

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL



Un gioco di ALEXANDER PFISTER

da 2 a 4 giocatori, da 12 anni in su

Sviluppo: VIKTOR KOBILKE

Illustrazioni: ANDREAS RESCH

America, XIX secolo: sei un allevatore, che invia i suoi bovini dal Texas a Kansas City, utilizzando il treno come mezzo di trasporto. Questo ti fa guadagnare soldi e punti vittoria. Non c'è bisogno di dirlo: ogni volta che arrivi a Kansas City, vorresti avere al seguito il bestiame più stimato. Questo richiede non solo che i tuoi bovini siano in ottima forma, ma anche che sfrutti saggiamente i vari edifici disposti lungo il cammino. Il successo richiede inoltre l'assunzione di personale competente: cowboy per ampliare il tuo bestiame, artigiani per costruire i tuoi edifici personali e ingegneri per tenere sotto controllo la linea ferroviaria.

Se gestirai al meglio i tuoi bovini e gestirai insidie e opportunità in questo grandioso percorso western, sicuramente guadagnerai il maggior numero di punti vittoria e vincerai la partita.



COMPONENTI

1 tabellone



54 tessere Lavoratore

18 per ogni:

• cowboy



• artigiano



• ingegnere



18 tessere Calamità

6 per ogni:

• inondazione



• siccità



• caduta massi



22 tessere Tipi

11 per ogni:

• Tipi blu



• Tipi verde



Nota: sul retro delle tessere è indicato sempre 1, 2 o 3.

Questo per essere sicuri che le tessere entrino in gioco in modo bilanciato.

4 plance giocatore

1 per giocatore



4 tessere ausiliarie

1 per giocatore, a due facce



fronte: 3 giocatori



retro: 4 giocatori

4 Allevatori

1 per giocatore



4 Locomotive

1 per giocatore



56 dischi

14 per giocatore



4 segnalini certificati

1 per giocatore



92 carte Bovino

56 carte Bovino personali

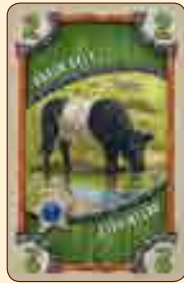
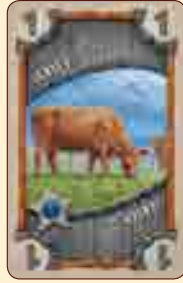
14 per giocatore:

• 5 Jersey (grigio)

• 3 Dutch Belt (verde)

• 3 Black Angus (nero)

• 3 Guernsey (bianco)



retro

36 carte Bovino mercato

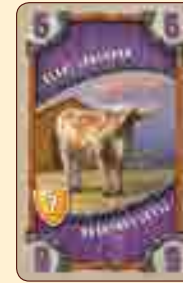
• 7 Holstein (giallo)

• 7 Brown Swiss (rosso)

• 7 Ayrshire (blu)

• 9 West Highland (marrone)

• 6 Texas Longhorn (viola)



retro

24 carte Obiettivo



fronte

retro

4 carte Obiettivo iniziale



fronte

retro

47 tessere Edifici

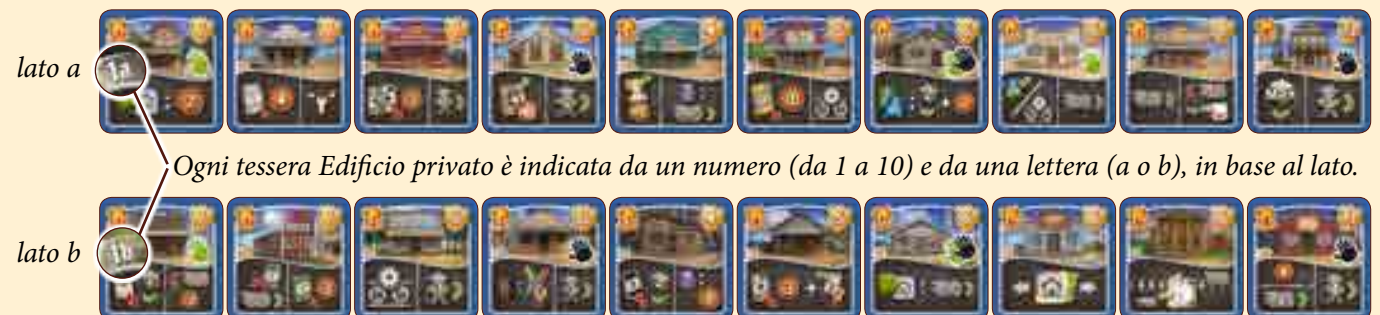
7 tessere Edifici neutrali



Ogni tessera Edificio neutrale è indicata da una lettera maiuscola (da A a G).

40 tessere Edifici privati

10 per giocatore, a due lati



lato a

Ogni tessera Edificio privato è indicata da un numero (da 1 a 10) e da una lettera (a o b), in base al lato.

lato b

5 tessere Capostazione



retro

55 monete

• 35 dal valore di 1 Dollaro



• 20 dal valore di 5 Dollari



1 segnalino mercato del lavoro



1 blocchetto segnapunti



SETUP

1.

Posiziona il **tabellone** al centro del tavolo.

2.

Mischia le **5 tessere Capostazione** e piazzane una su ciascuno dei **5 spazi capostazione** in modo casuale, a faccia in su.



3.

Prendi le **7 tessere Edificio neutrale** e piazzane una su ciascuno dei **7 spazi neutrali** del tabellone, a faccia in su.
Se questa è la tua prima partita, piazza ogni tessera nello spazio che riporta la lettera (da A a G) corrispondente.

Nelle partite successive, mischia le tessere e distribuiscile casualmente.



4.

Piazza il **segnalino mercato del lavoro** nel cerchio tratteggiato più in alto nel **mercato del lavoro**.




5.

Prendi le **54 tessere Lavoratore**, le **22 tessere Tipi** e le **18 tessere Calamità** e girale a faccia in giù. Forma tre pile secondo il numero riportato sul retro (1, 2 o 3), quindi mischia ciascuna pila separatamente e poni le tre pile a faccia in giù alla sinistra del tabellone (vicino a Kansas City). Queste pile sono dette **riserva di Kansas City**.



6.

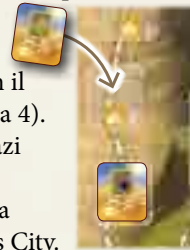
Dalla riserva di Kansas City, inizia rivelando le tessere con  sul retro e piazzale una di seguito all'altra sul tabellone.


La posizione di una tessera rivelata dipende dalla tipologia:

- Se è una **tessera Tipi** (verde o blu), piazzala nella sezione **commercio indiano** nello spazio vuoto con il minor valore in denaro (a partire da -3).




- Se è una **tessera Calamità**, piazzala nella sezione **calamità** corrispondente (inondazione, siccità o caduta massi) nello spazio vuoto con il numero minore (da 1 a 4). Se non ci sono più spazi vuoti, gira la tessera a faccia in giù e rimettila nella riserva di Kansas City.



Continua a rivelare tessere  finché non hai piazzato un totale di **7 tessere** nel tabellone.

7.

Inizia rivelando tessere con  sul retro (soltanto tessere Lavoratore). Poni queste tessere Lavoratore una di seguito all'altra nel **mercato del lavoro** come segue:

Inizia dalla prima riga e piazza la prima tessera rivelata nello spazio immediatamente sotto al simbolo del **numero di giocatori** della partita in corso. Piazza la tessera successiva nello spazio alla destra della tessera appena piazzata e continua verso destra in questo modo. Dopo aver piazzato la tessera nello spazio più a destra della prima riga, continua nella seconda riga, di nuovo piazzando una tessera sotto il simbolo del numero di giocatori e procedendo verso destra.




Continua in questo modo finché non piazzati una tessera alla sinistra del segnalino mercato del lavoro. Questa è l'ultima tessera. In base al numero di giocatori ci saranno adesso da 3 a 7 tessere nel mercato del lavoro.

esempio in 3 giocatori:



8.

Riempi adesso i **6 spazi previsione** in Kansas City con tessere dalla riserva Kansas City:

- Pesca 2 tessere con  sul retro e piazzale a faccia in su nei due spazi previsione indicati da 1.
- Pesca 2 tessere con  sul retro e piazzale a faccia in su nei due spazi previsione indicati da 2.
- Pesca 2 tessere con  sul retro e piazzale a faccia in su nei due spazi previsione indicati da 3.



9.

Mischia le **36 carte Bovino mercato** e piazzale a faccia in giù formando la **pila del mercato bovino**, posizionandola in basso a sinistra rispetto al tabellone. In base al numero di giocatori, pesca un numero di carte da questa pila:

- **In 2 giocatori:** pesca 7 carte.
- **In 3 giocatori:** pesca 10 carte.
- **In 4 giocatori:** pesca 13 carte.

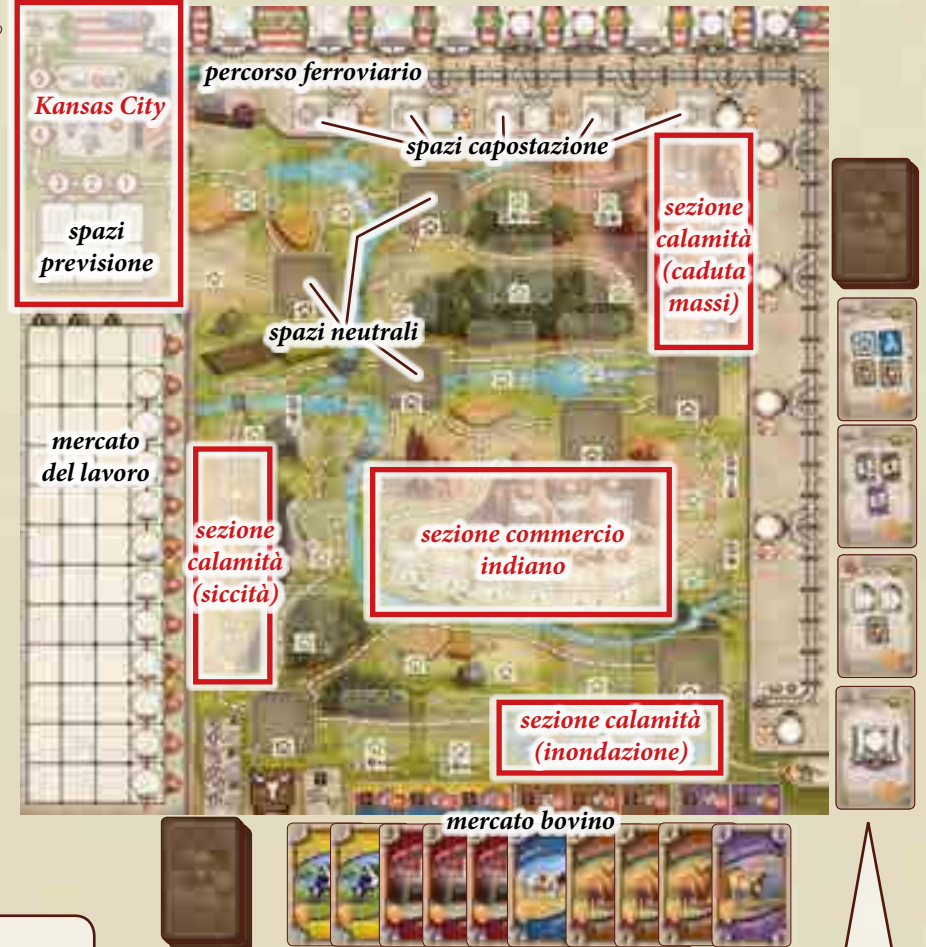
Disponi le carte pescate in base al colore e piazzale a faccia in su sotto al tabellone nel **mercato bovino**, in modo da formare una fila di carte sovrapposte in cui sia visibile il lato sinistro di ogni carta. Per chiarezza, le carte di questa fila dovrebbero essere disposte per colore nel seguente modo da sinistra a destra: gialle, rosse, blu, marroni, viola (anche se potrebbero non essere presenti tutti i colori).

