plemen pouze v angličtině. Proto je tam, kde je to třeba, uvádíme v hranatých závorkách. Také pochopešné plati, že stádo zahrnuje i býky, telata, jalovice atd., přestože kartám říkáme „karty krav“.

5 plemene jersey
(šedá)



3 plemene lakenvelder
[Dutch Belt]
(zelená)



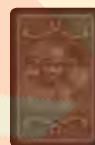
3 plemene aberdeen angus
[Black Angus]
(černá)



3 plemene guernsey
(bílá)



rub



36 karet krav z trhu

7 plemene holštýnský skot
[Holstein]
(žlutá)



7 plemene švýcarský hnědý skot
[Brown Swiss]
(červená)



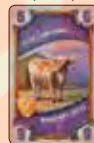
7 plemene ayrshire
(modrá)



9 plemene skotský náhorní skot
[West Highland]
(hnědá)



6 plemene texaský dlouhorohý skot
[Texas Longhorn]
(fialová)



rub



24 karet úkolů



líc



rub

4 počáteční karty úkolů



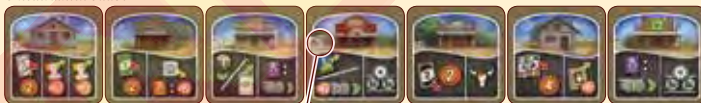
líc



rub

47 destiček budov

7 neutrálních budov



Každá destička neutrální budovy je označena písmenem A až G.

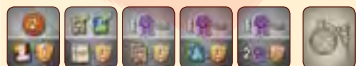
40 oboustranných destiček budov hráčů

po 10 pro každého hráče



Každá destička budovy hráče je označena číslem 1 až 10 a písmenem označujícím stranu (a nebo b).

5 destiček předností



rub

55 mincí

• 35 × 1 dolar



• 20 × 5 dolarů



1 žeton trhu práce



1 bodovací bloček



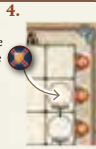
PŘÍPRAVA HRY

1.
Herní plán
rozložte
doprostřed
stolu.

2.
Zamíchejte všech 5 destiček předností a vyložte je licem nahoru na příslušná pole herního plánu.



3.
Žeton trhu
práce položte na první pole trhu podle označení čárkovaným kroužkem.



4.
54 destiček pracovníků, 22 destiček týpí a 18 destiček nebezpečí položte na stůl licem dolů a rozřídte podle čísel na rubu (1, 2 a 3) na tři hromádky. Každou zvlášť zamíchejte a připravte vedle levého horního rohu herního plánu (poblíž oblasti Kansas City). Tyto tři hromádky tvoří tzv. zásobu Kansas City.



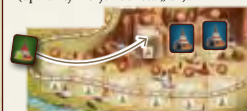
5.
7 destiček neutrálních budov vyložte licem nahoru na příslušná pole herního plánu – hrajete-li poprvé, vyložte každou destičku na pole označené stejným písmenem (A až G).

V dalších partiích destičky rozmístíte na tato pole náhodně.

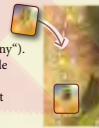


6.
Nyní postupně otáčejte z této zásoby destičky s číslem 1 a vykládejte je licem nahoru na herní plán. Kam každá destička patří, záleží na jejím druhu:

• Jde-li o **destičku týpí** (zelenou nebo modrou), vyložte ji na dosud neobsazené pole s nejnižším číslem v **indiánské vesnici** (úplně nejnižší je hodnota „3“).



• Jde-li o **destičku nebezpečí**, vyložte ji na dosud neobsazené pole s nejnižším číslem (1–4) v příslušné zóně nebezpečí („záplavy“, „sucho“, „padající kameny“). Jsou-li všechna čtyři pole v dané zóně obsazena, zamíchejte destičku zpět do zásoby Kansas City.



Pokračujte tak dlouho, až umístíte na herní plán 7 destiček s číslem 1.

7.
Dále postupně otáčejte destičky z hromádky s číslem 2 a vykládejte je na trh práce takto:

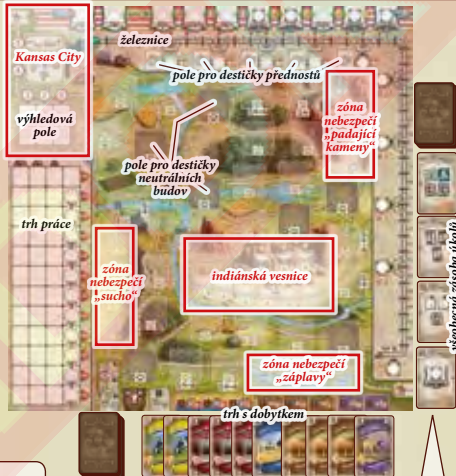
Začněte v horní řadě, první destičku položte do sloupce s označením počtu hráčů, kteří se partie účastní. Další destičku položte na pole sousedící zprava a tak pokračujte až na konec řady. Poté pokračujte v další řadě, opět od sloupce s označením správného počtu hráčů. Pokračujte tak dlouho, až obsadíte pole sousedící zleva s žetonem trhu práce. To znamená, že v závislosti na počtu hráčů na trhu práce vyložíte celkem 3 až 7 destiček pracovníků.

příklad hry ve třech:



8.
Poté obsadíte 6 výhledových polí v Kansas City takto:

- Na obě pole označená číslem 1 (pravý sloupec) vyložte licem nahoru po jedné destičce z hromádky.
- Na obě pole označená číslem 2 vyložte licem nahoru po jedné destičce z hromádky.
- Na obě pole označená číslem 3 (levý sloupec) vyložte licem nahoru po jedné destičce z hromádky.



všeobecná zásoba úkolů

9.
Zamíchejte **36 karet krav z trhu**, vytvořte z nich **balíček trhu s dobytčím** licem dolů a položte ho vlevo pod herní plán. Podle počtu hráčů z něj otočte následující počet karet a vyložte pod herní plán na **trh s dobytčím**:

- při hře ve dvou vyložte 7 karet;
- při hře ve třech vyložte 10 karet;
- při hře ve čtyřech vyložte 13 karet.

Vyložené karty seřídíte podle barev a vytvoříte řadu tak, aby byly vidět údaje v levé části každé karty. Pro lepší přehled doporučujeme karty řadit podle barev takto: žlutá, červená, modrá, hnědá, fialová (ne vždy budou vyloženy všechny barvy).

10.
Zamíchejte **24 karet úkolů**, vytvořte balíček licem dolů a položte vpravo vedle herního plánu. Otočte vrchní 4 karty a vyložte je do sloupce pod balíček. Těto řadě budeme říkat **všeobecná zásoba úkolů**.

11.
Z **mincí** vytvořte **všeobecný bank** poblíž herního plánu.

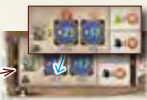


12.



Každý si zvolí barvu, vezme si příslušnou **desku hráče** (barvu udávající kruhová pole na desce) a vyloží ji před sebe na stůl.

Hrajete-li ve třech nebo čtyřech, vezme si každý ještě svou **doplňkovou destičku** a překryje správnou stranou nahoru přehledový panel **fáze A** v horní části své desky.



osobní dobrací balíček hráče



oblast úkolů

místo pro osobní odkládací balíček

15.

Každý obdrží svůj balíček 14 **karet krav** (mají na lícové straně hvězdu s barevným terčem).

Těchto 14 karet představuje **stádo** každého hráče na začátku partie. Každý si svůj balíček důkladně zamíchá a položí ho na stůl lícem dolů vlevo vedle své desky. Balíčku budeme říkat **osobní dobrací balíček**. V tomto okamžiku si z něj každý vezme 4 vrchní karty do ruky.



16.

4 počáteční karty úkolů zamíchejte a každému hráči rozdejte po jedné. Každý si svou kartu vyloží lícem nahoru pod svou desku do **oblasti úkolů**. Případné překvapující počáteční karty úkolů můžete vrátit do krabice.



CÍL HRY

V naší hře přesunuje každý svého honáka po cestě stád vinoucí se z pravého dolního rohu herního plánu do levého horního rohu – do Kansas City. U budov po cestě můžete provádět akce, které vám různým způsobem přinesou body: např. vám umožní stavbu vlastních budov, nákup krav z trhu, stavbu nádraží nebo únik před nástrahami cesty. Vždy, když dorazíte do Kansas City, musíte naložit své stádo na vlak a odeslat ho do jiného města, za což rovněž získáte body.

