

Alexander Pfister

# GREAT WESTERN TRAIL

그레이트 웨스턴 트레일



2판

규칙서



때는 19세기, 서부 개척 시대 미국. 여러분은 머나먼 서부에서 소를 키워 동부의 대도시로 실어 보내 큰돈을 벌기를 꿈꾸는 목장 주인입니다.

가장 좋은 품종 소를 구입해서 캔자스시티의 기차역에서 기차에 실어 보내는 것이 목표에 가까워지는 최선의 길입니다. 시카고, 필라델피아, 그리고 뉴욕까지, 기차가 소를 더 멀리까지 실어 보낼수록 여러분이 손에 쥘 돈도 더 커집니다!

성공을 향한 길은 그렇게 만만하지 않습니다. 이곳에는 여러분만큼이나, 어쩌면 여러분보다 더더욱 성공에 목마른 다른 목장 주인들도 많기 때문이죠.

다행히도 여러분의 여정을 도울 사람도 존재합니다. 여러분이 고용할 카우보이, 건축가, 기관사들은 여러분의 성공을 위해 불철주야로 일할 것입니다. 서부 최고의 목장 주인이 되어 보세요! 행운을 빕니다.

## 구성물

### 게임판 1개



### 개인판 4개 플레이어당 1개



### 인원수 타일 4개 플레이어당 1개, 양면



### 보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잊어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

### 일꾼 타일 54개

각각 18개



건축가



기관사



### 재난 타일 18개

각각 6개



가뭄



낙석



### 무법자 타일 22개

각각 11개

초록색 무법자 타일



주황색 무법자 타일



### 주머니 3개



참고: 위에 나온 타일들의 뒷면에는 1/2/3이 적혀 있습니다. 타일을 게임판에 놓을 때, 이 숫자에 맞춰 각 타일을 놓습니다.

### 목장 주인 말 4개 플레이어당 1개

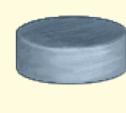
모자 4개  
플레이어당  
1개

기차 말 4개  
플레이어당 1개



### 원형 토큰 56개

플레이어당  
14개



### 동전 56개

1달러짜리  
은 동전 36개,



### 인력 시장 토큰 1개



교환 토큰  
12개



## 소 카드 92장

### 시작 소 카드 56장 플레이어당 14장:

크리올로 5장



산타 거트루디스 3장



파이니우즈 3장



갤러웨이 3장



뒷면



### 일반 소 카드 36장

블랙 앵거스 7장



롱혼 7장



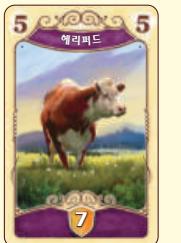
코리엔테 7장



숏혼 9장



헤리퍼드 6장



## 시멘탈 변형 규칙 구성물:

### 시멘탈 소 카드 24장

송아지 8장



어린 소 8장



다 자란 소 8장



### 시멘탈 소 시장 타일 1개



## 역장 타일 9개



뒷면

## 중립 건물 타일 7개



각 중립 건물 타일에는 A부터 G까지 알파벳 대문자가 적혀 있습니다.

## 목표 카드 24장

## 시작 목표 카드 4장



## 개인 건물 타일 48개 플레이어당 12개, 양면



각 개인 건물 타일에는 1부터 12까지의 숫자와 알파벳 소문자 a 또는 b가 각 면에 적혀 있습니다.

## 1인 게임 구성물

### 전문 타일 1개



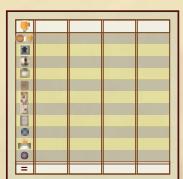
## 샘 카드 15장



## 샘 게임판 1개



## 점수 기록표 1묶음



# 게임판 준비



1. 게임판을 테이블의 중앙에 놓습니다.

2. 역장 타일 9개를 섞고 무작위로 5개를 골라 각 역장 칸에 앞면으로 놓습니다. 나머지 4개는 게임 상자에 넣어 둡니다.



3. 중립 건물 타일 7개를 게임판 위 중립 건물 칸 7곳에 앞면으로 놓습니다.

- 첫 번째 게임이라면, 각 중립 건물 타일을 알파벳과 일치하는 곳에 둡니다 (A부터 G까지).
- 다음에 새로운 게임을 시작할 때는, 타일을 섞어 중립 건물 칸에 무작위로 배치합니다.



4. 인력 시장 토큰을 인력 시장의 점선으로 된 원 위, 가장 위에 있는 원에 올려놓습니다.



5. 일꾼 타일 54개, 무법자 타일 22개, 재난 타일 18개를 가져와 뒷면으로 놓습니다. 타일들을 뒷면에 적힌 숫자(1, 2, 3)별로 분류합니다. 이렇게 분류한 타일들을 각 숫자에 맞는 주머니에 넣습니다.

세 주머니들을 게임판의 왼쪽 위의 캔자스시티 근처에 놓습니다.

이 주머니들은 캔자스시티 공급처라 부릅니다.



6. 캔자스시티 공급처에서 ① 타일(무법자 및 재난 타일) 7개를 하나씩 순서대로 뽑아 게임판 위에 놓습니다. 뽑은 타일의 종류에 따라 다음과 같이 놓습니다.