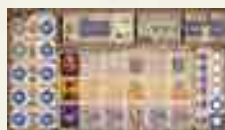
10.

Mischia le **24 carte Obiettivo** e piazzale formando una pila coperta alla destra del tabellone. Rivela quindi 4 carte da tale pila e disponile a faccia in su, incolonnate sotto alla pila. Questo set di carte è detto **set obiettivo generale**.

11.

Piazza le **monete** alla portata di tutti i giocatori, come riserva generale. Tale riserva sarà chiamata **banca**.



12.

Ogni giocatore sceglie un colore. Riceve la **plancia** del colore scelto (riconoscibile dai 14 spazi tondi colorati) e la piazza davanti a sé.

Se stai giocando una partita a 3 o 4 giocatori, ogni giocatore riceve inoltre la **tessera ausiliaria** del colore corrispondente, girandola dal lato del numero di giocatori appropriato. Servirà a coprire la sezione *Fase A* della sua plancia giocatore.

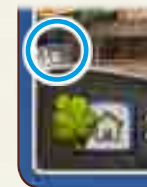
**13.**

Ogni giocatore riceve le **10 tessere Edifici privati** del suo colore. Queste tessere Edifici hanno due facce, ciascuna indicata da un numero (da 1 a 10) e da una lettera ('a' su un lato e 'b' sull'altro).





Nelle prime partite, ogni giocatore gira le proprie tessere Edificio sul **lato a** e le dispone in ordine crescente sulla propria plancia giocatore.

Se conosci meglio il gioco, puoi provare in questo modo: scegli un giocatore che determini in modo casuale il lato di ciascuno dei suoi Edifici (ad esempio lanciandoli in aria), dopodiché tutti gli altri giocatori copiano la disposizione girando le proprie tessere allo stesso modo.

Dunque, per tutta la durata della partita il lato di ogni tessera Edificio è identico per tutti i giocatori. Nessuno può deliberatamente girare una tessera Edificio sull'altro lato.

**14.**

Ogni giocatore riceve poi il seguente materiale, del proprio colore:

-  **14 dischi** - che andranno sulla plancia giocatore a coprire ciascuno spazio rotondo colorato (rimangono vuoti solo i 2 spazi grigi nell'angolo in alto a sinistra).
-  **1 Locomotiva** - che sarà piazzata nello spazio di partenza (edificio rosso) del *percorso ferroviario* sul tabellone.
-  **1 segnalino certificati** - che sarà piazzato nello spazio più in alto della traccia certificati (a fianco allo 0).
-  **1 Allevatore** - che per adesso rimarrà vicino alla plancia giocatore.



pila di pesca personale



spazio per la **pila degli scarti personale**



area obiettivo personale

15.

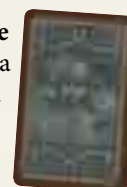
Ciascun giocatore riceve le **14 carte Bovino personali**, contrassegnate con una stella del colore corrispondente. Queste 14 carte formano il **mazzo bestiame**. Ciascuno mischia il proprio mazzo bestiame e lo pone coperto alla sinistra della propria plancia, formando la propria **pila di pesca personale**.



Ciascuno pesca poi **4 carte** dalla pila di pesca personale e le aggiunge **alla propria mano**.

16.


Mischia le **4 carte Obiettivo iniziale** e distribuisci a ciascun giocatore una carta, in modo casuale, che piazzerà a faccia in su al di sotto della sua plancia. Questa è la prima carta dell'**area obiettivo personale**. Riponi tutte le altre carte Obiettivo iniziale nella scatola.

**17.**

Infine, determina il **primo giocatore**. Questo giocatore riceve 6 dollari dalla banca come **capitale iniziale**, che piazza davanti a sé. Il giocatore successivo in senso orario riceve 7 dollari, il terzo (se c'è) riceve 8 dollari e il quarto (se c'è) riceve 9 dollari come capitale iniziale.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel tuo turno, muovi il tuo Allevatore lungo il percorso che si snoda e biforca dall'angolo in basso a destra del tabellone a Kansas City, in alto a sinistra. Lungo il cammino, svolgi azioni che ti permettono di guadagnare punti vittoria in vari modi, ad esempio piazzando tessere Edificio privato, comprando bestiame al mercato bovino, migliorando le stazioni ferroviarie e rimuovendo Calamità. Ogni volta che il tuo Allevatore raggiunge Kansas City, devi mandare il bestiame in un'altra

città in treno, cosa che potrebbe farti guadagnare punti vittoria. Dopodiché il tuo Allevatore continua il suo percorso, ritornando verso l'angolo in basso a destra del tabellone. Durante una partita il tuo Allevatore raggiungerà Kansas City dalle 5 alle 7 volte. Tutti i punti vittoria vengono conteggiati alla fine della partita. A questo punto somma i simboli  presenti sulle varie componenti davanti a te, contando anche quelli del tuo colore sul tabellone. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

Cos'è il tuo mazzo bestiame?

Il tuo **mazzo bestiame** rappresenta il tuo bestiame, che guiderai lungo il percorso. Ogni carta Bovino rappresenta una razza specifica di bovino, contrassegnata da un colore e dal **valore allevamento**. Tutti i giocatori iniziano con un mazzo bestiame identico, contenente valori allevamento piuttosto bassi. Tuttavia, nel corso della partita, puoi migliorare il tuo mazzo aggiungendo carte mercato Bovino con valore allevamento



più alto, ma puoi anche aggiungere carte Obiettivo. Il tuo **mazzo bestiame** si compone delle seguenti parti:

- La tua pila di pesca personale, a faccia in giù, alla sinistra della tua plancia.
- La tua mano di carte che hai pescato dalla pila a seconda del tuo limite di mano (inizi con un limite di 4 carte).
- La tua pila degli scarti personale, a faccia in su, in cui metti tutte le carte scartate dalla tua mano, ma anche quelle che acquisisci durante il gioco.

Importante: quando devi pescare una carta dalla tua pila personale ma non ci sono più carte disponibili, e solo in quel momento, mischia tutta la tua pila degli scarti e posizionala alla tua sinistra come una nuova pila di pesca, a faccia in giù. Continua quindi a pescare carte come al solito.

Qual è lo scopo delle carte Bovino?

Nelle varie posizioni del percorso, ci sono diverse azioni che richiedono di scartare specifiche carte Bovino dalla propria mano, per ottenere vantaggi. Inoltre, ogni volta che raggiungi Kansas City, vorresti avere molte razze di bovino differenti e col valore allevamento più alto possibile: più razze possiedi e più alto è il loro valore allevamento, più denaro e punti vittoria ti aspettano (*per i dettagli vedi le pagine 8 e 9*).

SVOLGIMENTO

A partire dal primo giocatore (quello con un capitale iniziale di soli 6 Dollari), i giocatori svolgono i propri turni procedendo in senso orario.

Nel tuo turno, devi svolgere tutte le seguenti fasi, in questo ordine:

Fase A) Muovi il tuo Allevatore in un'altra posizione lungo il percorso

Fase B) Svolgi le azioni della posizione raggiunta

Fase C) Pesca carte bestiame fino a raggiungere il tuo limite di mano

È quindi il turno del giocatore successivo.



Nota: i 3 riquadri in alto sulla plancia giocatore danno una panoramica delle 3 fasi.

Fase A) Muovi il tuo Allevatore in un'altra posizione lungo il percorso

Cosa si intende per posizione?

La posizione principale del percorso è Kansas City. Inoltre, ogni tessera piazzata su uno spazio del percorso è considerata una posizione (tessere Edificio, Calamità, Tipi).

Gli spazi senza tessere NON sono considerati posizioni, ma zone di transito del percorso stesso!

In questa fase, devi muovere il tuo Allevatore lungo il percorso, partendo dalla sua posizione corrente, fino a un'altra posizione.

Per farlo, tieni in mente le seguenti regole:

- Il movimento del tuo Allevatore è misurato in **passi**: ogni posizione lungo il tuo percorso vale **1 passo** (ricorda, gli spazi vuoti lungo il percorso non sono considerati posizioni).

- Devi muovere il tuo Allevatore di **almeno** 1 passo, e non puoi muoverlo di più passi rispetto al **limite di passi** corrente indicato dalla tua plancia giocatore (in base al numero di giocatori inizi con un limite di passi di 3 o 4, che può aumentare durante la partita).

- Devi sempre muovere il tuo Allevatore **in avanti** lungo la direzione prevista dal percorso (come indicato dalle frecce).

- Se il percorso si biforca, scegli uno dei percorsi disponibili e prosegui su quello.

- La posizione su cui si ferma il tuo Allevatore (o per tua decisione o perché hai raggiunto il limite di passi), sarà la posizione che sfrutterai nella Fase B.

- Non è permesso oltrepassare Kansas City. Quando il tuo Allevatore raggiunge Kansas City, deve fermarsi.

- Gli Allevatori degli altri giocatori non interferiscono in nessun modo con il tuo Allevatore. Più Allevatori possono trovarsi nella stessa posizione.