Stádo hráče

Karty představují stádo, které honáček žene do Kansas City. Každá karta představuje zvíře konkrétního plemene a je určena barvou, názvem a hodnotou. Na začátku partie jsou všechna stáda stejná a tvoří je spíše krávy nižších hodnot. V průběhu hry však budete moci své stádo obohatit zvířaty z trhu.



Breeding values

Vaše stádo se skládá z následujících částí:

- z **osobního dobracího balíčku** vlevo vedle desky;
- z **karet v ruce**, které si z tohoto balíčku budete dobírat, nakolik vám to dovolí limit karet v ruce (na začátku partie jsou to 4 karty);
- z **osobního odkládacího balíčku** lícem nahoru vpravo vedle desky.

Sem budete odkládat své odložené karty nebo karty nově získané.

Pozor: V případě, že si musíte dobít kartu z osobního dobracího balíčku, ale v něm už nejsou žádné karty, zamíchejte pečlivě svůj osobní odkládací balíček, vytvořte z něj nový dobrací balíček a pokračujte v dobírání karet. V jiném okamžiku mchat odkládací balíček a tvořit nový dobrací není dovoleno.

13.

Dále si každý vezme 10 destiček svých budov. Jak už bylo řečeno, jsou očíslovány a jejich strany jsou označeny písmeny **a** a **b**.

V prvních partiích vám doporučujeme používat pouze stranu **a**. Destičky si vyložíte srovnané podle čísel nad svou desku.



V pozdějších partiích můžete zkusit následující postup: Jeden z hráčů náhodně určí u každé destičky, jakou stranu bude nahoru (např. vyhozením do vzduchu jako mincí). Všichni ostatní si svoje destičky připraví podle něj – v každé partií mají vždy všichni hráči destičky budov se stejným číslem stejnou stranou nahoru.

V průběhu hry není nikdy dovoleno destičky otáčet na druhou stranu.

14.

Všichni si vezmou hrací kameny ve své barvě:
14 kulatých označovacích kamenů každý položí po jednom na všechna barevná kruhová pole na své desce (pouze dvě šedá pole vlevo nahoře zůstanou neobsazená);



svoji lokomotivu postavte každý na první pole železnice na herním plánu (budova s červenou fasádou);



označovací kostku umístíte na horní pole listy certifikátů na své desce (u symbolu); honáka si nechte zatím před sebou na stole.



17.

Určete **začínajícího hráče** a přidejte mu z banku startovní kapitál **6 dolarů** (dále jen „d“). Další hráč po směru hodinových ručiček dostane **7 \$**, případně další hráči pak **8**, resp. **9 \$**.

Poté začíná honák novou pouť opět v pravém dolním rohu. V průběhu jedné partie absoluuje celou cestu do Kansas City ca pětikrát až sedmkrát.

Na konci partie se sečtou body získané a nasbírané v jejím průběhu. Kdo jich získá nejvíce, zvítězí.

Karty krav

Karty krav slouží více účelům. U budov na cestě je možné provádět různé akce, a to například tak, že odložíte požadované karty krav. Dále potřebujete, abyste měli v ruce pokud možno co nejvíce karet různých vysokých hodnot, až dorazíte do Kansas City, protože tak získáte více peněz a případně též bodů (*podrobnosti viz dále, str. 8 a 9*). Karty krav jsou tedy důležitým zdrojem bodů na konci hry.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná svým prvním tahem začínající hráč. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

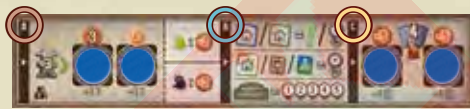
Hráč na tahu **musí** provést následující fáze:

Fáze A) Posun honáka po cestě k dalšímu zastavení.

Fáze B) Provedení akcí příslušného zastavení.

Fáze C) Dobrání karet do ruky do limitu karet v ruce.

Poté je na řadě další hráč.



Tři panely v horní části desky hráče poskytují náhled – přehled všech tří fází tahu.

Fáze A: Posun honáka po cestě k dalšímu zastavení

Zastavení

Hlavním zastavením cesty je Kansas City. Kromě toho každá destička, která leží při cestě, představuje jedno zastavení (budovy, nebezpečí a typy).

Pole bez destiček jsou pouhou součástí cesty a zastavení nepředstavují!

V dalších tazích ve hře musíte v této fázi posunout svého honáka od aktuálního zastavení k novému.

Při tom platí následující zásady:

- Posun honáka probíhá v jednotlivých *krocích*. Posun od **jednoho zastavení k druhému** se počítá jako právě **1 krok** (opakujeme, že prázdná pole zastavením nejsou).

- Honák musí provést vždy **minimálně 1** krok a maximálně tolik kroků, kolik odpovídá aktuálnímu **limitu kroků**, zaznamenanému na desce hráče (v závislosti na počtu hráčů má na začátku partie hodnotu 3 nebo 4 a může se v průběhu hry zvýšit).

- Honák se smí posunovat po cestě výhradně **odpředu** (k orientaci slouží malé bílé šipky vyznačené na herním plánu).

- V místě větvení cesty si můžete další směr vybrat libovolně.

- U zastavení, u kterého honák posun skončí (protože jste se tak dobrovolně rozhodli, nebo protože honák spotřeboval svůj limit kroků), provedete fázi B tahu.

- U zastavení Kansas City vždy pohyb honáka končí.

- Honáci různých hráčů si při posunu nijak nepřekážejí. U jednoho zastavení může klidně stát najednou honáků více.

- Na mnoha destičkách zastavení je vyznačen symbol zelené ručičky, černé ručičky, nebo oba.

Pozor: Vždy, když váš honák prochází kolem takového zastavení, musíte hned zaplatit příslušný poplatek:

jde-li o destičku nebezpečí nebo typy, platí se poplatek do banky;

jde-li o budovu jiného hráče, platí se poplatek tomuto hráči.

Výše poplatku závisí na počtu hráčů a barvě ručičky:

Při hře ve dvou

známá:

- zelená ručička 2 \$
- černá ručička 2 \$

ve třech:

- zelená ručička 2 \$
- černá ručička 1 \$

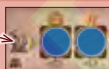
ve čtyřech:

- zelená ručička 1 \$
- černá ručička 2 \$

POZOR: Nemáte-li dost peněz na zaplacení poplatku za ručičky, zaplatíte, co máte, a zbytek je vám odpuštěn. Nikdy později tento poplatek nedoplatíte, ani když u daného zastavení posun svého honáka ukončíte a následně nějaké peníze získáte.

Toto pravidlo ovšem platí pouze pro poplatky za ručičky, nikdy ne pro poplatky či náklady jiných druhů, jak bude vysvětleno později.

Příklad: **Modrý** může posunout svého honáka až k této neutrální budově, a to buď dvěma (2) kroky po horní větvi cesty kolem budovy **červeného** hráče, nebo třemi (3) kroky po spodní větvi kolem obou destiček nebezpečí „záplavy“

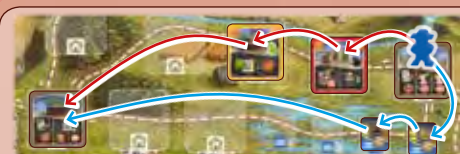


V tomto případě má **modrý** limit kroků 3,

červený má limit kroků 5



(jak se dá limit zvýšit, se dozvíte později).



Příklad: Při hře ve čtyřech má **modrý** 2 \$. Pokud by svého honáka posunul po horní větvi (červená šipka), musel by zaplatit **červenému** 2 \$, protože na destičce budovy tohoto hráče je symbol černé ručičky. Při pokračování posunu kolem budovy **žlutého** hráče už by **modrý** cestou k neutrální budově neplatil nic, protože by už žádné peníze neměl.

Modrý však zvolí raději posun po dolní větvi cesty (modrá šipka). Zde musí zaplatit nejprve 1 \$ do banky za zelenou ručičku na první destičce „záplavy“, poté za černou ručičku na druhé destičce „záplavy“ i zbylí 1 \$ (vice peněz už nemá). I zde tedy utratí oba své 2 \$, ovšem zaplatí je raději do banky než svému soupeři.

