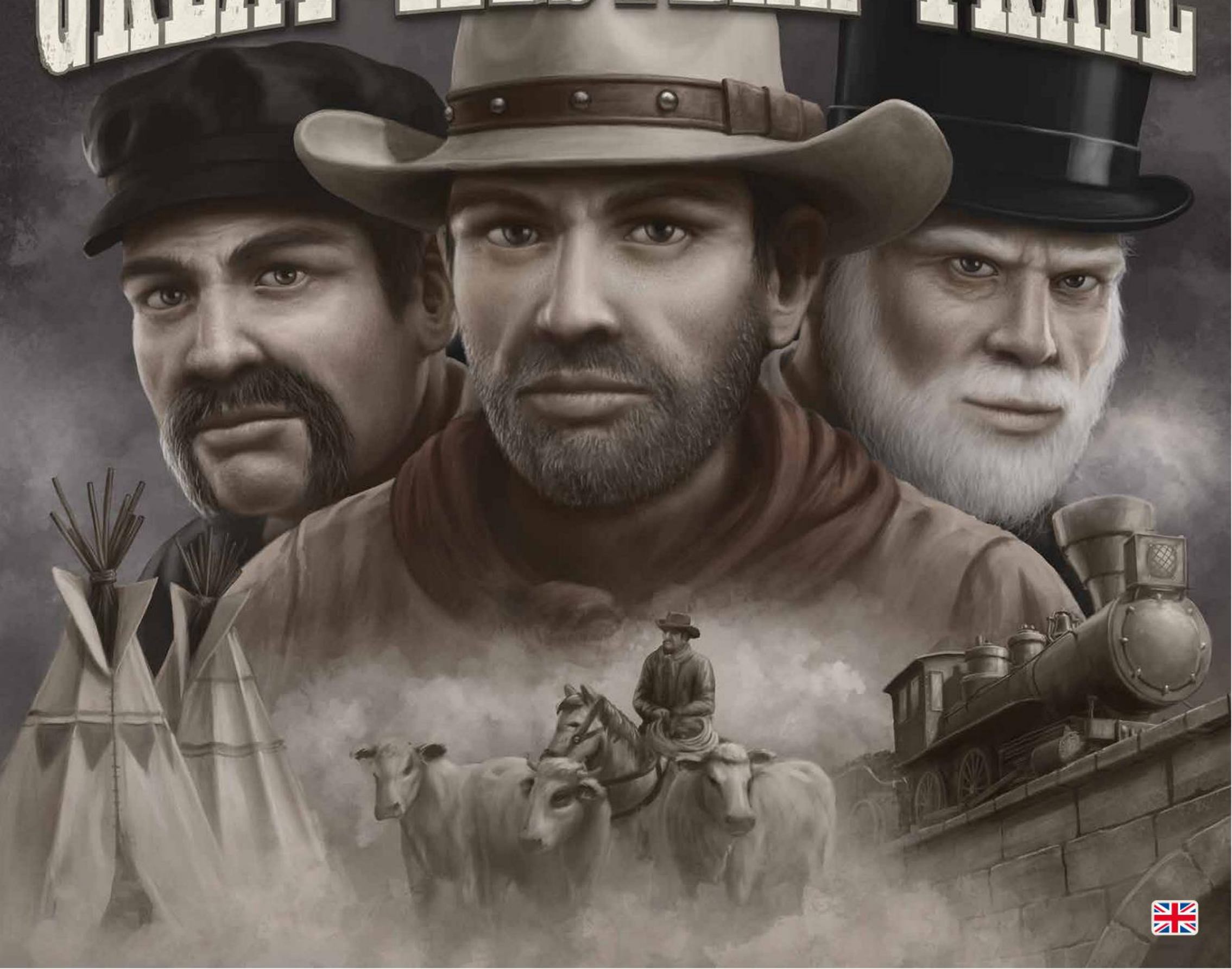


ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL



A boardgame by ALEXANDER PFISTER

for 2 to 4 players, aged 12 and up

Development: VIKTOR KOBILKE

Illustrations: ANDREAS RESCH

America in the 19th century: You are a rancher and repeatedly herd your cattle from Texas to Kansas City, where you send them off by train. This earns you money and victory points. Needless to say: Each time you arrive in Kansas City, you want to have your most valuable cattle in tow. This will not only require that you keep your herd in good shape, but also that you effectively utilize the various buildings along the trail. Success will require that you hire capable staff: Cowboys to improve your herd, craftsmen to build your very own buildings and engineers to manage the important railroad line.

If you cleverly manage your herd and navigate the opportunities and pitfalls of this great western trail, you surely will gain the most victory points and win the game.



اجزای بازی

ی



۵۴ کارگر کاشی

گاوپران



کارگر



مهندس



۱۸ از هر کدام از:

۱۸ کاشی خطر

سیل



خشکسالی



ریزش سنگ



۶ از هر کدام از:

۲۲ کاشی چادر

کاشی چادر آبی



کاشی چادر سبز



۱۱ از هر کدام از:



توجه داشته باشید: پشت کاشی های بالا با اعداد ۱، ۲ یا ۳ مشخص شده است. این به منظور اطمینان از اینکه کاشی ها به صورت درست وارد بازی شوند، می باشد.

۴ صفحه بازیکن

۱ عدد برای هر بازیکن



۴ کاشی شمارشگر بازیکن

۱ کاشی دو طرفه برای هر بازیکن



وجه جلویی: ۳ بازیکن



وجه پشتی: ۴ بازیکن

۴ گاوپران

۱ عدد برای هر بازیکن



۴ لکوموتیو

۱ عدد برای هر بازیکن



۵۶ دیسک بازیکن

۱۴ عدد برای هر بازیکن



۴ نشانگر سند

۱ عدد برای هر بازیکن



۹۲ کارت گاو

۵۶ کارت گاو بازیکن

۱۴ عدد برای هر بازیکن:

۳۰ گورنسی (سفید)



۳۰ سیاه آنگوس (سیاه)



۳۰ کمربند هلندی (سبز)



۵۰ جرسی (خاکستری)



وجه پشتی

۳۶ کارت گاو بازار

۶۰ تگزاس لانگ هورن (بنفش)



۹۰ وست هایلند (قهوه ای)



۷۰ اریشر (آبی)



۷۰ براون سوئیس (قرمز)



۷۰ هولشتاین (زرد)



وجه پشتی

۴۷ کاشی ساختمانی

۷ کاشی ساختمان خنثی



هر کاشی ساختمانی خنثی با یک حرف بزرگ (A تا G) مشخص شده است.

۴۰ کاشی ساختمان شخصی

۱۰ کاشی دو طرفه برای هر بازیکن



هر کاشی شخصی با شماره (۱ تا ۱۰) و حروف a یا b با توجه به سمت آن مشخص شده است.

۲۴ کارت هدف



وجه جلویی

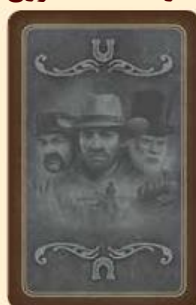


وجه پشتی

۴ کارت هدف شروع



وجه جلویی



وجه پشتی

۵ کاشی رئیس ایستگاه



وجه پشتی

۵۵ سکه

۳۵ سکه با ارزش ۱ دلار



۲۰ سکه با ارزش ۵ دلار



۱ نشانگر بازار کار



۱ دفترچه ثبت امتیاز



چینش بازی

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید.

۲. ۵ کاشی رئیس ایستگاه را مخلوط کرده و به صورت تصادفی و به رو، بر روی هر یک محل های رئیس ایستگاه قرار دهید.



۳. ۷ کاشی خنثی را برداشته و به رو در هر یک از ۷ فضای خنثی صفحه بازی قرار دهید: اگر این اولین بازی شما است، هر کاشی را روی فضای مشخص شده و مطابق با حروف (A تا G) قرار دهید. در بازی های بعدی، کاشی ها را مخلوط کرده و آن ها را به صورت تصادفی توزیع کنید.



۴. نشانگر بازار کار را بر روی فضای خط چین شده در بازار کار قرار دهید.



۵. ۵۴ کاشی کارگر، کاشی ۲۲ کاشی چادر و ۱۸ کاشی خطر را برداشته و رو پایین بچرخانید. آن ها را طبق اعداد درج شده در پشت خود مرتب کنید (۱، ۲ و ۳). سپس هر ستون را به صورت جداگانه مخلوط کرده و آن ها را به عنوان سه ستون رو به پایین در سمت چپ بالای صفحه بازی (در کنار کانزاس سیتی) قرار دهید. این ستون ها به نام مخزن کانزاس سیتی خوانده می شوند.



۶. در مخزن کانزاس سیتی، با شروع از کاشی های با عدد ۱، آن ها را یکی پس از دیگری بر روی صفحه بازی قرار دهید.

هر کاشی مشخص، بسته به نوع آن، در محل مشخصی قرار می گیرد:

- اگر این یک کاشی خطر بود، آن را در بخش خطر مربوطه (سیل، خشکسالی یا ریزش سنگ) و در فضای خالی با کمترین عدد (۱ تا ۴) قرار دهید.
- اگر کاشی چادر (سبز یا آبی) باشد، آن را در بخش تجارت سرخ پوست ها و در فضای خالی با کمترین مقدار پول در بالای آن (با شروع از ۳-) قرار دهید.



کمترین عدد (۱ تا ۴) قرار دهید. اگر فضای خالی وجود نداشته باشد، کاشی را رو به سمت پایین بچرخانید و آن را به مخزن کانزاس سیتی برگردانید.

رو کردن کاشی های با عدد ۱ را تا زمانی که ۷ عدد از آن ها را در صفحه بازی قرار گیرند، ادامه دهید.

۷. حال نوبت رو کردن کاشی هایی با عدد ۲ است (که تنها شامل کاشی کارگر می باشند). این کاشی های کارگر را به صورت زیر، یکی پس از دیگری در بازار کار قرار دهید:

با شروع از ردیف بالا، اولین کاشی را در فضای درست در زیر شمارشگر تعداد بازیکنان قرار دهید. کاشی بعدی را در فضای سمت راست آن کاشی قرار داده و همچنان به سمت راست ادامه دهید.



پس از قرار گرفتن یک کاشی در فضای سمت راست بالاترین ردیف، کار را در ردیف دوم ادامه دهید. کاشی را همانند قبل با توجه به شمارشگر تعداد بازیکنان، در ستون مربوطه قرار دهید. سپس کار را به سمت راست ادامه داده تا یک کاشی در فضای سمت چپ نشانگر بازار کار قرار گیرد. این آخرین کاشی است. بنابراین بسته به تعداد بازیکنان، اکنون ۳ تا ۷ کاشی کارگر در بازار کار وجود دارد.



۸. حال ۶ فضای پیش بینی در کانزاس سیتی را با کاشی های مخزن کانزاس سیتی پر کنید:

۲۰ کاشی با عدد ۱ بردارید و آن ها را روی دو فضای پیش بینی که با عدد ۱ نشان داده شده است، قرار دهید.

۲۰ کاشی با عدد ۲ بردارید و آن ها را روی دو فضای پیش بینی که با عدد ۲ نشان داده شده است، قرار دهید.

۲۰ کاشی با عدد ۳ بردارید و آن ها را روی دو فضای پیش بینی که با عدد ۳ نشان داده شده است، قرار دهید.



۹. ۳۶ کارت بازار گاو را مخلوط کرده و آن ها را تحت عنوان بازار گاو، در یک ستون رو به پایین و در سمت چپ، زیر صفحه بازی قرار دهید.

بسته به تعداد بازیکنان، کارت های گاو را از این ستون بکشید:

• در یک بازی ۲ نفره: ۷ کارت بکشید.

• در یک بازی ۳ نفره: ۱۰ کارت بکشید.

• در یک بازی ۴ نفره: ۱۳ کارت بکشید.

کارت های کشیده شده را متناسب با رنگ آن ها مرتب کنید. سپس در زیر بازار گاو قرار داده و یک ردیف همپوشانی ایجاد کنید که در آن سمت چپ هر کارت قابل مشاهده باشد. برای وضوح، کارت های این ردیف باید به صورت زیر از چپ به راست مرتب شوند:

زرد، قرمز، آبی، قهوه ای، بنفش (ممکن است همه رنگ ها وجود نداشته باشند).

۱۰. ۲۴ کارت هدف را مخلوط کرده و آن ها را به پشت و در سمت راست صفحه بازی قرار دهید.

سپس ۴ کارت از این دسته را رو کرده و آن ها را در یک ستون زیر دسته قرار دهید.

این نشان دهنده هدف کلی است.