Attenzione: alcune posizioni riportano una mano verde o nera (o entrambe). Se il tuo Allevatore attraversa o si ferma in una posizione come questa, devi **immediatamente** pagare una tassa:

Se è una tessera Calamità o Tipi, devi pagare la tassa **alla banca**.

Se è un Edificio privato di un altro giocatore, devi pagare la tassa **a quel giocatore**.

La tassa dipende dal numero di giocatori e dal colore della mano:

In 2 giocatori:

- ogni mano verde costa 2 Dollari
- ogni mano nera costa 2 Dollari



In 3 giocatori:

- ogni mano verde costa 2 Dollari
- ogni mano nera costa 1 Dollaro



In 4 giocatori:

- ogni mano verde costa 1 Dollaro
- ogni mano nera costa 2 Dollari



Molto importante: se non puoi pagare la tassa per una o più mani lungo il cammino, puoi comunque effettuare il movimento. Ciò significa che se il tuo Allevatore arriva o sorpassa una posizione che non puoi pagare, paghi tutto quello che puoi e poi prosegui come al solito. Non devi mai pagare tasse retroattivamente, neanche se ricevi denaro mentre sei in una posizione che non potevi pagare prima.

Questa regola si applica solo alle tasse imposte dalle mani. Tutti gli altri costi e requisiti nel gioco devono sempre essere pagati (o soddisfatti) totalmente.

Nel tuo primo turno di gioco, piazza il tuo Allevatore su una qualsiasi tessera edificio neutrale, dopodiché passa direttamente alla fase B. Puoi iniziare sullo stesso edificio di altri giocatori.

Esempio: per muoversi in questa tessera Edificio neutrale, l'Allevatore blu di Scilla potrebbe muovere di 2 passi, oltrepassando la tessera Edificio privato rossa, oppure di 3 passi, attraversando 2 tessere Calamità inondazione.



In questo caso, **BLU** ha un limite di passi di 3.

mentre **ROSSO** ha un limite di 5.



(sarà chiaro più avanti come liberare questi spazi)



Esempio: in una partita a 4 giocatori, Scilla ha 2 Dollari. Se muove il suo Allevatore lungo il cammino in alto (frecce rosse), dovrà pagare i 2 Dollari a Giovanni, dal momento che il suo Edificio privato sarebbe il primo sul percorso di Scilla e riporta una mano nera. In seguito, spostandosi sull'Edificio privato di Francesco con la mano verde, Scilla non avrebbe più soldi da cedere. Questo non sarebbe un problema, in quanto potrebbe comunque muoversi.

Tuttavia, Scilla opta per il cammino in basso (frecce blu): deve quindi pagare 1 Dollaro alla banca per la prima tessera Calamità inondazione con la mano verde e l'ultimo Dollaro per la seconda tessera Calamità inondazione con la mano nera. Dopodiché continua a muoversi. Ha optato per il percorso in basso perché in entrambi i casi avrebbe perso 2 Dollari, ma nel cammino blu evita di pagare i 2 Dollari direttamente ai suoi avversari.

Fase B) Svolgi le azioni della posizione raggiunta

Dopo aver spostato il tuo Allevatore, sfrutta la posizione su cui hai terminato il movimento. Tuttavia, hai diverse possibilità in base alla tipologia della posizione:

a) Una tessera Edificio neutrale *oppure* un Edificio privato del tuo colore

b) Un Edificio privato di un altro giocatore, una tessera Calamità, *oppure* una tessera Tipi

c) Kansas City

a) In un Edificio neutrale oppure in un Edificio privato del tuo colore, hai due opzioni:

svolgi le *azioni locali* della tessera



oppure

svolgi una *singola azione ausiliaria*



Svolgi le azioni locali

La maggior parte delle tessere Edificio mostrano in basso due *azioni locali* differenti, separate l'una dall'altra da linee divisorie (soltanto pochi Edifici riportano una sola azione, oppure più di due).

- Puoi svolgere **ciascuna** azione locale della tessera **una sola volta**.
- Puoi svolgere le azioni locali **in qualsiasi ordine**.
- Non sei costretto a svolgere tutte le azioni disponibili. Tuttavia, se un'azione richiede un costo o un requisito, devi pagare o soddisfare il requisito completamente per poter ottenere il vantaggio di quell'azione.
- Poche tessere mostrano due azioni (separate da una barra) all'interno della **stessa** azione locale. Puoi svolgere soltanto una di queste azioni.
- Alcuni spazi del cammino riportano un'azione *rischio*. Se su un tale spazio viene piazzata una tessera Edificio, l'azione rischio diviene parte delle azioni locali di quella tessera, e pertanto il possessore dell'Edificio può svolgerla ogni volta che raggiunge tale posizione.



2 azioni locali



1 azione locale



3 azioni locali



azione rischio

Le azioni locali individuali sono spiegate più in dettaglio da pagina 11 a pagina 14.

Svolgi una singola azione ausiliaria

Se non svolgi **nessuna** delle azioni locali della tessera su cui ti sei fermato, allora (e solo in quel caso) puoi svolgere **una singola azione ausiliaria**.

Puoi vedere le azioni ausiliarie sul lato sinistro della tua plancia giocatore nella *sezione azioni ausiliarie*.

All'inizio della partita, soltanto 2 tra queste sono disponibili. Ogni altra azione ausiliaria diventa disponibile dopo aver liberato almeno uno dei due spazi rotondi (scoprirai presto come farlo).

Le azioni individuali ausiliarie saranno spiegate in dettaglio a pagina 13.



Esempio: *Scilla* si è fermata su una tessera Edificio privato del suo colore. Può adesso svolgere ciascuna azione locale di tale tessera (in qualsiasi ordine):

- 1 Può scartare una carta Bovino "Guernsey" dalla sua mano nella sua pila degli scarti per ottenere 4 Dollari dalla banca.
- 2 Può comprare bovini dal mercato.
- 3 Può svolgere l'azione rischio della posizione, scartare una carta Bovino dalla sua mano nella sua pila degli scarti per muovere il suo segnalino certificati di uno spazio in avanti sulla traccia certificati. Se non può o non vuole svolgere una o più di queste azioni, semplicemente non le svolge. Tuttavia, può svolgere una singola azione ausiliaria soltanto se non svolge nessuna delle azioni locali.

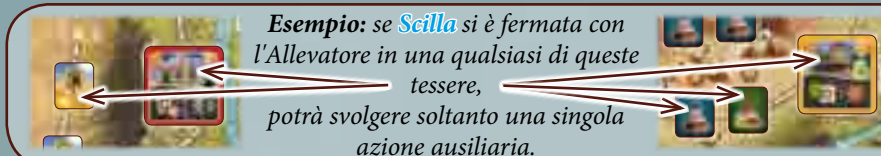


b) Sulla tessera Edificio di un altro giocatore, una tessera Calamità o Tipi, hai solo un'opzione:

Svolgere **una singola azione ausiliaria** (vedi sopra).

Nota: ciò significa, ovviamente, che in generale cercherai di raggiungere Edifici neutrali oppure Edifici del tuo colore, dato che soltanto lì puoi svolgere azioni locali.

Esempio: se *Scilla* si è fermata con l'Allevatore in una qualsiasi di queste tessere, potrà svolgere soltanto una singola azione ausiliaria.



c) Quando raggiungi Kansas City, **devi** effettuare tutte le 5 *sottofasi Kansas City* in successione.

Per essere sicuro di non scordarti nessuna sottofase, muovi il tuo Allevatore lungo gli indicatori numerati ed effettua la sottofase corrispondente prima di muoverti sull'indicatore successivo.

Le 5 sottofasi Kansas City sono:

1 Previsione 1:

Scegli una delle 2 tessere negli spazi Previsione sotto l'indicatore 1 e spostala nella sezione corrispondente.



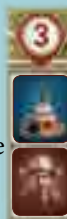
2 Previsione 2:

Scegli una delle 2 tessere negli spazi Previsione sotto l'indicatore 2 e spostala nella sezione corrispondente.



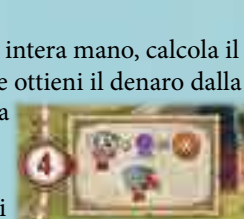
3 Previsione 3:

Scegli una delle 2 tessere negli spazi Previsione sotto l'indicatore 3 e spostala nella sezione corrispondente.



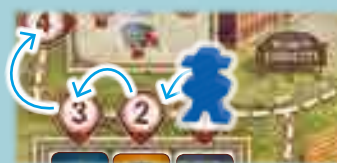
4 Profitto:

Rivela la tua intera mano, calcola il tuo profitto e ottieni il denaro dalla banca. Scarta poi la tua mano nella tua pila degli scarti personale.



5 Consegna:

Muovi uno dei dischi dalla tua plancia giocatore su uno stemma città e paga i costi di trasporto, se richiedi.



Ciascuna delle 3 tessere che hai scelto nelle sottofasi 1, 2 e 3 deve essere spostata immediatamente nella rispettiva sezione:

Se è una **tessera Tipi** (verde o blu), piazzala nella **sezione commercio indiano**, nello spazio **vuoto** con il valore in denaro più basso indicato sopra di esso. Se non ci sono spazi vuoti in questa sezione, rimuovi la tessera Tipi dal gioco e riponila nella scatola.



Se è una **tessera Calamità**, piazzala nella corrispondente **sezione calamità** (inondazione, siccità, caduta massi), nello spazio vuoto che riporta il numero più basso (da 1 a 4). Se non ci sono più spazi vuoti in questa sezione, rimuovi la tessera Calamità dal gioco e riponila nella scatola.



Se è una **tessera Lavoratore**, piazzala nello spazio libero successivo del mercato del lavoro. Per determinare lo spazio libero successivo, segui le seguenti regole:

- La tessera deve sempre essere piazzata nella **riga** in cui è presente il **segnalino mercato del lavoro**.
- Gli spazi di tale riga devono sempre essere riempiti **da sinistra a destra**.
- Se giochi in meno di 4 giocatori, considera anche:
 - In 3 giocatori**, ogni riga comprende solo 3 spazi (a partire dal simbolo "3 giocatori") e l'intera colonna a sinistra è vuota.
 - In 2 giocatori**, ogni riga comprende solo 2 spazi (a partire dal simbolo "2 giocatori") e le ultime due colonne a sinistra sono completamente vuote.
- L'ultimo spazio a essere riempito in ogni riga è sempre quello con il segnalino mercato del lavoro. Quando piazzhi una tessera in tale spazio, muovi il segnalino lungo la freccia nello spazio rotondo tratteggiato della riga successiva.

esempio in 3 giocatori:



Solitamente, quando il segnalino mercato del lavoro viene spostato sulla riga successiva, non accade niente di particolare. Tuttavia, il segnalino mercato del lavoro attiva una situazione speciale quando si muove lungo una **freccia colorata**:



Se il segnalino si muove lungo una **freccia gialla**, devi subito riempire il **mercato bovino**. Quando questo accade, pesca dalla pila del mercato bovino tante carte quante sono necessarie a riportare il mercato al suo numero di carte iniziale:

In 2 giocatori: riempi il mercato bovino fino a un totale di 7 carte.