Fáze B: Provedení akcí příslušného zastavení

Jakmile ukončíte posun svého honáka, provedete akce příslušející zastavení, kde posun skončil. Akce se liší podle toho, zda se jedná o:

- a) neutrální budovu nebo vaši vlastní budovu;
- b) budovu jiného hráče, destičku nebezpečí nebo destičku týpi;
- c) Kansas City.

a) Zastavení u neutrální nebo vlastní budovy

U těchto budov máte na výběr následující možnosti:

BUD provedete akce či akce zastavení dané destičky!

NEBO provedete jednoduchou pomocnou akci.

Provedení akce (akcí) zastavení

Na většině destiček jsou vyznačeny dvě možné akce zastavení, symboly jsou zřetelně odděleny čarou. Jen pár destiček umožňuje provedení méně než dvou nebo více než dvou akcí.

- Každou akci zastavení smíte provést právě jednou.
- Akce je možné provést v libovolném pořadí.
- Není povinné provést všechny akce. Jsou-li u některé akce uvedeny náklady či požadavky, musíte je samozřejmě plně uhradit či splnit, abyste danou akci mohli provést.
- U některých akcí jsou vyznačeny dvě možnosti oddělené lomítkem. Z nich si musíte vybrat jednu možnost.
- Na některých polích herního plánu je vytvářena zvláštní akce. Je-li na takové pole umístěna destička, stává se tato zvláštní akce automatickou součástí daného zastavení a majitel příslušné budovy ji může také provést.

Podrobný popis všech jednotlivých akcí zastavení najdete na stranách 11 až 14.

Provedení jednoduché pomocné akce

Nechcete-li provést žádnou akci daného zastavení, smíte místo toho provést jednoduchou pomocnou akci. Seznam možných pomocných akcí najdete na panelu pomocných akcí vlevo na své desce hráče.

Na začátku partie máte na výběr pouze ze dvou možností. Další zpřístupníte teprve tehdy, až odstraníte alespoň jeden z obou označovacích kamenů na polích příslušné akce (jak se to dělá, si povíme záhy).

Podrobný popis jednotlivých pomocných akcí najdete na str. 13.

Příklad: Modrý

ukončil posun svého honáka u své budovy. Může jednou provést každou akci na ní vyznačenou (v libovolném pořadí).

- 1 Smí odložit jednu bílou kartu (guernsey) a získat tak 4 \$.
- 2 Smí si koupit nové karty krav z trhu s dobytím.
- 3 Smí provést zvláštní akci – odložit libovolnou kartu krávy a posunout svou kosku na listě certifikátů o jedno pole vpřed (tj. dolů).

Pokud některou z uvedených akcí provést nechce nebo nemůže, prostě ji neprovede. Pouze v případě, že neprovede žádnou z nich, smí provést jednu jednoduchou pomocnou akci.

b) Zastavení u budovy jiného hráče, destičky nebezpečí nebo týpi

Zde smíte provést jednu jednoduchou pomocnou akci (viz výše).

Pozn. aut.: Z toho samozřejmě plyne, že se budete obvykle snažit posunout svého honáka až k neutrální či své vlastní budově, protože jen tam smíte provádět akce zastavení.

Příklad: U těchto zastavení smí modrý

provést pouze jednoduchou pomocnou akci.

c) Kansas City

V Kansas City **musíte** provést následujících 5 dílčích fází Kansas City.

Abyste na žádnou nezapomněli, posunujte svého honáka po číslovaných kroužcích a provádějte postupně příslušné dílčí fáze.

1 Výhled 1:

Vyberte jednu destičku z dvou výhledových polí s č. 1 a umístěte ji na některé odpovídající pole herního plánu.

2 Výhled 2:

Vyberte jednu destičku z dvou výhledových polí s č. 2 a umístěte ji na některé odpovídající pole herního plánu.

3 Výhled 3:

Vyberte jednu destičku z dvou výhledových polí s č. 3 a umístěte ji na některé odpovídající pole herního plánu.

4 Příjem:

Vyloďte všechny své karty z ruky, spočítejte svůj příjem a vezměte si ho z banku. Poté vyložené karty z ruky odložte.

5 Expedice krav

Odstáňte jeden z označovacích kamenů ze své desky, položte ho na nějaké pole města na železnici a zaplatte případné transportní náklady.

Každou destičku, kterou vyberete v dílčích fázích ①, ② a ③ musíte hned umístit na správné pole herního plánu tako:

Jedná-li se o **destičku týpí** (zelenou nebo modrou), musíte ji umístit na volné pole s nejnižším číslem v indiánské vesnici. Není-li v indiánské vesnici volné žádné pole, destičku úplně vyřadíte ze hry (můžete ji vrátit do krabice).



Jde-li o **destičku nebezpečí**, umístíte ji do příslušné zóny na volné pole s nejnižším číslem. Není-li žádné pole v dané zóně volné, destičku vyřadíte ze hry.



Destičku pracovníka vložte na první volné pole trhu práce. První volné pole určité takto:

- Destička musí být vložena do řady, kde se právě nachází **žeton trhu práce**.
- Pole v každé řadě se vždy obsazují **zleva doprava**.
- **Při hře ve třeš** se obsazují v každé řadě vždy jen 3 pole (začíná se ve sloupci pod symbolem hry ve třeš), celý levý sloupec zůstane prázdný.
- **Při hře ve dvou** se obsazují v každé řadě vždy jen 2 pole (opět se začíná pod příslušným symbolem počtu hráčů), oba levé sloupce zůstávají prázdné.
- Posledním polem v každé řadě je vždy pole s žetonem trhu práce. V takovém případě nejprve posuňte tento žeton ve směru šipky o jedno pole dolů, do další řady.

příklad hry ve třeš



Za normálních okolností se při posunu žetonu trhu práce do další řady neděje nic. Pokud však je **šipka mezi oběma řadami barevná**, postupujte následovně:



Je-li šipka **žlutá**, musíte doplnit **trh s dobytkem**. Otáčíte karty z balíčku trhu s dobytkem a vykládáte je na trh tak dlouho, až počet karet na trhu dosáhne počtu předepsaného pro daný počet hráčů:

- při hře ve dvou musí být karet na trhu s dobytkem 7;
- při hře ve třeš musí být karet 10;
- při hře ve čtyřech jich musí být 13.



Stejně jako při přípravě hry setřídíte karty krav podle barev v pořadí žlutá, červená, modrá, hnědá a fialová a opět stačí, když bude vidět jen levá část každé karty.

• Máte-li doplňovat trh s dobytkem, ale na něm je již předepsaný (nebo dokonce vyšší) počet karet, žádné další karty nedoplňujete.

• Je-li balíček trhu s dobytkem prázdný, rovněž žádné karty na trh nedoplňujete.



Je-li šipka **červená**, začíná poslední fáze hry (viz str. 15).

④ Příjem:



Ukažte karty z ruky spoluhráčům a určete celkovou hodnotu chovu: sečtěte hodnoty všech různých karet. To znamená, že platí vždy jen jediná karta každé barvy (plumene), bez ohledu na to, kolik karet těchto barev máte celkem (body vyznačené na kartách i karty úkolů nehrají v tuto chvíli žádnou roli).



Celkovou hodnotu chovu lze dále zvýšit o hodnotu certifikátů. Existují certifikáty dvou typů: dočasné a trvalé.

Dočasné certifikáty jsou zaznamenány na listě certifikátů na vaší desce hráče. Hodnota zaznamenaná pomocí kostky udává, kolik dočasných certifikátů máte k dispozici. Z nich můžete využít libovolné množství, přičemž posunete kostku odpovídajícím způsobem zpět (nahoru).

Trvalé certifikáty jsou vyznačeny v horní polovině některých tabulek přednostů – počítají se vám ty, které jste získali a které leží vloženy před vámi na stole (jak se získávají, se dozvíte dále, viz str. 12). Každý trvalý certifikát automaticky do konce hry vždy zvyšuje vaši celkovou hodnotu chovu o 1.



Jakmile určíte svou celkovou hodnotu chovu, dostanete z banku příslušný obnos v dolarech. Dejte si ho zatím trochu stranou svých ostatních peněz, abyste ho do následující dílčí fáze nezapomněli.



Všechny karty z ruky nyní lícem nahoru odložte na svůj osobní odkládací balíček.

Příklad:

Modrý má v ruce tyto 4 karty.