۱۱. سکه ها را تحت عنوان مخزن اصلی در دسترس همه بازیکنان قرار دهید.



۱۳. سپس هر بازیکن ۱۰ کاشی ساختمان خصوصی را از رنگ خود دریافت بکند. این کاشی های ساختمانی دو رو بوده و هر کدام با اعداد (بین ۱ و ۱۰) و با علامت 'a' در یک طرف و علامت 'b' در طرف دیگر آن مشخص می شوند.



در اولین بازی های خود، هر بازیکن کاشی های ساختمان خصوصی خود را با وجه a رو به بالا انتخاب کرده و آن ها را با یک نظم صعودی در بالای صفحه شخصی خود بچیند.

اگر شما کمی بیشتر از بازی آموختید، می توانید موارد زیر را امتحان کنید: یک بازیکن را انتخاب کنید که تمام کاشی های ساختمان خود را به طور تصادفی تعیین کند (به عنوان مثال، با ریختن شان در هوا) و سپس آن ها را به ترتیب صعودی در بالای صفحه شخصی خود بچیند. پس از آن همه بازیکنان دیگر همانند آنچه که او انتخاب کرده است، کاشی های خود را مرتب کنند.

لذا تا انتهای بازی، وجه تمام کاشی های ساختمان برای همه بازیکنان یکسان خواهد بود. هیچ کس نمی تواند عمدا کاشی های ساختمان خود را به سمت دیگر آن بچرخاند.

۱۲. هر بازیکن یک رنگ انتخاب کند.

او صفحه بازیکن این رنگ را دریافت کرده (که توسط ۱۴ فضای رنگی دور آن قابل شناسایی است) و آن را در مقابل خود قرار دهد.



اگر شما با ۳ یا ۴ بازیکن بازی می کنید، همچنین هر بازیکن کاشی شمارنده بازیکن رنگ خود را دریافت کند. او باید آن را به سمت متناسب با تعداد بازیکنان چرخانده و از آن برای پوشاندن فاز A بازیکن در صفحه شخصی خود استفاده کند.



۱۴. سپس هر بازیکن موارد زیر را از رنگ خود دریافت کند:

۱۴ دیسک بازیکن - که بر روی صفحه شخصی خود قرار می دهد تا هر یک از فضاهای دیسک رنگی را در این صفحه بپوشاند. (فقط ۲ فضای خاکستری در سمت چپ بالا سمت چپ خالی می ماند).

۱ لکوموتیو - که باید آن را در فضای شروع (ساختمان قرمز) مسیر راه آهن در صفحه بازی قرار بدهد.

۱ نشانگر سند - که باید آن را در فضای بالای مسیر گواهی (کنار صفر) قرار بدهد.

۱ گاو چران - که در حاضر باید آن را کنار صفحه شخصی خود قرار بدهد.



فضای کارت های خارج شده شخصی



ستون کارت های شخصی



منطقه هدف شخصی

۱۵. سپس هر بازیکن ۱۴ کارت گاو دریافت می کند که هر کدام با یک ستاره از رنگ او مشخص شده است. این ۱۴ کارت، ستون گله او را تشکیل می دهند. او باید کارت های گله خود مخلوط کرده و یک ستون به پشت تحت عنوان ستون کارت های شخصی در سمت چپ صفحه شخصی اش تشکیل دهد. پس از آن او ۴ کارت از این ستون کشیده و آن ها را به دست خود می افزاید.



۱۶. ۴ کارت هدف شروع را مخلوط کرده و به هر بازیکن یک کارت به صورت تصادفی بدهید. او باید این کارت را در برابر خود قرار دهد. این اولین کارت منطقه هدف شخصی او است. تمام کارت های اضافی هدف اولیه را به جعبه بازگردانید.



۱۷. سرانجام، یک بازیکن شروع تعیین کنید. این بازیکن ۶ دلار از مخزن بازی به عنوان سرمایه اولیه دریافت کرده و در مقابل خود قرار می دهد. سپس بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت، ۷ دلار، بازیکن سوم (در صورت امکان) ۸ دلار دریافت و بازیکن چهارم (در صورت امکان) ۹ دلار را به عنوان سرمایه شروع دریافت می کند.

هدف بازی

شما در نوبت خود، گاوچرانتان را در امتداد یک دنباله از گوشه سمت راست پایین به سمت کانزاس سیتی در سمت چپ بالای صفحه بازی حرکت می دهید. در طول مسیر شما اقداماتی را انجام می دهید که راه های مختلفی برای کسب امتیاز پیش رویتان قرار می دهند، مثلا: قرار دادن کاشی های ساختمان شخصی، خرید گاو از بازار گاو، ارتقاء ایستگاه های قطار و از بین بردن خطرات. هر بار که گاوچرانتان به کانزاس سیتی می رسد، شما باید گاوهایتان را با قطار به شهری دیگر ارسال کنید که این می تواند امتیاز پیروزی نیز به همراه داشته باشد. پس از آن، گاوچران خود را دوباره در گوشه پایین سمت راست صفحه بازی قرار دهید. در طول بازی گاوچرانتان می تواند در حدود ۵ تا ۷ بار به کانزاس سیتی برسد. تمام امتیازات پیروزی در انتهای بازی دریافت می شوند. شما علامت امتیاز پیروزی را که بر روی اجزای مختلف بازی در مقابل خود و همچنین آن هایی که با رنگ شما در صفحه بازی مشخص شده اند را می شمارید. بازیکن با بیشترین امتیاز پیروز بازی خواهد بود.

ستون گله شما چیست؟

این ستون نشان دهنده گله تان می باشد که شما آن را در طول مسیر هدایت می کنید. هر کارت گاو این گله یک نوع خاصی از گاو را نشان می دهد که به وضوح با رنگ و ارزش پرورش آن کارت مشخص شده است. همه بازیکنان با گله ای یکسان با ارزش پرورش پایین بازی را شروع می کنند. با این حال، در طول بازی، شما می توانید ستون خود را با اضافه کردن کارت های گاو با ارزش های پرورش بیشتر و همچنین کارت های عادی از بازار، آن را بهبود ببخشید.



ارزش پرورش

ستون گله شما از اجزای زیر تشکیل شده است:

- ستون اصلی (به پشت) در سمت چپ صفحه شخصی شما.
- کارت های دست تان که شما آن ها را بر اساس محدودیت دست خود (که با حداقل ۴ کارت شروع می شود) از ستون اصلی می کشید.
- ستون کارت های خارج شده به رو که در آن کارت هایی را که از دست خود خارج کرده اید و همچنین کارت هایی را که در طول بازی به دست می آورید، قرار می دهید.
- مهم: هنگامی که باید کارتی را از ستون شخصی خود بکشید، اما کارت های این ستون تمام شده است، پس از آن (و تنها پس از آن) کارت های ستون خارج شده شخصی خود را برداشته، مخلوط کرده و آن ها را به عنوان ستون اصلی (به پشت) در سمت چپ صفحه شخصی خود قرار دهید. سپس کار را ادامه دهید تا کارت ها را به طور معمول بکشید.

هدف کارت های گاو چیست؟

در مکان های مختلف مسیر بازی، اقدامات متعددی وجود دارد که نیاز به گاوهای خاصی دارند و شما در آنجا باید آن کارت ها را از دست خود خارج کرده تا پاداش بدست آورید. همچنین، هر بار که به کانزاس سیتی می رسید، می خواهید انواع مختلفی از گاوهای با ارزش های پرورش بالا را در دست خود داشته باشید: هر چه آن ها متنوع تر و با ارزش تر باشند، پول بیشتر و امتیازات پیروزی برای شما به ارمغان می آورند. (برای جزئیات بیشتر به صفحات ۸ و ۹ مراجعه کنید).

اجرای بازی

با شروع از بازیکن نخست (بازیکن با سرمایه شروع ۶ دلار)، نوبت به طور پیوسته در جهت عقربه های ساعت می چرخد. هر بازیکن در نوبت خود باید تمام مراحل زیر را انجام دهد:

مرحله اول (A): گاوچران خود را به محل دیگری در امتداد مسیر حرکت دهید

مرحله دوم (B): از عمل (های) مکانی که به آن رسیده اید، استفاده کنید

مرحله سوم (C): تا حد مجاز خود کارت بکشید و به دست خود اضافه کنید

سپس نوبت به بازیکن بعدی می رسد.



توجه داشته باشید: ۳ فضا در بالای هر صفحه شخصی قرار دارد که نمای کلی ۳ فاز را نشان می دهند.

مرحله اول: گاوچران خود را به محل دیگری در امتداد مسیر حرکت دهید

در اولین نوبت بازی خود، گاوچران تان را بر روی یک کاشی ساختمان خنثی دلخواه قرار دهید و سپس به فاز دوم بروید. شما می توانید از یک کاشی ساختمانی که بازیکنی دیگر نیز آنجاست، کارت تان را شروع کنید.

در نظر گرفتن یک مکان چیست؟

مقصد اصلی این مسیر، کانزاس سیتی است. علاوه بر این، هر کاشی که در مسیر قرار گرفته است، یک مکان در نظر گرفته می شود (مثل کاشی های ساختمان، کاشی های خطر و کاشی های چادر).

فضاهای بدون کاشی به عنوان یک قسمت بدون مانع در مسیر در نظر گرفته شده و مکان نیستند!

در این مرحله، شما باید گاوچران تان را از موقعیت فعلی اش در امتداد مسیر به مکان دیگری حرکت دهید.

برای این کار، قوانین زیر را در نظر داشته باشید:

• حرکت گاوچران شما گام به گام محاسبه می شود: هر مکان در امتداد مسیر تان یک گام حساب می شود (به یاد داشته باشید، فضاهای خالی در طول مسیر، به عنوان مکان، مد نظر نیستند).

• شما باید گاوچران خود را حداقل ۱ گام حرکت داده و مجاز به حرکت بیشتر از حد مجاز فعلی صفحه شخصی خود نمی باشید. (بسته به تعداد بازیکنان، شما با میزان گام از ۳ یا ۴ شروع می کنید که این بعد از بازی می تواند افزایش یابد).

به عنوان مثال: برای حرکت به این کاشی خنثی، گاوچران آبی ماری می تواند با ۲ گام از کاشی خصوصی ساختمان قرمز یا با ۳ گام از ۲ کاشی خطر سیل، عبور کند.



در این مورد، آبی دارای حد مجاز ۳ گام می باشد



در حالی که قرمز دارای حد مجاز ۵ گام است.

(نحوه پاک سازی این فضاها از دیسک های موجود در آن ها بعد از توضیح داده خواهد شد.)

- شما باید همیشه گاوچران خود را در جهت مشخص شده با پیکان در مسیر به سمت جلو هدایت کنید.
- اگر مسیر به دو راهی رسید، از مسیر مجاز موجود یکی را انتخاب کرده و به مسیر ادامه دهید.
- محلی که حرکت گاوچران تان در آنجا به پایان می رسد (یا به دلیل آنکه شما می خواهید و یا به دلیل محدودیت گام)، محل مورد استفاده شما در فاز دوم خواهد بود.
- شما مجاز به عبور از کانزاس سیتی نیستید. بنابراین هنگامی که گاوچران تان به کانزاس سیتی می رسد، باید حرکت خود را به پایان برسانید.
- گاوچران های دیگر بازیکنان به هیچ وجه با گاوچران شما تداخل نخواهند داشت. در یک محل چند گاوچران می توانند حضور داشته باشند.

توجه: مکان های مختلفی وجود دارند که یک دست سبز یا سیاه رنگ (یا هر دو) را نشان می دهند. اگر گاوچران خود را به این مکان حرکت دهید یا از آن عبور کنید، شما باید فوراً هزینه ای را پرداخت کنید: اگر این یک کاشی خطر یا چادر بود، شما باید هزینه را به مخزن اصلی پرداخت کنید. اگر این کاشی خصوصی یک بازیکن دیگر بود، باید هزینه را به آن بازیکن پرداخت کنید. هزینه بستگی به تعداد بازیکنان و رنگ دست (ها) دارد:



در یک بازی ۲ نفره:

- هر دست سبز ۲ دلار هزینه دارد.
- هر دست سیاه ۲ دلار هزینه دارد.

در یک بازی ۳ نفره:

- هر دست سبز ۲ دلار هزینه دارد.
- هر دست سیاه ۱ دلار هزینه دارد.

در یک بازی ۴ نفره:

- هر دست سبز ۱ دلار هزینه دارد.
- هر دست سیاه ۲ دلار هزینه دارد.

