

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.*



## COMPONENTS

### 1 tablero central



### 54 losetas de trabajador

18 de cada:

• vaquero



• artesano



• ingeniero



### 18 losetas de peligro

6 de cada:

• inundación



• sequía



• derrumbe



### 22 losetas de tipi

11 de cada:

• loseta de tipi azul



• loseta de tipi verde



*Nota: Las traseras de las losetas superiores estarán marcadas con un 1, 2 o 3. Esto asegura que las losetas entrarán en juego de manera razonablemente equilibrada.*

### 4 tableros de jugador

1 por jugador



### 4 losetas de número de jugadores

1 por jugador, de doble cara



delantera: 3 jugadores



trasera: 4 jugadores

### 4 ganaderos

1 por jugador



### 56 discos de juego

14 por jugador



### 4 locomotoras

1 por jugador



### 4 marcadores de certificado

1 por jugador

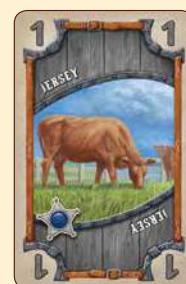


## 92 cartas de ganado

### 56 cartas de ganado iniciales

14 por jugador:

- 5 Jersey (gris)



- 3 Dutch Belt (verde)



- 3 Black Angus (negro)



- 3 Guernsey (blanco)



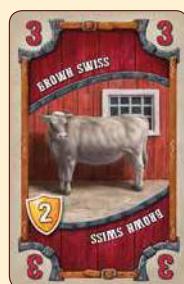
trasera

### 36 cartas de mercado de ganado

- 7 Holstein (amarillo)



- 7 Brown Swiss (rojo)



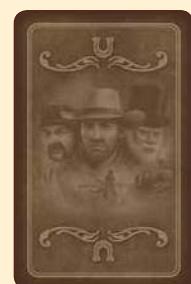
- 7 Ayrshire (azul)



- 9 West Highland (marrón)



- 6 Texas Longhorn (morado)



trasera

## 24 cartas de objetivo



delantera



trasera

## 47 losetas de edificio

### 7 losetas de edificios neutrales



Cada loseta de edificio neutral está marcada con una letra mayúscula (A - G)

### 40 losetas de edificios privados

10 por jugador, de doble cara



Cada loseta de edificio privado está marcada con un número (1 - 10) y una letra a o b, dependiendo de la cara.

cara A



cara B



## 5 losetas de jefe de estación



back

## 55 monedas

- 35 con un valor de 1 dólar



- 20 con un valor de 5 dólares



## 1 marcador de mercado de trabajo



## 1 bloc de puntuación



# SETUP

**1.**  
Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa

**2.**  
Baraja las 5 losetas de jefe de estación y coloca una al azar boca arriba sobre cada uno de los 5 espacios de jefe de estación.



**3.**  
Toma las 7 losetas de edificio neutral y coloca una boca arriba en cada uno de los 7 espacios neutrales en el tablero de juego:

Si es tú primera partida, coloca cada loseta en el espacio marcado con la misma letra (A - G)



En las siguientes partidas, baraja las losetas y distribúyelas al azar.

**4.**  
Coloca el marcador de marcado de trabajo en el espacio discontinuo superior en el mercado de trabajo



**5.**  
Toma las 54 losetas de trabajadores, las 22 losetas de tipi y las 18 losetas de peligro y gíralas boca abajo. Clasificalas en pilas de acuerdo con el número de su trasera (1, 2 y 3). Entonces baraja cada una de esas pilas separadamente y colócalas boca arriba en la parte superior izquierda del tablero (cerca de Kansas City). Esas pilas se llaman la reserva de Kansas City.



**6.**  
En la reserva de Kansas City, empieza revelando losetas con un 1 en su trasera y coloca una detrás de otra sobre el tablero.

Cuando una loseta es revelada se coloca, dependiendo del tipo:

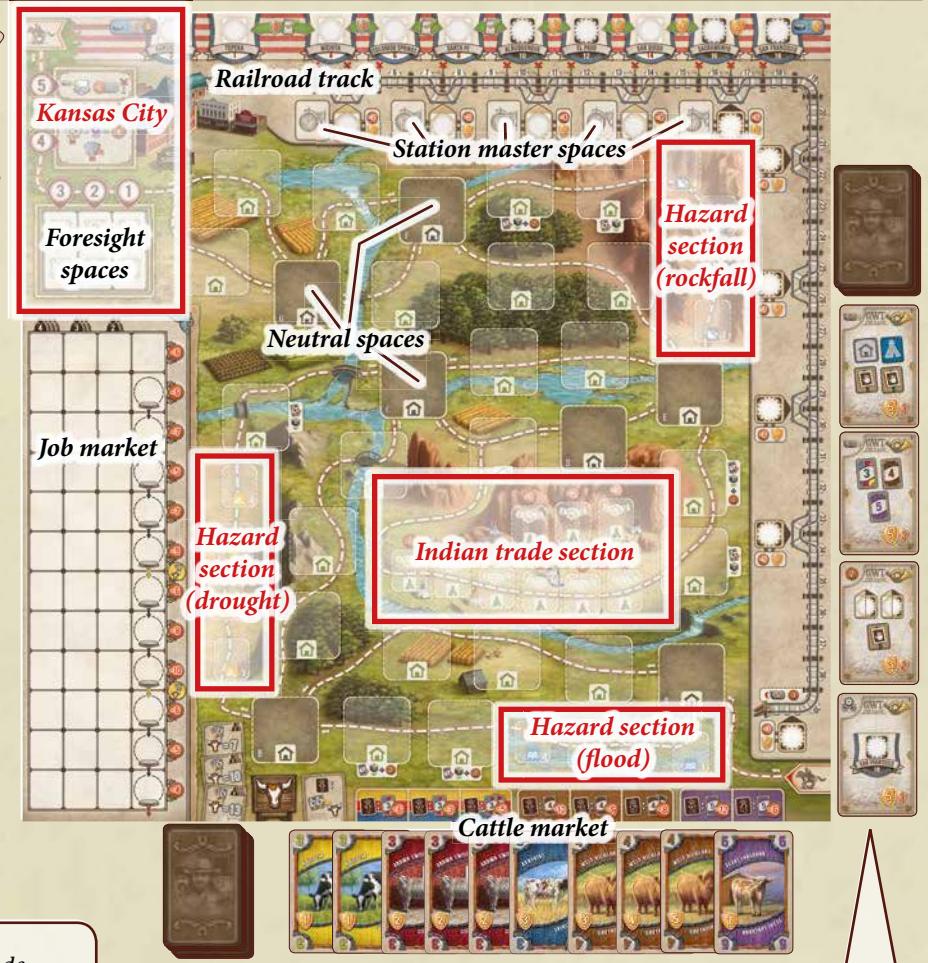
- Si es una loseta de tipi (verde o azul), colócala en la sección de reserva india en el espacio vacío con menor valor monetario debajo de ella (a partir de -3).



- Si es una loseta de peligro, colócala en su correspondiente sección de peligro (inundación, sequía o derrumbe) en el espacio vacío con el número más bajo (1 a 4). Si no quedan espacios vacíos, gira la loseta boca abajo y devuélvela a la reserva de Kansas City.



Mantén las losetas reveladas 1 hasta que hayan colocadas un total de 7 losetas sobre el tablero.



**7.**  
Revela losetas con un 2 en su trasera (lo cual incluye sólo losetas de trabajador). Pon las losetas de trabajador una detrás de otra en los mercados de trabajo siguientes:

Ejemplo de partida de 3:

Empieza en la fila superior y coloca la primera loseta revelada en el espacio directamente debajo del símbolo de número de jugadores del número actual de jugadores.

Coloca la siguiente loseta sobre el espacio de la derecha del módulo y sigue así hacia la derecha.

Después de haber colocado una loseta en el espacio más a la derecha de la fila superior, continúa a lo largo de la segunda fila, colocando la siguiente loseta de nuevo también en el espacio coincidente con el símbolo de número de jugadores.

Luego continúa de este modo hacia la derecha hasta colocar una loseta en el espacio a la izquierda del marcador de trabajo, esta es la última loseta. Así que dependiendo del número de jugadores, habrán entre 3 y 7 losetas de trabajador en el mercado de trabajo.



**8.**  
Rellena los 6 espacios de provisión en Kansas City con losetas de la reserva de Kansas City.

- Roba 2 losetas tipo 1 y colócalas boca arriba en los dos espacios de provisión marcados con un 1.
- Roba 2 losetas tipo 2 y colócalas boca arriba en los dos espacios de provisión marcados con un 2.
- Roba 2 losetas tipo 3 y colócalas boca arriba en los dos espacios de provisión marcados con un 3.



**9.**  
Baraja las 36 cartas de mercado de ganado y colócalas formando el mazo de mercado de ganado boca abajo en la parte inferior izquierda del tablero. Dependiendo del número de jugadores, roba un número de cartas de ganado de este mazo:

- En partidas de 2 jugadores: roba 7.
- En partidas de 3 jugadores: roba 10.
- En partidas de 4 jugadores: roba 13.