Zelené karty (dutch) má 2, takže se počítají karty 3 různých karet:

- zelená (dutch) hodnota 2
- červená (swiss) hodnota 3
- žlutá (holstein) hodnota 3

Celková hodnota chovu je tedy 8.



Příklad (pokračování):

Kostka na listě certifikátů **modrého** chráče udává, že má k dispozici 3 dočasné certifikáty. Rozhodne se využít dva z nich pro zvýšení hodnoty svého chovu. Kostku proto přesune od hodnoty 3 k hodnotě 1 a zvýší hodnotu svého chovu z 8 na 10. Kdyby měl **modrý** destičku přednosty poskytující trvalý certifikát, dosáhla by hodnota jeho chovu 11.



Příklad (pokračování):

Celková hodnota chovu **modrého** hráče je 10, dostane tedy z banku 10 \$ a položí je před sebe na stůl.

Na závěr odloží své 4 karty z ruky na osobní odkládací balíček.

5 Expedice krav:



Zvířata, za která jste právě obdrželi příjem, musíte nyní virtuálně naložit na vlak a expedovat do některého z měst ležících na železniční dráze. Na štítu každého města na železnici je uvedeno jeho dovozní číslo, související s celkovou hodnotou expedovaného chovu – čím vyšší bude celková hodnota chovu (určená v předchozí dílčí fázi), tím dále můžete svůj skot expedovat. Vyberte si město na železnici, jehož dovozní číslo je stejné nebo nižší než celková hodnota vašeho expedovaného chovu.

Nemůžete si ale vybrat město, kam jste již dřív dováželi (což je zaznamenáno tak, že na poli tohoto města již leží váš označovací kámen).

Toto pravidlo neplatí pouze pro dvě města:

- Kansas City (první město na dráze);
- San Francisco (nejvzdálenější město).



Do těchto měst je možné dobytek expedovat i víckrát během jedné partie. Expedici provést musíte, i kdybyste neměli v ruce kartu žadnou.

Jakmile si tedy zvolíte město, kam odešlete svá zvířata, položte na pole města jeden označovací kámen (leží-li tam již nějaké další kameny, položte svůj kámen na ně). Kámen vezměte z některého pole své desky, ale dejte pozor – některá pole mají bílý podklad, jiné černý.

Označovací kámen

z bílého pole můžete položit na pole jakékoli města, kámen z **černého pole** smíte umístit výhradně na pole města, jež má rovněž černý podklad



Odstraněním kamene ze své desky odemknete nějakou novou možnost či schopnost. Některá pole s černým podkladem však na odemčení lokomotivy požadavky či za něj poskytují určitou odměnu. Podrobně viz rámeček vpravo.

Umístěním svého kamene na pole města můžete získat nějaké body pro závěrečné vyhodnocení nebo možnost provést nějakou **expediční akci**, kterou **musíte** hned provést.

Pozor: Akci uvedenou v zelené šipce můžete provést pouze tehdy, máte-li svůj kámen na polích **obou sousedících** měst šikmou propojených. Totéž platí i pro body uvedené v zelené šipce – získáte je pouze tehdy, pokud na konci hry máte svůj kámen na polích obou měst šikmou propojených šikmou. Všímejte si, že někdy je bodová hodnota záporná, takže body ztratíte.

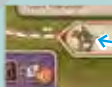


Na závěr prověřte, zda vám vznikají nějaké **transportní náklady**. Jejich výši závisí na pozici vaší **lokomotivy**. Nachází-li se čelo vaší lokomotivy

přímo pod štítem města, kam svůj skot expedujete, nebo ho vaše lokomotiva již překročila, **neplatíte nic**. Pokud sem však vaše lokomotiva ještě nedorazila, zaplatíte transportní náklady ve výši 1 \$ za každou značku „přejezd“, která ještě vaší lokomotivu od cílového města dělí (více o posunu lokomotivy viz dále na str. 12).

Po ukončení dílčí fáze expedice krav proveďte ještě tyto závěrečné kroky:

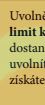
1) Přemístěte svého honáka zase na začátek trasy v pravém dolním rohu herního plánu, tam se i jezdcem na koni. Ve vašem přístupu tahu budete začínat posun honáka odsud.



2) Ze zásoby Kansas City doplňte destičky na 3 uvolněná výhledová pole v Kansas City. Dbejte při tom na to, abyste je brali ze správné hromádky.



Uvolněte-li některé z polí pomocných akcí, rozšíříte své možnosti při provádění **pomocných akcí** (viz str. 13).



Uvolněním těchto polí zvýšíte svůj **limit kroků**. Uvolněte-li toto pole, dostanete z banku 3 \$, uvolněte-li toto pole, získáte na konci hry 3 body.



Uvolněním každého z těchto polí zvýšíte svůj **limit karet v ruce o 1**. Při tom ale musíte vždy zaplatit 5 d, nechcete-li, nemůžete-li, musíte si vybrat kámen z jiného pole.



Uvolněním těchto polí zvýšíte maximální možný počet svých **dočasných certifikátů** (na začátku partie je tento limit 3). Pokud však nejprve uvolníte spomocí černé pole s 6, maximálního počtu certifikátů k dispozici se nezmění, a to do té doby, než také uvolníte horní bílé pole s 6. 4.



Položte-li svůj kámen na pole města Kansas City, dostanete hned z banku 6 \$. Na konci hry se vám ale za tento kámen odečte 6 bodů.

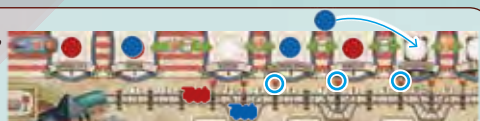
Tuto akci provedete, jakmile jsou vašími kameny obsazena pole obou dotčených měst. V tom okamžiku si musíte vybrat jednu kartu úkolů ze všeobecné zásoby úkolů, odložit ji licem nahoru na svůj odkládací balíček a případně opět doplnit všeobecnou zásobu (viz **papír akce, Dobrá karta úkolů ze všeobecné zásoby** na str. 12). Pokud v téže okamžiku máte provést tuto akci ze dvou různých zelených šipek mezi poli sousedících měst, provedete ji dvakrát (tj. i před druhým provedením nejprve doplníte všeobecnou zásobu úkolů).

Příklad (pokračování):

Díky celkové hodnotě svého chovu 10 může **modrý** expedovat svůj dobytek až do Albuquerque.

Vezme jeden kámen ze své desky a položí ho na pole tohoto města.

Tim nevyvolá provedení žádné akce ani nezíská žádné body, protože na poli žádného sousedícího města propojeného zelenou šikmou zatím svůj kámen nemá. Musí zaplatit transportní náklady ve výši 3 \$, protože jeho lokomotivu dosud od Albuquerque dělí 3 značky „přejezd“. Místo do Albuquerque by mohl **modrý** zvířata expedovat do Santa Fé, Wichity nebo Kansas City (nikoliv ovšem do Colorado Springs nebo Topeky, protože tam již v minulosti dodával – leží tam jeho kameny). Na pole těchto měst by ovšem směl **modrý** položit pouze nějaký svůj kámen z bílého pole na své desce. Za dodávku do Wichity a Kansas City **modrým** nevzniká žádné transportní náklady, dodávka do Santa Fé by stála 2 \$.



Fáze C: Dobrání karet do ruky do limitu karet v ruce

Limit karet v ruce každého hráče je na začátku partie 4 a může se navýšit až na 6. Máte-li na konci svého tahu v ruce karet méně, dobře si chybějící počet ze svého osobního dobíracího balíčku. Dojde-li vám tento balíček v průběhu dobírání, vytvořte nový zamícháním svého odkládacího balíčku (jak již bylo zmíněno na str. 5).

Poznámka: Dorazil-li váš honák v tomto tahu do Kansas City, musíte si samozřejmě do ruky doplnit všechny karty až do limitu.

Poté je na řadě další hráč.



Příklad: Limit karet v ruce **modrého** je 5 (protože již uvolnil pole na své desce umožňující zvýšení limitu). Po provedení akce ve fázi B a odložení některých karet mu zbyly v ruce 3 karty, takže si teď musí dobrot 2 ze svého osobního dobíracího balíčku. Tam jsou právě 2 karty, vezme si je obě do ruky. I když je tím balíček spotřebován, nový zatím nevytváří. Učiní tak teprve v okamžiku, až si zase bude muset dobírat karty do ruky.