خیلی مهم: اگر شما نتوانید برای برخی یا همه دست های موجود در مسیر خود هزینه پرداخت کنید، هنوز مجاز به حرکت هستید. این بدان معنی است که اگر گاوچران شما از محلی عبور کند که هزینه آن را نمی توانید پرداخت کنید، به اندازه ای که می توانید، پرداخت کنید و به طور معمول ادامه دهید.

شما هرگز مجبور به پرداخت معوقات (هزینه های پیشین) نیستید، حتی اگر پولی دریافت کردید، در حالی که هنوز هزینه محل قبلی را پرداخت نکرده اید.

این تنها در مورد هزینه هایی است که دستی اعمال می شوند. تمام هزینه ها و الزامات دیگر بازی همیشه باید پرداخت شوند.



مثال: در یک بازی ۴ نفره، ماری ۲ دلار دارد. اگر او گاوچران خود را برداشته و اگر از مسیر بالایی (پیکان قرمز) حرکت بدهد، باید مبلغ ۲ دلار به ماری پرداخت کند؛ زیرا کاشی خصوصی او اولین مکان ماری است و دارای یک دست سیاه می باشد. سپس، هنگام رفتن به کاشی خصوصی پیترو با دست سبز، ماری هیچ پولی برای پرداخت ندارد. این برای او هیچ مشکلی نیست، زیرا او به هر حال تواند عبور کند.

با این حال، ماری به جای این کار، مسیر پایینی (پیکان آبی) را انتخاب می کند: در آنجا باید ۱ دلار به مخزن برای اولین کاشی خطر سیل با دست سبز و آخرین دلار را برای دومین کاشی خطر سیل با دست سیاه پرداخت کند. به طور خاص، او فقط به صورت معمول حرکت می کند. اما مسیر پایینی را انتخاب کرده است. زیرا او هر دو دلار را از دست خواهد داد. اما در مسیر پایینی حداقل از پرداخت آن به حریف مستثنا است.

مرحله دوم: از عمل (های) مکانی که به آن رسیده اید، استفاده کنید

پس از انتقال گاوچران تان، از محلی که به آن جابجا شده اید، استفاده کنید.

با این حال، گزینه های شما در آن مکان متفاوت است و بسته به اینکه آن جا چه محلی است متفاوت می باشند:

الف) کاشی خنثی یا کاشی های خصوصی ساختمان رنگ خودتان باشد

ب) یک کاشی خصوصی متعلق به یک بازیکن دیگر، کاشی خطر یا کاشی چادر

ج) کانزاس سیتی

الف) کاشی خنثی یا کاشی های خصوصی ساختمان رنگ خودتان باشد

از اقدام (های) محلی این کاشی استفاده کنید

یا

از یک اقدام کمکی استفاده کنید

یا

از اقدام (های) محلی این کاشی استفاده کنید

اکثر کاشی های ساختمانی از دو بخش متفاوت محلی در قسمت پایین شان تشکیل شده اند. این اقدامات کاملا از یکدیگر مجزا هستند. (فقط چند کاشی ساختمان تنها یک یا بیش از دو اقدام محلی را شامل می شوند).

• اکنون می توانید هر یک از اقدامات محلی آن کاشی را یک بار انجام دهید.

• شما می توانید این اقدامات محلی را به هر ترتیبی انجام دهید.

• شما مجبور نیستید تمام اقدامات محلی موجود را انجام دهید. اما اگر یک اقدام هزینه یا الزامی را نشان می دهد، شما باید به طور کامل آن را پرداخت کرده تا بتوانید پاداش آن عمل را به دست آورید.

• چند کاشی وجود دارند که در یک اقدام محلی، دو عمل را نشان می دهند (که توسط یک اسلش سفید جدا شده اند). شما فقط مجاز به انجام یکی از این اقدامات هستید.

• در بعضی از فواصل مسیر، اقدامات خطر وجود دارند. اگر یک کاشی ساختمان در چنین فضایی قرار داده شود، فعالیت خطر به بخشی از اقدامات محلی کاشی تبدیل شده و بنابراین می تواند توسط صاحب آن در هر زمان که او به آن محل می رسد انجام شود.

اقدامات محلی در صفحات ۱۱ تا ۱۴ به تفصیل شرح داده شده اند.

از یک اقدام کمکی استفاده کنید

اگر شما هیچ اقدام محلی از کاشی مقصد را انجام ندهید، تنها و سپس تنها، می توانید یک عمل جانبی کمکی را انجام دهید.

شما می توانید اقدامات کمکی را در قسمت سمت چپ صفحه شخصی خود در قسمت اعمال کمکی بیابید. در ابتدای بازی فقط ۲ مورد از آن ها موجود می باشند. هر یک از اقدامات کمکی دیگر پس از اینکه حداقل یکی از دو فضای دیسک خود را پاکسازی کردید (در ادامه به چگونگی انجام این کار می پردازیم)، در دسترس قرار می گیرند. اقدامات کمکی شخصی به تفصیل در صفحه ۱۳ توضیح داده شده اند.

مثال: **ماری** حرکت خود را

بر روی یک کاشی خصوصی

از رنگ خود به پایان رسانده

است. او اکنون می تواند هر

یک از اقدامات محلی کاشی

را یک بار (به هر ترتیبی)

انجام دهد:

۱. او می تواند یک کارت گاو گورنسی را از دستش به ستون کارت های خارج شده، بازی کند تا بتواند ۴ دلار از مخزن بازی دریافت کند.

۲. او می تواند از بازار، گاو خریداری کند.

۳. او می تواند از یک اقدام خطر استفاده کرده تا یک کارت گاو را از دستش به ستون کارت های خارج شده، بازی کند و نشانگر سند خود را یک فضا رو به جلو در مسیر گواهی خود حرکت دهد.

اگر او نمی تواند یا نمی خواهد یکی یا بیشتر از این اقدامات را انجام دهد، آن ها را از دست می دهد. اما اگر هیچ کدام از آن کارها را انجام ندهد، او مجاز به انجام یک کار کمکی واحد خواهد بود.

ب) یک کاشی خصوصی متعلق به یک بازیکن دیگر، کاشی خطر یا کاشی چادر

یک عمل کمکی انجام دهید (به بالا نگاه کنید).

توجه: این بدان معناست که شما معمولاً سعی می کنید به کاشی ساختمان خنثی یا کاشی ساختمان رنگ خودتان برسید، زیرا تنها شما می توانید اقدامات محلی آن را انجام دهید.

مثال: اگر **ماری** حرکت گاوچران خود

را در هر یک از این کاشی ها به پایان

برساند، تنها مجاز به انجام یک اقدام

کمکی می باشد.

ج) هنگامی که به کانزاس سیتی برسید، باید تمام ۵ زیر مرحله زیر را در آنجا انجام دهید.

برای اطمینان از اینکه شما هیچ زیر مرحله ای را فراموش نمی کنید، گاوچران خود را در امتداد نقاط شماره گذاری شده حرکت دهید و قبل از رفتن به نقطه بعدی زیر مرحله مربوطه را انجام دهید.

۵ زیر مرحله کانزاس سیتی عبارتند از:

۱ پیش بینی ۱:

یکی از ۲ کاشی موجود در فضاهای پیش بینی در زیر نقطه ۱ را انتخاب کرده و آن را به بخش مربوطه منتقل کنید.

۲ پیش بینی ۲:

یکی از ۲ کاشی موجود در فضاهای پیش بینی در زیر نقطه ۲ را انتخاب کرده و آن را به بخش مربوطه منتقل کنید.

۳ پیش بینی ۳:

یکی از ۲ کاشی موجود در فضاهای پیش بینی در زیر نقطه ۳ را انتخاب کرده و آن را به بخش مربوطه منتقل کنید.

درآمد:

تمام دست خود را رو کرده، درآمد خود را محاسبه کنید و این مبلغ را از مخزن دریافت کنید. سپس کارت های دست خود را در ستون کارت های خارج شده بگذارید.

تحویل:

یکی از دیسک های رنگی خود را از صفحه شخصی تان به یکی از شهر ها منتقل کرده و هزینه های حمل و نقل را پرداخت کنید.

هر یک از ۳ کاشی ۱، ۲ و ۳ ای که در زیر مرحله ها انتخاب می کنید، باید بلافاصله به بخش مربوط به خود منتقل شوند:

اگر این یک کاشی چادر (سبز یا آبی) بود، آن را در بخش تجارت سرخپوست ها و در اولین فضای خالی با کمترین ارزش پول درج شده در بالای آن قرار دهید. اگر هیچ فضای خالی وجود نداشت، کاشی چادر را از بازی خارج کرده و به جعبه بازی برگردانید.



اگر این یک کاشی خطر بود، آن را در بخش خطر مربوطه (سیل، خشکسالی یا ریزش سنگ) و در اولین فضای خالی با کمترین عدد (۱ تا ۴) قرار دهید. اگر هیچ فضای خالی وجود نداشت، کاشی خطر را از بازی خارج کرده و به جعبه بازی برگردانید.



اگر این یک کاشی کارگر بود، آن را در فضای خالی بعدی در بازار کار بگذارید. برای تعیین فضای خالی بعدی، قوانین زیر را اعمال کنید:

• کاشی همیشه باید در ردیفی قرار داده شود که در آن نشانگر بازار کار وجود دارد.

• فضاهای آن ردیف همیشه باید از چپ به راست پر شوند.
• اگر با کمتر از ۴ بازیکن بازی می کنید، همچنین موارد زیر را در نظر بگیرید:

در یک بازی سه نفره، هر ردیف فقط شامل ۳ فضا (با شروع از زیر عدد شمارشگر ۳ بازیکن) بوده و کل ستون سمت چپ خالی باقی خواهد ماند.

در بازی دو نفره، هر ردیف فقط شامل ۲ فضا (با شروع از زیر علامت شمارشگر ۲ بازیکن) بوده و هر دو ستون سمت چپ خالی باقی خواهند ماند.

• آخرین فضایی که در هر ردیف پر می شود، همیشه همان فضایی است که نشانگر بازار کار آنجاست. با قرار دادن یک کاشی کارگر بر روی آن، نشانگر بازار کار را به فضای خالی بعدی منتقل کنید.



معمولا، وقتی نشانگر بازار کار به ردیف بعدی منتقل می شود، هیچ اتفاقی رخ نمی دهد. با این حال، نشانگر بازار کار هنگامی که از روی یک پیکان رنگی حرکت کند، یک وضعیت خاص ایجاد می شود: اگر نشانگر بازار کار از روی یک پیکان زرد حرکت کرد، باید بلافاصله بازار گاو را پر کنید. هنگامی که این اتفاق افتاد، از ستون کارت های بازار گاو به اندازه ای کارت بکشید که تعداد کارت های رو شده در آن به میزان اولیه خود برسد:

در یک بازی ۲ نفره: بازار گاو را تا ۷ کارت پر کنید.

در یک بازی ۳ نفره: بازار گاو را تا ۱۰ کارت پر کنید.

در یک بازی ۴ نفره: بازار گاو را تا ۱۳ کارت پر کنید.

همانطور که در چپینش بازی داشتیم، تمام کارت های گاو را به ترتیب رنگ در یک ردیف به صورتی که یک همپوشانی ایجاد کنند و سمت چپ هر کارت قابل مشاهده باشد، مرتب کنید. برای وضوح، کارت های این ردیف باید به ترتیب معمول از چپ به راست مرتب شوند: زرد، قرمز، آبی، قهوه ای، بنفش.

• اگر اکنون شما باید بازار گاو را پر کنید، اما تعداد کارت های گاو موجود در بازار در حال حاضر برابر با (یا بالاتر از) مجموع مجاز برای تعداد بازیکنان باشد، هیچ کارتی به آن اضافه نکنید.

اگر نشانگر بازار کار از ردیف پایین و از روی پیکان قرمز عبور کند، بازی به پایان می رسد (به صفحه ۱۵ مراجعه کنید).

4



درآمد:

تمام کارت های دست خود را به سایر بازیکنان نشان دهید و ارزش پرورش کل آن را محاسبه کنید: برای انجام این کار، ارزش های پرورش هر گاو مختلفی را که در دست دارید، جمع کنید. این بدان معنی است که هر نوع گاو، بدون توجه به تعداد کارت های آن، فقط یک بار محاسبه می شود. (در اینجا امتیازات پیروزی در کارت های گاو و کارت های هدف را نادیده بگیرید).



سپس، در صورت امکان و تمایل، می توانید این مقدار کل پرورش را با افزودن گواهی به آن، افزایش دهید. ۲ نوع گواهی (سند) در بازی وجود دارند: گواهی های موقت و گواهی های دائمی.