In 3 giocatori: riempi il mercato bovino fino a un totale di 10 carte.

In 4 giocatori: riempi il mercato bovino fino a un totale di 13 carte.



Come nel setup, ordina tutte le carte Bovino per colore, e piazzale a faccia in su sovrapposte in una riga in modo che sia visibile il lato sinistro di ogni carta. Per chiarezza, le carte dovrebbero essere sistemate nell'ordine usuale, da sinistra a destra: giallo, rosso, blu, marrone, viola.

- Se devi riempire il mercato bovino, ma il numero di carte nel mercato è già pari a quello totale (o maggiore) relativo al numero di giocatori corrente, non aggiungere alcuna carta.
- Se la pila del mercato bovino è vuota, non viene aggiunta alcuna carta al mercato.



Se il segnalino mercato del lavoro si muove lungo la **freccia rossa**, dall'ultima riga del mercato del lavoro, la partita termina (vedi pag. 15).

4 Profitto:



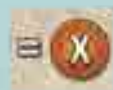
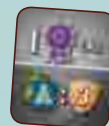
Rivela la tua **intera** mano agli altri giocatori e calcola il **valore allevamento totale**: Per farlo, somma i valori allevamento di ciascuna razza differente di bovino che hai nella tua mano. Ciò significa che ciascuna razza viene contata soltanto una volta, indipendentemente da quante carte possiedi di quella razza (per adesso ignora tutti i punti vittoria sulle tue carte Bovino e tutti gli obiettivi).



Inoltre, se possibile e se vuoi farlo, puoi accrescere il valore allevamento totale aggiungendo Certificati. Ci sono 2 tipi di Certificati nel gioco: Certificati temporanei e Certificati permanenti.

I Certificati temporanei sono quelli sulla tua traccia certificati: il numero a fianco alla posizione del tuo segnalino certificati ti dice quanti Certificati temporanei hai a disposizione. Puoi usarne quanti ne vuoi, muovendo il segnalino indietro di conseguenza.

I Certificati permanenti sono quelli nella parte superiore di ciascuna tessera Capostazione davanti a te: ciascuno di questi aumenta automaticamente di 1 il tuo valore allevamento totale per il resto della partita (vedi "Migliorare le stazioni" a pagina 12 per i dettagli su come ricevere tessere Capostazione).



Una volta determinato il valore allevamento totale (compresi i Certificati), prendi lo stesso numero di Dollari dalla banca. Piazza questa somma un po' distante dal resto dei tuoi soldi, così sarai in grado di calcolare il valore allevamento totale nella sottofase 5 di Kansas City.



Scarta poi **tutte** le carte dalla tua mano nella tua pila personale degli scarti.

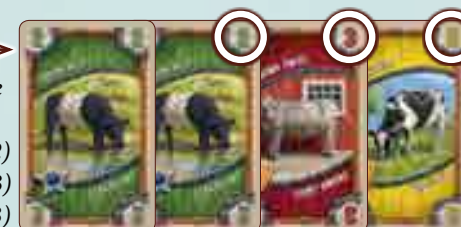
Esempio:

Scilla ha 4 carte nella sua mano.

Poiché ha 2 carte "Dutch Belt", possiede solo 3 differenti razze di bovino:

- "Dutch Belt" (valore allevamento: 2)
- "Brown Swiss" (valore allevamento: 3)
- "Holstein" (valore allevamento: 3)

Il suo valore allevamento totale è dunque 8.



Esempio:

Il segnalino certificati di **Scilla** indica che possiede 3 Certificati temporanei disponibili. Decide di usarne 2 muovendo il suo segnalino certificati indietro di due posti. Aggiunge questi 2 Certificati al suo valore allevamento di 8, che aumenta in questo modo fino a un totale di 10.

Se possedesse una tessera Capostazione con un Certificato permanente, il suo valore allevamento iniziale sarebbe stato 9 anziché 8.



Esempio:

Poiché **Scilla** ha raggiunto un valore allevamento totale di 10, prende 10 Dollari dalla banca e li piazza davanti a sé.

Scarta poi tutta la sua mano di quattro carte nella sua pila personale degli scarti.

5 Consegna:



Il bestiame per cui hai appena ricevuto il tuo profitto deve adesso essere consegnato in città lungo la ferrovia. Lo stemma di ogni città riporta il *valore città*, che corrisponde al valore allevamento totale di quel bestiame: più è alto il valore allevamento totale, più lontano lo puoi spedire lungo la ferrovia.

Per farlo, scegli una città il cui valore sia **minore o uguale** del valore allevamento totale del tuo bestiame. Tieni a mente, tuttavia, che non puoi scegliere una città in cui hai già consegnato in precedenza (che possiede quindi un tuo disco nello *spazio città*). Le uniche eccezioni a queste regole sono:

- la città attuale, Kansas City e
- la città capolinea, San Francisco.

Puoi consegnare in entrambe queste città, anche se hai già uno o più dischi negli spazi corrispondenti.



Una volta che hai scelto una città, piazza uno dei tuoi dischi nello spazio città corrispondente (se sono presenti altri dischi, piazzalo sopra di essi). Prendi il disco da un qualsiasi *spazio disco* della tua plancia giocatore, ma ricorda che ci sono due tipi di spazi disco: quelli con gli angoli bianchi e quelli con gli angoli neri.

Un disco preso da uno spazio con gli **angoli bianchi** può essere piazzato in **qualsiasi** spazio città.

Un disco preso da uno spazio con gli **angoli neri**, tuttavia, può essere piazzato solo in uno spazio città con **anch'esso angoli neri**.



Liberando uno spazio disco in questo modo, sblocchi la sua abilità. Nota che alcuni spazi dischi con angoli neri hanno requisiti addizionali, o danno vantaggi se vengono liberati. Per i dettagli, vedi il riquadro sulla destra.

Liberando un qualsiasi spazio disco nella sezione azione ausiliaria, aumenti le tue opzioni quando scegli di svolgere *azioni ausiliarie* (vedi pagina 13).

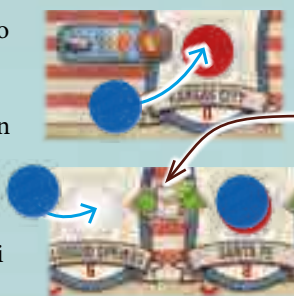
Liberando uno di questi spazi, aumenti il tuo *limite di passi*. Se prendi un disco da questo spazio, immediatamente guadagni 3 Dollari dalla banca. I 3 punti vittoria per aver liberato questo spazio li guadagnerai alla fine della partita.

Liberando uno di questi spazi, aumenti il tuo *limite di mano*. Tuttavia, se prendi un disco da uno di questi spazi, devi pagare immediatamente 5 Dollari alla banca. Se non puoi, devi scegliere un altro spazio da liberare.

Liberando questi spazi, aumenti il tuo *limite di Certificati temporanei* (inizi con un limite di 3). Tuttavia, se liberi lo spazio certificato 6 prima dello spazio certificato 4, il tuo limite di Certificati temporanei rimane 3 finché non avrai liberato anche lo spazio certificato 4.

Piazzando un tuo disco in uno spazio città, puoi ricevere o perdere punti vittoria alla fine della partita e puoi attivare azioni di consegna che **devi** svolgere immediatamente.

Attenzione: l'azione in una qualsiasi delle frecce verdi non viene attivata finché **entrambi gli stemmi adiacenti** non contengono almeno uno dei tuoi dischi. Lo stesso vale per i punti vittoria nelle frecce verdi: solo se entrambi gli stemmi adiacenti contengono un tuo disco su di essi, puoi sbloccare i punti vittoria tra di essi.



Se piazzhi un tuo disco nello stemma di Kansas City, ottieni immediatamente 6 Dollari dalla banca. Al termine della partita, perdi 6 punti vittoria per questo disco.

Questa azione di consegna si attiva quando piazzhi un tuo disco in uno dei suoi stemmi adiacenti, se l'altro stemma adiacente contiene già un tuo disco. Adesso **devi** immediatamente scegliere una **carta Obiettivo** dal set obiettivo generale, piazzarla a faccia in su nella tua pila personale degli scarti e ristabilire il set obiettivo generale, se necessario (per i dettagli vedi la sezione "Azione: Ottieni una carta Obiettivo dal set obiettivo generale" a pagina 12). Se il piazzamento del tuo disco attiva questa azione in entrambe le frecce verdi adiacenti, devi svolgere l'azione due volte (il set obiettivo generale viene ristabilito prima della seconda azione).



Infine, controlla se è necessario pagare i *costi di trasporto* per la consegna. Ciò dipende dalla posizione della tua **Locomotiva** sul percorso ferroviario:

se la tua Locomotiva è direttamente sotto o più avanti sul percorso rispetto allo stemma della città in cui hai appena piazzato il tuo disco, **non hai costi di trasporto**.

Se la tua Locomotiva è indietro sul percorso ferroviario rispetto allo stemma di quella città, devi pagare i costi di trasporto: **1 Dollaro** alla banca **per ogni incrocio** situato tra il muso della tua Locomotiva e il valore città dello stemma.

Nota: dal momento che ottieni il profitto prima di dover pagare eventuali costi di trasporto, sarai sempre in grado di pagare questi ultimi (vedi pag. 12 per il movimento della Locomotiva).

Esempio:

Con il suo valore allevamento totale di 10, **Scilla** può fare una consegna fino ad Albuquerque. Se sceglie di farlo, piazza uno dei suoi

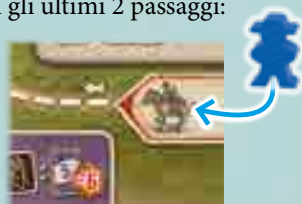
dischi dalla sua plancia giocatore nello spazio città di Albuquerque. Non si attiva nessuna azione né si sbloccano punti vittoria in questo modo, in quanto nessuna delle città adiacenti contiene ancora suoi dischi. Infine, deve pagare un costo di trasporto di 3 Dollari, in quanto ci sono 3 incroci tra il muso della sua Locomotiva e Albuquerque.