Clasifica las cartas robadas por el color y colócalas boca arriba en la parte inferior del tablero de juego formando el mercado de ganado, en una fila horizontal de cartas en la cual la parte izquierda de cada carta esté visible. Para mayor claridad, las cartas de esta fila deberían estar dispuestas en el siguiente orden de izquierda a derecha: amarillo, rojo, azul, marrón, morado (aunque puede que no todos los colores estén presentes).

**10.**  
Baraja las 24 cartas de objetivo y colócalas formando un mazo boca abajo a la derecha del tablero de juego. Entonces revela 4 cartas de este mazo y despliegalas boca arriba en una columna debajo del mazo. Este despliegue se denomina el despliegue general de objetivos.

**11.**  
Coloca las monedas al alcance de todos los jugadores, como una reserva general. Esta reserva es denominada banco.



## 12.



Cada jugador elige un color. Recibe el **tablero de jugador** de ese color (identificable por los 14 espacios redondos de ese color) y colócalo delante de él.

Si juegas una partida de 3 o 4 jugadores, cada jugador también recibe un **módulo de número de jugadores** de su color. Gírala por la cara del número apropiado de jugadores y usála cubriendo la *Fase A* de tu tablero de jugador.



## 15.

Cada jugador recibe 14 **cartas iniciales de ganado** que están marcadas con una estrella de su color.

Estas 14 cartas forman tu **mazo de manada**. Baraja tu mazo y colócalo boca abajo como tu mazo personal de robo a la izquierda de tu tablero de jugador.

Luego roba 4 **cartas** de este mazo y añádelas **a tu mano**.



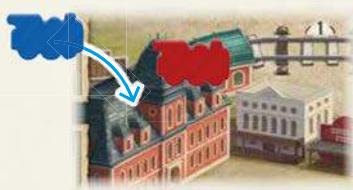
## 16.

Baraja las 4 **cartas de objetivos iniciales** y da a cada jugador una carta al azar, la cual colocará boca arriba en la parte inferior de su tablero de jugador. Esta es la primera carta de tu **área de objetivos personales**. Devuelve cualquier otra carta de objetivo a la caja.



## 17.

Por último, determina el **jugador inicial**. Este jugador recibe 6 dólares del banco como **capital inicial**, el cual coloca delante de él. El siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj recibe 7 dólares, el tercer jugador (si existe) recibe 8 dólares y el cuarto jugador (si existe) recibe 9 dólares como capital inicial.



En tu turno, moverás a tu ganadero a lo largo del camino que empieza en la esquina inferior derecha del tablero y llega hasta Kansas City, en la parte superior izquierda. A lo largo de tu camino, ejecutarás acciones que te proporcionarán diferentes maneras de obtener puntos de victoria, como por ejemplo colocando losetas privadas de edificios, comprando ganado en el mercado, mejorando las estaciones de tren y eliminando peligros. Cada vez que tu ganadero llegue a Kansas City, deberás enviar tu ganado en tren a otra ciudad,

lo que también puede darte puntos de victoria. Después, tu ganadero continuará su movimiento de nuevo desde la esquina inferior derecha del tablero y a lo largo de la partida llegarán a Kansas City entre 5 y 7 veces.

Todos los puntos de victoria se conceden al final de la partida. Canjeas todos tus marcadores de punto de victoria que hayas conseguido, así como aquellos que tu color haya alcanzado en los tracks del tablero de juego. El jugador con más puntos de victoria gana la partida.

### ¿Qué es tu mazo de manada?

Tu **mazo de manada** representa a tu manada, a la que guías a lo largo del camino. Cada carta de ganado de esa manada representa un animal de un tipo específico de ganado, denotado claramente por el color de la carta y su *valor de cría*.

Cada jugador empieza con un mazo de manada idéntico, de valores bajos de cría. Sin embargo, durante la partida, puedes mejorar tu mazo añadiendo cartas de ganado del mercado con mayores valores de cría así como cartas de objetivo.



Tu **mazo de manada** está formado por lo siguiente:

- Tu pila de robo (boca abajo), a la izquierda de tu tablero de jugador.
- Tu mano de cartas, que robas de tu pila de robo de acuerdo a tu límite de mano (initialmente es 4).
- Tu pila de descartes (boca arriba), en la cual vas dejando las cartas que descartas de la mano, así como aquellas que vayas consiguiendo durante la partida.

**Importante:** Cuando debas robar una carta de tu pila de robo pero no queden, toma tu pila de descartes, barájala y ponla en el lugar correspondiente de la pila de robo. Ahora continúa robando de la manera habitual.

### ¿Para qué sirven las cartas de ganado?

En las diferentes localizaciones del camino, hay varias acciones que requieren que te descartes de un tipo de carta de ganado específico para obtener recompensas. Además, cada vez que alcances Kansas City, te interesa tener en tu mano varios tipos diferentes de cartas de ganado con altos valores de cría: cuanto más variadas y valiosas sean estas cartas, más dinero y puntos de victoria obtendrás (*para más detalle consulta páginas 8 y 9*).

# PLAYING THE GAME

Empezando por el jugador inicial (aquel que empieza con un capital de sólo 6 dólares), el turno se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, debes ejecutar las siguientes fases en este orden:

**Fase A)** Mueve a tu ganadero a otra ubicación a lo largo del camino

**Fase B)** Ejecuta la acción/es de la ubicación alcanzada

**Fase C)** Roba hasta llenar tu límite de mano

Entonces es el turno del siguiente jugador.



*Nota: Los 3 espacios en la parte superior de cada tablero de jugador dan una descripción de las 3 fases*

## Fase A) Mueve a tu ganadero a otra ubicación a lo largo del camino

### ¿Qué es considerado como una ubicación?

La principal ubicación del camino es Kansas City. Además, cualquier loseta colocada en un espacio del camino es considerada una ubicación (losetas de edificios, peligros y tipis).

¡Los espacios sin losetas son considerados como partes vacías del camino y NO son ubicaciones!

En esta fase debes avanzar a tu ganadero desde su ubicación actual a lo largo del camino hasta otra ubicación.

Para esto, sigue las siguientes reglas:

- El movimiento de tu ganadero se mide en *pasos*: **cada ubicación** a lo largo de tu camino cuesta **1 paso** (recuerda, los espacios vacíos del camino no se consideran ubicaciones).

- Debes mover a tu ganadero al menos **1 paso**, y no está permitido moverlo más que el nivel actual de **límite de pasos** que tu tablero de jugador indica (depende del avance de tu track en el tablero individual, empiezas con límite de pasos de 3 o 4 que podrás incrementar más adelante).

- Siempre debes mover a tu ganadero **hacia delante** a lo largo del sentido del camino (hay flechas que lo indican).

- Si el camino se bifurca, elige cualquiera de los caminos disponibles para seguir avanzando.

- La ubicación en la cual acaba tu movimiento tu ganadero (bien porque quieras o bien porque has alcanzado tu límite de pasos) es la localización que usarás en la fase B.

- No está permitido sobrepasar Kansas City. Por tanto, cuando tu ganadero alcance dicha ubicación, acabará ahí su movimiento.

- Los ganaderos de otros jugadores no interfieren en su camino con el tuyo. Varios ganaderos pueden compartir ubicación.

**Atención:** Varias ubicaciones muestran una mano verde o negra (o ambas). Si tu ganadero alcanza o sobrepasa una de ellas, debes pagar inmediatamente un impuesto:



Si es una loseta de peligro o de tipi, debes pagar el impuesto al banco.

Si es una loseta de edificio privado de otro jugador, debes pagar el impuesto a ese jugador.

El impuesto depende del número de jugadores y el color de la mano:

### En partidas a 2 jugadores:

-Cada mano verde cuesta 2 dólares  
-Cada mano negra cuesta 2 dólares

### En partidas a 3 jugadores:

-Cada mano verde cuesta 2 dólares  
-Cada mano negra cuesta 1 dólar

### En partidas a 4 jugadores:

-Cada mano verde cuesta 1 dólar  
-Cada mano negra cuesta 2 dólares

**Very important:** Si no puedes pagar una o varias manos a lo largo de tu camino, sigues pudiendo moverte. Esto significa que si tu ganadero alcanza o sobrepasa una ubicación en la cual no puedes pagar el impuesto, paga tanto como puedas pagar y continúa de la manera habitual.

Nunca debes pagar impuestos de manera retroactiva, incluso si ganas dinero mientras sigues en una ubicación en la cual no has podido pagar al entrar.

Esto sólo se aplica a impuestos recaudados por las manos. Todos los demás costes y requerimientos en el juego deben ser siempre pagados o cumplimentados en su totalidad.

**En tu primer turno de la partida,** coloca tu ganadero en **cualquier loseta de construcción neutral y continua directamente con la fase B.**  
Puedes empezar en la misma loseta de edificio que otros jugadores.



**Ejemplo:** Para trasladarse a esta loseta de edificio neutral, el ganadero azul de Mary podría mover 2 pasos pasando sobre la loseta de edificio privado del jugador rojo o 3 pasos pasando sobre las 2 losetas de peligro de inundación.