AKCE

Hlavní příležitosti k provedení akcí tvoří samozřejmě neutrální a vlastní budovy na herním plánu. Kromě toho existuje ještě několik dalších možností, jak získat možnost provést akci (expediční akce, okamžité akce apod.). Akce jsou popsány pomocí symbolů a bez ohledu na to, kdy se provádějí, se akce popsané stejným symbolem provádějí vždy stejně.

Následuje všeobecný popis a vysvětlení, po nich uvádíme podrobnosti akci zastavení všech neutrálních budov. Podle nich pak budete provádět i stejné akce svých vlastních budov a akce karet úkolů.

Všeobecné pokyny

Důležité upozornění: Je v zásadě možné splnit požadavek a přesto nechat odměnu či její část propadnout.

Výjimku představují peníze – kdykoli máte dostat peníze z banku, **musíte** si vždy vzít plný obnos.

Nejčastějším požadavkem je odložení nějakých karet. Obsahuje-li symbol akce nějaká karta s **červenou šipkou**, musíte je odložit **z ruky** na svůj **odkládací balíček**, poté obdržíte vyznačenou odměnu. Jak už bylo uvedeno výše, jednu konkrétní akci smíte provést jednou, i když byste mohli požadavek splnit i vícrát.

Pozor: Konkrétní karty krav jsou určeny odkazem na jejich barvu a hodnotu.

Několik příkladů akcí obsahujících požadavek na odložení nějakých karet:

Požadavek	Odměna
Odložte právě 1 černou kartu (angus).	Dostanete 2 \$.
Odložte právě 2 karty stejně barvy .	Dostanete 4 \$.
Odložte právě 1 libovolnou kartu krávy.	Posuňte kostku na liště certifikátů o 1 pole vpřed.
Odložte právě 1 šedou kartu (jersey).	Posuňte kostku na liště certifikátů o 1 pole vpřed PLUS dostanete 2 \$.
Odložte právě 1 šedou kartu (jersey).	Posuňte lokomotivu o 1 pole dál.

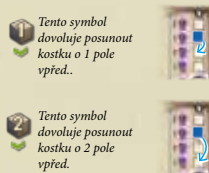


Vysvětlení důležitých pojmů:

- Máte-li **ODLOŽIT KARTU**, odložte ji z **ruky** na svůj **odkládací balíček**.
- Máte-li **DOSTAT PENÍZE**, vezměte si je z **banku**.
- Máte-li **ZAPLATIT PENÍZE**, vraťte je **do banku**.

- Máte-li posunout **KOSTKU NA LIŠTĚ CERTIFIKÁTŮ**, jde o lištu na **vaši desce hráče** a posuňte ji o **uvedený počet polí vpřed** (tj. dolů). Kostku však nikdy nelze posunout dál, než kolik dovoluje váš aktuální limit certifikátů (na začátku partie je tento limit 3).

- Máte-li posunout **LOKOMOTIVU** dál, posuňte **svou lokomotivu** o **příslušný počet polí po železnici** dopředu (podrobnosti viz str. 12).



Akce zastavení u neutrálních budov



Odložte právě 1 bílou kartu (guernsey), dostanete 2 \$.

Provedte akci „nábor nového pracovníka“.

Provedte akci „nábor nového pracovníka“ ještě jednou.



Akce „nábor nového pracovníka“

Tato akce se provádí tak, že si vyberete **jednu** destičku pracovníka z trhu práce, zaplatíte **náborový poplatek** a destičku položíte na svou desku hráče. Při tom platí následující pravidla:

- Nesmíte si vybrat destičku z řady, kde se právě nachází žeton trhu práce.
- Pracovníci z této řady budou k dispozici, až se žeton posune níže.

• Základní hodnota náborového poplatku je uvedená na trhu práce v příslušné řadě vpravo. Je však obvykle ještě upravena konkrétní akcí:



= náborový poplatek se nemění



= náborový poplatek se zvyšuje o 2 \$



= náborový poplatek se snižuje o 1 \$.

Po zaplacení náborového poplatku umístíte destičku na svou desku do oblasti pracovníků, do příslušné řady odpovídající typu destičky, na první **volné pole zleva**. Všimněte si, že hru začínáte s jedním pracovníkem každého typu (kovbojem, řemeslníkem a inženýrem). Úplně první pole každé řady tak je již od začátku obsazeno. Je-li na právě obsazovaném poli oblasti pracovníků vyznačen symbol nějaké **okamžité akce**, musíte se hned rozhodnout, zda ji provedete, nebo ji necháte propadnout (po dočtení těchto pravidel vám budou symboly všech okamžitých akcí jasné).

• Je-li daná řada oblasti pracovníků plná, nemůžete už dalšího pracovníka tohoto typu najmout.

• Na konci hry získáte po 4 bodech za každého pracovníka v pátém a šestém sloupci všech řad.



řada kovbojů

řada řemeslníků

řada inženýrů

symboly okamžitých akcí

Příklad: Modrý hráč použije ve fázi B neutrální budovu A.

1 Proveďte první akci „nábor nového pracovníka“. Nemůžete si vzít inženýra z řady s žetonem trhu práce, vybere si tedy toho z řady nad ní a zaplatí náborový poplatek 7 \$. Destičku položí do oblasti pracovníků na své desce, do řady inženýrů na první volné pole zleva, čímž získá možnost provedení okamžité akce. Rozhodne se možnost využít, odloží 1 sedou kartu (jersey) a dostane 2 \$.

2 Při provádění druhé akce „nábor nového pracovníka“ si vybere kovboje z řady se základní hodnotou náborového poplatku 6 \$. Druhá akce na destičce budouv však zvyšuje náborový poplatek o 2 \$, musí tedy celkem zaplatit 8 \$. Získaného kovboje opět položí na svou desku, na první volné pole příslušné řady zleva. Na tomto poli není žádná okamžitá akce vyznačena.

Třetí akce destičky budovy vyžaduje odložení bílé karty (guernsey). Tu modrý hráč nemá, a proto musí nechat tuto akci propadnout.



Odložte právě 1 zelenou kartu (dutch), dostanete 2 \$.

Provedte akci „postavení vlastní budovy“.



Akce „postavení vlastní budovy“

Vyberte si **jednu** svou destičku budovy vyloženou nad svou deskou hráče.

- Položte ji na libovolné **volné pole pro budovy hráčů** na trase, NEBO
- ji **nahraďte** jinou svou budovou na trase.

Nezapomněte: Všichni hráči mají budovy stejnou stranou nahoru. Není dovoleno destičky budov otáčet!

Smíte si vybrat jen takovou budovu, na jejíž postavení máte: a) dost vlastních řemeslníků;

b) dost peněz na úhradu stavebních nákladů.

V levém horním rohu každé vaší destičky budov je uvedeno, jaký minimální počet **vlastních řemeslníků**

pro postavení dané budovy na volné pole potřebujete.

V symbolu akce je uveden poměr udávající stavební náklady:

U této akce činí stavební náklady 2 \$ na každého řemeslníka potřebného k postavení budovy.

Místo na volné pole můžete také destičku položit na pole, které je již jinou **vaší budovou** obsazeno, čímž starou budovu nahradíte novou. Nová budova musí mít **výši hodnotu** a počet potřebných řemeslníků i výši stavebních nákladů **udržet** hodnotu obou budov. Nahrazenou budovu zcela vyřadíte ze hry.

pole pro budovy hráčů



Příklad:

Chce-li modrý položit tuto destičku budovy na volné pole na trase, musí mít ve své oblasti pracovníků minimálně 2 řemeslníky a musí zaplatit 4 \$.

Při nahrazení této budovy touto budovou musí mít modrý minimálně 3 řemeslníky a zaplatit 6 \$.





BUď posuňte kostku na listě certifikátů o 1 pole vpřed, NEBO proveďte akci „dobráni karty úkolů ze všeobecné zásoby“.

Proveďte akci „posun lokomotivy“.