Al posto di Albuquerque, avrebbe potuto scegliere Santa Fe, Wichita o Kansas City per fare la sua consegna (non Colorado Springs o Topeka, perché ha già effettuato una consegna qui in precedenza). Tuttavia, per consegnare in queste città avrebbe dovuto liberare uno spazio disco con gli angoli bianchi. Mentre Wichita e Kansas City non avrebbero richiesto alcun costo di trasporto, il costo di trasporto per consegnare a Santa Fe sarebbe stato di 2 Dollari.



Una volta terminata la sottofase Consegna, svolgi gli ultimi 2 passaggi:

1) Muovi il tuo Allevatore all'inizio del percorso, posizionandolo nello *spazio cavallerizzo* nell'angolo in basso a destra del tabellone. Nel tuo prossimo turno, il movimento del tuo Allevatore parte da qui.



2) Riempi ciascuno dei 3 spazi Previsione vuoti in Kansas City con tessere pescate dalla riserva di Kansas City. Assicurati di piazzare a faccia in su in ciascuno spazio una tessera il cui numero sul retro corrisponda all'indicatore dello spazio.



Fase C) Pesca fino a raggiungere il tuo limite di mano

Ogni giocatore inizia con un *limite di mano* di 4 carte, e può aumentarlo fino a 6. Se hai meno carte rispetto al tuo limite di mano attuale indicato dalla tua plancia, pesca carte dalla tua pila personale di pesca fino a raggiungere il limite di mano (se necessario, mischia la tua pila personale degli scarti e usala per rimpiazzare la tua pila di pesca, come descritto alla fine di pagina 5).

Nota: se hai appena svolto le sottofasi di Kansas City, devi ovviamente ristabilire la tua intera mano.

Adesso è il turno del giocatore successivo.



Esempio: *Scilla* ha un limite di mano di 5 carte (perché ha già liberato uno degli spazi dischi relativi sulla sua plancia). Nella Fase B ha scartato 2 carte dalla sua mano per svolgere un'azione locale. Poiché è rimasta con 3 carte in mano, deve adesso pescare 2 carte per riportare la sua mano a 5. Poiché possiede 2 carte nella sua pila di pesca personale, pesca queste due carte. Nota che, anche se la sua pila di pesca personale adesso è vuota, non deve crearne un'altra dagli scarti. Lo farà nel momento in cui dovrà pescare la prossima carta.

LE AZIONI

Il maggior numero di azioni del gioco è costituito dalle **azioni locali** delle tessere Edificio neutrale e delle tue tessere Edificio privato, anche se ci sono (poche) altre occasioni in cui possono essere attivate azioni (azioni di consegna, singole azioni ausiliarie, ecc.).

Tuttavia, indipendentemente dalla situazione in cui le azioni vengono svolte, le azioni sono sempre rappresentate dalle stesse icone. Pertanto se appaiono le stesse icone, dovunque esse appaiano, si riferiscono alle stesse azioni.

Iniziamo con alcune note e spiegazioni generali, dopodiché verranno spiegate in dettaglio le azioni locali delle tessere Edificio neutrali (in ordine alfabetico delle tessere). Queste note generali serviranno come riferimento per le azioni locali degli Edifici privati e per le carte Obiettivo.

Note generali

Alcune azioni si riferiscono a un *requisito* specifico per ottenere un *vantaggio* specifico. Soltanto se soddisfi il requisito puoi ottenere il vantaggio. I requisiti sono solitamente associati al colore rosso (freccie rosse o numeri rossi), mentre i vantaggi sono solitamente associati al colore verde o bianco (freccie verdi e/o numeri bianchi).

Importante: anche se soddisfi il requisito, puoi rinunciare al vantaggio o a una parte di esso. Tuttavia, se il vantaggio consiste in una somma in Dollari, **devi** prendere l'intera somma.



Il requisito più frequente è scartare carte. Se un'azione mostra una o più carte con una **freccia rossa**, devi scartare **dalla tua mano** il numero **esatto** di carte raffigurate, a faccia in su, nella tua **pila personale degli scarti**, per ottenere il vantaggio indicato a fianco (come già detto, puoi svolgere l'azione soltanto una volta, indipendentemente dalle volte in cui potresti soddisfare il requisito).

Attenzione: una specifica carta Bovino viene rappresentata dal suo **colore e valore allevamento**.

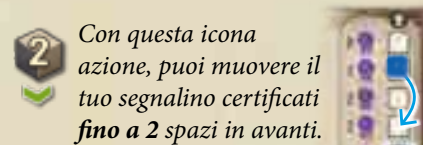
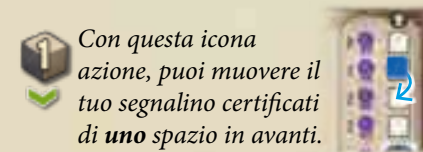


Alcuni esempi di azioni di scarto:

Requisito:	Vantaggio:
Scarta esattamente una carta Bovino nera ("Black Angus").	Guadagna 2 Dollari.
Scarta esattamente due carte Bovino della stessa razza .	Guadagna 4 Dollari.
Scarta esattamente una carta Bovino di qualsiasi razza .	Muovi il tuo segnalino certificati di uno spazio in avanti.
Scarta esattamente una carta Bovino grigia ("Jersey").	Muovi il tuo segnalino certificati di uno spazio in avanti e ottieni 2 Dollari.
Scarta esattamente una carta Bovino grigia ("Jersey").	Muovi la tua Locomotiva di uno spazio in avanti.

Per memorizzare queste spiegazioni, tieni in mente la seguente terminologia:

- Quando parliamo di **SCARTARE UNA CARTA**, significa sempre che devi togliere la carta **dalla tua mano** e metterla a faccia in su nella tua **pila personale degli scarti**.
- Quando parliamo di **GUADAGNARE UNA SOMMA SPECIFICA IN DOLLARI**, significa sempre che devi prendere l'esatto importo **dalla banca**.
- Quando parliamo di **PAGARE UNA SOMMA SPECIFICA IN DOLLARI**, significa sempre che devi rimettere l'esatto importo **nella banca**.
- Quando parliamo di **MUOVERE IN AVANTI IL TUO SEGNALINO CERTIFICATI**, significa sempre che il tuo segnalino certificati viene mosso in avanti sulla tua **traccia certificati**. Puoi muoverlo di tanti spazi quanti indicati nell'icona dell'azione. Tuttavia, non puoi mai muovere il segnalino oltre il tuo limite di Certificati temporanei (che è pari a 3 all'inizio del gioco).
- Quando parliamo di **MUOVERE LA TUA LOCOMOTIVA DI UN NUMERO DI SPAZI**, significa sempre che la tua Locomotiva si muove lungo gli spazi del **percorso ferroviario** (vedi pagina 12 per i dettagli).



Azioni locali delle tessere edificio neutrali



Scarta esattamente una carta Bovino "Guernsey" e guadagna 2 Dollari.

Svolgi l'azione "Assumi un Lavoratore".

Svolgi l'azione "Assumi un Lavoratore" un'altra volta.



Azione: Assumi un Lavoratore

Quando svolgi questa azione, scegli esattamente **una** tessera Lavoratore dal mercato del lavoro, paga il costo di assunzione del Lavoratore e piazzalo nella sezione lavoratori della tua plancia.

Tieni in mente le seguenti regole:

- **Non puoi** assumere un Lavoratore dalla **riga** in cui è presente il **segnalino mercato del lavoro**. Questi lavoratori non sono disponibili finché il segnalino non viene mosso in avanti.
- Il **costo di assunzione** di ciascun nuovo Lavoratore nel mercato del lavoro è il costo indicato alla destra della riga in cui si trova. Tuttavia, questo costo può essere modificato dal valore indicato sull'icona dell'azione stessa:



= il costo di assunzione non viene modificato.



= costa 2 Dollari in più.

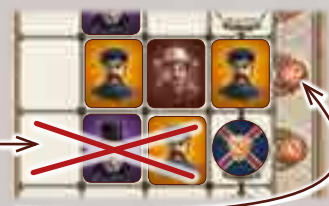


= costa 1 Dollaro in meno.

Dopo aver pagato il costo di assunzione, piazza il Lavoratore nella tua sezione lavoratori, nel **primo spazio libero a partire da sinistra** della **riga** corrispondente alla tipologia di Lavoratore. Nota che ciascun giocatore inizia la partita già in possesso di un Lavoratore per ognuno dei 3 tipi (cowboy, artigiano, ingegnere), che significa che il primo spazio di ogni riga è già occupato.

Se lo spazio in cui piazzil Lavoratore assunto presenta un'azione immediata, devi scegliere se svolgerla immediatamente oppure rinunciarvi (le icone di tali azioni dovrebbero essere autoesplicative una volta lette le regole).

- Se una riga è piena, non puoi assumere altri lavoratori di quel tipo.
- Alla fine della partita, ogni Lavoratore piazzato nel 5° o 6° spazio di qualsiasi riga vale 4 punti vittoria.



riga cowboy

riga artigiano

riga ingegnere

azioni immediate

Esempio: nella fase B, **Scilla** usa la tessera Edificio neutrale "A".

1 Con la prima azione di assunzione, assume un ingegnere. Dal momento che non può assumere un ingegnere dalla riga in cui è presente il segnalino mercato del lavoro, paga 7 Dollari per l'ingegnere della riga precedente. Piazza quindi la tessera nello spazio libero più a sinistra della sua riga ingegnere, che attiva un'azione immediata. Decide di svolgerla scartando una carta Bovino "Jersey" per guadagnare 2 Dollari.

2 Con la seconda azione di assunzione dell'Edificio neutrale "A", assume un cowboy dalla riga che riporta un costo di assunzione di 6 Dollari. Dal momento che l'icona della seconda assunzione aumenta il costo di 2 Dollari, deve pagare un totale di 8 Dollari alla banca. Piazza poi il cowboy nello spazio libero più a sinistra della sua riga cowboy.

Sfortunatamente non possiede carte Bovino "Guernsey" in mano, e deve pertanto rinunciare all'azione di scarto dell'Edificio:



Scarta esattamente una carta Bovino "Dutch Belt" e ottieni 2 Dollari.