En este caso, AZUL tiene un límite de pasos de 3,

Mientras ROJO tiene un límite de pasos de 5



(Cómo limpiar estos espacios de sus discos se explicará más adelante)



**Ejemplo:** En una partida de 4 jugadores, Mary tiene 2 dólares. Si moviese a su ganadero a lo largo del camino superior (flechas rojas), debería pagar sus 2 dólares a Mike, ya que su edificio privado sería la primera ubicación del camino de Mary y tiene una mano negra. Después, cuando llegase al edificio privado de Peter con la mano verde, a Mary no le quedaría suficiente dinero para pagar. Esto no sería ningún problema para ella y podría pasar de todas formas. Sin embargo, Mary opta por el camino inferior (flechas azules): ahí ella debe pagar 1 dólar al banco por la primera loseta de peligro de inundación con la mano verde y su último dólar por la segunda loseta de peligro de inundación con la mano negra. Después, sigue avanzando de la manera habitual. Ha optado por el camino inferior porque, a pesar de que pierde sus 2 dólares igualmente, tomando el camino inferior evita dar dinero a sus ponentes.

## Fase B) Ejecuta la acción/es de la ubicación alcanzada

Después de mover a tu ganadero, usa la ubicación en la cual ha acabado su movimiento.

Las opciones disponibles dependen de dónde se encuentre:

a) Loseta de edificio neutral o edificio privado de tu color

b) Loseta de edificio privado de otro jugador, loseta de peligro o loseta de tipi

c) Kansas City

a) En una loseta de edificio neutral o edificio privado de tu color, tienes dos opciones:

**Bien**

ejecutar la/s acción/es local/es de esa loseta

**o bien**

ejecutar una acción auxiliar



### Ejecutar las acciones locales

La mayoría de losetas de edificio muestran dos acciones locales diferentes en su mitad inferior. Estas acciones están separadas unas de otras por líneas divisorias (sólo unas pocas losetas de edificio muestran una o más de dos acciones locales).

-Puedes ejecutar **ambas** acciones locales **una vez**.

-Puedes ejecutar las acciones en **cualquier orden**.

-No estás obligado a ejecutar todas las acciones locales disponibles, pero si una acción muestra un coste o requerimiento, debes pagar o cumplirlo completamente para obtener el beneficio.

-Algunas losetas muestran dos acciones (separadas por una línea blanca) en la **misma** acción local. Sólo se te permite ejecutar una de estas acciones.

-Algunos espacios del camino tienen adjuntas acciones de riesgo. Si se coloca una loseta de edificio en uno de esos espacios, la acción de riesgo se convierte en parte de las acciones locales de esa loseta y puede ser ejecutada por su dueño cada vez que se alcance esa ubicación.



Las acciones locales están explicadas en detalle en las páginas 11 a 14.



### Ejecutar una acción auxiliar

Si no ejecutas **ninguna** de las acciones locales de la loseta alcanzada, entonces puedes ejecutar en su lugar **una acción auxiliar**.

Tus acciones auxiliares las tienes representadas en la parte izquierda del tablero de jugador, en la sección de acciones auxiliares. Al principio de la partida sólo 2 de ellas están disponibles. Cada una de las otras pasa a estar disponible una vez has destapado al menos uno de sus dos espacios de disco (de nuevo, en seguida aprenderás cómo hacerlo). Las acciones auxiliares están explicadas en detalle en la página 13.



**Ejemplo:** Mary ha acabado su movimiento en una loseta de edificio privado de su color. Ahora puede ejecutar cada una de las acciones locales de la loseta una vez (en cualquier orden):



① Puede descartar una carta de ganado "Guernsey" de su mano a su pila de descartes para ganar 4 dólares del banco.

② Puede comprar ganado del mercado de ganado.

③ Puede utilizar la acción de riesgo adjunta para descartarse de una carta de ganado de su mano a su pila de descartes y mover su marcador de certificado un espacio adelante en su track de certificado

Si ella no puede o no quiere ejecutar una o varias de esas acciones, simplemente renuncia. Pero sólo si ella renuncia a todas ellas, tiene permitido ejecutar una acción auxiliar en su lugar.

b) En una loseta de edificio de otro jugador, loseta de peligro o loseta de tipi, sólo tiene una opción:

Ejecuta **una acción auxiliar** (mirar arriba).

**Nota:** esto significa, por supuesto, que normalmente intentarás alcanzar una loseta de edificio neutral o de tu color, ya que son los únicos sitios donde puedes ejecutar acciones locales.



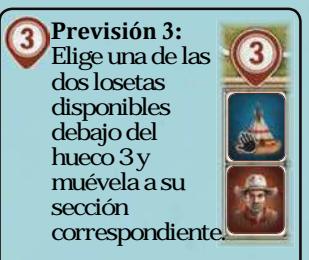
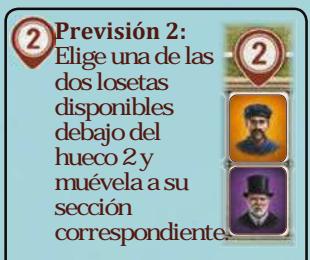
**Ejemplo:** si Mary hubiese acabado el movimiento de su ganadero en cualquiera de estas losetas, sólo podría ejecutar una acción auxiliar.



c) Cuando llegues a Kansas City, **debes** completar las 5 subfases de Kansas City en orden.

Para asegurarte de que no te saltas ninguna de ellas, mueve a tu ganadero a lo largo de los espacios numerados y ejecuta la correspondiente subfase antes de moverlo al siguiente espacio.

Las subfases de Kansas City son:



Cada una de las 3 losetas que eliges en las subfase 1, 2 y 3 deben ser inmediatamente colocadas en su sección correspondiente.

Si es una **loseta de tipi** (verde o azul), colócala en la **sección del mercado indio**, en el espacio **vacío** con el menor valor de dinero encima suyo. Si no quedan espacios vacíos, devuelve la loseta a la caja del juego.



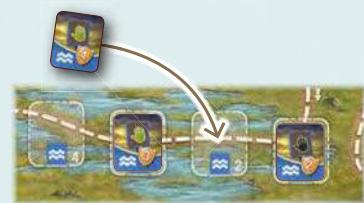
Si es una **loseta de trabajador**, colócala en el siguiente espacio vacío del mercado de trabajo. Para determinar ese espacio, aplica las siguientes reglas:

- La loseta siempre debe ser colocada en la **fila** en la cual se encuentra el **marcador de mercado de trabajo**.
- Los espacios de esa fila se deben llenar siempre de **izquierda a derecha**.
- Si juegas con menos de 4 jugadores, ten en cuenta lo siguiente:  
**En una partida de 3 jugadores**, cada fila sólo comprende 3 espacios (empezando debajo del marcador de 3 jugadores) y la columna de la izquierda queda vacía.  
**En una partida de 2 jugadores**, cada fila sólo comprende 2 espacios (empezando debajo del marcador de 2 jugadores) y las dos columnas de la izquierda quedan vacías.
- El último espacio que se debe llenar en cada fila es siempre aquel con el marcador de mercado de trabajo. Conforme pongas una loseta de trabajador en ese espacio, mueve el marcador de mercado de trabajo siguiendo la flecha al espacio del círculo punteado de la siguiente fila.

Ejemplo de partida de 3 jugadores



Si es una **loseta de peligro**, colócala en su correspondiente **sección de peligro** (inundación, sequía o desprendimiento) en el espacio vacío con el número más bajo (1-4). Si no quedan espacios vacíos, devuelve la loseta a la caja del juego.



Normalmente, cuando el marcador del mercado de trabajo es movido a la siguiente fila no pasa nada. Sin embargo, cuando el marcador se mueve a través de una **flecha coloreada**, desencadena una situación especial:



Si el marcador de mercado de trabajo se mueve por una **flecha amarilla**, inmediatamente debes rellenar el **mercado de ganado**. Cuando esto ocurra, roba de la pila de cartas del mercado de ganado tantas cartas como necesites para completar el mercado a su número inicial:

**En una partida de 2 jugadores**, rellena el mercado de ganado hasta que tenga 7 cartas.

**En una partida de 3 jugadores**, rellena el mercado de ganado hasta que tenga 10 cartas.

**En una partida de 2 jugadores**, rellena el mercado de ganado hasta que tenga 13 cartas.



Como en la preparación de la partida, ordena todas las cartas de ganado por color y ponlas boca arriba en una fila superpuesta en la cual la parte izquierda de cada carta sea visible. Las cartas de esta fila deben ser ordenadas de izquierda a derecha en el orden habitual: amarillo, rojo, azul, marrón morado

• Si debes rellenar el mercado de ganado pero el número de cartas de ganado allí es ya igual (o superior) al total para tu contador de jugador, no añadas más cartas.

• Si el mazo de cartas de ganado está vacío, no se añaden más cartas al mercado.



Si el marcador de mercado de trabajo es movido a través de la **flecha roja**, esto desencadena el final de la partida (ver página 15).

#### ④ Ingresos:



Revela tu mano **completa** a los demás jugadores y calcula su **valor total de cría**; para hacer esto, suma los valores de cría de cada **tipo diferente** de ganado que tengas en mano. Esto quiere decir que cada tipo es contado una sola vez, sin importar cuántas cartas tengas de ese tipo (ignora los puntos de victoria de tus cartas por ahora).