Akce „posun lokomotivy“

Posun lokomotivy pomocí akce zapsané tímto symbolem se provádí tak, že můžete svou lokomotivu posunout až o tolik polí dál, kolik máte svých inženýrů. Při tom platí následující pravidla:

- Kromě prvního pole nesmí na žádném poli železnice stát více než jedna lokomotiva. To znamená, že se obsazené pole nepočítá a přeskóci se (jako by takové pole na železnici vůbec nebylo).
- Podél dráhy se nachází několik *odboček*, které vždy patří k nějaké *stanici*. Každá odbočka platí jako dodatečné pole dráhy mezi oběma číslováními poli hlavní koleje dráhy. Z pole s vyhlubkou tedy lze pokračovat normálně po hlavní koleji, nebo odbočit do stanice (není-li zrovna obsazena). Ze stanice trat pokračuje opět na hlavní koleji dále.
- Lokomotivu je vždy dovoleno posunout o menší počet polí, než na kolik máte nárok. Jakmile však posun na některém poli zastavíte, je u konce – zbytek nároku propadá. Posunete-li tedy lokomotivu na odbočku, abyste *vybudovali nádraží* (viz dále), je tím posun lokomotivy ukončen, i kdybyste dosud nevyčerpalí celý nárok.

Výstavba nádraží

Ukončíte-li posun své lokomotivy na odbočce, musíte se hned rozhodnout, chcete-li zde postavit nádraží.

Pozor: Nádraží smíte postavit jen tam, kde dosud neleží váš označovací kámen, a také jen tehdy, pokud jste lokomotivu posunuli o alespoň 1 pole. Kamenů ostatních hráčů si nemusíte všímat.

Nádraží postavíte tak, že zaplatíte stavební náklady uvedené v příslušné stanici a položíte na vyhrazené pole svůj kámen. Leží-li zde již jiné kameny, položte svůj nahoru. Kámen vezmete ze své desky a podobně jako u měst hraje roli barva pole.

Kámen z **bílého** pole desky můžete umístit na **jákékoliv** pole nádraží, kámen z **černého** pole jen na pole nádraží **černé** barvy (viz str. 9).

Po umístění kamene (postavení nádraží) ověřte, zda ve stanici dosud leží **destička přednosty**. Můžete si ji vzít, pokud ji nahradíte svým pracovníkem **libovolného** typu.

Destičku pracovníka vezměte ze své desky. Vždy můžete zvolit, ze které řady. V rámci řady vždy vezměte pracovníka z obsazeného pole **nejvíce vpravo**. Zisknou destičku přednosty si položte na stůl vedle své desky.



BUď provede akci „obchod s indiány“ NEBO zaplatíte 2 \$ a posuňte lokomotivu až o 2 pole dál.

Proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.

Akce „dobráni karty úkolů ze všeobecné zásoby“



Vezměte si jednu kartu úkolů ze všeobecné zásoby vedle herního plánu, nebo si vezměte horní kartu z doplňovací balíčku těchto karet. Zisknou kartu odložte na svůj odkládací balíček. Vyberete-li si kartu ze všeobecné zásoby, hned na její místo vložte novou kartu z balíčku (další podrobnosti o kartách úkolů viz str. 15).

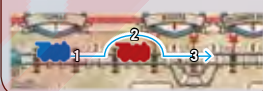


pole dráhy

odbočka

stanice

Příklad: *Modrý* má ve své oblasti pracovníků tři inženýry, může tedy posunout svou lokomotivu až o 3 pole dráhy dál. Posune ji tedy z pole 1 na pole 5 (obsazené pole 3 se nepočítá). Místo pole 5 mohl *modrý* posunout lokomotivu na odbočku vedoucí z pole 4.



stavební náklady

pole nádraží

destička přednosty

- Destičku přednosty si smíte vzít pouze v okamžiku, kdy stavíte nádraží. Později to možné není.
- Může se stát, že nahrazením destičky přednosty svým pracovníkem ve své oblasti pracovníků opět uvolníte pole s vyznačenou okamžitou akcí. Pokud toto pole později znovu obsadíte destičkou, akci opět normálně provedete jako obvykle.
- Destička pracovníka na poli pro destičku přednosty už zůstane ležet až do konce hry.

Každá destička přednosty má dvě části:

Horní polovina umožňuje provedení **okamžité akce** nebo zisk **trvalého certifikátu**. Ziskáte-li destičku s okamžitou akcí, musíte ji buď hned provést, nebo ji nechat propadnout. Použití trvalých certifikátů bylo vysvětleno na str. 8.

Spodní polovina uvádí možnost získání bodů na konci hry za splnění určitých podmínek (viz str. 16).

Okamžité akce na destičkách přednosty:
BUĐ zdarma provede akci „odstranění nebezpečí“ (viz násl. str.), NEBO provede akci „obchod s indiány“ (viz níže),
Dostanete 2 \$.



Poslední pole dráhy (č. 39) je speciální. Dosáhne-li ho vaše lokomotiva, ukončí zde svůj posun. Můžete zde nejprve podle obvyklých pravidel postavit nádraží, poté musíte lokomotivu posunout zpět, a to minimálně o 1 pole. Můžete ji však posunout na jakékoli volné pole včetně odboček. Poté dostanete 3 \$, a pokud je lokomotiva ve stanici (na odbočce), kde dosud nemáte nádraží, můžete ho na závěr svého tahu také ještě podle obvyklých pravidel postavit.

Akce „obchod s indiány“



Vezměte si libovolnou destičku typu z herního plánu (tj. z indiánské vesnice) a vložte ji před sebe na stůl. Podle toho, jaká hodnota je vyznačena na poli, odkud destičku berete, dostanete či zaplatíte příslušný obnos. Není-li v indiánské vesnici žádná destička typu, nemůžete tuto akci provést.

Za tuto destičku zaplatíte 2 \$.

Vezmete-li si tuto destičku, dostanete k ní ještě 6 \$.



Jednoduchá nebo dvojitá pomocná akce

V levé části desky hráče je vyznačeno 5 různých pomocných akcí. U každé se nacházejí dvě pole pro označovací kameny. Jsou-li obě tato pole obsazena kameny, není příslušná akce dostupná. Akci zpřístupní, pokud alespoň z jednoho pole kamen odstraníte.



Tento symbol znamená, že si máte vybrat **jednu** ze svých dostupných pomocných akcí a provést ji. Je-li volné jedno příslušné pole pro označovací kamen, smíte ji provést **jednou** (= **jednoduchá pomocná akce**). Pouze v případě, že máte obě pole u dané akce volná, smíte ji provést **dvakrát** (= **dvojitá pomocná akce**).



Tento symbol akce (*akce zastavení*, viz str. 7) znamená, že akci smíte provést výhradně jednou, i kdyby obě pole pro označovací kameny u dané akce byla volná!

Jednoduchá pomocná akce

Dostanete 1 \$.		Dostanete 2 \$.
Doberte si 1 kartu ze svého osobního dobíracího balíčku. Poté odložte 1 kartu z ruky.		Doberte si 2 karty ze svého osobního dobíracího balíčku. Poté odložte 2 karty z ruky.
Zaplatte 1 \$ a posuňte lokomotivu o 1 pole zpět . Poté posuňte kostku na listě certifikátů o 1 pole vřed .		Zaplatte 2 \$ a posuňte lokomotivu o 2 pole zpět . Poté posuňte kostku na listě certifikátů až o 2 pole vřed .
Zaplatte 1 \$ a posuňte lokomotivu o 1 pole dál .		Zaplatte 2 \$ a posuňte lokomotivu až o 2 pole dál .
Posuňte lokomotivu o 1 pole zpět . Poté odhodte 1 kartu z ruky a zcela ji vyřadte ze hry (můžete ji vrátit do krabice).		Posuňte lokomotivu o 2 pole zpět . Poté odhodte 2 karty z ruky a zcela ji vyřadte ze hry (můžete ji vrátit do krabice).

Při posunu lokomotivy **zpět** platí stejná pravidla jako pro posun **dopředu**.

- Obsazená pole se nepočítají a podle obvyklých pravidel zde postavít nádraží.
- Protože se jedná o požadavek, není samozřejmé možné posunout lokomotivu **zpět** o méně počet polí.
 - Je-li lokomotiva na prvním poli železnice, nemůžete provést žádnou akci vyžadující posun lokomotivy **zpět**.
 - Dbejte na to, že lokomotiva se nikdy neotáhá. Má-li se posunout **zpět**, couvá, její čelo stále směřuje k poslednímu poli.



Odložte právě jednu černou kartu (angus), dostanete 2 \$.

Proveďte akci „nákup na trhu s dobytkem“.