گواهی های موقت آن هایی هستند که در مسیر گواهی شما قرار دارند: شماره ای که نشانگر سند در کنار آن قرار دارد و به شما می گوید که چه تعداد از گواهی های موقت، در دسترس تان می باشند. برای استفاده از آن ها می توانید با حرکت دادن نشانگر سند خود به به میزان دلخواه، اقدام کنید.

گواهی نامه های دائمی آن هایی هستند که در نیمه بالایی کاشی های رئیس ایستگاهی که در مقابل شما قرار دارند، درج شده است: هر کدام از این کاشی ها تا انتهای بازی، مقدار کل پرورش شما را به صورت خودکار ۱ واحد افزایش می دهند. (در مورد نحوه دریافت کاشی های رئیس ایستگاه به بخش "ارتقاء ایستگاه های قطار" در صفحه ۱۲ مراجعه کنید).



مثال:

→ ماری ۴ کارت در دست خود دارد که ۲ کارت "هلندی" را شامل می شوند. اما تنها ۳ نوع گاو محاسبه می گردد:

- "کمر بند هلندی" (ارزش پرورش: ۲)
- "براون سوئیس" (ارزش پرورش: ۳)
- "هولشتاین" (ارزش پرورش: ۳)



ادامه مثال:

نشانگر سند ماری نشان می دهد که او دارای ۳ گواهی موقت است. او تصمیم می گیرد تا با به عقب برگرداندن آن، از ۲ گواهی موقت خود استفاده کند. او این ۲ گواهی را به ارزش کل فعلی خود یعنی ۸ اضافه کرده و در نتیجه آن را به مجموع ۱۰ افزایش می دهد.

اگر او یک کاشی رئیس ایستگاه با گواهی دائمی در اختیار می داشت، مقدار اصلی پرورش اولیه او ۹ به جای ۸ می بود.



ادامه مثال:

از آنجایی که ماری توانست به ارزش پرورش کل ۱۰ دست یابد، ۱۰ دلار از مخزن اصلی دریافت کرده و در مقابل خود قرار می دهد.

سپس او تمام چهار کارت دست خود را در ستون کارت های خارج شده خود می گذارد.



هنگامی که ارزش کل پرورش خود را (حتی شامل گواهی) تعیین شد، به همان میزان از مخزن بازی پول دریافت کنید. این مبلغ را فعلا کمی دور تر از بقیه پول خود بگذارید تا بتوانید کل ارزش پرورش خود را در زیر مرحله ۵ دنبال کنید.



سپس تمام کارت های دست خود را در ستون کارت های خارج شده تان بگذارید.



گاوهایی که به تازگی از آن ها درآمد کسب کرده اید، اکنون باید به یک شهر در امتداد مسیر راه آهن تحویل داده شوند. نشان هر شهر ارزش آن را نشان می دهد که مرتبط با ارزش کل پرورش گاو ها است: شما با ارزش کل پرورش بیشتر، می توانید در مسیر راه آهن، در مسافت دورتری عمل تحویل را انجام دهید. برای انجام این کار، یک شهر، با ارزش برابر با مقدار کل پرورش گاو را در نظر بگیرید. با این حال، باید توجه داشته باشید که شما اجازه ندارید شهری را که قبلا در آن تحویل انجام داده اید، انتخاب کنید (یعنی شهری که قبلا یکی از دیسک های خود را در آن قرار داده اید). تنها استثنائات این قانون عبارتند از:

- شهر محلی، کانزاس سیتی و
- شهر ترمینالی، سان فرانسیسکو.



حتی اگر شما یک یا چند دیسک خود را در آنجا داشته باشید، می توانید مجدداً در یکی از این شهرها تحویل داشته باشید.

هنگامی که روی یک شهر تصمیم گرفتید، یکی از دیسک های خود را در فضای آن شهر بگذارید (اگر در حال حاضر دیسک های دیگری نیز در آنجا وجود دارند، آن را در بالای دیگر دیسک ها قرار دهید). این دیسک را از هر فضای دیسک، از صفحه شخصی خود بردارید. اما به خاطر داشته باشید که ۲ نوع فضای دیسک وجود دارد: آن هایی که دارای گوشه های سفید و آن هایی که دارای گوشه های تیره هستند.



یک دیسک از یک فضای دیسک با گوشه های سفید می تواند بر روی هر فضای شهری قرار گیرد. دیسک برداشته شده از یک فضای دیسک با گوشه های تیره، تنها می تواند بر روی یک فضای شهر با گوشه های تیره قرار بگیرد. به این روش، با پاک سازی فضای دیسک صفحه شخصی خود از دیسک های رنگی، توانایی های تان را آزاد کنید. توجه داشته باشید که برخی از فضاهای دیسک با گوشه های تاریک دارای الزامات اضافی بوده یا به خاطر پاک سازی شان، پاداش دریافت می کنند. برای جزئیات بیشتر، کادر سمت راست را ببینید.

با قرار دادن دیسک خود در فضای شهر، می توانید امتیازات پیروزی را در پایان بازی به دست آورده یا آن ها را از دست بدهید و نیز می توانید اقدامات تحویل بدست آورید که باید بلافاصله آن ها را انجام دهید.

توجه: اقدام موجود در هر یک از پیکان های سبز اعمال نمی شود مگر اینکه یک دیسک شما در هر دو نشان مجاور قرار گیرد. به همین صورت برای امتیازات پیروزی در پیکان های سبز صادق است: فقط اگر یکی از دیسک های شما در هر دو نشان مجاور قرار داده شوند، امتیازات پیروزی بین آن ها را آزاد می کنید.

در نهایت، بررسی کنید که آیا شما باید هزینه های حمل و نقل برای تحویل تان را پرداخت کنید یا خیر. این بستگی به موقعیت لکوموتیو شما در مسیر راه آهن دارد: اگر دماغه لکوموتیو شما در مسیر راه آهن، در زیر یا جلوتر از نشان شهری که دیسک خود را آنجا گذاشته اید، قرار داشته باشد، **نیازی به هزینه های حمل و نقل نخواهد بود.**

اگر لکوموتیو شما در مسیر، عقب تر از آن شهر قرار داشته باشد، باید هزینه های حمل و نقل را به صورت زیر پرداخت کنید: به ازای هر تقاطع موجود بین دماغه لکوموتیو و ارزش شهر، ۱ دلار به مخزن بپردازید.

توجه: از آنجا که درآمد خود را پیش از این دریافت می کنید، همیشه می توانید هزینه های حمل و نقل ناشی از آن را پرداخت نمایید. (در مورد چگونگی حرکت لکوموتیوها، به صفحه ۱۲ مراجعه کنید)

پس از اتمام مراحل تحویل، این دو مرحله نهایی را انجام دهید:

- ۱) با قرار دادن گاوچران خود بر روی تصویر اسب سوار در گوشه پایین سمت راست صفحه بازی، آن را در ابتدای مسیر بگذارید. در نوبت بعدی شما، حرکت گاوچران از آنجا شروع می شود.



تحویل:

فضاهای شهر برای دیسک بازیکن



با پاک سازی هر یک از فضاهای دیسک در بخش اقدامات کمکی، گزینه های خود را هنگام انجام آن ها گسترش دهید (صفحه ۱۳ را ببینید).



با پاک کردن هر یک از این فضا ها، حد مجاز گام های خود را افزایش دهید. اگر دیسکی را از این فضا برداشتید، بلافاصله ۳ دلار از مخزن بردارید. همچنین ۳ امتیاز پیروزی برای پاک سازی این فضا در پایان بازی دریافت خواهید کرد.



با پاک کردن هر یک از این فضا ها، حد مجاز کارت های دست خود را افزایش می دهید. اگر دیسکی را از این فضا برداشتید، بلافاصله ۵ دلار از مخزن دریافت خواهید کرد. اگر نمی توانید، باید فضای دیگری را برای پاک سازی انتخاب کنید.

با پاک سازی این فضا ها، محدودیت اسناد موقت خود را افزایش دهید (با محدودیت ۳ شروع می شود). با این حال، اگر فضای سند ۶ ام را قبل از فضای سند ۴ ام پاک کنید، حد مجاز اسناد موقت تا زمانی که فضای سند ۴ ام نیز پاک سازی شود، ۳ باقی می ماند.

اگر شما دیسک خود را در نشان کانزاس سیتی قرار دهید، بلافاصله ۶ دلار از مخزن دریافت خواهید کرد. در پایان بازی، ۶ امتیاز پیروزی برای این دیسک از دست می دهید.

این عمل تحویل زمانی اتفاق می افتد که دیسک خود را روی یکی از نشان های مجاور آن قرار دهید، در حالی که قسمت دیگر مجاور آن شامل یکی از دیسک های شما باشد. اکنون شما باید از یک کارت هدف از محل مربوط به آن ها انتخاب کرده و به رو در ستون کارت های خارج شده بگذارید. در صورت لزوم محل آن را دوباره پر کنید. (برای جزئیات بیشتر، به بخش "اقدام: برداشتن یک کارت هدف از بخش عمومی" در صفحه ۱۲ رجوع کنید). اگر قرار دادن دیسک شما باعث شود تا این عمل در هر دو پیکان سبز مجاور آزاد شود، باید این اقدام را دو بار انجام دهید. (محل کارت های عمومی را قبل از برداشتن دومین کارت، مجدداً پر کنید).

ادامه مثال: با بدست آمدن ارزش

کل پرورش ۱۰، ماری می تواند در آلبوکرکی عمل تحویل انجام دهد. اگر او این شهر را انتخاب کند، یکی از دیسک های خود را از صفحه شخصی اش برداشته و در فضای شهر



آلبوکرکی قرار می دهد. او با این اقدام هیچ اقدام و یا امتیاز پیروزی را آزاد نمی کند، چرا که هنوز دیسک هایش روی هیچ یک از شهرهای مجاور وجود ندارند. در نهایت، او باید هزینه حمل و نقل ۳ دلاری را پرداخت نماید، زیرا ۳ تقاطع بین لکوموتیو او و آلبوکرکی وجود دارد.

به جای آلبوکرکی، او می توانست سانتا فه، ویچیتا و یا کانزاس سیتی را برای تحویل خود انتخاب کند (او پیش از این کلرادو اسپرینگز یا توپیکا را برای تحویل انتخاب کرده بود). با این حال، او می تواند در هر یک از این فضاهای شهر، تنها یک دیسک که از یک فضای دیسک با گوشه های سفید برداشته است، قرار بدهد. در حالی که ویچیتا و کانزاس سیتی هیچگونه هزینه حمل و نقلی در بر نداشتند و هزینه حمل و نقل برای تحویل به سانتا فه ۲ دلار بود.



۲) هر یک از ۳ فضای پیش بینی خالی را در کانزاس سیتی با کاشی های مخزن کانزاس سیتی، پر کنید. اطمینان حاصل کنید که در هر فضا یک کاشی رو به بالا قرار می دهید و عدد درج شده در پشت آن با عدد این فضا یکسان باشد.

مرحله سوم: تا حد مجاز خود کارت بکشید و به دست خود اضافه کنید

هر بازیکن با حداقل میزان ۴ کارت بازی را شروع کرده و می تواند آن را تا ۶ عدد افزایش دهد. اگر در حال حاضر کارت های دست شما کمتر از حد مجاز مشخص شده توسط صفحه شخصی تان است، به میزان کسری دست تان، از ستون کارت های خود، کارت بکشید تا به میزان مجاز برسد. (در صورت لزوم، ستون کارت های خارج شده خود را از مخلوط کرده و همانند آنچه که در پایین صفحه ۵ توضیح داده شد، آن را جایگزین ستون اصلی خود بکنید).

توجه: اگر شما به تازگی از زیر مرحله کانزاس سیتی گذشته اید، باید تمام دست خود را دوباره پر کنید. سپس نوبت به بازیکن بعدی می رسد.



مثال: میزان مجاز دست **ماری** ۵ کارت است (چرا که او در حال حاضر یکی از فضای دیسک مربوطه را در صفحه شخصی اش پاکسازی کرده است). در مرحله دوم او برای انجام اقدام محلی، ۲ کارت از دست خود خارج کرده است. اکنون او ۳ کارت در دست خود دارد و باید ۲ کارت بکشد تا کارت هایش را مجدداً به تعداد ۵ برساند. او ۲ کارت ستون کارت های شخصی خود می کشد. توجه داشته باشید که حتی اگر ستون شخصی او در حال حاضر خالی شود، او هنوز با استفاده از کارت های خارج شده، یک ستون جدید ایجاد نکرده است. او می تواند قبل از اینکه کارت بعدی را بکشد، این کار را انجام دهد.