Ahora, si puedes yquieres, puedes incrementar ese valor total de cría añadiéndole certificados. Hay 2 tipos de certificados en el juego: temporales y permanentes.

**Los certificados temporales** son aquellos de tu track de certificación: el número que hay al lado de la actual posición de tu marcador de certificación te dice el número de certificados que tienes disponibles. Puedes usar tantos como quieras moviendo hacia atrás el marcador en el track acorde a ello.



**Los certificados permanentes** son aquellos que hay en la mitad superior de las losetas de estación que tengas delante: cada uno de ellos incrementa tu valor total de cría automáticamente en 1 para el resto de la partida (puedes ver cómo conseguir estas losetas de estación en "mejorando las estaciones de tren", página 12).



Una vez que has obtenido el valor total de cría (incluyendo certificados), toma esa cantidad de dólares del banco. Coloca esta cantidad separada del resto de tu dinero, ya que te servirá para recordar tu valor de cría en la subfase 5.



Ahora, descarta **toda** tu mano de cartas a tu pila de descartes.

#### Ejemplo:

Mary tiene 4 cartas en su mano.

Como dos cartas son iguales, sólo tiene 3 tipos diferentes de ganado:

- "Dutch Belt" (valor de cría: 2)
- Brown Swiss" (valor de cría: 3)
- "Holstein" (valor de cría: 3) Por tanto, su valor de cría es 8.

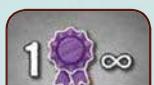


#### Continuación del ejemplo:

El marcador de certificación de Mary muestra que tiene 3 certificados temporales disponibles. Decide gastar 2 de ellos moviendo hacia atrás el marcador en el track. Añade esos 2 certificados a su valor total de cría de 8 y entonces se incrementa hasta un total de 10.



Si ella hubiese tenido una loseta de estación con un certificado permanente, su valor inicial de cría hubiese sido 9 en vez de 8.



#### Continuación del ejemplo:

Como Mary ha conseguido un valor total de cría de 10, ella toma 10 dólares del banco y los pone delante suyo.

Ahora descarta la mano de 4 cartas a su pila de descartes.

## 5 Envío:



En esta subfase debes enviar el ganado por al cual has sido recompensado a alguna ciudad a lo largo de la vía del tren. El escudo de cada ciudad muestra un valor de ciudad que corresponde con el valor total de cría de tu ganado: cuanto más alto sea este valor, más lejos podrás enviarlo.

Para ello, elige una ciudad con un valor **igual o inferior** al del valor total de cría de tu ganado. Ten en cuenta que no tienes permitido elegir una *ciudad* a la que ya hayas hecho un envío antes (tendrá un disco tuyo en su espacio de ciudad). Las únicas excepciones a esta regla son:

- La ciudad local, Kansas City y
- La ciudad terminal, San Francisco.

Puedes enviar a cualquiera de estas dos ciudades aunque ya tengas allí uno o más discos propios.

Una vez hayas decidido la ciudad, pon uno de tus discos de jugador en su escudo de ciudad (si ya hay otros discos, ponlo encima de ellos). Coge ese disco de cualquiera de los *espacios de disco* que tengas en tu tablero personal, pero recuerda que los hay de dos tipos: espacios con esquinas blancas y espacios con esquinas negras.

Un disco tomado de un espacio con **esquinas blancas** puede ser colocado en cualquier escudo de ciudad.



Un disco tomado de un espacio con **esquinas negras**, sólo puede ser colocado en un escudo de ciudad que también tenga **esquinas negras**.

Cuando cogenes un disco de su espacio del tablero, desbloqueas su habilidad. Algunos de los espacios de disco con esquinas negras tienen requerimientos adicionales o dan recompensas por liberarlos. Para más detalles, consulta el recuadro de la derecha.

Colocando tu disco en un escudo de ciudad, puedes ganar o perder puntos de victoria al final de la partida y puedes desencadenar acciones de envío que **debes** ejecutar inmediatamente.

**Atención:** la acción en cualquiera de las flechas verdes no se ejecuta hasta que **los dos escudos adyacentes** no tengan uno de tus discos, habiendo desbloqueado los puntos de victoria entre ellos.



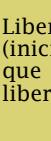
Liberando uno de los espacios de disco en la sección de acciones auxiliares amplias tus opciones a la hora de ejecutar **acciones auxiliares** (ver página 13).



Liberando cualquiera de estos espacios aumentas tu **límite de pasos**. Si cogenes el disco de este espacio, inmediatamente ganas 3 dólares del banco. Los 3 puntos de victoria que otorga liberar este espacio se te entregarán al final de la partida.



Liberando cualquiera de estos espacios aumentas tu **límite de mano**. Sin embargo, si cogenes un disco de cualquiera de estos espacios, debes pagar inmediatamente 5 dólares al banco. Si no puedes pagarlos, debes elegir otro espacio.



Liberando estos espacios aumentas tu **límite de certificados temporales** (initialmente es 3). Sin embargo, si liberas es espacio de certificación antes que el de 4, tu límite de certificados temporales sigue siendo 3 hasta que liberes el espacio de 4 certificación.

Si colocas tu disco en el escudo de Kansas City, inmediatamente ganas 6 dólares del banco. Al final de la partida perderás 6 puntos de victoria por ese disco.

Esta acción de envío se ejecuta cuando colocas tu disco en el escudo de alguna de las ciudades adyacentes si el otro de los escudos ya tiene uno de tus discos en él. En ese momento **debes** elegir una **carta de objetivo** del despliegue general de objetivos, ponerla boca arriba en tu pila de descartes y reponer los objetivos si es necesario (para más detalles consulta la sección "Acción: obtén una carta de objetivo del despliegue general de objetivos" en la página 12). Si la colocación de tu disco desencadena esta acción en dos flechas verdes adyacentes, debes ejecutar la acción dos veces (el despliegue de objetivos generales se rellena antes de la segunda).



Por último, calcula los costes de transporte de tu envío. Estos dependen de la posición de tu **locomotora** en las vías del tren:

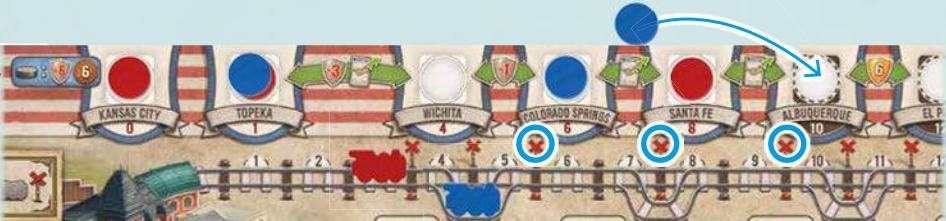
Si el morro de tu locomotora alcanza o supera el escudo de ciudad en el cual acabas de situar tu disco, **no hay costes de transporte**.

Si tu locomotora está por detrás del escudo de ciudad en el cual has colocado tu disco, debes pagar el coste de transporte de acuerdo a lo siguiente: paga **1 dólar** al banco por cada señal de cruce que haya entre el morro de tu locomotora y el escudo de la ciudad de destino.

**Nota:** aunque obtienes tus ingresos de antemano, siempre debes ser capaz de pagar los costes de transporte (sobre cómo se mueven las locomotoras, página 12).

### Continuación del ejemplo:

Con su valor total de cría 10, **Mary** podría hacer un envío hasta Albuquerque. Si elige hacerlo, coloca uno de sus discos de su tablero de jugador al espacio de ciudad de Albuquerque. No desencadena ninguna acción ni desbloquea puntos de victoria, ya que ninguna de las ciudades adyacentes tienen discos suyos en ella. Por último, debe pagar un coste de transporte de 3 dólares, ya que son las señales de cruce que hay entre el morro de su locomotora y Albuquerque.



En lugar de Albuquerque, ella podría haber enviado su ganado a Santa Fe, Wichita o Kansas City (a Colorado Springs o a Topeka no, ya que ha enviado allí antes). Sin embargo, en cualquiera de estas ciudades sólo podría haber colocado su disco en espacios de ciudad con esquinas blancas. Mientras que ir a Wichita o a Kansas City no le hubiese supuesto ningún coste de transporte, el envío a Santa Fe le hubiese costado 2 dólares.

Después de acabar la subfase de envíos, completa estos dos últimos pasos:

- 1) Mueve a tu ganadero al principio del camino, situándolo en el espacio del jinete en la parte inferior derecha del tablero central. La próxima vez que sea tu turno, el movimiento de tu ganadero empieza ahí.



- 2) Rellena los 3 espacios vacíos de previsión en Kansas City con losetas robadas de la reserva. Asegúrate de que el número de detrás coincida con el espacio en el que pones la loseta boca arriba.



### Fase C) Roba hasta llenar tu límite de mano

Cada jugador empieza con un límite de mano de 4 cartas y puede aumentarlo hasta 6. Si en este momento tienes menos cartas en tu mano que el límite indicado en tu tablero personal, roba de tu mazo de robo hasta igualar tu mano a ese límite (si fuese necesario, baraja tu pila de descartes y úsala para sustituir tu mazo de robo como se describe al final de la página 5).

**Nota:** si acabas de hacer las subfases de Kansas City, por supuesto debes llenar tu mano al completo.

Ahora es el turno del siguiente jugador.