Piazza una delle tue tessere edificio privato in uno spazio edificio del percorso



Azione: Piazza una delle tue tessere Edificio privato in uno spazio edificio del percorso

Quando svolgi questa azione, scegli **una** delle tue tessere Edificio privato sopra alla tua plancia e scegli se:

- piazzarla in uno **spazio edificio vuoto** sul percorso OPPURE
- usarla per **rimpiazzare** uno dei **tuoi** Edifici privati già piazzati sul percorso.

Ricorda: il lato di ciascun Edificio è lo stesso per tutti i giocatori. Non ti è permesso girare un Edificio sull'altro lato.

Prima di scegliere una tessera Edificio per questa azione, assicurati: a) SIA che possiedi abbastanza artigiani per essa b) SIA che puoi pagare il suo costo di costruzione edifici.

Nell'angolo in alto a sinistra, ogni Edificio privato riporta il numero di artigiani necessari a costruirlo. Se il numero di artigiani nella tua riga artigiano è maggiore o uguale di tale numero, puoi piazzare la tessera in uno spazio edificio vuoto del percorso, pagando immediatamente il costo di costruzione:

Per **ogni** artigiano necessario per l'Edificio, devi pagare **2 Dollari**.



Alternativamente, puoi usare questa azione per **rimpiazzare** uno dei **tuoi** Edifici privati sul percorso con un Edificio privato di **valore più alto** dalla tua plancia. Per farlo hai bisogno di possedere nella tua plancia almeno il numero di artigiani pari alla **differenza** tra le 2 tessere Edificio, e devi inoltre pagare la differenza di costo. Piazza poi la nuova tessera Edificio al posto di quella vecchia e **rimuovi** il vecchio Edificio **completamente**, riponendolo nella scatola. Questo è l'unico modo per piazzare Edifici che richiedono più di 6 artigiani.

spazi edificio



Esempio:

Per piazzare questa tessera edificio in uno spazio vuoto del percorso, **Scilla** deve avere almeno 2 artigiani nella sua riga artigiano e deve pagare 4 Dollari.

Se rimpiazza questo edificio con quest'altro edificio, deve avere almeno 3 artigiani nella sua riga artigiano e deve pagare 6 Dollari.



Nota: la tessera edificio neutrale "B" è l'unica che ti permette di piazzare le tue proprie tessere edificio sul tabellone. L'unico altro modo per farlo sono le azioni immediate della tua riga artigiano. Queste hanno inoltre il vantaggio di dover pagare soltanto 1 Dollaro per artigiano, anziché 2.





SCEGLI se muovere il tuo segnalino certificato di uno spazio in avanti, OPPURE ottenere una carta dal set obiettivo generale.

Muovi la tua Locomotiva in avanti di tanti spazi fino a quanti sono i tuoi ingegneri.

Azione: Muovi la tua Locomotiva in avanti sul percorso ferroviario

Se muovi la tua Locomotiva tramite questa icona azione, puoi muoverla in avanti di tanti spazi fino a quanti sono gli ingegneri nella tua riga ingegneri.

Quando muovi la Locomotiva, ricordati le seguenti regole:

- Fatta eccezione che per lo spazio di partenza, nessuno spazio del percorso ferroviario può contenere più di una Locomotiva allo stesso tempo. Ciò significa che quando muovi la tua Locomotiva, devi ignorare completamente ogni spazio già occupato da un'altra Locomotiva (come se quello spazio non esistesse).
- Lungo il percorso ci sono alcuni *spazi affluenza*, ciascuno dei quali appartiene a una stazione. Ogni spazio affluenza conta come uno spazio addizionale tra i due spazi tra cui è inserito. Pertanto, venendo da uno spazio che presenta un bivio, puoi muovere la tua Locomotiva sullo spazio numerato successivo oppure spostarla nello spazio affluenza della stazione (se non è già bloccato da un'altra Locomotiva).
- Quando scegli di muovere la tua Locomotiva tramite un'azione, puoi decidere di muoverla di meno spazi di quelli consentiti (devi comunque muoverla di almeno uno spazio). Tuttavia, una volta che decidi di fermarti in uno spazio, immediatamente rinunci a ogni movimento ulteriore che avresti potuto fare con quella azione. Pertanto, se ti sposti su uno spazio affluenza per migliorare la tua stazione (vedi di seguito), l'azione si conclude, anche se hai mosso la Locomotiva di meno spazi di quelli consentiti.

Migliorare le stazioni

Se fermi la tua Locomotiva in uno spazio affluenza di una stazione, devi immediatamente decidere se vuoi o no **migliorare** quella stazione.

Attenzione: puoi migliorare una stazione solo se non l'hai già migliorata in precedenza (ovvero se non possiede già un disco del tuo colore). Non importa se altri giocatori hanno o meno dischi su di essa.

Per migliorare la stazione, paga il *costo di miglioramento* indicato a fianco. Piazza poi uno dei tuoi dischi nello *spazio stazione* (se sono già presenti dischi, ponilo su di essi). Prendi il disco da uno spazio qualsiasi della tua plancia, ma ricorda che anche le stazioni hanno angoli bianchi o neri. Allo stesso modo delle città durante una consegna, un disco preso da uno spazio con **angoli bianchi** può essere piazzato in **qualsiasi** stazione. Un disco prelevato da uno spazio disco con **angoli neri** può essere piazzato **soltanto** in una **stazione con angoli neri** (per ulteriori dettagli su come liberare gli spazi dischi della tua plancia, vedi il riquadro color oro a pagina 9).

Dopo aver piazzato un tuo disco sulla stazione, controlla se è presente una **tessera Capostazione** a fianco ad essa. Se sì, adesso puoi acquisire quella tessera Capostazione nominando Capostazione uno dei tuoi Lavoratori assunti. Per farlo, scegli dalla tua sezione lavoratori uno dei Lavoratori piazzati nello spazio **più a destra** della riga corrispondente. Rimuovi quella tessera Lavoratore dalla tua plancia, mettila al posto della tessera Capostazione e infine piazza quella tessera Capostazione a faccia in su vicino alla tua plancia.

costo di miglioramento



spazio stazione
tessera Capostazione



Azione: Ottieni una carta Obiettivo dal set obiettivo generale



Quando svolgi questa azione, decidi se scegliere **una carta Obiettivo** dal **set obiettivo generale** alla destra del tabellone oppure pescare la prima carta della pila degli obiettivi. Piazza questa carta a faccia in su nella tua **pila personale degli scarti**. Se prendi una carta dal set obiettivo generale, riempi il posto vacante immediatamente con una nuova carta a faccia in su pescata dalla pila degli obiettivi (vedi pagina 15 per sapere a cosa servono le carte Obiettivo).



spazi del percorso ferroviario

spazi affluenza

stazioni

Esempio: dal momento che **Scilla** ha 3 ingegneri nella sua riga ingegnere, può muovere la sua Locomotiva fino a 3 spazi in avanti. Pertanto, muove la Locomotiva dallo spazio 1 allo spazio 5 (in quanto lo spazio 3 è occupato dalla Locomotiva rossa e pertanto viene ignorato completamente). Invece che muoversi sullo spazio 5, avrebbe potuto fermarsi sullo spazio affluenza che si dirama dallo spazio 4.



SCEGLI SE svolgere l'azione "Commercia con gli Indiani" OPPURE pagare 2 Dollari per muovere la tua Locomotiva fino a 2 spazi in avanti.

Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.



Azione: Commercia con gli Indiani

Quando svolgi questa azione, rimuovi **una tessera Tipi** a tua scelta dalla sezione commercio indiano e piazzala a faccia in su davanti a te. In base al valore in denaro indicato sulla tessera, immediatamente guadagni il denaro oppure lo cedi.

- Se la sezione commercio indiano è vuota, non puoi ottenere una tessera Tipi.

Per esempio, se prendi questa tessera devi pagare 2 Dollari.

Se prendi questa, guadagni 6 Dollari.



Azione: Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.

La sezione azione ausiliaria della tua plancia mostra 5 differenti azioni ausiliarie.

Ciascuna azione ausiliaria ha 2 spazi dischi accanto a sé. Finché entrambi gli spazi dischi di un'azione sono occupati, quell'azione è bloccata e non può essere svolta. Soltanto se almeno uno spazio disco viene liberato l'azione viene sbloccata ed è disponibile.



Quando usi questa azione, scegli una delle tue azioni ausiliarie disponibili e svolgila. Se soltanto uno spazio disco è libero, puoi svolgere l'azione solo una volta (singola azione ausiliaria). Se entrambi gli spazi dischi di tale azione sono liberi, puoi svolgere una **doppia azione ausiliaria**. Ciò significa che il requisito (se ne ha) e il vantaggio sono entrambi doppi.

Se usi quest'icona per svolgere una singola azione ausiliaria in una posizione (al posto delle sue azioni locali), non puoi mai raddoppiarla (neanche se entrambi gli spazi dischi di quella particolare azione sono liberi).

Azione ausiliaria singola

Azione ausiliaria doppia

Guadagna 1 Dollaro.		Guadagna 2 Dollari.
Pesca 1 carta dalla tua pila personale di pesca. Scarta poi 1 carta.		Pesca 2 carte dalla tua pila personale di pesca. Scarta poi 2 carte.
Paga 1 Dollaro e muovi la tua Locomotiva di uno spazio indietro. Muovi poi il tuo segnalino certificati di uno spazio in avanti.		Paga 2 Dollari e muovi la tua Locomotiva di 2 spazi indietro. Muovi poi il tuo segnalino certificati fino a 2 spazi in avanti.
Paga 1 Dollaro e muovi la tua Locomotiva di uno spazio in avanti.		Paga 2 Dollari e muovi la tua Locomotiva di 2 spazi in avanti.
Muovi la tua Locomotiva di uno spazio indietro. Rimuovi poi dal gioco (quindi anche dal tuo mazzo) una delle tue carte di mano rimettendola nella scatola.		Muovi la tua Locomotiva di 2 spazi indietro. Rimuovi poi dal gioco (quindi anche dal mazzo) 2 delle tue carte di mano rimettendole nella scatola.

Quando il requisito è quello di muovere la tua Locomotiva indietro, questo va fatto allo stesso modo del movimento in avanti: se uno spazio è occupato da un'altra Locomotiva, ignora quello spazio (muovendoti ulteriormente indietro). Puoi muoverti indietro in uno spazio affluenza e, se ti fermi lì, puoi migliorare la relativa stazione come sempre.