اقدامات

اصلی ترین اقدامات در این بازی، مربوط به **اقدامات محلی** کاشی های خنثی و کاشی های ساختمان شخصی شما می باشند. اگرچه چند موقعیت دیگر وجود دارند که در آن ممکن است اقدامات خاصی انجام شوند (اقدامات تحویل، اقدام کمکی تک و غیره).

با این حال، صرف نظر از وضعیتی که در آن اقدامات انجام می شوند، خود اعمال همیشه با یک آیکن خاص نمایش داده می شود. بنابراین هر کجا یک آیکن مشابه ظاهر شود، در واقع به همان عمل اشاره می کند.

ما با چند توصیف عمومی و توضیحات کلی شروع می کنیم. بلافاصله پس از آن، اقدامات محلی کاشی های ساختمان خنثی به تفصیل (به ترتیب حروف الفبای کاشی) توضیح داده می شوند. این توضیحات پس از آن به عنوان یک مرجع برای اقدامات محلی کاشی های خصوصی و برای کارت های هدف قابل استفاده می باشند.

توصیف های عمومی

چندین اقدام، شامل یک سری ملزومات و یا پاداش خاص هستند. شما فقط زمانی که این ملزومات را برآورده کردید، مجاز به کسب پاداش می باشید. ملزومات معمولاً با رنگ قرمز (پیکان قرمز یا اعداد قرمز) همراه هستند، در حالی که پاداش ها معمولاً با رنگ سبز و سفید (پیکان های سبز و / یا اعداد سفید) همراه هستند.

مهم: شما حتی اگر شرایط را برآورده کرده اید، مجاز هستید که پاداش را به طور کامل دریافت نموده و یا بخشی از آن را از دست بدهید. با این حال، اگر مبلغ دلار را به عنوان پاداش دریافت می کنید، باید کل آن را دریافت کنید.



شایع ترین ملزومات، خارج کردن کارت ها است. هر کجا یک عمل یک یا چند کارت با یک **پیکان قرمز** نشان داده شد، دقیقاً مطابق با کارت های نشان داده شده، باید آن ها را از دست خود را به **مخزن کارت های خارج شده** تان کارت بگذارید تا پاداش درج شده در کنار آن را دریافت کنید. (همانطور که قبلاً ذکر شد، شما می توانید این عمل را تنها یک بار [در هر نوبت] انجام دهید، مهم نیست که شما چند بار می توانید ملزومات آن را برآورده کنید).

توجه: اگر یک کارت گاو خاص مد نظر باشد، آن کارت با رنگ و ارزش پرورش آن نشان داده می شود.



در اینجا چند نمونه از اقدامات خارج کردن کارت ذکر شده است:

ملزومات

پاداش ها

دقیقاً یک کارت گاو سیاه ("آنگوس سیاه") را خارج کنید. ۲ دلار دریافت کنید.

دقیقاً دو کارت گاو از یک نوع را خارج کنید. ۴ دلار دریافت کنید.

نشانگر سند خود را یک واحد به جلو ببرید. دقیقاً یک کارت از هر نوع **دلخواه** را خارج کنید.

نشانگر سند خود را یک واحد به جلو برده و ۲ دلار بگیرید. دقیقاً یک کارت گاو خاکستری ("گورنسی") را خارج کنید.

لکوموتیو خود را یک واحد به جلو ببرید. دقیقاً یک کارت گاو خاکستری ("گورنسی") را خارج کنید.

برای بقیه توضیحات این قوانین، به اصطلاحات زیر توجه داشته باشید:

- هر وقت که ما درباره **خارج کردن یک کارت** صحبت می کنیم، همیشه این بدان معنی است که شما باید کارت را از دست خودتان بر روی **ستون کارت های خارج شده شخصی** خود قرار دهید.
- هر زمان که ما درباره **دریافت یک مقدار مشخصی از دلارها** صحبت می کنیم، همیشه به این معنی است که شما باید آن مقدار پول را از **مخزن بازی** بردارید.
- هر زمان که ما درباره **پرداخت مبلغ مشخصی از دلارها** صحبت می کنیم، همیشه این معنی است که شما باید مبلغ دقیق آن را به **مخزن بازی** بازگردانید.

• هر زمان که ما درباره **حرکت دادن نشانگر سند شما رو به جلو** صحبت می کنیم، همیشه این بدان معنی است که نشانگر سند شما باید در مسیر گواهی تان رو به جلو حرکت کند. شما می توانید آن را به میزان مشخص شده در یک عمل خاص رو به جلو حرکت دهید. با این حال، هرگز نمی توانید نشانگر سند خود را بیش از محدودیت مجاز گواهی موقت خود (که در ابتدای بازی ۳ است) جابجا کنید.

با استفاده از این آیکن عمل، شما می توانید نشانگر گواهی خود را یک فضای به جلو حرکت دهید. 1

با استفاده از این آیکن عمل، شما می توانید نشانگر گواهی خود را تا ۲ فاصله به جلو حرکت دهید. 2

• هر زمان که ما درباره **حرکت دادن لکوموتیو شما به یک میزان مشخص** صحبت می کنیم، این بدان معنی است که لکوموتیوتان را در امتداد فضاهای مسیر راه آهن حرکت دهید (برای جزئیات بیشتر به صفحه ۱۲ مراجعه کنید).



دقیقا یک کارت گاو گورنسی را خارج کنید و ۲ دلار دریافت کنید.

عمل "استخدام یک کارگر" را انجام دهید.

یک بار دیگر اقدام "استخدام یک کارگر" را انجام دهید.



هزینه استخدام تغییر نکرده است. = -0



هزینه ها ۲ دلار بیشتر است = -2



هزینه ها ۱ دلار کمتر است = +1

اقدام: استخدام یک کارگر

هنگامی که شما این عمل را انجام می دهید، دقیقا یک کاشی کارگر را از بازار کار انتخاب کرده، هزینه آن را برای استخدام کارگر بپردازید و او را در بخش کارگر صفحه شخصی خود قرار دهید.
قوانین زیر را نیز در نظر بگیرید:
• شما اجازه ندارید از ردیفی که نشانگر بازار کار در آن وجود دارد، کارگر از استخدام کنید. این کارگران تا زمانی که نشانگر بازار کار به حرکت در آید، در دسترس نیستند.
• هزینه استخدام هر یک از کارگران در بازار کار، هزینه ای است که در سمت راست آن ردیف نشان داده شده است. با این حال، این هزینه استخدام به وسیله ارزش آیکن عمل نشان داده شده، تغییر می کند:



پس از پرداخت هزینه های استخدام، کارگر را در بخش مربوط به خود و در اولین فضای خالی از سمت چپ، در ردیف همان کارگر قرار دهید. توجه داشته باشید که هر بازیکن در ابتدا، بازی را با یک کارگر از هر یک از ۳ نوع (گاوچران، پیشه ور و مهندس) شروع می کند که به این معنی است که اولین فضای هر ردیف قبلا اشغال شده است.
اگر فضای کاری که کارگر استخدام می کنید، یک اقدام فوری را نشان می دهد، باید آن را بلافاصله انجام دهید یا آن را کنار بگذارید. (زمانی که قوانین را مطالعه کردید، آیکن این اقدامات کاملا معرف خود خواهند بود).
• اگر یک سطر در حال حاضر پر شده است، شما مجاز به استخدام کارگر دیگری از آن نوع نیستید.
• در پایان بازی، هر کارگری که در فضای پنجم یا ششم هر سطر قرار می گیرد، ۴ امتیاز پیروزی ارزش دارد.



ردیف گاوچران
ردیف پیشه ور
ردیف مهندس

مثال: در مرحله دوم، ماری از کاشی ساختمانی خشتی "A" استفاده می کند.

با اولین اقدام، او مهندس استخدام می کند. از آنجایی که او مجاز به استخدام مهندس از ردیف دارای نشانگر بازار کار نیست، ۷ دلار برای مهندس ردیف قبلی می پردازد. سپس او را در سمت چپ فضای مهندسی می گذارد و یک اقدام فوری دریافت می کند. او تصمیم می گیرد که از این اقدام فوری استفاده کند و کارت گاو "جرسی" را خارج کرده و در نتیجه ۲ دلار بدست آورد.

با اقدام دوم استخدام کاشی خشتی "A"، او یک گاوچران را از ردیفی که هزینه استخدام آن ۶ دلار است، استخدام می کند. از آنجایی که آیکن اقدام دوم هزینه های استخدام را ۲ دلار افزایش می دهد، او باید در مجموع ۸ دلار به مخزن پرداخت کند. سپس او گاوچران را به فضای مربوط به گاوچران های خود می افزایش.

متاسفانه، او هیچ کارت گاو گورنسی در دستش ندارد و بنابراین باید از این اقدام صرف نظر کند.



اقدام: یکی از کاشی های ساختمان خصوصی خود را روی یک فضای ساختمان در مسیر قرار دهید

هنگامی که این عمل را انجام می دهید، یکی از کاشی های خصوصی ساختمان موجود در بالای صفحه شخصی خود را انتخاب کنید و یا:
• آن را بر روی یک فضای خالی ساختمان مسیر قرار دهید و یا
• از آن برای جایگزین کردن کاشی های خصوصی خود که قبلا در فضای ساختمان در مسیر قرار داده اید، استفاده کنید.
به یاد داشته باشید: وجه رویی تمام کاشی های ساختمانی برای همه بازیکنان یکسان است. شما اجازه ندارید آن را به طرف دیگر بچرخانید. قبل از انتخاب کاشی ساختمان برای این اقدام، باید اطمینان حاصل کنید که: الف) شما پیشه ور کافی برای این کار دارید و ب) هزینه آن کاشی را می توانید پرداخت کنید.



به ازای هر پیشه ور مورد نیاز برای کاشی ساختمانی، باید ۲ دلاری پرداخت کنید.

گوشه سمت چپ هر کاشی خصوصی ساختمان، نشان می دهد که چه تعداد پیشه ور برای آن نیاز دارید. اگر تعداد پیشه ور موجود در بخش کارگرتان برابر یا بیشتر از این مقدار باشد، می توانید در صورتی که بلافاصله هزینه آن را پرداخت کردید، کاشی را بر روی هر فضای ساختمان خالی در مسیر قرار دهید.



همچنین شما می توانید از این اقدام برای جایگزین کردن کاشی های خصوصی خود در مسیر با یک کاشی با ارزش بالاتر از خانه های خود استفاده کنید. برای این کار، شما فقط نیاز به داشتن اختلاف پیشه ور بین ۲ کاشی ساختمانی داشته و همچنین فقط باید تفاوت قیمت را پرداخت کنید. سپس کاشی جدید ساختمانی در جای کاشی قدیمی گذاشته و کاشی های قدیمی را با قرار دادن آن در جعبه از بازی حذف کنید.



مثال: ماری برای قرار دادن این کاشی در یک فضای خالی در مسیر، باید حداقل ۲ پیشه ور در ردیف خود داشته باشد و باید مبلغ ۴ دلار پرداخت کند.



اگر او بخواهد این کاشی را با یک کاشی با ارزش تر تعویض کند، باید حداقل در ردیف خود ۳ پیشه ور داشته باشد و نیز باید ۶ دلار بپردازد.

دقیقا یکی از کارت های گاو "کمربند هلندی" را خارج کنید و ۲ دلار دریافت نمایید.
یکی از کاشی های خصوصی ساختمان خود را روی یک فضای ساختمان در مسیر قرار دهید.

توجه داشته باشید: کاشی خشتی ساختمان "B" تنها کاشی است که به شما اجازه می دهد تا کاشی های ساختمان خود را در صفحه بازی قرار دهید. تنها راه دیگر انجام این کار، اقدامات فوری در ردیف پیشه وران شما می باشند. آن ها مزایای اضافی دیگری نیز دارند که شما در آن فقط باید مبلغ ۱ دلار به ازای هر پیشه ور به جای ۲ دلار پرداخت کنید.



یا نشانگر سند خود را یک فضای رو به جلو حرکت دهید یا اینکه یک کارت هدف از محل مربوطه بردارید.

لکوموتیو خود را به تعداد مهندسین خود، به جلو حرکت دهید.

اقدام: یک کارت هدف از محل کارت های هدف عمومی بردارید



هنگامی که این عمل را انجام می دهید، یا یک کارت هدف را از محل عمومی آن ها در سمت راست صفحه بازی برداشته و یا اولین کارت بالای ستون هدف را بکشید. این کارت را روی ستون کارت های خارج شده خود بگذارید. اگر کارت را محل اهداف رو شده برداشتید، بلافاصله محل خالی آن را با یک کارت هدف جدید از ستون کارت های هدف پر کنید. (برای جزئیات بیشتر، صفحه ۱۵ را ببینید)

اقدام: لوکوموتیو خود را در مسیر راه آهن، رو به جلو حرکت دهید



اگر لوکوموتیو خود را از طریق آیکن این عمل حرکت دهید، می توانید آن را به تعداد مهندسین خود، تا چندین فضا به جلو ببرید.