**Ejemplo:** Mary tiene un límite de mano de 5 cartas (porque ya ha liberado un espacio de disco en su tablero personal). En la fase B descarta 2 cartas de su mano para ejecutar una acción local. Como ahora sólo tiene 3 cartas en su mano, debe robar 2 para volver a tener 5. Como sólo le quedan 2 cartas en su mazo de robo, toma esas 2 cartas. Pese a que ahora su mazo de robo está vacío, no crea un nuevo mazo de su pila de descartes aún, sino que lo hará justo antes del momento en el que tenga que robar una nueva carta.

## LAS ACCIONES

La mayor fuente de acciones en el juego son las acciones locales de las losetas de edificios neutrales y de tus propias losetas de edificios privados, aunque hay algunas otras situaciones en las que se pueden desencadenar acciones (acciones de envío, acciones auxiliares, etc).

Sin embargo, independientemente del contexto en el que se ejecutan las acciones, estas son siempre representadas por los mismos iconos. Por tanto, cada vez que aparezca un mismo ícono, se referirá a la misma acción.

Empezamos con algunos apuntes generales y aclaraciones. Después explicaremos detalladamente las acciones locales de las losetas de edificio neutral (en orden alfabético de las mismas). Estas explicaciones nos servirán como marco de referencia para las acciones locales de los edificios privados y para las cartas de objetivos.

### Apuntes Generales

Unas pocas acciones consisten en un requisito específico y una recompensa específica. Sólo si cumples ese requisito podrás obtener la recompensa. Normalmente estos requisitos están asociados al color rojo (números o flechas rojas), mientras que las recompensas lo están con el verde y el blanco (flechas verdes y/o números blancos).

**Importante:** está permitido renunciar a una recompensa completa o parcialmente pese a cumplir los requisitos. Sin embargo, si recibes dinero como recompensa, **debes** tomarlo en su totalidad.



El requisito más frecuente es descartarse de cartas. En toda acción que muestre una o varias cartas con una **flecha roja** debes descartarte del número **exacto** de cartas que se indique, de **tu mano** a tu **pila de descartes**, para poder obtener la recompensa mostrada (como ya se ha dicho anteriormente, sólo puedes ejecutar la acción una vez, sin importar cuántas veces puedas cumplir el requisito).

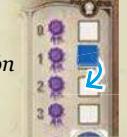
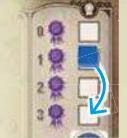
**Atención:** si se refiere a una carta de ganado en concreto, es representada por **su color y valor de cría**.

Estos son algunos ejemplos de acciones de descarte:

Requisitos	Recompensas
Descarta <b>una</b> carta negra de ganado ("Black Angus").	
Descarta <b>dos</b> cartas de ganado del <b>mismo tipo</b> .	
Descarta <b>una</b> carta de ganado de <b>cualquier tipo</b> .	
Descarta <b>una</b> carta gris de ganado ("Jersey").	
Descarta <b>una</b> carta gris de ganado ("Jersey").	



Como recordatorio de esta explicación de reglas, ten en cuenta lo siguiente:

- Cuando hablamos de **DESCARTAR UNA CARTA**, siempre implica que debes colocar una carta de **tu mano** boca arriba en tu **pila de descartes personal**.
- Cuando hablamos de **OBTENER UNA CANTIDAD ESPECÍFICA DE DÓLARES**, siempre implica que debes tomar esa cantidad exacta **del banco**.
- Cuando hablamos de **PAGAR UNA CANTIDAD ESPECÍFICA DE DÓLARES**, siempre implica que debes devolver esa cantidad exacta **al banco**.
- Cuando hablamos de **AVANZAR TU MARCADOR DE CERTIFICACIÓN**, siempre implica que debes avanzar tu marcador en el **track de certificación**. Puedes moverlo tantos espacios como la acción indique, teniendo en cuenta que nunca podrás superar con el marcador tu límite de certificados temporales (que inicialmente es 3).
- Con este ícono de acción puedes mover tu marcador de certificación **un espacio hacia delante**.
 

- Con este ícono, puedes mover tu marcador de certificación **hasta 2 espacios hacia delante**.
 

- Cuando hablamos de **AVANZAR TU LOCOMOTORA UN NÚMERO DE ESPACIOS**, siempre implica que debes mover tu locomotora a lo largo de los espacios de las **vías del tren** (consulta la página 12 para más detalles).

## Acciones locales de losetas de edificio neutral



Descarta exactamente una carta de ganado "Guernsey" y gana 2 Dólares

Realiza la acción "Contrata un trabajador"

Realiza la acción "Contrata un trabajador" otra vez.



### Acción: contratar un trabajador

Cuando ejecutes esta acción, elige una loseta de trabajador del mercado de trabajo, paga su coste de contratación y colócalo en tu sección de trabajadores del tablero personal. Ten en cuenta lo siguiente:

- No está permitido contratar un trabajador de la fila en la que se encuentra el marcador del mercado de trabajo.

Eso trabajadores estarán inutilizados hasta que se mueva el marcador.

- El coste de contratación de cualquiera de los demás trabajadores del mercado es aquel indicado en la parte derecha de su fila.

Sin embargo, este coste de contratación se modifica de acuerdo al valor que muestre el ícono de la propia acción:



= El coste de contratación no se modifica.



= Coste 2 Dólares más.



= Coste 1 Dólar menos.

Después de pagar el coste de contratación, coloca al trabajador en tu sección de trabajadores en el espacio vacío que quede más a la izquierda en la fila correspondiente a ese tipo de trabajador. Al principio de la partida, cada jugador cuenta con un trabajador de cada uno de los 3 tipos (vaquero, artesano, ingeniero), por lo que el primer espacio de cada fila ya está ocupado. Si el espacio en el cual colocas al trabajador contratado indica una acción inmediata, debes elegir entre ejecutarla inmediatamente o perderla (los iconos de las acciones son autoexplicativos una vez conoces el reglamento).

- Si una fila se completa, ya no podrás obtener más trabajadores de ese tipo.
- Al final de la partida, cada trabajador colocado en el 5to o 6to espacio de cualquier fila otorgara 4 puntos de victoria.



**Ejemplo:** en la fase B, Mary usa la loseta neutral de edificio "A".



1 Con la primera acción de contratación, contrata un ingeniero. Puesto que no puede contratar al ingeniero de la fila en la que se encuentra el marcador de mercado de trabajo, paga 7 dólares para contratar al ingeniero de la fila anterior. Después lo coloca en el espacio libre de más a la izquierda en su fila de ingenieros, desencadenando una acción inmediata. Decide usar esa acción y se descarta de una carta de ganado "Jersey" para obtener a cambio 2 dólares.



2 Con la segunda acción de contratación de la loseta, Mary contrata un vaquero de la fila que indica un coste de contratación de 6 dólares. Puesto que el ícono de la segunda acción de contratación incrementa el coste en 2 dólares, debe pagar al banco un total de 8 dólares. Después coloca al vaquero en el espacio libre de más a la izquierda en su fila de vaqueros.

Desafortunadamente, no tiene cartas de ganado "Guernsey" en su mano y por ello debe renunciar a la acción dedescarte del edificio.



Descarta exactamente una carta de ganado "Dutch Belt" y gana 2 dólares. Coloca una de tus losetas de edificio privados sobre un espacio vacío del camino



**Acción: colocar una de tus losetas de edificio privado en un espacio de edificio del camino**  
Cuando ejecutes esta acción, elige una de tus losetas de edificio privado del tablero personal y:

- colócalo en un espacio de edificio vacío del camino Ó
- úsala para sustituir una de tus losetas de edificio privado que ya esté colocada en un espacio de edificio del camino

**Recuerda:** el lado de cada loseta de edificio es idéntico para todos los jugadores. No está permitido voltearla.

Antes de elegir un edificio por su acción, asegúrate de que:

Espacios de Construcción



- tiene suficientes artesanos. Y
- puedes pagar el coste de la loseta.

En su esquina superior izquierda, cada loseta de edificio privado indica cuántos artesanos son necesarios para construirla. Si el número de artesanos en la correspondiente fila de tu sección de trabajadores iguala o excede ese número, puedes colocar la loseta en un espacio de edificio vacío del camino pagando inmediatamente su coste:

Por cada artesano que la loseta de edificio requiera, debes pagar 2 dólares.



Alternativamente, puedes usar esta acción para sustituir una de tus losetas de edificio privado del camino por una de valor superior. Para ello, sólo necesitas tener la diferencia de artesanos entre las dos losetas de edificio y también pagar sólo la diferencia. Después coloca la nueva loseta de edificio en el lugar de la anterior y devuelve a la caja del juego la loseta vieja.



### Ejemplo:

Para colocar esta loseta de edificio en un espacio vacío del camino, Mary necesita tener al menos 2 artesanos en su fila correspondiente y pagar 4 dólares.

Si reemplaza esta loseta de edificio del camino por esta otra, necesitará tener al menos 3 artesanos en la fila y pagar 6 dólares.



**Nota:** la loseta de edificio neutral "B" es la única que te permite colocar tus propias losetas de edificio en el tablero. La única alternativa a esto son las acciones inmediatas de tu fila de artesanos. Tienen la ventaja adicional de que sólo debes pagar 1 dólar por artesano en lugar de 2.