- 무법자 타일이라면(초록색 또는 주황색), 무법자 구역에서 가장 낮은 숫자가 표시된 칸부터 놓습니다(1부터 9까지).



- 재난 타일이라면, 같은 종류의 재난 구역(홍수, 가뭄, 낙석)에서 가장 낮은 숫자가 표시된 칸부터 놓습니다(1부터 4까지).

뽑은 타일을 놓아야 하는데 빈 칸이 없다면, 타일을 다시 주머니에 넣고 새로 뽑습니다.



7. 주머니에서 ② 타일(일꾼 타일)을 하나씩 순서대로 뽑습니다. 뽑은 일꾼 타일을 인력 시장에 다음과 같이 놓습니다.

첫 번째로 공개된 타일을 가장 위쪽 행의 게임을 하는 플레이어 숫자와 동일한 플레이어 수 표시 바로 밑에 놓습니다. 다음으로 뽑은 타일을 첫 번째 타일의 바로 오른쪽에 놓고, 계속해서 같은 방법으로 이전에 놓은 타일의 오른쪽에 타일을 놓습니다.

가장 위쪽 행의 오른쪽 끝에 타일을 놓으면, 다음 타일은 두 번째 행의 해당 플레이어 수가 표시되어 있는 열에 놓습니다. 그리고 오른쪽으로 일꾼 타일 놓는 것을 반복합니다. 이 과정을 인력 시장 토큰 바로 왼쪽 칸에 타일이 놓일 때까지 반복합니다. 따라서, 플레이어 수에 따라 인력 시장에는 3/5/7명의 일꾼 타일이 놓이게 됩니다.

3명 게임 예시:



8. 캔자스시티 공급처에서 타일을 가져와 캔자스시티에 그려진 6개의 예전 칸에 놓습니다.

- ① 타일 2개를 가져와 예전 칸의 숫자 1이 적힌 곳에 앞면으로 놓습니다.
- ② 타일 2개를 가져와 예전 칸의 숫자 2가 적힌 곳에 앞면으로 놓습니다.
- ③ 타일 2개를 가져와 예전 칸의 숫자 3이 적힌 곳에 앞면으로 놓습니다.



9. 일반 소 카드 36장을 섞어 게임판 왼쪽 아래에 뒷면으로 놓아, 소 카드 더미를 만듭니다. 플레이어 수에 따라 소 카드 더미에서 카드를 뽑습니다.

· 2명 게임에서: 7장을 뽑습니다.

· 3명 게임에서: 10장을 뽑습니다.

· 4명 게임에서: 13장을 뽑습니다.

이렇게 뽑은 소 카드를 색에 따라 분류하고 게임판의 소 시장에 앞면으로 놓습니다. 카드를 조금씩 겹치게 놓아 카드의 왼쪽 면이 보이도록 합니다. 가치를 쉽게 구분할 수 있도록 카드의 색에 따라 노란색, 빨간색, 파란색, 갈색, 보라색의 순서에 맞춰 왼쪽에서 오른쪽으로 놓습니다(모든 색의 카드가 펼쳐지지 않을 수도 있습니다).

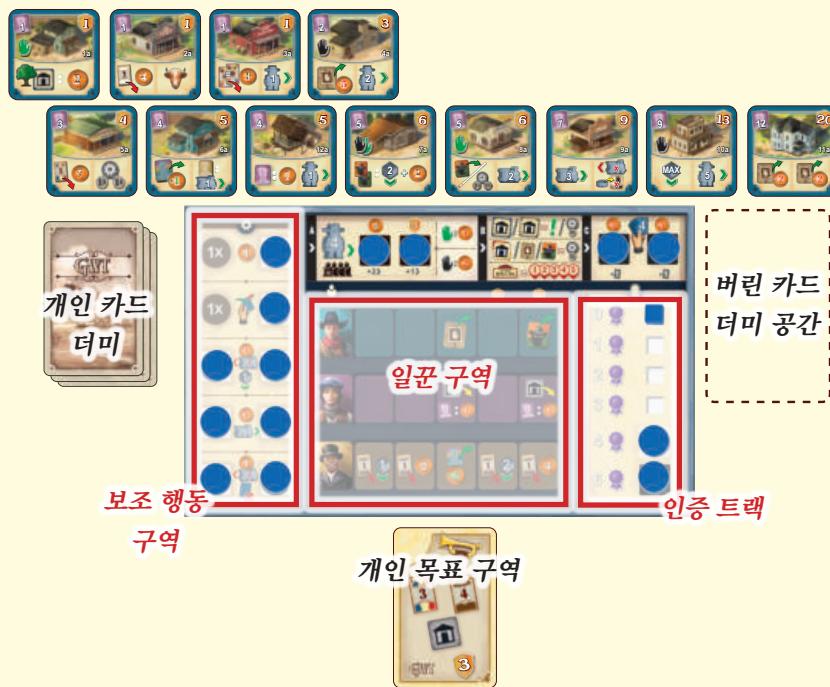
참고: 시멘탈(주황색) 소 카드는 변형 규칙에서만 사용합니다. 관련 규칙 및 게임 준비 방법은 19쪽에 있습니다. 시멘탈 카드를 사용하지 않는다면, 주황색 카드 24장은 게임 상자에 넣어 둡니다.