Akce „nákup na trhu s dobytkem“

V rámci této akce si koupíte nové karty z trhu s dobytkem a odložíte je do svého odkládacího balíčku. Kolik těchto karet bude a jakých, to záleží na tom, kolik máte **kovbojů** ve své oblasti pracovníků a kolik hodláte zaplatit peněz. Máte-li jen **jednoho** kovboje, máte následující možnosti:

BŮD si koupíte 1 kartu s **hodnotou** 3 a zaplatíte 6 \$,



NEBO si koupíte 1 **hnědou kartu** (west) za 12 \$.



Máte-li kovboje **dva**, nabízí se možnosti více:

BŮD si koupíte 2 karty s **hodnotou** 3 a zaplatíte 6 \$ za každou z nich,



NEBO si koupíte 1 kartu s **hodnotou** 3 jen za 3 \$,



NEBO si koupíte 1 **fiolovou kartu** (texas) za 12 \$.



Další možnosti viz symboly při dolním okraji herního plánu.

To znamená, že čím více máte kovbojů, tím lepší možnosti máte. Své kovboje můžete využít libovolně. Každého svého kovboje však můžete využít v **každé akci jen jednou**.

• Každého kovboje, kterého při nákupu stád nevyužijete, můžete místo toho využít tak, že za něj na trhu s dobytkem doplníte 2 horní karty z doplňovacího balíčku trhu s dobytkem.



• Tento symbol znamená: využijte 3 kovboje a kupte si 2 karty s hodnotou 3 za celkem 5 \$.



• Tento symbol znamená: využijte 5 kovbojů a kupte si 2 hnědé karty (west) za celkem 8 \$.

• Můžete koupit jen ty karty, které se zrovna nacházejí na trhu s dobytkem.

• Můžete koupit i karet méně, než na kolik máte nárok.

• Každou koupenou kartu odložte na svůj **odkládací balíček**.



Odložte právě 2 karty stejné barvy, dostanete 4 \$.



Proveďte akci „odstranění nebezpečí“.

Akce „odstranění nebezpečí“

Vzmete si libovolnou destičku nebezpečí z libovolné zóny nebezpečí na herním plánu a vyložíte ji před sebe na stůl.



• Jsou-li u symbolu uvedeny nějaké náklady, musíte je zaplatit, jinak si destičku vžít nesmíte. Nejsou-li uvedeny žádné náklady, můžete si destičku vžít zdarma.

Na každé destičce nebezpečí jsou uvedeny 2, 3 nebo 4 body, které na konci partie získáte.

• Jsou-li všechny tři zóny nebezpečí prázdné, žádnou destičku si vžít nemůžete.



Posuňte lokomotivu až o tolik polí dál, kolik máte svých inženýrů.

Proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.

Akte zastavení u vlastních budov

Dostanete 2 \$ za každou svou budovu v lese.



Budova je v lese, pokud se alespoň jedna strana destičky dotýká lesa (namalovaného na herním plánu) - platí samozřejmě i pro samotnou destičku 1a.

Příklad:
Tyto budovy jsou v lese.

Tato není.



Odložte právě 1 bílou kartu (guernsey), dostanete 4 \$.



Proveďte akci „nákup na trhu s dobytčím“.



Odložte právě 2 karty stejné barvy, dostanete 3 \$.

Proveďte akci „posun honáka o 1 krok“.



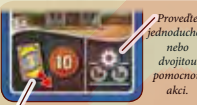
Proveďte akci „posun honáka až o 2 kroky“.



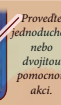
Proveďte akci „odstranění nebezpečí“.

Za každou dvojici destiček třípy (jednu modrou a jednu zelenou) posunete kostku na liště certifikátů o 2 pole vpřed PLUS dostanete 2 \$ (destičky třípy vám dál zůstávají).

BUŇ proveďte akci „obchod s indiány“ NEBO proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.



Odložte právě 1 žlutou kartu (holstein), dostanete 10 \$.



Proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.

Akte „posun honáka“
V rámci této akce můžete posunout honáka po cestě dále. Číslo udává, o kolik **maximálně** kroků dále ho můžete posunout. Vždy ho musíte posunout alespoň o 1 krok. U dosaženého zastavení **opět proveďte fázi B svého tahu**. Mějte na paměti, že žádné karty do ruky mezitím nedobíráte, ty se dobírají vždy až ve fázi C.



Posuňte lokomotivu až o 3 pole dál.

Proveďte mimořádnou expedici krav. Nejprve posuňte lokomotivu o min. 1 pole zpět. Vyberte si město s dovozním číslem nižším nebo rovným počtu poli, o která jste právě posunuli lokomotivu zpět (pole obsazená jinými lokomotivami a v tomto případě ani odbočky se nepočítají, ale posun můžete ve stanici ukončit). Jako obvykle musíte zvolit město, kam jste dosud nedolovávali (s příp. výjimkou Kansas City a San Francisco). Podle obvyklých pravidel pošlete jeden kámen ze své desky na pole daného města a proveďte případně vyvolané expediční akce. Žádné transportní náklady však v tomto případě nevznikají! Skončí-li lokomotiva ve stanici, můžete za obvyklých podmínek postavit nádraží. Poté tato akce končí.

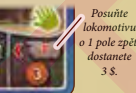
Posuňte kostku na liště certifikátů o maximální možný počet poli vpřed (až do vašeho limitu certifikátů).



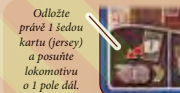
Proveďte akci „posun honáka až o 5 kroků“.



Odložte právě jednu kartu úkolu a posuňte kostku na liště certifikátů o 2 pole vpřed.



Posuňte lokomotivu o 1 pole zpět, dostanete 3 \$.



Odložte právě 1 sedou kartu (jersey) a posuňte lokomotivu o 1 pole dál.



Odložte právě 1 zelenou kartu (dutch), dostanete 3 \$.



Proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.



Proveďte akci „posun honáka o 1 krok“.

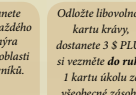
Dobře si ze svého osobního dobráčního balíčku max. tolik karet, kolik máte kovbojů ve své oblasti pracovníků. Poté stejný počet karet odložte.



Proveďte akci „posun honáka o 3 kroky“.



Odložte právě 1 černou kartu (angus) a posuňte kostku na liště certifikátů o 2 pole vpřed.



Odložte libovolnou kartu krávy, dostanete 3 \$ PLUS si vezměte **do ruky** 1 kartu úkolu ze všeobecné zásoby úkolů (nebo horní z doplnovacího balíčku těchto karet).



Posuňte lokomotivu o max. 1 pole dál za každou svou budovu v lese.



Proveďte akce zastavení sousedních destiček budovy bez ohledu na to, komu patří (i neutrální). Sousedci znamenají, že mezi oběma budovami **nesmí být jiné zastavení ani prázdné pole**.



Posuňte nádraží podle obvyklých pravidel v jakékoli stanici ležící za vaší lokomotivu. Lokomotivu nikam nepřesouváte.

Dostanete 4 \$.

Posuňte lokomotivu o max. 4 pole dál.



Proveďte akci „posun honáka o 4 kroky“.

Karty úkolů



Ve hře se dají různými akcemi získat karty úkolů. Ty obvykle nejprve odložíte na svůj odkládací balíček, do ruky je dostanete až později.

Máte-li karty úkolů v ruce, můžete jich ve svém tahu zahrát libovolnou počet, a to:

- před zahájením fáze A;
- bezprostředně před provedením nějaké akce ve fázi B;
- bezprostředně po provedení nějaké akce ve fázi B.

To znamená, že kartu úkolu nelze zahrát v průběhu provádění nějaké akce, nebo jakmile už zahájíte fázi C.

Zahranou kartu úkolu vyložíte licem nahoru do své **oblasti úkolů** (pod svou deskou). Poté hned provedete **okamžitou akci** vyznačenou v levém horním rohu dané karty úkolu, nebo ji nechte propadnout.

Na kartách úkolů se vyskytují následující okamžité akce:



Posuňte honáka až o 3 kroky dále po cestě, přičemž můžete ignorovat všechny symboly zelených i černých ručiček. Zastavení, kam honák dorazí, však k provedení akcí využít nemůžete. Pokud tedy kartu zahrajete před zahájením fáze A, platí dosažené zastavení jako východisko ve vaší fázi A. Zahrajete-li kartu po provedení akce ve fázi B, v dosaženém zastavení musíte zahájit fázi C. Pomocí této okamžité akce **nelze** posunout honáka do **Kansas City**.