**BIEN** avanza un espacio tu marcador de certificación  
Ó toma una carta de objetivo del despliegue general.

Avanza tu locomotora hasta el número de ingenieros que tengas.

#### Acción: avanza tu locomotora por la vía del tren.

Si mueves tu locomotora mediante este icono de acción, puedes avanzarla tantos espacios como **ingenieros** tengas en tu fila de ingenieros.

Al mover tu locomotora, ten en cuenta lo siguiente:

- A excepción del espacio inicial, ningún otro espacio puede albergar a la vez más de una locomotora. Cuando avances tu locomotora, los espacios ocupados debes ignorarlos (como si no existiesen).
- A lo largo de la vía, hay varios apartaderos que pertenecen a una estación de tren. Cada uno de estos apartaderos cuenta como un espacio adicional entre los dos espacios de vía que une. Por tanto, si partes de un espacio con un cruce, puedes elegir si avanzar al siguiente espacio numerado o si mover tu locomotora a ese apartadero (si no está bloqueado por otra locomotora).
- Puedes avanzar tu locomotora menos espacios de los permitidos. Así pues, una vez decides parar en un espacio pierdes el exceso de movimiento que te sobre de esa acción. Por tanto, si paras en un apartadero para mejorar una estación de tren (se explica a continuación), la acción concluye aunque aún te restas movimientos.

**MUY IMPORTANTE:** El mínimo que debe avanzar la locomotora es 1 espacio.

#### Mejorando estaciones de tren

Si el movimiento de tu locomotora termina en un apartadero de alguna estación de tren, puedes (si quieres) **mejorar** dicha estación.

**Atención:** sólo puedes mejorar una estación de tren si no la has mejorado previamente (lo reconocerás porque habrá uno de tus discos allí). No importa si alguno de tus oponentes ya tiene un disco allí. Para mejorar la estación, paga el **coste de mejora** indicado a la derecha y coloca uno de tus discos en el **espacio de estación** (si ya hay discos, colócalo encima de ellos).



Ese disco lo debes tomar de cualquiera de tus espacios de disco del tablero personal, teniendo en cuenta que estos espacios pueden tener esquinas blancas o negras. Como en los espacios de ciudad en los repartos, un disco que proviene de un espacio de disco de **esquinas blancas** puede ser colocado en cualquier espacio de estación, mientras que aquellos que provienen de espacios de disco con las **esquinas negras**, sólo pueden ser colocados en espacios de estación con las esquinas también negras (para más detalles sobre cómo vaciar tus espacios de disco, consulta el recuadro dorado de la página 9).

Después de poner tu disco en la estación de tren, comprueba si hay una **loseta de jefe de estación** justo al lado. Si es el caso, puedes quedártela sustituyéndola por uno de tus trabajadores contratados, dejándolo como jefe de la estación. Para ello, elige a cualquiera de tus trabajadores contratados en tu sección de trabajadores que esté colocado en la parte **más a la derecha** de cada fila. quita esa loseta de tu tablero personal, colócala en el lugar de la loseta de jefe de estación y por último coloca esta loseta boca arriba al lado de tu tablero personal.

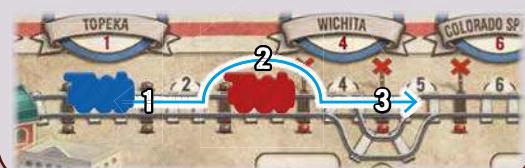


#### Acción: toma una carta de objetivo del despliegue general de objetivos.

Cuando ejecutes esta acción, elige una **carta de objetivo del despliegue general** a la derecha del tablero central o roba la carta superior de la pila de objetivos. Coloca la carta boca arriba en tu **pila de descartes**. Si tomas una carta del despliegue de objetivos, rellena el hueco con una nueva carta boca arriba de la pila de objetivos (consulta la página 15 para ver las descripciones de las cartas de objetivo).

**Ejemplo:** puesto que **Mary** tiene 3 ingenieros en su fila de ingenieros, puede avanzar su locomotora hasta 3 espacios. De este modo, mueve la locomotora del espacio 1 al 5 (ya que el 3 está ya ocupado por la locomotora roja y se ha de ignorar).

En lugar de al espacio 5, también podría haber entrado al apartadero desviándose en el espacio 4.



- Sólo en el momento en el que mejoras una estación de tren tienes la posibilidad de conseguir la loseta de jefe de estación. Si rechazas la oportunidad, no tendrás manera de conseguirla más adelante.
- Si quitas un trabajador de tu sección de trabajadores y esto hace que quede de nuevo al descubierto una acción inmediata, podrás volver a ejecutarla la próxima vez que coloques a un trabajador contratado en ese espacio.
- Una vez coloques a un trabajador en un espacio de jefe de estación, permanecerá allí durante el resto de la partida.

Cada loseta de director de estación tiene dos partes:

La **mitad superior** muestra una **acción inmediata** o un **certificado permanente**. Si obtienes una loseta con una acción inmediata, ejecuta en ese momento la acción o ignórala. El funcionamiento de los certificados permanentes puedes consultarla en la página 8 8

La **mitad inferior** muestra una vía para obtener puntos de victoria al final de la partida (consultar página 16).

#### Acciones inmediatas en las losetas de jefe de estación:

Ejecuta tanto la acción "Elimina un peligro" gratis (ver siguiente página)  
Ó la acción de "Comerciar con los Indios" (a continuación).

Obtén 2 dólares.



El último espacio de la vía del tren (espacio 39) es especial. Si tu locomotora lo alcanza, su movimiento acaba ahí (y puedes mejorar la estación de tren). Después debes mover tu locomotora **hacia atrás**. Debes retroceder al menos un espacio y puedes hacerlo a **cualquier espacio libre** del recorrido (incluso apartaderos). Una vez lo has hecho, obtén inmediatamente 3 dólares. Si la has movido a un apartadero, puedes inmediatamente mejorar la estación como de costumbre (incluso gastando el dinero que acabas de obtener).



**BIEN** realiza la acción "Comerciar con los Indios" O paga 2 Dólares para avanzar tu locomotora hasta 2 espacios.

Si tomas esta Realiza una acción auxiliar simple o doble



#### Acción: comercia con los indios

Cuando ejecutes esta acción, quita una loseta de tipi de tu elección de la reserva india y colócalo boca arriba de ti. Dependiendo del valor mostrado en la parte superior de la loseta, obtienes o pagas dinero.

- Si la reserva india está vacía, no podrás obtener una loseta de tipi.

Por ejemplo, si tomas esta loseta, debes pagar 2 dólares.



loseta ganas 6 dólares

## Acción: ejecuta una acción auxiliar simple o doble

La sección de acciones auxiliares de tu tablero personal muestra 5 acciones diferentes.

Cada una de las acciones auxiliares tiene 2 espacios de disco a su lado. Mientras ambos estén ocupados por un disco, la acción está bloqueada y no puede usarse. Sólo si al menos uno de los espacios ha sido liberado, la acción está desbloqueada y disponible.



Cuando uses este ícono de acción, elige **una** de tus acciones auxiliares disponibles y ejecútala. Si sólo hay desbloqueado uno de los espacios de disco de la acción, puedes ejecutarla una vez (acción auxiliar simple).

Si los dos espacios están desbloqueados, puedes usarla como **acción auxiliar doble**. Esto implica que tanto sus requisitos (si los tiene) como su recompensa se duplican.

Si usas este ícono para ejecutar una acción auxiliar simple en una ubicación (en lugar de sus acciones locales), nunca puedes duplicarla (aunque estén desbloqueados los dos espacios de disco).



Descarta una carta de ganado "Black Angus" y gana 2 dólares  
Ejecuta la acción "Comprar ganado del mercado de ganado" y gana 2 dólares

### Acción auxiliar simple

Gana 1 dólar.

Gana 2 dólares.

Roba una carta de tu mazo.  
**Después**, descarta 1 carta.

Roba 2 cartas de tu mazo.  
**Después**, descarta 2 cartas.

Paga 1 dólar y retrocede 1 espacio tu locomotora.  
Después, avanza tu marcador de certificado 1 espacio.

Paga 2 dólares y retrocede 2 espacios tu locomotora.  
Después, avanza tu marcador de certificado hasta 2 espacios.

Paga 1 dólar y avanza 1 espacio tu locomotora.

Paga 2 dólares y avanza 2 espacios tu locomotora.

Retrocede 1 espacio tu locomotora. Después, elimina del juego 1 de las **cartas de tu mano** y devuélvela a la caja.

Retrocede 2 espacios tu locomotora. Después, elimina del juego 2 de las **cartas de tu mano** y devuélvelas a la caja.

BIEN comprar 1 carta de ganado con un **valor de cría de 3** por 6 dólares



Ó comprar 1 carta de ganado "West Highland" por 12 dólares.