10. 목표 카드 24장을 섞어 게임판의 오른쪽에 뒷면으로 놓습니다. 그리고 위에서부터 4장의 카드를 공개해 더미 아래쪽에 앞면으로 놓습니다.

이렇게 펼쳐진 카드들을 목표 카드 공급처라 부릅니다.

11. 모든 플레이어가 가져가기 편한 곳에 동전과 교환 토큰을 두어 공동 공급처를 만듭니다. 이 공급처를 은행이라 부릅니다.

# 개인 준비



12. 각 플레이어는 자신의 색깔을 선택한 후 해당하는 색깔(색칠된 칸 14 개로 구분할 수 있는)의 개인판을 받아 자신의 앞에 놓습니다.

2명 또는 3명이 게임을 한다면, 각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 인원수 타일을 받습니다.

플레이어 수에 따라 맞는 면을 선택하여 자신의 게임판 A단계 위에 덮습니다.



13. 각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 개인 전물 타일 12개를 받습니다.

이 건물 타일들은 양면으로 되어 있으며 1에서 12까지의 숫자가 적혀 있습니다. 또한, 숫자와 함께 한쪽 면에는 알파벳 소문자 'a'가, 다른 면에는 알파벳 소문자 'b'가 적혀 있습니다.



· 처음 몇 게임을 시작할 때는 개인 전물 카드 타일을 a면이 보이게 개인판 위쪽에 필요한 건축가 수를 기준으로 오름차순으로 놓습니다.

· 플레이어들이 게임에 조금 더 익숙해졌다면, 건물 타일의 다른 면을 사용할 수 있습니다. 각각의 건물 타일을 어떤 면으로 사용할지 결정할 플레이어 한 명을 정합니다. 이 플레이어는 타일을 공중에 던지는 등 적절한 방법으로 게임에 사용할 건물 타일 면을 무작위로 정한 후, 개인판 위쪽에 필요한 건축가 수를 기준으로 오름차순으로 놓습니다. 다른 모든 플레이어들은 타일을 뒤집어 이 플레이어의 건물 타일과 같은 면이 보이도록 개인 전물 타일을 놓습니다.

남은 게임 동안, 각 건물 타일의 면은 모든 플레이어에게 동일합니다. 게임 도중 플레이어들은 다른 면으로 건물 타일을 뒤집을 수 없습니다.

14. 각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 다음 토큰들을 받습니다:

원형 토큰 14개 - 개인판의 색칠된 원형 칸 위에 놓습니다. (왼쪽 위의 회색 2칸은 비워 둡니다.)

기차 말 1개 - 게임판의 철로가 시작하는 칸(빨간색 건물)에 놓습니다.



인증 토큰 1개 - 개인판의 인증 트랙 맨 위에 놓습니다(숫자 0 옆에).

목장 주인 말 1개 - 자기 색깔의 모자를 씌워 개인판 옆에 놓습니다.

15. 각 플레이어는 자신의 색깔 별이 그려진 시작 소 카드 14장을 받습니다.

이 14장의 카드들은 자신의 시작 목장이 됩니다.

목장의 카드를 잘 섞어 개인판 왼쪽에 뒷면으로 놓아 개인 카드 더미를 만듭니다.



16. 시작 목표 카드 4장을 섞어 무작위로 한 장씩 플레이어들에게 나눠 줍니다. 이렇게 받은 카드를 개인판 아래쪽에 앞면으로 놓으며, 이 카드가 개인 목표 구역에 놓이는 첫 번째 카드가 됩니다. 사용하지 않은 시작 목표 카드는 게임 상자에 넣어 둡니다.



17. 마지막으로 시작 플레이어를 결정합니다. 플레이어 순서는 시계 방향 순서를 따릅니다. 각 플레이어는 순서에 따라 은행으로부터 초기 자본과 교환 토큰 1개씩을 받아, 자신의 앞에 둡니다. 다음으로 개인 카드 더미에서 순서에 따라 카드를 뽑아 자신의 손에 둡니다.

- 1번째 플레이어: 6달러, 카드 4장, 교환 토큰 1개
- 2번째 플레이어: 7달러, 카드 5장, 교환 토큰 1개
- 3번째 플레이어: 8달러, 카드 6장, 교환 토큰 1개
- 4번째 플레이어: 9달러, 카드 7장, 교환 토큰 1개

이제 게임 준비가 끝났습니다.

**중요:** 각 플레이어의 첫 차례를 시작할 때, 손에 카드가 4장만 남을 때까지 카드를 버립니다. 버린 카드는 자신의 버린 카드 더미에 놓습니다.

그런 다음, 목장 주인 말을 **아무** 중립 건물 타일에 놓고 B단계를 바로 시작합니다. 다른 플레이어들과 같은 건물 타일에서 시작할 수 있습니다.