- Tuttavia, essendo un requisito, non puoi mai muoverti volontariamente indietro di meno passi di quelli richiesti.
- Se la tua Locomotiva è nello spazio iniziale del percorso ferroviario, non puoi utilizzare un'azione che richiede di muovere indietro la Locomotiva.
- Nota che la Locomotiva non viene mai ruotata. Anche quando si muove indietro il muso è rivolto in avanti.



Scarta esattamente una carta "Black Angus" e guadagna 2 Dollari.

Svolgi l'azione "Compra bovini dal mercato bovino".



Azione: Compra bovini dal mercato bovino

Quando svolgi questa azione, puoi acquisire nuove carte Bovino dal mercato bovino e piazzarle a faccia in su nella tua personale pila degli scarti. Tuttavia, il numero e tipo di carte che puoi acquisire nel corso di questa azione non è fisso, ma dipende dal **numero di cowboy che possiedi** nella tua riga cowboy, oltre che dal denaro che puoi spendere.

Se possiedi solo **un cowboy** nella tua riga cowboy, hai soltanto due opzioni:

comprare una carta Bovino con **valore allevamento di 3** per 6 Dollari

OPPURE comprare una carta Bovino "West Highland" per 12 Dollari.

Se hai **2 cowboy**, hai più opzioni:

Puoi, per esempio, comprare **due carte Bovino**: ad esempio 2 carte con valore allevamento di 3 per 6 Dollari ciascuna.



OPPURE una carta Bovino con **valore allevamento di 3** per 3 Dollari



OPPURE una carta "Texas Longhorn" per 12 Dollari.

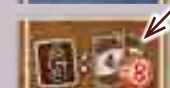


Ciò significa che più cowboy possiedi, migliori sono le tue opzioni. Come dividere i cowboy tra queste opzioni spetta a te, l'importante è che utilizzi ogni tuo cowboy soltanto una volta durante questa azione.

- Ciascuno dei cowboy che non utilizzi per comprare una carta Bovino durante questa azione possono essere usati per pescare 2 carte dalla pila del mercato bovino ed aggiungerle al mercato a faccia in su.



• Ciò significa che: se usi 3 cowboy e paghi 5 Dollari, ottieni esattamente 2 carte Bovino dal valore allevamento di 3 ciascuna.



• Ciò significa che: se usi 5 cowboy e paghi 8 Dollari, ottieni esattamente 2 carte Bovino "West Highland".

- Puoi comprare solo carte Bovino che sono attualmente disponibili nel mercato bovino.
- Puoi sempre scegliere di comprare meno carte Bovino di quelle consentite.
- Ogni carta che hai acquisito durante questa azione deve essere piazzata a faccia in su nella tua **pila degli scarti personale**.



Scarta esattamente 2 carte Bovino della stessa razza e ottieni 4 Dollari.

Svolgi l'azione "Rimuovi una Calamità".

Azione: Rimuovi una Calamità

Quando svolgi questa azione, rimuovi **una** tessera Calamità a tua scelta da una delle sezioni calamità e piazzala a faccia in su davanti a te.



Se l'icona riporta un costo, devi immediatamente pagarlo (o non ti è permesso prendere la tessera Calamità).

Altrimenti, prendi la tessera Calamità gratuitamente.



- Ogni tessera Calamità ha 2, 3 o 4 punti vittoria riportati su di essa. Come al solito, li otterrai alla fine della partita.
- Se tutte le 3 sezioni calamità sono vuote, non puoi prendere una tessera calamità.

Muovi la tua Locomotiva in avanti fino a tanti spazi quanti sono i tuoi ingegneri.



Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.

Le azioni locali delle tue tessere edificio privato

Guadagna 2 Dollari per ciascuna delle tue tessere edificio privato posizionata nel bosco.



Una tessera edificio è nel bosco se almeno uno dei suoi lati tocca **uno qualsiasi** dei boschi presenti sul tabellone (se un edificio privato "1a" è lui stesso nel bosco, conta allo stesso modo).

Per esempio, queste 3 tessere edificio blu sono nel bosco. Questa no.



Scarta esattamente una carta Bovino "Guernsey" e guadagna 4 Dollari.



Svolgi l'azione "Compra bovini dal mercato bovino".



Scarta esattamente 2 carte Bovino della stessa razza e ottieni 3 Dollari.

Muovi il tuo Allevatore di 1 passo in avanti lungo il percorso. Sulla nuova posizione, svolgi di nuovo la fase B.



Svolgi l'azione "Rimuovi una Calamità".

Muovi il tuo Allevatore fino a 2 passi in avanti lungo il percorso. Sulla nuova posizione raggiunta svolgi la fase B un'altra volta.



Svolgi l'azione "Assumi un Lavoratore" (il suo costo di assunzione è ridotto di 1).

Muovi la tua Locomotiva in avanti fino a tanti spazi quanti sono i tuoi ingegneri.



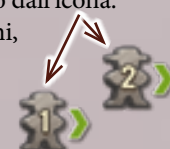
Scarta esattamente una carta bovino "Holstein" e guadagna 10 Dollari.

Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.



Azione: Muovi il tuo Allevatore in avanti lungo il percorso

Questa azione ti permette di muovere il tuo Allevatore in avanti su un'altra posizione lungo il cammino. Se lo fai, devi muoverlo almeno di 1 passo, e non più del numero indicato dall'icona. Sulla posizione in cui ti fermi, devi svolgere tutta la fase B un'altra volta. Nota però che non ristabilisci la tua mano di carte prima di svolgere per la seconda volta la fase B. Questo viene fatto soltanto alla fine del tuo turno.



Per ciascuna coppia di 1 Tipi verde e 1 Tipi blu che hai raccolto, muovi il tuo segnalino certificati fino a 2 spazi indietro e guadagna 2 Dollari (le tessere Tipi rimangono a te).

SCEGLI SE svolgere l'azione "Commercia con gli Indiani" OPPURE svolgere un'azione ausiliaria singola o doppia.



Muovi la tua Locomotiva fino a 2 spazi in avanti.



Muovi la tua Locomotiva fino a 3 spazi in avanti.

Svolgi una consegna straordinaria: innanzitutto muovi la tua Locomotiva di uno o più spazi indietro. Scegli poi lo stemma di una città il cui valore città sia minore o uguale del numero di spazi di cui hai spostato indietro la tua Locomotiva (gli spazi occupati e gli spazi affluenza non contano). Come al solito, non puoi scegliere uno stemma che ha già un tuo disco su di esso (eccetto Kansas City o San Francisco). Dunque, seguendo le regole usuali, piazza uno dei tuoi dischi dalla tua plancia allo stemma scelto. Se questo innesca azioni di consegna, svolgile come al solito. Non devi pagare alcun costo di trasporto. Se la tua Locomotiva si è fermata in uno spazio affluenza, adesso puoi decidere di migliorare la stazione relativa seguendo le regole usuali, dopodiché questa azione locale termina.

Muovi il tuo segnalino certificati quanto più possibile avanti (cioè finché non raggiungi il tuo limite di Certificati temporanei).



Muovi il tuo Allevatore in avanti fino a 5 passi in avanti lungo il percorso. Nella nuova posizione raggiunta, svolgi nuovamente la fase B.

Scarta esattamente una carta Obiettivo e muovi il tuo segnalino certificati fino a 2 spazi in avanti.



Muovi la tua Locomotiva di uno spazio indietro e guadagna 3 Dollari.

Scarta esattamente una carta Bovino "Jersey" e muovi la tua Locomotiva di uno spazio in avanti.



Scarta esattamente una carta "Dutch Belt" e guadagna 3 Dollari.

Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.



Muovi il tuo Allevatore di 1 passo in avanti lungo il percorso. Nella nuova posizione raggiunta, svolgi nuovamente la fase B.

Pesca dalla tua pila personale di pesca fino a tante carte quanti cowboy possiedi nella tua riga cowboy. Scarta poi tante carte quante ne hai pescate.



Muovi il tuo Allevatore fino a 3 passi in avanti lungo il percorso. Nella nuova posizione raggiunta, svolgi nuovamente la fase B.



Scarta esattamente una carta bovino "Black Angus" e muovi il tuo segnalino certificati in avanti fino a 2 spazi.

Guadagna tanti Dollari quanti sono gli ingegneri nella tua riga ingegneri.

Scarta una carta Bovino di qualsiasi razza, guadagna 3 Dollari e una carta Obiettivo dal set Obiettivo generale. Aggiungi questa carta Obiettivo direttamente alla tua mano.



Muovi la tua Locomotiva in avanti fino a tanti spazi quanti sono i tuoi edifici nel bosco.



Copia le azioni locali di una tessera edificio adiacente. Non importa se quell'edificio è neutrale o se appartiene a te o ad altri giocatori. Adiacente significa, in questo contesto, che non vi possono essere né spazi vuoti in mezzo, né una qualsiasi altra posizione.



Seguendo le regole usuali, migliora una stazione qualsiasi sul percorso ferroviario dietro alla tua Locomotiva.

Guadagna 4 Dollari. Muovi la tua Locomotiva in avanti fino a 4 spazi.



Muovi il tuo Allevatore in avanti fino a 4 passi in avanti lungo il percorso. Nella nuova posizione raggiunta, svolgi nuovamente la fase B.

Le carte Obiettivo



Durante il gioco, puoi ottenere carte Obiettivo tramite alcune azioni. Solitamente vengono messe nella tua pila degli scarti personale, entrando quindi nella tua mano più tardi nel corso della partita.

Nel tuo turno, se ti capita di avere una o più carte Obiettivo nella tua mano, puoi giocare quelle che vuoi:

- o prima di svolgere la fase A, oppure

- **prima o dopo** aver svolto una qualsiasi azione nella fase B.

Ciò significa che non è mai consentito giocare carte Obiettivo mentre si sta svolgendo un'azione, né dopo aver iniziato la fase C.

Quando giochi una carta Obiettivo, piazzala a faccia in su nella tua **area obiettivo personale** (sotto la tua plancia). Svolgi quindi l'**azione immediata** indicata nell'angolo in alto a sinistra della carta, oppure rinunciaci. Sulle carte Obiettivo sono presenti le seguenti azioni immediate:



Muovi il tuo Allevatore fino a 3 passi in avanti lungo il percorso, ignorando le mani nere e verdi. Tuttavia, non puoi sfruttare la posizione in cui ti fermi. Pertanto se muovi il tuo Allevatore prima della fase A, inizierai il tuo movimento usuale della fase A da questa posizione. Se muovi il tuo Allevatore dopo aver sfruttato una posizione nella fase B, passi direttamente alla fase C una volta che il tuo Allevatore raggiunge la nuova posizione. Non ti è permesso muoverti fino a Kansas City tramite questa azione immediata.