## Acción: comprar ganado del mercado de ganado

Cuando ejecutes esta acción, puedes adquirir nuevas cartas de ganado del mercado y colocarlas boca arriba



en tu pila de descartes. El número y tipo de cartas de ganado que puedes comprar durante la acción, no es fijo. En su lugar, tus opciones dependen de **cuántos vaqueros** tengas en tu fila de vaqueros y de cuánto dinero te gastes. Si sólo tienes **1 vaquero** en la fila, sólo podrás:

Si tienes **2 vaqueros**, tienes más alternativas:

Puedes, por ejemplo, comprar 2 cartas de ganado: **2 cartas de ganado** con un valor de cría de 3 por 6 dólares cada una.



Ó puedes comprar una carta de ganado con **valor de cría 3** por 3 dólares



Ó una carta de ganado "Texas Longhorn" por 12 dólares.



Esto quiere decir que cuantos más vaqueros tengas, mejores serán tus opciones. El cómo repartir los vaqueros entre las distintas alternativas depende de ti, teniendo en cuenta que cada uno de tus vaqueros **sólo puede ser usado una vez** durante la acción.

- Los vaqueros que no utilices durante la acción para comprar cartas de ganado **podrían** ser usados para robar 2 cartas de la pila del mercado de ganado y añadirlas boca arriba al mismo.

- Esta opción significa: si usas 3 vaqueros y pagas 5 dólares, obtienes 2 cartas de ganado con un valor de cría de 3 cada una.
- Esta opción significa: si usas 5 vaqueros y pagas 8 dólares, obtienes dos cartas de ganado "West Highland".
- Sólo puedes comprar cartas de ganado que estén disponibles en el mercado de ganado.
- Está permitido tomar menos cartas de ganado de las correspondientes.
- Cualquier carta de ganado que obtengas durante esta acción debe ser colocada boca arriba en **tu pila de descartes**.



Realiza la acción "Elimina un peligro"

Descarta 2 cartas de ganado del mismo tipo y gana 4 dólares

## Acción: eliminar un peligro

Cuando ejecutes esta acción, elimina una loseta de peligro a tu elección de cualquier sección de peligro y ponla boca arriba delante de ti.

Si el ícono muestra un coste, debes pagar inmediatamente los dólares indicados (en caso contrario, no puedes tomar una loseta de peligro).

- Cada loseta de peligro tiene 2, 3 o 4 puntos de victoria impresos. Como siempre, ganarás estos puntos al final de la partida.
- Si las 3 secciones de peligro estás vacías no podrás obtener ninguna loseta.

Avanza tu locomotora tantos espacios como ingenieros tengas



Realiza una acción auxiliar simple o doble

## Las Acciones Locales de tus losetas de edificio privado

Gana 2 dólares por **cada una** de tus losetas de edificio privado que se encuentre **en bosques**.

Una loseta de edificio está en un bosque si al menos uno de sus bordes toca **cualquiera** de los bosques en el tablero (si la loseta de edificio privado "1<sup>a</sup>" se encuentra en el mismo bosque, cuenta de la misma manera).



Realiza la acción "Emina el peligro".



Avanza 2 pasos a tu ganadero en el camino. En la nueva localización realiza la fase B de nuevo.



Avanza tu locomotora hasta 3 espacios hacia delante.

**Descarta** una carta de objetivo y avanza tu marcador 2 espacios.



Retrocede tu locomotora un espacio y gana 3 dólares.

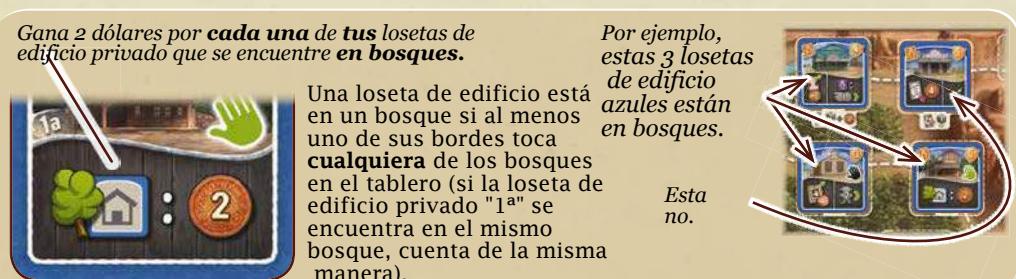
Roba tantas cartas de tu mazo personal de robo como vaqueros tengas en tu fila correspondiente. Luego descarta tantas cartas como robaste.



Avanza a tu ganadero hasta 3 pasos del camino. En la nueva ubicación alcanzada, realiza de nuevo la fase B.



Copia las acciones locales de una loseta de edificio adyacente. No importa si esa loseta de edificio es neutral o si te pertenece o incluso si pertenece a otro jugador. Adyacente significa en este contexto que no puede haber ninguna otra ubicación ni ningún espacio vacío entre ellas.



Por ejemplo, estas 3 losetas de edificio azules están en bosques.

Esta no.



Descarta una carta de ganado "Guernesey" y gana 4 dólares.

Realiza la acción "Comprar en el mercado de ganado".



Ejecuta una acción auxiliar simple o doble.

Descarta exactamente una carta de ganado "Holstein" y gana 10 dólares.



Avanza tu locomotora 2 espacios.



Por **cada par** que consista en **1 loseta verde y 1 azul de tipis** que hayas recogido, avanza tu marcador de certificado 2 espacios Y gana 2 dólares (no retires tus losetas de tipi).



Ejecuta la acción "Comerciar con los indios" O ejecuta una acción auxiliar simple o doble.



Haz una entrega extraordinaria: primero retrocede tu locomotora uno o más espacios. Después, elige un escudo de ciudad cuyo valor sea igual o inferior al número de espacios que la has retrocedido (los apartaderos y espacios ocupados no se tienen en cuenta). Como siempre, no puedes elegir un escudo en el que ya tengas un disco colocado (excepto Kansas City o San Francisco). Siguiendo las reglas habituales, coloca uno de tus discos del tablero personal en el escudo de la ciudad elegida. Si esto desencadena cualquier acción, ejecútala normalmente. Sin embargo, no tienes que pagar ningún coste de transporte. Si tu locomotora termina en un apartadero, puedes mejorar esa estación de tren siguiendo la reglas normales.



Avanza tu marcador de certificación tanto como sea posible (es decir hasta tu límite temporal de certificados).



Avanza a tu ganadero hasta 5 pasos a largo del camino. En la ubicación recién alcanzada, realiza la fase B de nuevo.



**Descarta** una carta de objetivo y avanza tu marcador 2 espacios.



Descarta una carta de ganado "Jersey" y avanza tu locomotora un espacio.

Descarta una carta de ganado "Dutch Belt" y gana 3 dólares.



Ejecuta una acción auxiliar simple o doble.



Avanza tu ganadero 1 paso del camino. En la nueva ubicación recién alcanzada, realiza la fase B de nuevo.



Roba tantas cartas de tu mazo personal de robo como vaqueros tengas en tu fila correspondiente. Luego descarta tantas cartas como robaste.



Avanza a tu ganadero hasta 3 pasos del camino. En la nueva ubicación alcanzada, realiza de nuevo la fase B.



Descarta una carta de ganado "Black Angus" y avanza tu marcador de certificado hasta 2 espacios.



Gana tantos dólares como ingenieros tengas en tu fila de ingenieros.



Descarta una carta de ganado de cualquier tipo, gana 3 dólares Y gana una carta de objetivo del despliegue general de objetivos. Añade esta carta de objetivo directamente a tu mano.



Avanza tu locomotora hasta tantos espacios como losetas de edificio tengas en bosque.



Copia las acciones locales de una loseta de edificio adyacente. No importa si esa loseta de edificio es neutral o si te pertenece o incluso si pertenece a otro jugador. Adyacente significa en este contexto que no puede haber ninguna otra ubicación ni ningún espacio vacío entre ellas.



De acuerdo con las reglas habituales, mejora una estación de tren cualquiera en las vías de tren **detrás** de tu locomotora.

Gana 4 dólares Avanza tu locomotora 4 espacios.



Avanza tu ganadero hasta 4 espacios a lo largo del camino. En la nueva ubicación alcanzada, realiza la fase B de nuevo.



## Las cartas objetivo

A lo largo de la partida puedes conseguir cartas de objetivo mediante algunas acciones. Se ponen en tu pila de descartes e irán entrando en tu mano más adelante.

Durante tu propio turno, si se da el caso de que tienes alguna en tu mano, puedes jugar cualquier número de ellas:

- antes de realizar la fase A o,
- antes o después de ejecutar cualquier acción en la fase B.

Esto significa que no está permitido jugar cartas de objetivo en mitad de una acción o una vez empezada ya la fase C.

Cuando juegues una carta de objetivo, colócala boca arriba en tu **área personal de objetivos** (en la parte inferior de tu tablero personal). Despues ejecuta la acción inmediata indicada en la esquina superior izquierda de la carta o ignórala.

En las cartas de objetivo podrás encontrar las siguientes acciones inmediatas:

Avanza a tu ganadero hasta 3 espacios a lo largo del camino ignorando cualquier mano verde o negra. Sin embargo, no puedes usar la ubicación en la que pares. Por tanto, si avanzas a tu ganadero antes de la fase A, tu movimiento correspondiente a dicha fase comenzará desde la nueva ubicación de tu ganadero.