## 게임 목표

차례가 되면 게임판 오른쪽 아래에서 왼쪽 위의 캔자스시티까지 이어진 구불구불하고 여러 갈래로 나뉜 길을 따라 자신의 목장 주인 말을 움직입니다. 길을 따라 이동하면서 승점을 얻게 해주는 다양한 행동을 수행할 수 있습니다. 예를 들면, 개인 건물 타일을 놓거나, 소 시장에서 소를 사거나, 기차역을 방문하거나, 재난을 제거하는 등의 행동을 할 수 있습니다.

목장 주인 말이 캔자스시티에 도착하면, 반드시 소를 기차에 태워 다른 도시로 보내야 하며 이를 통해 승점을 얻습니다. 그런 다음, 목장 주인 말을 다시 게임판의 오른쪽 아래로 옮깁니다. 한 게임에 목장 주인 말은 일반적으로 캔자스시티에 5~7회 정도 도착합니다.

모든 승점은 게임의 마지막에 받습니다. 게임이 끝났을 때, 자신이 얻은 모든 승점(승점 기호 에 표시되어 있습니다)을 더합니다. 게임판 위에 승점이 표시된 곳에서도 조건을 만족했다면 승점을 받습니다. 승점의 합이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.



## 목장과 택 빌딩

### 목장은 무엇인가요?

플레이어의 목장은 여러분이 이끌고 다니는 소떼를 나타내며, 자신의 소 카드와 목표 카드로 구성됩니다. 각 소 카드는 특정한 품종의 소를 나타내며, 카드의 색과 가치로 구분할 수 있습니다.

각 플레이어는 비교적 낮은 가치를 가진 동일한 소 카드들을 가지고 게임을 시작합니다.

하지만 게임을 진행하는 동안, 자신의 목장에 더 높은 가치를 가진 소 카드를 추가하거나 목표 카드를 추가할 수 있습니다.

다음 세 부분을 합쳐서 목장이라고 부릅니다.

- 자신의 개인판 왼쪽에 뒷면으로 놓인 개인 카드 더미
- 손에 들고 있는 카드 (처음에 시작할 때의 손 제한은 4장입니다).
- 손에서 버린 카드나 게임 도중에 얻은 카드를 놓는, 버린 카드 더미



**중요:** 개인 카드 더미에서 카드를 뽑아야 하는데, 더미에 카드가 1장도 남아있지 않을 수 있습니다. 그럴 때는 버린 카드 더미를 들고, 잘 섞은 다음 뒷면으로 자신의 개인판 왼쪽에 놓아 새로운 개인 카드 더미를 만들습니다. 그리고 필요한 만큼 카드를 뽑습니다.

### 소 카드는 어떻게 쓰나요?

여행 중 들르는 어떤 장소에서는 특정한 소 카드를 버리고 이득을 얻는 행동을 할 수 있습니다.

또 매번 캔자스시티에 도착할 때, 자신의 손에 높은 가치를 가진 다양한 소 카드가 있는 것이 좋습니다. 소들의 가치가 높고 종류가 다양할수록, 더 많은 돈과 승점이 주어지기 때문입니다. (자세한 내용은 10~12쪽을 참고하세요.)

## 게임 방법

시작 플레이어(초기 자본으로 6달러를 받은 플레이어)부터 시작해서 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.

자신의 차례에 반드시 다음의 단계를 순서대로 진행해야 합니다.

### A단계

길을 따라 자신의 목장 주인 말을 다른 장소로 움직입니다.

### B단계

목장 주인 말이 도착한 장소의 행동을 합니다.

### C단계

자신이 손에 들 수 있는 카드 제한만큼 카드를 뽑습니다.

그리고 다음 플레이어의 차례를 시작합니다.

참고: 개인판 왼쪽에 그려진 A, B, C칸은 각 단계의 개요입니다.



## 어떤 곳이 장소입니까?

길 위의 마지막 장소는 캔자스시티입니다. 또한, 어떤 종류의 타일(건물 타일, 재난 타일, 무법자 타일)이 길 위의 칸에 올라가 있으면 그 곳은 장소가 됩니다.

## 길 위에 타일이 놓이지 않은 빈칸은 장소가 아닙니다!

이 단계에서, 플레이어는 반드시 목장 주인 말을 현재의 장소에서 다른 장소로 움직여야 합니다.

목장 주인 말을 움직일 때는 다음의 규칙을 따릅니다.

- 목장 주인 말을 움직이는 것은 칸 단위로 이루어집니다. 길 위의 각 장소는 각각 1칸씩입니다(길 위의 비어 있는 곳은 장소가 아니므로, 칸 수로 세지 않습니다).