Pesca fino a 3 carte dalla tua pila di pesca personale. Scarta poi tante carte quante ne hai pescate.

Muovi la tua Locomotiva fino a 2 o 3 spazi in avanti.

Guadagna 2 Dollari.

Svolgi un'azione ausiliaria singola o doppia.

Ciascuna carta Obiettivo riporta una combinazione di **incarichi** da portare a termine **entro la fine della partita**. Se tutti gli incarichi di una carta Obiettivo sono stati completati, ottieni i punti vittoria indicati. Se gli incarichi non sono portati a termine completamente, perdi i punti vittoria riportati (soltanto il tuo Obiettivo di partenza non possiede un valore negativo di punti vittoria).

Importante: ogni requisito completato conta soltanto per una carta Obiettivo, pertanto se più carte Obiettivo indicano gli stessi incarichi, questi devono essere completati singolarmente. Sulle carte Obiettivo sono presenti i seguenti incarichi:



- | | |
|--|---|
| • Possedere 1 tessera Edificio sul tabellone. | • Possedere 1 carta Bovino dal valore allevamento di 3 nel tuo mazzo. |
| • Possedere 1 tessera Tipi verde davanti a te. | • Possedere 1 carta Bovino "West Highland" nel tuo mazzo. |
| • Possedere 1 tessera Tipi blu davanti a te. | • Possedere 1 carta Bovino "Texas Longhorn" nel tuo mazzo. |
| • Possedere 1 tessera Calamità (qualsiasi) davanti a te. | • Possedere 1 carta Bovino "Texas Longhorn" nel tuo mazzo. |
| • Possedere 1 dei tuoi dischi in una stazione. | • Possedere 1 dei tuoi dischi nello spazio città di San Francisco. |

Esempio: per completare tutti gli incarichi di queste carte, alla fine della partita **Scilla** deve avere:

- almeno 3 sue tessere edificio privato sul tabellone,
- almeno 3 tessere Calamità davanti a sé,
- almeno 1 tessera Tipi blu davanti a sé
- almeno 2 dischi sullo spazio città di San Francisco.



Se riuscirà ad avere tutte queste cose, guadagnerà 18 punti vittoria. Se, per esempio, avesse solo un disco sullo spazio città di San Francisco, guadagnerebbe 10 punti vittoria (in quanto uno degli obiettivi col requisito di San Francisco conterebbe come meno 3 punti vittoria).

Nota: non sei costretto a giocare le tue carte Obiettivo. Se vuoi, puoi tenerne alcune (o tutte) nel tuo mazzo (ad esempio scartandole tramite l'icona). Per ogni carta Obiettivo che è ancora nel tuo mazzo alla fine della partita, puoi decidere se vuoi conteggiarla nel punteggio o no. Per le carte piazzate invece nella tua area obiettivo personale, non hai scelta. Queste devono essere conteggiate.

FINE DEL GIOCO

La partita si conclude quando un giocatore piazza una tessera Lavoratore **nell'ultimo spazio del mercato del lavoro**, durante la sottofase 2 o 3 **in Kansas City**. Dal momento che questo fa spostare il segnalino mercato del lavoro lungo la **freccia rossa** fuori dal mercato del lavoro, il giocatore attivo prende immediatamente il segnalino mercato del lavoro e lo piazza di fronte a sé. Se questo accade durante la sottofase 2, il giocatore svolge anche la fase 3, senza però poter scegliere un'altra tessera Lavoratore (non ci sono più spazi disponibili nel mercato del lavoro). Se sono rimaste solamente tessere Lavoratore, salta totalmente la fase 3. Dopodiché, svolge le sottofasi 4 e 5 come al solito e riempie anche gli spazi previsione vuoti alla fine del proprio turno. Questo era il suo **ultimo turno**.

Poi, **ogni altro giocatore** svolge il suo **ultimo turno**, in cui muove il proprio allevatore come al solito e sfrutta la posizione raggiunta. I giocatori che raggiungono Kansas City durante il loro ultimo turno svolgono le 5 sottofasi come al solito. Tuttavia, non possono scegliere tessere Lavoratore dagli spazi previsione durante le sottofasi 2 e 3 (saltandole completamente se sono rimaste soltanto tessere Lavoratore). In ogni caso, alla fine del loro turno, devono riempire gli spazi previsione vuoti.













Dopo che l'ultimo giocatore ha terminato il suo turno finale, il gioco finisce. Avviene adesso il conteggio finale dei punti.



CONTEGGIO DEI PUNTI

Prendi il **blocchetto segnapunti** e percorri le 11 categorie indicate.
Per ogni categoria, segna i punti vittoria di ogni giocatore come segue:

- 1  Il giocatore ottiene 1 punto vittoria ogni 5 Dollari che possiede.
- 2  Il giocatore ottiene la somma dei punti vittoria stampata su ciascuna sua tessera edificio privato piazzata sul tabellone. 
- 3  Il giocatore ottiene la somma dei punti vittoria che ha sbloccato piazzando i propri dischi sugli stemmi città. Ovviamente i punti vittoria negativi devono essere sottratti (è quindi possibile che una somma sia negativa). Vedi pag. 9 per i dettagli. 
Esempio: Scilla ha sbloccato i 6 punti vittoria di Sacramento e i 4 punti tra Sacramento e San Diego. Dal momento che non ha dischi nello spazio città di El Paso, non ha sbloccato gli 8 punti vittoria.
- 4  Il giocatore ottiene la somma dei punti vittoria indicati a fianco a ciascuna stazione che contiene uno dei suoi dischi. 
- 5  Il giocatore ottiene la somma dei punti vittoria indicati su ciascuna tessera Calamità raccolta che si trova davanti a lui. 
- 6  Dal proprio mazzo (pila personale di pesca, mano di carte e pila personale degli scarti), il giocatore cerca tutte le carte Bovino che contengono punti vittoria, e ne segna la somma. 
- 7  Il giocatore cerca tutte le carte Obiettivo ancora nel proprio mazzo. Per ciascuna di esse deve decidere se rimuoverla dal gioco o aggiungerla adesso alla sua area obiettivo personale (senza utilizzare l'azione immediata relativa). Dopodiché, per ogni carta Obiettivo nella propria area obiettivo personale, controlla se ha portato a termine tutti gli incarichi individualmente. Per ogni carta interamente completata, somma i punti positivi indicati. Per tutte le carte non interamente completate, sottrae i punti negativi indicati. Quindi ottiene i punti vittoria relativi (può anche risultare un punteggio negativo). Vedi pagina 15 per i dettagli.

- 8  Il giocatore ottiene la somma dei punti vittoria degli **incarichi individuali** delle tessere Capostazione che possiede davanti a sé (questi incarichi individuali sono totalmente indipendenti da quelli delle carte Obiettivo). 
I incarichi individuali delle tessere Capostazione
 -  Guadagna 1 punto vittoria per ciascun Lavoratore nella tua sezione lavoratori (inclusi quelli stampati sulla plancia del giocatore).
 -  Guadagna 3 punti vittoria ogni 2 carte Obiettivo nella tua area obiettivo (indipendentemente se sono completati o no).
 -  Guadagna 3 punti vittoria ogni 2 tessere Calamità (qualsiasi) davanti a te.
 -  Guadagna 3 punti vittoria per ogni coppia formata da 1 tessera Tipi verde e 1 tessera Tipi blu davanti a te.
 -  Guadagna 3 punti vittoria ogni 2 Certificati che possiedi (sia permanenti che temporanei).
- 9  Il giocatore ottiene 4 punti vittoria per ogni Lavoratore piazzato nel quinto o sesto spazio di qualsiasi riga nella propria sezione lavoratori. 
- 10  Il giocatore ottiene 3 punti vittoria se ha liberato questo spazio disco durante il gioco. 
- 11  Il giocatore ottiene 2 punti vittoria se possiede il segnalino mercato del lavoro davanti a sé.

Chi possiede il maggior numero di punti vittoria in totale, vince la partita.
In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Note generali e casi particolari:

- Il denaro è considerato illimitato. Se la banca finisce le monete, utilizza qualcos'altro per sostituirle.
- Se la pila di carte Obiettivo si esaurisce, gli spazi vuoti del set obiettivo generale non vengono più riempiti. Se il set obiettivo generale è vuoto, non è possibile ottenere nuove carte Obiettivo.
- In ogni momento ti è permesso guardare le carte della tua pila degli scarti. Non è invece permesso guardare le carte della tua pila di pesca.
- Dato che puoi rimuovere carte dal gioco usando un'azione ausiliaria, puoi diminuire il numero di carte del tuo mazzo. Non vi è un limite a quanto piccolo può diventare il tuo mazzo. Se dovessi arrivare al punto in cui non hai abbastanza carte per ristabilire il tuo limite di mano, semplicemente prendi meno carte (non consigliato).
- Se devi piazzare un disco in uno spazio città durante una consegna o in una stazione quando la migliori, potrebbero presentarsi alcuni casi particolari: se devi piazzare un disco in uno spazio con gli angoli bianchi, ma possiedi dischi soltanto su spazi con angoli neri, sei autorizzato a prendere un disco da uno spazio con angoli neri e piazzarlo su uno spazio con angoli bianchi. Se devi piazzare un disco, ma non puoi farlo (perché non ne hai più oppure non puoi pagare il costo relativo), rimuovi uno dei tuoi dischi da una stazione a tua scelta e utilizza quello.
- Se rimpiazzi un edificio mentre il tuo Allevatore è su di esso, non ti è permesso sfruttare immediatamente le azioni del nuovo edificio.
- Se rimuovi una tessera Calamità o Tipi su cui sono presenti Allevatori, lascia tali Allevatori sullo spazio vuoto. Continueranno il loro movimento a partire da questi spazi, con le regole usuali.

CREDITI

Autore: Alexander Pfister

Illustrazioni e Grafica: Andreas Resch

Sviluppo, regolamento ed impaginazioni: Viktor Kobilke

Traduzione: Arianna Santini

Revisione: Monica Del Bianco, Federico Cristiani, Scilla Vitolo

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

Edizione italiana: © 2016, uplay.it edizioni, un marchio commerciale registrato appartenente alla DXP S.N.C. IT01936340502

Via Tosco Romagnola, 2585 | 56021 Cascina (PI) - ITALIA

Tutti i diritti riservati | www.uplayedizioni.com | edizioni@uplay.it



Vorremmo ringraziare tutti i playtester, specialmente Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, e la famiglia Molter.