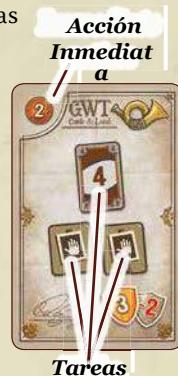
Si, por el contrario, decides moverlo después de usar una ubicación de la fase B, directamente pasarás a la fase C una vez tu ganadero alcance una nueva ubicación. No está permitido moverse a Kansas City mediante esta acción inmediata.

Roba hasta 3 cartas de tu mazo. Despues descarta tantas cartas como robaste.

Avanza tu locomotora de 2 a 3 espacios

Obtén 2 dólares.

Ejecuta una acción auxiliar simple o doble.



Cada carta de objetivo muestra una combinación de tareas que debes haber cumplido **al final de la partida**. Si llegados a este punto, has cumplido con todas las tareas demandadas en una carta de objetivo, obtienes los puntos de victoria indicados. Si estas tareas no se han completado totalmente, pierdes los puntos de victoria indicados en la carta (la única carta de objetivos sin puntos negativos es la inicial). Importante: cada tarea cumplida sólo cuenta para completar una carta de objetivo. Por tanto, si varias cartas te piden la misma tarea, cada una de ellas debe ser completada individualmente. Estas son las tareas que pueden ser demandadas en las cartas de objetivo:

- Tener 1 loseta de edificio en el tablero.
- Tener 1 loseta de tipi verde delante de tí.
- Tener 1 loseta de tipi azul delante de tí.
- Tener 1 loseta de peligro delante de tí (de cualquier clase)
- Tener 1 de tus discos en una estación de tren.
- Tener 1 carta de ganado con un valor de cría de 3 en tu mazo.
- Tener 1 carta de ganado "West Highland" en tu mazo.
- Tener 1 carta de ganado "Texas Longhorn" en tu mazo.
- Tener 1 de tus discos en el espacio de la ciudad de San Francisco.



**Ejemplo:** para completar todas las tareas que demandan estas cartas, al final de la partida **Mary** debe tener:

- al menos 3 de sus losetas de edificio privado en el tablero,
- al menos 3 losetas de peligro delante de ella.
- al menos 1 loseta de tipi azul delante de ella y,
- al menos 2 discos en San Francisco.

Si consigue cumplir con todo esto, ganará 18 puntos de victoria. Si, por ejemplo, tuviese un disco menos en San Francisco, sólo ganaría 10 puntos (porque una de las cartas de objetivo con la tarea de San Francisco le restaría 3 puntos de victoria).

**Nota:** No es obligatorio jugar las cartas de objetivo. Si quieres, puedes mantener algunas en tu mazo para los usos habituales (por ejemplo, descartandolas a través de este icono ). Por cada carta objetivo que quede en tu mazo al final de la partida, puedes decidir si quieres o no puntuarla. Para las cartas situadas en tu área personal de objetivos, no tienes elección. Serán puntuadas.

## END OF THE GAME

El final de la partida se desencadena en el momento en el que un jugador coloca una loseta de trabajador en el **último espacio del mercado de trabajo** en las subfases 2 o 3 de **Kansas City**. Puesto que esto hace que el marcador del mercado de trabajo avance por la **flecha roja**, el jugador activo lo toma inmediatamente y lo coloca delante de él. Si esto ocurre durante la subfase 2, entonces lleva a cabo la subfase 3, pero no podrá elegir otra loseta de trabajador (ya que no hay más espacio en el mercado de trabajo). Si sólo quedan losetas de trabajador, tendrá que saltarse completamente la subfase 3. Despues, el jugador ejecuta las subfases 4 y 5 con normalidad y rellena cualquier espacio vacío de previsión al final de su turno. Este ha sido su **último turno**.

Ahora **cada uno de los demás jugadores** dispone de un **último turno** en el que mueven a su ganadero de la manera habitual y utilizan las ubicaciones alcanzadas. Aquellos que lleguen a Kansas City durante este último turno, llevarán a cabo las 5 subfases. Sin embargo, no podrán elegir ninguna loseta de trabajador de los espacios de previsión cuando ejecuten las subfases 2 y 3 (saltándose completamente si solo quedan losetas de trabajador). Al final de su turno deben llenar cualquier espacio vacío de previsión.

Una vez el último jugador acabe su último turno, la partida termina.



# THE FINAL SCORING

Toma el **bloc de puntuación** y revisa las 11 categorías. En cada una de ellas, anota los puntos de victoria de cada jugador de la siguiente manera:

**1** El jugador obtiene 1 punto de victoria por cada 5 dólares que tenga.

**2** El jugador obtiene la suma de los puntos de victoria impresos en cada uno de sus edificios privados colocados en el tablero.



**3** El jugador gana la suma de puntos de victoria que haya desbloqueado con sus discos en los diferentes escudos de las ciudades. Cualquier cantidad de puntos negativos debe ser restada (es posible obtener un sumatorio negativo). Consultar página 9 para más detalles



**Ejemplo:** Mary ha desbloqueado los 6 puntos de victoria de Sacramento y los 4 entre Sacramento y San Diego. Puesto que no tiene disco en El Paso, no desbloquea los 8 puntos de victoria.

**4** El jugador obtiene la suma de los puntos de victoria impresos justo al lado de cada estación en la que tenga un disco colocado.



**5** El jugador obtiene la suma de los puntos de victoria que muestran las losetas de peligro delante de él.



**6** El jugador obtiene la suma de los puntos de victoria de todas sus cartas (mano, mazo de robo y pila de descartes) que muestren puntos de victoria en ellas.



**7** El jugador busca todas las cartas de objetivo que tenga en su mazo todavía. Para cada una de ellas debe decidir si quiere eliminarla del juego o si prefiere añadirla en este momento a su área de objetivos personal (sin utilizar su acción inmediata). Después comprueba cada carta de objetivo de dicha área para ver en cuáles de ellas ha cumplido con las tareas requeridas. De aquellas cartas en las cuales ha cumplido dichas tareas, suma los puntos de victoria positivos impresos en las mismas. De aquellas otras en las cuales no ha cumplido completamente las tareas requeridas, resta los puntos negativos indicados. El sumatorio de ambas determina los puntos de victoria obtenidos (puede ser un resultado negativo). Consulta la página 8 para más detalles.

## CREDITS

**Author:** Alexander Pfister

**Illustrations and Graphics:** Andreas Resch

**Development, rule book and layout:** Viktor Kobilke

**Rule book revision:** Neil Crowley

**Copyright:** © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17  
21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

**Distribution:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3  
61169 Friedberg, Germany

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



We wish to thank all testplayers, especially Michael Gantner, Gerhard Heinze, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, and the Molter-family.

**8** El jugador obtiene la suma de los puntos de victoria generados por las *tareas individuales* de las losetas de jefe de estación que tenga delante de él (estas tareas individuales son totalmente independientes de las tareas de las cartas de objetivo).

### Tareas Individuales de las losetas de Jefe de Estación

Obtén 1 punto de victoria por cada trabajador en tu sección de trabajadores (incluidos aquellos impresos en el tablero personal).

Obtén 3 puntos de victoria por cada 2 cartas de objetivo en tu área de objetivos (las hayas completado o no).

Obtén 3 puntos de victoria por cada 2 losetas de peligro en frente de ti (de cualquier tipo).

Obtén 3 puntos de victoria por cada par de losetas de tipo azul y verde que tengas enfrente de ti.

Obtén 3 puntos de victoria por cada 2 certificados que tengas (no importa si son permanentes o temporales).

**9** El jugador obtiene 4 puntos de victoria por cada trabajador que tenga colocado en el 5º o 6º espacio de cualquier fila de su sección de trabajadores.



**10** El jugador obtiene 3 puntos de victoria si consigue liberar este espacio de disco durante la partida .

**11** El jugador gana 2 puntos de victoria si tiene el marcador de mercado en su poder.

Aquel obtenga más puntos de victoria es el ganador de la partida. En caso de empate, la victoria es compartida.

### Apuntes Generales y casos especiales:

- El dinero se considera ilimitado. Si se agota la reserva del banco, usa cualquier otra cosa en su lugar.
- Si la pila de objetivos se agota, los espacios vacantes del despliegue general de objetivos no se vuelve a llenar. Si este despliegue está vacío, no hay manera de conseguir más cartas de objetivo.
- Puedes consultar en cualquier momento las cartas de tu pila de descartes. No tienes permitido hacer esto con tu mazo de robo.
- Puesto que puedes eliminar cartas del juego mediante una acción auxiliar, puedes disminuir tu mazo en ese momento. No hay límite sobre cuánto puedes reducirlo. Si llegas al límite en el cual no tienes cartas suficientes como para reponer tu mano a su límite, simplemente contarás con menos cartas (no es aconsejable).
- Si quieres colocar un disco en un espacio de ciudad durante un reparto en una estación de tren mientras la mejoras, pueden ocurrir algunas situaciones especiales: si debes colocar un disco en un espacio de esquinas blancas pero sólo tienes discos de espacios de esquinas negras, tienes permitido colocar uno de estos discos en un espacio de esquinas blancas. Si quieres colocar un disco pero no puedes (porque no te quedan o no puedes pagarlos), quita uno de tus discos de una estación de tren a tu elección y ponlo en el lugar correspondiente