**예:** 이 중립 건물 타일로 가기 위해, **서영이**의 파란색 목장 주인 말은 빨간색 플레이어의 건물 타일을 지나 2칸 움직이거나 2개의 홍수 재난 타일을 지나 3칸 움직여야 합니다.



- 목장 주인 말은 길을 따라 **앞**(화살표 방향)으로 움직여야 합니다.
- 길이 갈라진다면, 움직일 수 있는 길 중 한 곳을 선택해 움직입니다.
- 움직인 목장 주인 말이 도착한 장소(플레이어가 원해서 멈춰 섰거나, 칸 수 제한 때문에 멈춰 서는 곳)가 B단계에서 행동할 장소입니다.
- 목장 주인 말은 캔자스시티를 넘어서는 움직일 수 없습니다. 따라서, 캔자스시티에 목장 주인 말이 도착하면, 반드시 그곳에 멈춰야 합니다.
- 다른 플레이어의 목장 주인 말은 길을 막지 않으며, 여러 개의 목장 주인 말이 한 곳에 놓일 수도 있습니다.
- 목장 주인 말은 **적어도** 1칸은 반드시 움직여야 하며, 현재 개인판에 보이는 **칸 수 제한**을 넘어서는 움직일 수 없습니다. (플레이어 수에 따라, 목장 주인 말의 칸 수 제한은 3/4로 시작하고 게임 도중에 증가할 수 있습니다.)

**예:**

이러한 경우에 **빨간색**의 **파란색**의 칸 수 제한은 3이지만, 5입니다.

칸 수 제한은 5입니다.



(이 원형 토큰을 제거하는 방법은 나중에 설명합니다.)



**주의:** 어떤 장소에는 초록색 또는 검은색 손(또는 돌 다)이 그려져 있습니다. 목장 주인 말이 이러한 장소에 도착하거나 이러한 장소를 지나가면, 해당 목장 주인 말을 움직이는 플레이어는 즉시 요금을 지불해야 합니다.



1. 재난 또는 무법자 타일에 그려져 있다면, **은행**에 요금을 지불합니다.

2. 다른 플레이어의 개인 건물 타일에 그려져 있다면, 그 **플레이어**에게 요금을 지불합니다.

요금은 플레이어 수와 손의 색깔에 따라 달라집니다(인원수 타일에 표시되어 있습니다).

## 2명 게임에서:

- 각 초록색 손마다 2달러를 지불합니다
- 각 검은색 손마다 2달러를 지불합니다



## 3명 게임에서:

- 각 초록색 손마다 2달러를 지불합니다
- 각 검은색 손마다 1달러를 지불합니다



## 4명 게임에서:

- 각 초록색 손마다 1달러를 지불합니다
- 각 검은색 손마다 2달러를 지불합니다



**예:** 4명 게임에서, **서영이**는 2달러를 가지고 있습니다. **서영이**가 목장 주인 말을 위쪽 길을 따라 움직인다면 (빨간색 화살표), 2달러를 **민준이**에게 줘야 합니다. **민준이**의 개인 건물 타일이 **서영이**가 움직이는 길의 첫 번째 장소이고 검은색 손이 그려져 있기 때문입니다. 그리고, 초록색 손이 그려진 **지훈이**의 개인 건물 타일로 움직였을 때, **서영이**는 더 이상 지불할 수 있는 돈이 없습니다. 하지만, 지불을 하지 못한다고 해서 **서영이**가 목장 주인 말을 움직이지 못하는 것은 아닙니다. 만약 **서영이**가 아래쪽 길을 따라 움직인다면 (파란색 화살표) 첫 번째 홍수 재난 타일의 초록색 손에 대한 비용으로 1달러를 은행에 지불하고, 두 번째 홍수 재난 타일의 검은색 손에 대한 비용으로 남은 1달러를 마지막 은행에 지불합니다. 그런 다음 계속해서 **서영이**의 목장 주인 말을 움직입니다. 두 가지 선택 중에서 **서영이**는 아래쪽 길을 선택했습니다. 2달러를 잃는 것에는 변함이 없지만, 아래쪽 길을 선택하면 다른 플레이어에게 돈을 주지 않기 때문입니다.

**중요:** 길을 지나가는 도중에 손에 대한 요금의 일부 혹은 전체를 내지 못하더라도, 목장 주인 말을 움직일 수 있습니다. 이것은 플레이어가 지불할 수 없는 요금을 요구하는 장소에 목장 주인 말이 도착하거나 이러한 장소를 지나간다 해도, 지불할 수 있는 만큼만 지불하고 계속해서 움직일 수 있다는 뜻입니다.

돈이 부족하여 요금을 지불하지 못했는데 B단계 행동을 통해 돈을 받았더라도, 이미 지나치거나 도착한 장소에 대한 요금을 지불하지는 않습니다.

이 규칙은 손에 대한 요금에만 적용합니다. 게임의 다른 모든 비용은 언제나 정확히 맞추어 지불해야 하며, 모든 요구 조건은 언제나 완전히 충족해야 합니다.

목장 주인 말을 움직인 다음에, 마지막에 도착한 장소의 행동을 합니다. 도착한 장소가 어디냐에 따라 플레이어는 다른 행동을 선택할 수 있습니다.