• به غیر از فضای شروع، هیچ فضایی از مسیر راه آهن نمی تواند به طور هم زمان، بیش از یک لکوموتیو در خود جای دهد. این بدان معنی است که هنگام حرکت لکوموتیو خود باید هر فضایی را که به وسیله لکوموتیو بازیکن دیگر اشغال شده است، نادیده بگیرید (گویی که این فضای وجود ندارد).
• در طول مسیر، فضاهای مختلفی وجود دارند که هر یک از آن ها به ایستگاه قطار تعلق دارند. هر فضای تقاطع به عنوان یک فضای اضافی بین دو فضای به وجود آورنده از آن به حساب می آید. بنابراین در یک فضای دارای سوئیچ، شما می توانید لکوموتیو خود را به فضای بعدی یا آن را به فضای ایستگاه قطار منتقل کنید (اگر لکوموتیو دیگری آن را مسدود نکرده باشد).

• شما همیشه می توانید لکوموتیو خود را کمتر از میزان مجاز خود حرکت دهید. با این حال، هنگامی که تصمیم به توقف در یک فضا گرفتید، باید بلافاصله حرکت های بیشتر را نادیده بگیرید. بنابراین اگر شما به فضایی که برای ارتقاء ایستگاه قطار خود حرکت کردید (به پایین نگاه کنید)، این یک عمل نتیجه گیری می شود، حتی اگر برای استفاده از آنجا، فضاهای کمتری را طی کرده باشید.

اگر لکوموتیو خود را در یک فضای ایستگاه قطار متوقف کنید، باید بلافاصله تصمیم بگیرید که آیا می خواهید ایستگاه قطار را ارتقا دهید یا خیر.

توجه: شما تنها زمانی می توانید ایستگاه قطار را ارتقا دهید که از قبل، آن ایستگاه را ارتقا نداده باشید (که این قابل تشخیص است. داد زیرا شما قبلا یکی از دیسک های خود را در آن گذاشته اید). مهم نیست که آیا یک از رقبای شما شما روی آن دیسک داشته باشند یا خیر.

برای ارتقاء ایستگاه قطار، هزینه ارتقا را که در کنار آن درج شده است را پرداخت کنید. سپس یکی از دیسک های خود را بر روی فضای ایستگاه قرار دهید (اگر دیسک های دیگری در آنجا وجود داشته باشد، دیسک خود را در بالای آن ها قرار دهید). دیسک را از هر فضای دیسک از صفحه شخصی خود بردارید، اما توجه داشته باشید که فضاهای ایستگاه همچنین دارای گوشه های سفید یا گوشه های سیاه هستند. همانند فضاهای شهر در هنگام تحویل، یک دیسک از یک فضای دیسک با گوشه های سفید می تواند در هر فضای خالی قرار گیرد. یک دیسک از یک فضای دیسک با گوشه های تاریک فقط می تواند بر روی یک فضای ایستگاهی قرار بگیرد که دارای گوشه های تاریک است. (برای جزئیات بیشتر در مورد پاکسازی فضاهای دیسک خود، جعبه طلایی رنگ را در صفحه ۹ مشاهده کنید).

پس از اینکه دیسک خود را در ایستگاه قطار قرار داده اید، بررسی کنید که آیا کاشی رئیس ایستگاه آن وجود دارد. اگر چنین است، اکنون می توانید با تعیین یکی از کارگران استخدام شده خود به عنوان رئیس ایستگاه، انتخاب کرده و در عوض کاشی رئیس را بردارید. کارگر را از بخش مربوطه، از صفحه شخصی خود بردارید. این کاشی کارگر را از صفحه شخصی خود حذف کنید، آن را به جای کاشی اصلی ایستگاه قرار دهید و کاشی رئیس ایستگاه را در کنار صفحه شخصی خود قرار دهید.



به عنوان مثال: از آنجا که **ماری** دارای ۳ مهندس در ردیف مهندسین خود است، او می تواند لکوموتیو خود را در حال حاضر تا ۳ فضا به جلو حرکت دهد. بنابراین، لکوموتیو خود را از فضا ۱ به فضای ۵ منتقل می کند (زیرا فضای ۳ توسط لکوموتیو قرمز اشغال شده و به طور کامل نادیده گرفته می شود). به جای فضای ۵، او فقط می تواند لکوموتیو خود را به فضای تقاطع ۴ برساند.



• فقط در لحظه ای که ایستگاه قطار را ارتقا دهید، شانس گرفتن کاشی رئیس ایستگاه خود را خواهید داشت. اگر این فرصت را از دست بدهید، هیچ راهی برای به دست آوردن آن ندارید.
• اگر یک کارگر را از بخش کارگر خود برداشتید و در نتیجه اقدام فوری آن مشخص شد، بعدا می توانید آن کار را با استخدام یک کارگر در آن فضا انجام دهید.
• هنگامی که یک کاشی کارگر در یک فضای رئیس ایستگاه قرار می گیرد، برای ادامه بازی آنجا باقی می ماند.

هر کاشی اصلی شامل دو بخش می شود:

در نیمه بالا، یک عمل فوری یا یک گواهی دائمی نشان داده شده است. اگر یک کاشی با یک اقدام فوری دریافت کردید، یا آن عمل انجام دهید یا آن را ترک کنید. برای استفاده از گواهی دائمی، صفحه ۸ را ببینید.

نیمه پایینی یک روش منحصر به فرد برای به دست آوردن امتیازات پیروزی اضافی در انتهای بازی است (صفحه ۱۶ را ببینید).

اقدامات فوری در کاشی های رئیس ایستگاه:

عملیات "حذف خطر" را به صورت رایگان انجام دهید (صفحه بعدی را ببینید) یا اقدام "تجارت با سرخپوستان" (به زیر نگاه کنید).
به دست آوردن ۲ دلار.

آخرین فضای راه آهن (فضا ۳۹)، یک فضای ویژه است. اگر لکوموتیو شما به این فضا برسد، حرکت آن به پایان خواهد رسید (و شما می توانید ایستگاه قطار را به طور معمول ارتقا دهید). شما باید لکوموتیو خود را به عقب حرکت دهید. شما باید لکوموتیو خود را حداقل یک فضای به عقب حرکت دهید و باید آن را به هر فضای آزاد در طول مسیر حرکت دهید (حتی یک فضای تقاطع). پس از انجام این کار، بلافاصله ۳ دلار دریافت کنید. اگر شما آن را به فضای تقاطع منتقل کنید، می توانید بطور معمول ایستگاه قطار را ارتقا دهید (و حتی از پولی که بتازگی دریافت کرده اید استفاده کنید).



یا اقدام "تجارت با سرخپوستان" را انجام دهید یا هزینه ۲ دلاری را برای حرکت لکوموتیو خود تا ۲ فضا رو به جلو بپردازید.

یک یا دو اقدام کمکی انجام دهید.

اقدام: تجارت با سرخپوستان



هنگامی که شما این عمل را انجام دهید، یک کاشی چادر را از بخش تجارت سرخ پوستان حذف کرده و آن را در مقابل خود قرار دهید. بسته به ارزش پولی که در بالای کاشی چادر نشان داده شده است، شما بلافاصله پول می گیرید یا باید پول پرداخت کنید.
• اگر بخش تجارت سرخ پوستان خالی باشد، شما نمی توانید کاشی چادر دریافت کنید.

به عنوان مثال، اگر شما این کاشی را بگیرد، باید ۲ دلار پرداخت کنید.

اگر این کاشی را بردارید، ۶ دلار به دست می آورید.



اقدام: انجام یک تک اقدام کمکی

بخش اقدام کمکی صفحه شخصی شما، ۵ اقدام کمکی مختلف را نشان می دهد. هر عمل کمکی دارای ۲ فضای دیسک در کنار آن است. تا زمانی که هر دو فضای دیسک یک عمل کمکی با یک دیسک اشغال شده اند، آن عمل خاص است و نمی تواند مورد استفاده قرار گیرد. فقط اگر حداقل یکی از فضاهای دیسک پاک سازی شود، آن عمل آزاد شده و در دسترس قرار خواهد گرفت.



هر بار که از این آیکن عمل استفاده می کنید، یکی از اقدامات کمکی موجود را انتخاب کرده و آن را انجام دهید. اگر فقط یکی از فضاهای دیسک آن عمل پاک شود، می توانید یک عمل خاص را یک بار (تک اقدام کمکی) استفاده کنید. اگر هر دو فضای دیسک آن عمل پاک شوند، شما می توانید آن را به عنوان یک اقدام کمکی دوگانه استفاده کنید. این به این معنی است که نیاز (اگر آن را داشته باشد) و پاداش آن هر دو برابر می شود.

اگر از این آیکن برای انجام یک کار کمکی در یک مکان استفاده کنید (به جای اقدامات محلی این مکان)، هرگز نمی توانید آن را دو برابر کنید (حتی اگر هر دو فضای دیسک عمل خاص پاک شوند).

تک اقدام کمکی

۱ دلار دریافت کنید.	1	۲ دلار دریافت کنید.
۱ کارت از ستون کارت های خود بکشید. سپس ۱ کارت خارج کنید.		۲ کارت از ستون کارت های خود بکشید. سپس ۲ کارت خارج کنید.
۱ دلار پرداخت کنید و لکوموتیو خود را یک فضا به سمت عقب حرکت دهید. سپس نشانگر سند خود را یک فضا رو به جلو حرکت دهید.		۲ دلار پرداخت کنید و لکوموتیو خود را دو فضا به سمت عقب حرکت دهید. سپس نشانگر سند خود را دو فضا رو به جلو حرکت دهید.
۱ دلار پرداخت و لکوموتیو خود را یک فضا به جلو به حرکت دهید.		۲ دلار پرداخت و لکوموتیو خود را دو فضا به جلو به حرکت دهید.
لکوموتیو خود را یک فضا به عقب حرکت دهید. سپس یک کارت از دست خود به طور کامل از بازی خارج کرده و به درون جعبه بازی برگردانید.		لکوموتیو خود را ۲ فضا به عقب حرکت دهید. سپس ۲ کارت از دست خود به طور کامل از بازی خارج کرده و به درون جعبه بازی برگردانید.

اقدامات کمکی دو گانه

هنگامی که شما نیاز به حرکت لکوموتیو خود رو به عقب پیدا کردید، این دقیقا همانند حرکت رو به جلو انجام می شود: اگر یک فضا توسط لکوموتیو دیگری اشغال شده باشد، شما باید آن فضا را نادیده بگیرید (در نتیجه بیشتر به عقب حرکت می کنید). شما می توانید به عقب به یک فضای تقاطع حرکت کنید و اگر در آنجا متوقف شوید، می توانید ایستگاه قطار خود را به طور معمول ارتقا دهید.

- با این حال، این یک نیاز است، شما هرگز نمی توانید عمدا حرکت رو به عقب کمتری از مقدار مورد نیاز انجام دهید.
- اگر لکوموتیو شما در فضای شروع مسیر راه آهن باشد، نمی توانید از اقدام حرکت رو به عقب لکوموتیو استفاده کنید.
- توجه داشته باشید که لکوموتیو را هرگز نچرخانید. در حالی که به عقب حرکت می کند، دماغه آن باید همچنان رو به جلو باشد.

اقدام: خرید گاو از بازار گاو



هنگامی که شما این عمل را انجام می دهید، می توانید کارت های گاو جدید از

بازار گاو بدست آورید و آن ها را روی ستون کارت های خارج شده خود قرار دهید. با این حال، تعداد و نوع کارت های گاوی که شما می توانید در طول این اقدام به دست آورید ثابت نیست. در عوض، گزینه های شما بستگی به تعداد گاوچران های شما در ردیف مربوطه در صفحه شخصی تان و همچنین هزینه ای که می توانید بپردازید دارد. اگر در ردیف گاوچران خود تنها یک گاوچران داشته باشید، تنها گزینه ای وجود دارد به صورت زیر است:

خرید یک کارت گاو با ارزش پرورش ۳ به ازای ۶ دلار



یا یک کارت گاو "وست هایلند" را در ازای ۱۲ دلار خریداری کنید.



اگر شما ۲ گاوچران داشته باشید، گزینه های بیشتری دارید:

برای مثال می توانید ۲ کارت گاو خریداری کنید: یعنی، ۲ کارت گاو با ارزش پرورش ۳ به ازای هر ۶ دلار خریداری کنید.