Doberte si až 3 karty ze svého osobního dobíracího balíčku. Poté stejný počet karet odložte.



Posuňte lokomotivu o max. 2, resp. 3 pole dál.



Dostanete 2 \$.



Proveďte jednoduchou nebo dvojitou pomocnou akci.



okamžitá akce

Na každé kartě úkolu jsou dále uvedeny požadavky, které je třeba splňovat **na konci partie**. Jsou-li všechny uvedené požadavky splněny, obdržíte uvedený počet bodů. Pokud však byt jediný vyznačený požadavek splněn není, ztratíte počet bodů uvedený záporným číslem (pouze počáteční karty úkolů nemají žádný postih za nesplnění).

Pozor: Každý splněný požadavek se počítá jen pro jedinou kartu úkolu! Je-li tedy stejný požadavek vyznačen na více kartách, je kumulativní – musíte splnit všechny zvlášť.

Na kartách úkolů se vyskytují následující požadavky:



• Na herním plánu musí být 1 vaše budova.



• Musíte mít 1 zelenou destičku typi.



• Musíte mít 1 modrou destičku typi.



• Musíte mít 1 destičku nebezpečí (bez ohledu na typ).



• Musíte mít postaveno 1 nádraží.



• Musíte mít ve svém stádu 1 kartu krávy hodnoty 3.



• Musíte mít ve svém stádu 1 hnědou kartu (west).



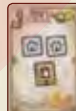
• Musíte mít ve svém stádu 1 fialovou kartu (texas).



• Musíte mít 1 svůj kámen na poli města San Francisco.

Příklad: Aby splnil **modrý** všechny požadavky těchto karet úkolů, musel by mít na konci hry:

- alespoň 3 budovy na herním plánu;
- alespoň 3 destičky nebezpečí;
- alespoň 1 modrou destičku typi;
- alespoň 2 své kameny na poli města San Francisco.



V takovém případě by získal 18 bodů. Pokud by mu však například chyběl 1 kámen na poli města San Francisco, získal by pouze 10 bodů (nesplněná karta úkolu by znamenala postih -3 body).

Strategický tip: Nejste povinni karty úkolů zahrát. Z ruky je lze odložit např. pomocí této akce.

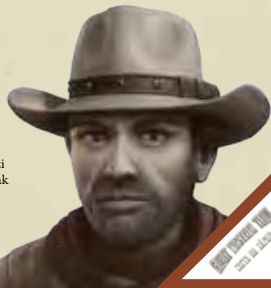
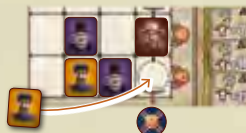
U každé karty úkolu ve svém stádu se můžete až na konci partie rozhodnout, zda ji chcete hodnotit, nebo ne. Karty vyložené v oblasti úkolů se však musejí vyhodnocovat v každém případě.

KONEC HRY

Závěrečná fáze hry začíná v okamžiku, kdy některý z hráčů zaplní **poslední pole trhu práce** destičkou pracovníka v **dílci fázi Kansas City 2 nebo 3**. V takovém případě opustí žeton tabulku ve směru červené šipky a příslušný hráč si ho umístí před sebe na stůl. Stane-li se tak v dílci fázi 2, provede hráč ještě normálně celou dílci fázi 3, v níž si ale nemůže vybrat žádnou destičku pracovníka. Poté provede i celou dílci fázi 4 a 5 podle obvyklých pravidel a doplní i destičky na uvolněná výhledová pole Kansas City. Tim ukončí svůj úplný **poslední tah** ve hře.

Poté mají **všichni ostatní** hráči ještě jeden, poslední tah, ve kterém provádějí vše jako obvykle. Ani oni však nemohou v případné dílci fázi Kansas City 2 a 3 vyložit žádnou destičku pracovníka. Pokud na výhledových polích jiné destičky k dispozici nejsou, toly fáze přeskočte. I tak však doplníte na závěr svého tahu destičky ze zásoby Kansas City na prázdná výhledová pole.

Po skončení tahu posledního hráče na řadě začíná závěrečné vyhodnocení.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Doporučujeme vám vzít si k ruce bodovací bloček.

projit všech 11 bodovaných kategorií postupně jednu po druhé a zapisovat hráčům dosažené body v každé z nich:

- 1  1 bod za každých 5 \$, které vám zbyly.
- 2  Body za vlastní budovy na herním plánu, počet je na destičkách vyznačen v pravém horním rohu.
- 3  Body za města na železnici obsazená vlastním kamenem – jsou vyznačeny přímo na herním plánu. Je třeba započítat i záporné hodnoty (viz str. 9).
Příklad: Maddy získává 6 bodů za Sacramento a 4 body vyznačené mezi městy Sacramento a San Diego (viz zelená šipka). Protože nemá svůj kámen na poli města El Paso, nezíská 8 bodů vyznačených mezi San Diegem a El Pasem.
- 4  Body za vlastní postavená nádraží – vyznačená na herním plánu.
- 5  Body vyznačené na získaných destičkách nebezpečí.
- 6  Body za karty krav ve svém stádu (v osobním dobíracím balíčku, karty v ruce i v odkládacím balíčku) – vyhledejte všechny karty, které přinášejí body.
- 7  Body za karty úkolů. Vyhledejte všechny karty úkolů ve svém stádu, rozhodněte se, které chcete hodnotit, a vložte je do své oblasti úkolů (v tomto okamžiku se už žádná okamžitá akce neprovádí). Poté vyhodnoťte všechny karty ve své oblasti úkolů, zda jsou všechny jejich požadavky splněny. Pokud ano, za danou kartu vyznačené body získáte, pokud ne, dostanete vyznačené bodyv postih (body odečtete, viz str. 15). Zapište celkový součet této kategorie.

- 8  Body za destičky předností – zde se splněné úkoly vyhodnocují znovu bez ohledu na karty úkolů.
- 9  4 body za každou destičku pracovníka ve 4. a 5. sloupci v oblasti pracovníků na desce hráče.
- 10  3 body, pokud se vám podařilo uvolnit toto pole na své desce hráče.
- 11  2 body pro držitele žetonu trhu práce.

Možnosti zisku bodů za jednotlivé destičky předností:

-  1 bod za každého pracovníka ve vaší oblasti pracovníků (pochopitelně včetně předtíštěných na desce).
-  3 body za každé 2 karty úkolů ve vaší oblasti úkolů (bez ohledu na to, zda jsou splněné nebo ne).
-  3 body za každé 2 destičky nebezpečí (bez ohledu na typ).
-  3 body za každý pár typů (vždy jedna modrá a jedna zelená).
-  3 body za každé certifikáty (trvalé, i dočasné, které vám zůstanou na konci hry).

Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu bodů, vítězí.

V případě shody končí partie sdíleným vítězstvím dotčených hráčů.

Všeobecné tipy a zvláštní případy:

- Obecný bank peněz je myšlen jako neomezený. V případě potřeby použijte vhodnou náhradu.
- Dojde-li doplňovací balíček karet úkolů, další karty na uvolněná místa nedoplňujte. Dojdou-li i karty v obecné zásobě úkolů, nemůže nikdo další karty úkolů získat.
- Karty ve svém odkládacím balíčku si můžete kdykoli prohlédnout, ale do svého dobíracího balíčku nahližte nesmíte!
- Vzhledem k tomu, že je možné pomoci určitých akci vyřazovat nějaké karty ze hry, může být vaše stádo velmi malé. V této věci neplatí žádný limit – nemáte-li dost karet, abyste dobrou do ruky karty do svého limitu karet v ruce, máte smlůu – musíte se obejít s menším počtem karet. Takový postup vám však určité nedoporučujeme.
- Pokládáte-li svůj kámen na pole města nebo stanice, může se stát, že ho máte položit na bílé pole, ale na vaši desce už leží jen kameny na černých polích. V takovém případě výjimečně smíte na bílé pole herního plánu položit i kámen z černého pole desky. Máte-li umístit kámen na herní plán, ale žádný vám na desce nezbyl nebo nemůžete zaplatit příslušné náklady, smíte přemístit svůj kámen z libovolného nádraží.

Vyhrádí zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

Český překlad: Karel Vlaský

Korektury: Martin Čepelík

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17

21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

www.eggertspiele.de

TIRÁŽ

MINDOK



REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610,

my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.