### 1) 중립 건물 타일 또는 자신의 개인 건물 타일

### 2) 다른 플레이어의 개인 건물 타일, 재난 타일, 무법자 타일

### 3) 캔자스시티



**1** 중립 건물 타일 또는 자신의 개인 건물 타일에서는 두 가지 중 하나를 합니다.

타일의 장소 행동 사용하기 ! 또는 단일 보조 행동 1번 사용하기 1x

#### 장소 행동 사용하기

대부분의 건물 타일에는 타일의 아래쪽에 서로 다른 두 가지 장소 행동이 표시되어 있습니다. 이 행동들은 서로 다른 칸에 나누어 그려져 있습니다. (몇몇 건물 타일은 1개 또는 3개 이상의 장소 행동을 가지고 있기도 합니다.)



1개의 장소 행동



2개의 장소 행동



3개의 장소 행동

- 해당하는 타일의 장소 행동들을 각각 1번씩 할 수 있습니다.
- 장소 행동들은 표시된 순서와 상관없이 원하는 순서대로 할 수 있습니다.
- 그 장소에 있는 장소 행동을 모두 할 필요는 없습니다. 하지만, 행동을 하는 데 필요한 비용이 있다면 그 행동의 이득을 얻기 위해 비용을 완전히 지불할 수 있어야 합니다.
- 어떤 타일에는 하나의 행동 칸에 2개의 행동(하얀색 사선으로 나누어 진)이 그려져 있습니다. 이런 장소 행동을 할 때는 2개의 행동 중 하나만 선택할 수 있습니다.
- 길 위의 어떤 곳에는 위험 보상 행동 1이 그려져 있습니다. 건물 타일이 이러한 곳에 놓이게 된다면, 기존의 건물 장소 행동에 위험 보상 행동 하나가 추가된 것으로 간주합니다. 이 행동은 그 건물 타일의 주인이 그 건물 타일에서 장소 행동을 사용할 때마다 추가로 할 수 있습니다.

각각의 장소 행동에 대한 자세한 설명은 12~17쪽에 나와 있습니다.



위험 보상 행동

예: 서영이의 목장 주인 말이 자신의 개인 건물 타일 위에 도착했습니다. 이제 타일의 장소 행동을 순서에 상관없이 한 번씩 수행할 수 있습니다.

1. 손에서 한 장의 갤러웨이 소 카드를 자신의 버린 카드 더미에 버린 후 은행에서 4달러를 얻을 수 있습니다.

2. 소 시장에서 소를 살 수 있습니다.

3. 장소에 추가된 위험 보상 행동을 수행할 수 있습니다. 소 카드 한장을 자신의 버린 카드 더미에 버린 후 인증 토큰을 서영이의 인증 트랙에서 한 칸 아래로 움직입니다.

각각의 행동에 대해, 행동을 수행할 수 없거나 수행하고 싶지 않으면 행동을 하지 않아도 됩니다. 해당 장소의 어떤 장소 행동도 하지 않고, 단일 보조 행동을 1번 사용할 수도 있습니다.



**2** 다른 플레이어의 개인 건물 타일, 재난 타일, 무법자 타일에 도착하면 선택권이 없습니다.

단일 보조 행동을 1번 수행합니다. (왼쪽의 설명 참조) 1x

참고: 일반적으로는 보조 행동보다 장소 행동이 주는 이득이 더 크기 때문에, 중립 건물 타일이나 자신의 건물 타일에 도착하는 것이 좋습니다.

예: 서영이의 목장 주인 말이 이러한 타일 1에 도착하면, 단일 보조 행동 1번만 수행할 수 있습니다.



#### 단일 보조 행동 1번 사용하기

도착한 타일에서 장소 행동을 사용할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 대신에 단일 보조 행동을 1번 사용할 수 있습니다.

보조 행동은 개인판의 왼쪽에 위치한 보조 행동 칸에 그려져 있습니다.

게임을 시작할 때는 2개의 보조 행동만 사용 가능합니다. 그 외의 보조 행동은 그 칸에 있는 두 개의 원형 토큰 중 적어도 하나를 제거해야만 사용할 수 있습니다(원형 토큰을 제거하는 방법은 규칙서 뒷부분을 참조하세요).

각각의 보조 행동에 대한 자세한 설명은 16쪽에 나와 있습니다.



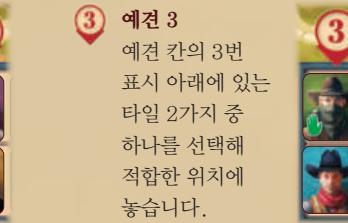
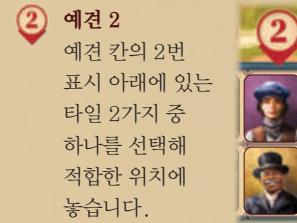
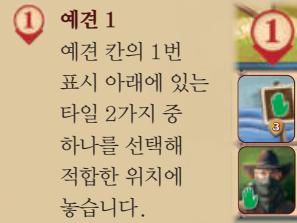
3

캔자스시티에 도착하면, 다음 5단계의 캔자스시티 행동을 순서대로 반드시 수행해야 합니다.

목장 주인 말을 숫자 순서에 따라 움직이면서, 아래 설명하는 각 단계를 빼놓지 않고 수행하도록 합니다.



### 총 5단계의 캔자스시티 행동은 다음과 같습니다.



#### ① ② ③ 예전:

캔자스시티 1,2,3단계에서 선택한 타일 3개는 즉시 아래 설명하는 적합한 위치에 놓습니다.