یا شما می توانید یک کارت گاو با ارزش پرورش ۳ به ازای ۳ دلار خریداری کنید.



یا یک کارت گاو "نگزاس لانگ هورن" به ازای ۱۲ دلار خریداری کنید.



این بدان معنی است که هرچه گاوچران های بیشتری داشته باشید، گزینه های بهتری خواهید داشت. چگونگی تقسیم گاوچران های تان تا زمانیکه اطمینان حاصل کنید که هر کدام را فقط یک بار استفاده می کنید، به عهده خودتان است.

• هر کدام از گاوچران هایی را که در طی این اقدام برای خرید یک کارت گاو استفاده نکنید، می تواند در عوض برای کشیدن ۲ کارت از بازار گاو به رو و قرار دادن آن ها در بازار گاو استفاده شوند.



- این گزینه به این معنی است: اگر شما ۳ گاوچران را برای استفاده و پرداخت ۵ دلار بکار گیرید، به طور دقیق ۲ کارت گاو، هر کدام با مقدار پرورش ۳ دریافت می کنید.
- این گزینه به این معنی است: اگر شما ۵ گاوچران را برای استفاده و پرداخت ۸ دلار استفاده کنید، دقیقا ۲ کارت گاو "وست هایلند" دریافت می کنید.
- شما فقط می توانید کارت های گاوی که در حال حاضر در بازار گاو در دسترس هستند را خریداری کنید.
- شما همیشه می توانید کمتر از میزان مجاز خود کارت گاو خریداری کنید.
- هر کارت گاوی که در طی این اقدام به دست می آورید، باید روی ستون کارت های خارج شده خود قرار دهید.

اقدام: حذف یک خطر

هنگامی که این عمل را انجام می دهید، یکی از کاشی های خطر را از یک بخش خطر حذف کنید و آن را در مقابل خود قرار دهید.

اگر آیکن، هزینه ای را نشان می دهد، باید بلافاصله به همان میزان پول پرداخت کنید (در غیر این صورت شما مجاز به گرفتن کاشی خطر نیستید).

- اگر آیکن هیچ هزینه ای را نشان نمی دهد، کاشی خطر را رایگان دریافت کنید.
- بر روی هر کاشی خطر یا ۲، ۳ یا ۴ امتیاز پیروزی چاپ شده است. به طور معمول، این امتیازات در پایان بازی به حساب می آیند.
- اگر تمام ۳ بخش خطر خالی باشند، شما نمی توانید یک کاشی خطر بردارید.

لکوموتیو خود را به تعداد مهندسین خود، به جلو حرکت دهید.



یک یا دو اقدام کمکی انجام دهید.

عمل "حذف خطر" را انجام دهید.



دقیقا ۲ کارت گاو از یک نوع را خارج کرده و ۴ دلار دریافت کنید.

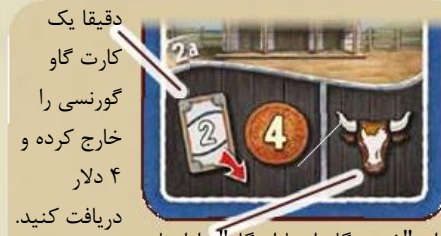
برای هر یک از کاشی های خصوصی تان که در جنگل قرار دارند، ۲ دلار به دست آورید.



یک کاشی ساختمان در جنگل است اگر حداقل یکی از لبه های آن، جنگل را در صفحه بازی لمس کند. (اگر کاشی ساختمان خصوصی "1a" در درون جنگل قرار داشته باشد، به همین ترتیب شمارش می شود).



مثال، این ۳ کاشی ساختمان آبی در جنگل هستند. این یکی نیست



دقیقا یک کارت گاو گورنسی را خارج کرده و ۴ دلار دریافت کنید.

اقدام "خرید گاو از بازار گاو" را انجام دهید.



دقیقا ۲ کارت گاو از یک نوع را خارج کرده و ۳ دلار دریافت کنید.

گاوچران خود را در امتداد مسیر ۱ قدم به جلو حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.



گاوچران خود را تا ۲ گام در امتداد مسیر به جلو حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.

عمل "حذف خطر" را انجام دهید.



لوکوموتیو خود را به میزان مهندسین تان به جلو حرکت دهید.

عمل "استخدام یک کارگر" را انجام دهید. (هزینه استخدام ۱ واحد کاهش می یابد)



یک یا دو اقدام کمکی انجام دهید.

دقیقا یک کارت گاو "هولشتاین" خارج کرده و ۱۰ دلار دریافت کنید.

اقدام: گاوچران خود را در مسیر حرکت دهید
این عمل به شما اجازه می دهد که گاوچران خود را به مکانی دیگر در امتداد مسیر حرکت دهید.

اگر این کار را کردید، باید آن را حداقل ۱ گام حرکت دهید. اما نمی توانید بیش از تعداد مشخص شده با آیکون جابجا شوید.



در محلی که متوقف می شوید، باید یک بار دیگر تمام فاز دوم را انجام دهید. توجه داشته باشید که قبل از انجام فاز دوم، کارت های دست خود را دوباره پر نکنید. این تنها در پایان نوبت شما انجام می شود.



به ازای هر جفت چادر متشکل از ۱ کاشی سبز و ۱ آبی که جمع آوری کرده اید، نشانگر سند خود را تا ۲ واحد به جلو حرکت داده و ۲ دلار دریافت کنید. (کاشی های چادر خود را دور نیندازید.)

یا اقدام "تجارت با سرخپوستان" و یا یک اقدام کمکی دوگانه انجام دهید.



لوکوموتیو تان را تا ۲ فضا به جلو حرکت دهید.

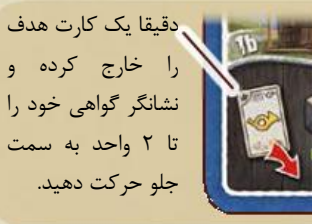


یک تحویل فوق العاده انجام دهید: اول، لوکوموتیو خود را یک یا چند فضا خو به عقب بر گردانید. سپس یک نشان شهر را که ارزش شهر آن برابر یا کمتر از تعداد فضایی است که لوکوموتیو خود را به عقب منتقل کرده اید (فضاهای اشغال شده و فضاهای تقاطع، در این عدد حساب نمی شود) انتخاب کنید. طبق معمول، شما نمی توانید شهری را که قبلا یکی از دیسک های خود را در آن (به جز کانزاس سیتی یا سان فرانسیسکو) دارید، انتخاب کنید. سپس، با توجه به قوانین معمول، یکی از دیسک های خود را از صفحه شخصی تان بر روی آن شهر قرار دهید. اگر این باعث اجرای هر گونه اقدام تحویل شود، این کار را به طور معمول انجام دهید. با این حال شما مجبور نیستید هزینه های حمل و نقل را پرداخت کنید. اگر لوکوموتیو خود را در فضای تقاطع متوقف کردید، اکنون می توانید ایستگاه قطار خود را طبق قوانین ارتقا دهید.

نشانگر سند خود را تا آنجا که ممکن است به جلو حرکت دهید (به عنوان مثال تا زمانی که به حد مجاز گواهی خود برسید).

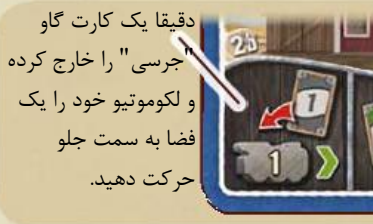


گاوچران خود را تا ۵ گام در امتداد مسیر حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.



دقیقا یک کارت هدف را خارج کرده و تا ۲ واحد به سمت جلو حرکت دهید.

لوکوموتیو خود را یک گام به عقب حرکت داده و به ۳ دلار دریافت کنید.



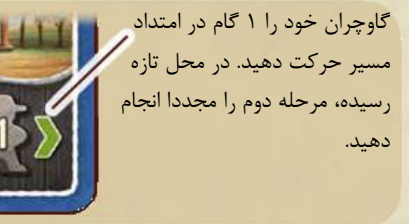
دقیقا یک کارت "جرسی" را خارج کرده و لوکوموتیو خود را یک فضا به سمت جلو حرکت دهید.



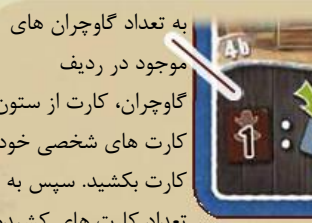
دقیقا یک کارت گاو "کمر بند هلندی" را خارج کرده و ۳ دلار دریافت کنید.



یک یا دو اقدام کمکی انجام دهید.



گاوچران خود را ۱ گام در امتداد مسیر حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.

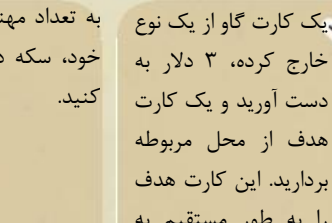


به تعداد گاوچران های موجود در ردیف گاوچران، کارت از ستون کارت های شخصی خود، کارت بکشید. سپس به تعداد کارت های کشیده شده، از دست خود کارت خارج کنید.

گاوچران خود را تا ۳ گام در امتداد مسیر حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.



به تعداد مهندسین خود، سکه دریافت کنید. دقیقا یک کارت گاو "آنگوس سیاه" را خارج کرده و نشانگر سند خود را تا ۲ فضا رو به جلو حرکت دهید.



یک کارت گاو از یک نوع خارج کرده، ۳ دلار به دست آورید و یک کارت هدف از محل مربوطه بردارید. این کارت هدف را به طور مستقیم به دست خود اضافه کنید.



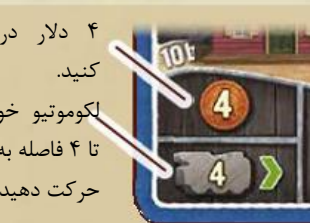
لوکوموتیو خود به اندازه کاشی هایی که در جنگل دارید، به جلو حرکت دهید.



اقدامات محلی کاشی یک ساختمان مجاور را کپی کنید. مهم نیست که کاشی ساختمان خنثی باشد یا متعلق به شما یا حتی یک بازیکن دیگر باشد. مجاورت به این معنی است که نباید مکان دیگر و فضای خالی بین آن ها وجود داشته باشد.



با توجه به قوانین معمول، یک ایستگاه قطار را در هر نقطه از مسیر راه آهن و پشت سر لوکوموتیو خود، ارتقا دهید.



۴ دلار دریافت کنید. لوکوموتیو خود را تا ۴ فاصله به جلو حرکت دهید.

گاوچران خود را تا ۴ گام در امتداد مسیر حرکت دهید. در محل تازه رسیده، مرحله دوم را مجدداً انجام دهید.

هر کارت هدف، ترکیبی از وظایف را که تا پایان بازی باید تکمیل شوند را نشان می دهند. اگر تمام وظایف یک کارت هدف تا آن زمان برآورده شوند، امتیازات پیروزی درج شده بر روی آن را دریافت می کنید.

اگر وظایف آن به طور کامل برآورده نشوند، به اندازه امتیاز درج شده بر روی آن، نمره منفی گرفته و از شما امتیاز کسر می شود. (تنها کارت هدف ابتدایی شما دارای امتیاز نهایی منفی نیست).

مهم: هر تک وظیفه برآورده شده، تنها می تواند به یک کارت هدف اختصاص داده شود. بنابراین اگر کارت های هدف چند وظیفه مشابه را نشان می دهند، هر یک از این وظایف باید به صورت جداگانه برآورده شوند.



در طول بازی، می توانید از طریق اقداماتی خاص، کارت های هدف کسب کنید. سپس آنها معمولاً بر روی ستون کارت های خارج شده شخصی شما قرار می گیرند و بعداً وارد دست شما می شوند.



در حین نوبت خود، اگر شما یک یا چند کارت هدف در دست دارید، می توانید هر کدام از آن ها را به صورت زیر بازی کنید:

- قبل از انجام مرحله اول یا
 - قبل یا بعد از انجام هر اقدام در مرحله دوم
- این بدان معنی است که شما مجاز نیستید کارت های هدف را حین انجام یک عمل بازی کرده و یا پس از اینکه مرحله سوم را شروع کردید، از آن ها استفاده کنید.

هنگامی که شما یک کارت هدف بازی می کنید، آن را در ناحیه هدف شخصی خود قرار دهید (در زیر صفحه شخصی خود). سپس اقدام فوری را در گوشه بالا سمت چپ کارت انجام داده و یا آن را نادیده بگیرید.