#### 무법자 타일

무법자 타일(초록색 또는 주황색)을 선택했다면 무법자 구역의 빈칸 중 가장 낮은 숫자가 표시된 칸에 타일을 놓습니다. 빈칸이 남아 있지 않다면, 게임에서 그 무법자 타일을 제거해 게임 상자에 되돌려놓습니다.



#### 재난 타일

재난 타일을 선택했다면 상응하는 재난 구역(홍수, 가뭄, 낙석)의 빈칸 중 가장 낮은 숫자가 표시된 칸에 타일을 놓습니다. 빈칸이 남아 있지 않다면, 게임에서 그 재난 타일을 제거해 게임 상자에 되돌려놓습니다.

#### 일꾼 타일

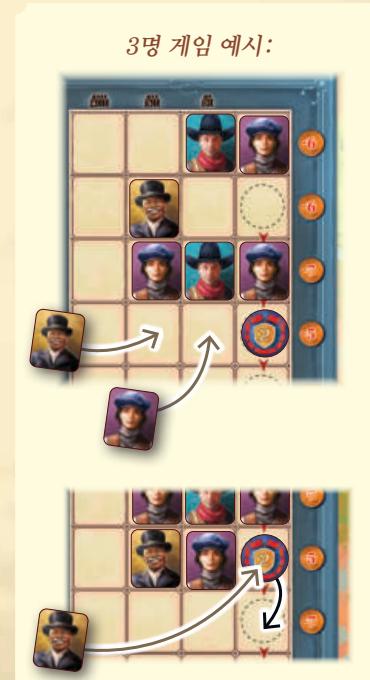
일꾼 타일을 선택했다면 인력 시장의 다음 빈칸에 놓습니다. 일꾼 타일을 놓을 빈칸을 결정할 때는 아래 규칙을 따릅니다.

- 타일은 반드시 인력 시장 토큰이 위치한 행에 놓아야 합니다.
- 한 행의 칸은 반드시 왼쪽에서 오른쪽으로 채워야 합니다.
- 4명보다 적은 수의 사람이 플레이한다면, 다음을 따릅니다.

**3명 게임에서:** 각 행은 3칸(플레이어 수 표시 3 아래부터 시작하는)으로만 구성되어 있으며, 가장 왼쪽의 한 열은 비워둡니다.

**2명 게임에서:** 각 행은 2칸(플레이어 수 표시 2 아래부터 시작하는)으로만 구성되어 있으며, 가장 왼쪽의 두 열은 비워둡니다.

일꾼 타일을 놓는 행의 마지막 칸에는 항상 인력 시장 토큰이 놓여 있습니다. 일꾼 타일이 이 칸에 놓이면, 이 토큰은 화살표를 따라 아래쪽으로 한 칸 이동합니다.



일반적으로, 인력 시장 토큰이 다음 행으로 움직일 때는 특별한 일이 일어나지 않습니다. 하지만, 인력 시장 토큰이 노란색 화살표를 따라 움직이면, 반드시 소 시장을 채워야 합니다. 그러면, 소 카드 더미에서 소 카드를 뽑아 게임 준비 단계에 펼친 소 카드만큼의 카드가 펼쳐지도록 합니다:

**2명 게임에서:** 소 시장을 총 7장이 되도록 채웁니다.

**3명 게임에서:** 소 시장을 총 10장이 되도록 채웁니다.

**4명 게임에서:** 소 시장을 총 13장이 되도록 채웁니다.



게임 준비 단계처럼, 소 카드들을 색에 따라 정렬하고 왼쪽 면이 보이게 겹쳐서 놓습니다. 카드의 가치를 쉽게 구분할 수 있도록 왼쪽에서 오른쪽으로 다음과 같은 순서로 놓습니다: 노란색, 빨간색, 파란색, 갈색, 보라색

- 소 카드를 채우려고 할 때, 이미 소 시장에 플레이어 수에 맞는 충분한 소 카드가 있다면(같거나 더 많다면) 카드를 채우지 않고 그대로 둡니다.
- 소 카드 더미가 다 떨어지면, 소 시장에 더 이상 소 카드를 채우지 않습니다.



인력 시장 토큰이 초록색 화살표를 따라 움직이면, 게임의 종료 단계가 시작됩니다(18쪽을 참고하세요).



## B단계

### 목장 주인 말이 도착한 장소의 행동을 합니다. (이어서)

#### ④ 수입:



다른 플레이어들에게 손을 모두 공개한 후 총 가치를 계산합니다. 계산을 할 때는 손에 든 카드 중에서 서로 다른 종류인 소 카드의 가치를 더해서 계산합니다. 다시 말하면, 한 종류의 소 카드가 손에 많더라도 각 종류별로 가치는 한 번씩만 더해집니다.

※ 목표 카드에는 가치가 없습니다. 이 단계에서 손에 있는 목표 카드는 무시합니다.  
※ 소 카드나 목표 카드에 있는 승점은 이 단계에서는 무시합니다.