	• یک کاشی ساختمانی در صفحه بازی داشته باشید.		• یک کارت گاو با ارزش پرورش ۳ در ستون خود داشته باشید.
	• ۱۰ کاشی چادر سبز در مقابل خود داشته باشید.		• یک کارت گاو "وست هایلند" را در ستون خود داشته باشید.
	• ۱۰ کاشی چادر آبی را در مقابل خود داشته باشید.		• یک کارت گاو "تگزاس لانگ هورن" را در ستون خود داشته باشید.
	• ۱۰ کاشی خطر (از هر نوع) در مقابل خود داشته باشید.		• ۱۰ دیسک خود را در فضای شهر سانفرانسیسکو داشته باشید.
	• یکی از دیسک های خود را در یک ایستگاه قطار داشته باشید.		

گاوچران خود را در امتداد مسیر و بدون توجه به دست های سبز و سیاه، تا ۳ قدم به جلو حرکت دهید. با این حال، شما مجاز به استفاده از محلی که در آن متوقف می شوید، نیستید. بنابراین اگر گاوچران خود را قبل از مرحله اول حرکت دهید، سپس حرکت معمول مرحله اول را از آن محل شروع خواهید کرد. اگر گاوچران خود را بعد از استفاده از محل در مرحله دوم حرکت دهید، هنگامی که او به محل جدید می رسد، به طور مستقیم وارد مرحله سوم می شوید. از طریق این اقدام فوری، شما مجاز به حرکت به کانزاس سیتی نیستید.

تا ۳ کارت از ستون شخصی خود بکشید. سپس به همان میزان، کارت خارج کنید.



لکومتیو خود را تا ۲ یا ۳ فاصله به جلو حرکت دهید.

۲ دلار دریافت کنید.

یک یا دو اقدام کمکی انجام دهید.

مثال: برای اینکه همه وظایف این کارت ها در پایان انجام شوند، باید تا آن زمان **ماری** این موارد را داشته باشد:

- حداقل ۳ کاشی ساختمان خصوصی خود را در صفحه بازی،
- حداقل ۳ کاشی خطر در مقابل خود،
- حداقل ۱ کاشی چادر آبی در مقابل خود و
- حداقل ۲ دیسک در فضای شهر سن فرانسیسکو.



اگر او موفق شود تمام این موارد را به دست آورد، ۱۸ امتیاز پیروزی کسب خواهد کرد. اگر، برای مثال، او یک دیسک در فضای شهر سان فرانسیسکو داشت، او تنها ۱۰ امتیاز پیروزی را به دست می آورد (زیرا یکی از کارت های هدف با وظیفه سانفرانسیسکو به عنوان منفی ۳ امتیاز پیروزی شمارش می شود).

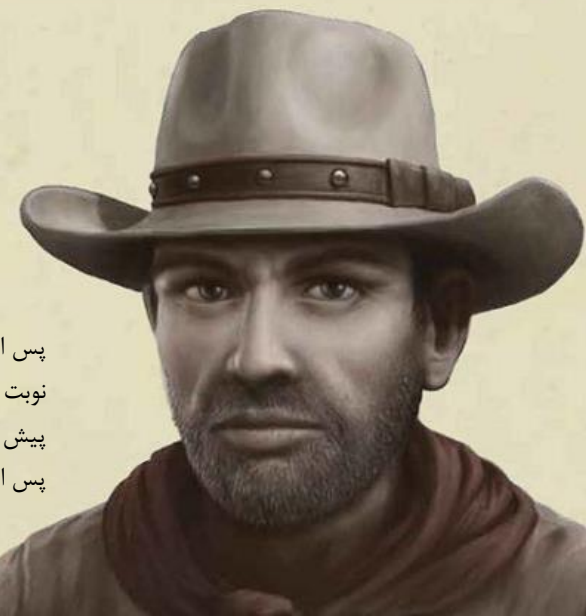
توجه: شما مجبور نیستید کارت های هدف خود را بازی کنید. در صورت تمایل می توانید برخی و یا همه آن ها را به عناوین مختلف نگه دارید (به عنوان مثال، خارج کردن آن ها را از طریق این آیکون). در انتهای بازی، برای هر کارت هدفی که در ستون شما قرار دارد، می توانید تصمیم بگیرید که آیا می خواهید آن را تکمیل کنید یا خیر. برای کارت های قرار داده شده در منطقه هدف شخصی خود، شما این انتخاب را ندارید. آنها باید امتیاز گیری شوند.

پایان بازی

پایان بازی زمانی اتفاق می افتد که یک بازیکن کاشی کارگر را بر روی آخرین فضای بازار کار قرار دهد در حالی که در زیر مرحله ۲ یا ۳ کانزاس سیتی قرار دارد. همانطور که این باعث می شود که نشانگر بازار کار از روی پیکان قرمز بازار کار حرکت کند، بازیکن فعال بلافاصله نشانگر بازار کار را گرفته و آن را در مقابل خود قرار می دهد. اگر این در زیر مرحله ۲ اتفاق افتاد، پس از آن زیر مرحله ۳ اجرا می شود، اما نباید کاشی کارگر دیگری را انتخاب کند (زیرا در بازار کار هیچ فضایی وجود ندارد). اگر تنها کاشی کارگر باقی مانده باشد، او باید به طور کامل فاز ۳ را رها کند. پس از آن او به طور معمول زیر مرحله ۴ و ۵ را اجرا می کند و در پایان دور او نیز فضای پیش بینی خالی را پر می کند. این آخرین نوشتش بود.






پس از آن، هر یک از بازیکنان دیگر دارای یک نوبت نهایی هستند که در آن گاوچران خود را به طور معمول حرکت داده و از محل به دست آمده استفاده می کنند. بازیکنانی که در طول نوبت خود به کانزاس سیتی می روند نیز به طور معمول ۵ زیر مرحله را انجام می دهند. با این حال، آن ها در هنگام اجرای زیر مرحله ۲ و ۳، نمی توانند هیچ کاشی کارگری را از فضاهای پیش بینی انتخاب کنند (صرف نظر از اینکه تنها کاشی کارگر باقی مانده است). با این حال، در پایان نوبت خود، آن ها باید هر فضای پیش بینی خالی را پر کنند. پس از پایان نوبت بازیکن، بازی به پایان می رسد. اکنون نوبت به امتیاز گیری نهایی می رسد.





پایان بازی


دفترچه یادداشت را بردارید و از طریق ۱۱ دسته آن اقدام کنید. در هر دسته، امتیازات پیروزی را برای هر بازیکن به صورت زیر بنویسید:


1 بازیکن می تواند ۱ امتیاز پیروزی برای هر ۵ دلاری که مالک آن است، دریافت کند. 


2 بازیکن مجموع امتیازات پیروزی روی هر یک از کاشی خصوصی  که در صفحه بازی قرار داده است، به دست آورد. 

3 بازیکن مجموع امتیازات پیروزی را  که با دیسک های خود از نشان های شهر کسب کرده است را به دست آورد. البته هر گونه امتیاز منفی باید کم شود. (بنابراین ممکن است حتی مجموع منفی نیز ممکن باشد) برای جزئیات بیشتر به صفحه ۹ مراجعه کنید. 

مثال: ماری ۶ امتیاز پیروزی از ساکرامنتو و ۴ امتیاز پیروزی بین ساکرامنتو و سان دیگو را کسب کرده است. از آنجایی که او هیچ دیسکی در فضای شهر ال پاسو ندارد، او ۸ امتیاز پیروزی را کسب نکرده است.


4 بازیکن مجموع امتیازات پیروزی را که در کنار هر ایستگاه قطار چاپ شده و دیسک خود را بر روی آن قرار داده است به دست آورد. 

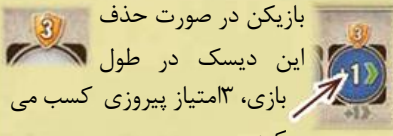
5 بازیکن مجموع امتیازات پیروزی که بر روی هر یک از کاشی های خطر مقابل او، درج شده است را به دست آورد. 


6 در ستون خود (ستون اصلی، کارت های دست و ستون کارت های خارج شده)، بازیکن به دنبال کارت های گاوی که دارای امتیاز پیروزی هستند، بگردد. سپس مجموع امتیازات پیروزی را به دست آورد. 

7 بازیکن باید تمام کارت های هدفی که او هنوز در ستون اش دارد را پیدا کند. برای هر یک از اینها، او باید تصمیم بگیرد که آیا او می خواهد آن را از بازی حذف کند یا آن را به منطقه هدف شخصی خود اضافه کند (بدون استفاده از اقدام فوری آن). پس از آن، او هر کارت را در منطقه هدف شخصی خود بررسی می کند تا ببیند آیا هر یک از وظایف خود را به تنهایی انجام داده است یا خیر. برای تمام کارت هایی که به طور کامل اجرا می شوند، امتیازات مثبت پیروزی را که بر روی آنها چاپ شده است، جمع می کند. برای تمام کارت های که او به طور کامل برآورده نکرده، امتیازات منفی درج شده بر روی آنها را محاسبه کند. سپس نتیجه را به عنوان امتیاز پیروزی خود به دست آورد (این نتیجه نیز می تواند منفی باشد). برای جزئیات بیشتر به صفحه ۱۵ مراجعه کنید.


8 بازیکن مجموع امتیازات پیروزی کسب شده توسط وظایف فردی کاشی های رئیس ایستگاه را که در مقابل خود دارد، بدست آورد. (این وظایف فردی کاملا مستقل از وظایف کارت های هدف می باشند).


9 بازیکن برای هر کارگری که در فضای پنجم یا ششم هر ردیف در بخش کارگران قرار داشته باشد، ۴ امتیاز پیروزی کسب می کند. 


10 بازیکن در صورت حذف این دیسک در طول بازی، ۳ امتیاز پیروزی کسب می کند. 


11 بازیکن دارای این نشانگر ۲ امتیاز پیروزی کسب می کند. 


وظایف فردی کاشی رئیس ایستگاه

۱ امتیاز پیروزی برای هر کارگر در بخش کارگر خود (از جمله آن هایی که بر روی صفحه شخصی چاپ شده اند)، بدست آورید. 

۲ کارت هدف در منطقه هدف تان، ۳ امتیاز پیروزی کسب کنید (اینکه آیا آنها را انجام داده اید یا خیر مهم نیست). 

۳ امتیاز پیروزی برای هر ۲ کاشی خطر موجود در مقابل تان (از هر نوع)، کسب کنید. 

برای هر جفت از ۱ کاشی چادر سبز و ۱ آبی که در مقابل خود دارید، ۳ امتیاز پیروزی کسب کنید. 

برای هر ۲ سند (بدون توجه به اینکه آیا آنها دائمی یا موقت هستند) ۳ امتیاز پیروزی کسب کنید. 

بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد، برنده بازی می شود. در موارد مساوی، پیروزی به اشتراک گذاشته می شود.

موارد عمومی و موارد خاص:

- پول در بازی نامحدود در نظر گرفته شده است. اگر مخزن پول بازی تمام شد، از چیز دیگری به عنوان یک جایگزین استفاده کنید.
- اگر ستون کارت های هدف پایان یابد، فضاهای خالی بخش کارت های هدف عمومی دوباره پر نمی شوند.
- شما مجاز هستید تا در هر زمان کارت های ستون خارج شده خود را بررسی کنید. اما نمی توانید به ستون کارت های اصلی نگاه کنید.
- همانطور که می توانید کارت ها را از طریق اقدامات کمکی حذف از بازی کنید، می توانید ستون خود را کوچکتر کنید. هیچ محدودیتی برای اینکه ستون شما چقدر کوچک شود، وجود ندارد. اگر برای رسیدن به دست خود به حد مجاز، کارت های کمتری دارید، باید با همان تعداد کارت (که توصیه نمی شود)، ادامه دهید.
- اگر شما باید یک دیسک در حین تحویل در یک شهر و یا در یک ایستگاه قطار جهت ارتقا قرار دهید، ممکن است موارد خاصی رخ دهد: اگر قصد دارید یک دیسک را در یک فضای با گوشه های سفید قرار دهید، اما فقط روی فضاهای با گوشه های سیاه دیسک داشته باشید، شما مجاز به قرار دادن یک دیسک از یک فضای دیسک با گوشه های سیاه بر روی یک فضای با گوشه های سفید خواهید بود. اگر قرار است دیسک را جای گذاری کنید اما قادر نباشید (زیرا شما دیسکی ندارید و یا نمی توانید بهای آن را پرداخت کنید)، یکی از دیسک های خود را از یک ایستگاه قطار انتخاب کنید و آن را جایگزین کنید.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