**예: 서영이**는 손에 4장의 카드를 가지고 있습니다. **서영이**의 손에 산타 거트루디스 카드가 2장 있기 때문에, **서영이**는 서로 다른 소 카드 3종류를 가지고 있습니다.

- 산타 거트루디스 (가치: 2)
- 롱흔 (가치: 3)
- 블랙 앵거스 (가치: 3)

따라서 총 가치는 8이 됩니다.



다음으로, 원한다면 계산된 총 가치에 인증을 추가해 가치를 올릴 수 있습니다. 게임에는 2종류의 인증이 있습니다. 일시 인증과 영구 인증입니다.

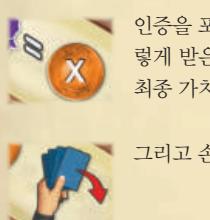
**일시 인증**은 자신의 인증 트랙에 표시되어 있습니다. 자신의 인증 토큰이 놓인 위치 옆에 있는 숫자가 현재 사용할 수 있는 일시 인증의 수를 보여줍니다. 원하는 만큼의 인증을 사용하고, 사용한 수만큼 인증 토큰을 위 칸으로 옮겨 보유한 인증의 수를 다시 표시합니다. 그리고 사용한 인증 수만큼 가치를 올립니다.

**영구 인증**은 플레이어 앞에 놓인 역장 타일의 위쪽 칸에 나와 있습니다. 각각의 영구 인증은 게임이 종료될 때까지, 캔자스 시티에서 수입을 계산할 때마다 총 가치를 자동으로 1만큼 올려줍니다. (역장 타일을 받는 방법에 대해서는 14쪽의 “기차역 방문” 부분을 참고합니다.)



**이어지는 예: 서영이**는 일시 인증 3개를 사용할 수 있는 상태입니다. **서영이**는 일시 인증을 2개 사용하기로 하고 인증 토큰을 위로 2칸 옮깁니다. **서영이**는 현재의 가치 8에 2를 더해 총 가치를 10으로 만들습니다.

**서영이**가 영구 인증이 그려진 역장 타일을 하나 가지고 있다면, 일시 인증을 사용하기 전의 가치는 8이 아닌 9가 될 것입니다.



인증을 포함한 최종 가치가 정해지면 그만큼에 해당하는 달러를 은행에서 받습니다. 이렇게 받은 달러를 자신의 나머지 달러와 구분해 놓으면, 캔자스 시티 5단계에서 사용할 최종 가치를 쉽게 알 수 있습니다.



그리고 손에 든 모든 카드를 자신의 버린 카드 더미에 버립니다.

**이어지는 예: 서영이**는 최종 가치를 10으로 확정 짓고, 10달러를 은행에서 받아 자기 앞에 놓습니다. 그리고 손에 든 카드 4장을 자신의 버린 카드 더미에 버립니다.

#### ⑤ 운송:



수입을 얻었다면, 판매된 소들을 이제 철도를 통해 도시로 운송해야 합니다. 각 도시의 문장에는 도시 등급이 적혀 있고, 이는 수입 단계에서 확정된 최종 가치와 연관이 있습니다. 최종 가치가 더 높을수록 더 먼 곳까지 운송할 수 있습니다.



운송을 하려면, 우선 운송할 도시를 결정합니다. 이때, 자신의 최종 가치보다 낮거나 같은 도시 등급을 가지는 도시만 선택할 수 있습니다. 하지만, 이전에 한 번 운송을 한 적이 있는 도시(이미 자신의 원형 토큰이 도시 칸에 놓여 있는 도시)에는 **다시 운송할 수 없습니다**. 단, 다음의 두 도시는 예외입니다.

- 기점인 캔자스시티와
- 종점인 뉴욕.

이 두 도시에는 이미 자신의 원형 토큰이 올라가 있더라도 다시 운송을 할 수 있습니다.



운송할 도시를 결정했다면, 자신의 원형 토큰 하나를 도시 칸(다른 플레이어의 토큰이 놓여 있다면 그 위에 놓습니다)에 옮겨 놓습니다. 이 원형 토큰은 자신의 개인판 위에 있는 것을 가져오지만 흰색과 검은색 2종류의 칸이 있다는 것을 확인해야 합니다.

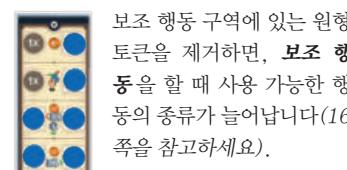
1. 흰색 칸에서 가져온 원형 토큰은 아무 도시 칸에나 놓을 수 있습니다.

2. 하지만, 검은색 칸에서 가져온 원형 토큰은 오직 검은색 테두리가 있는 도시 칸에만 놓을 수 있습니다.



이런 식으로 원형 토큰을 개인판에서 제거하게 되면, 다양한 이점을 얻을 수 있습니다. 몇몇 검은색 칸은 원형 토큰을 옮기는 것에 대해 추가 비용을 요구하거나 이득을 주기도 합니다. 자세한 설명은 아래 상자를 참고하세요.

#### 중요:

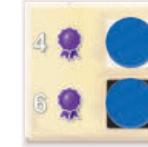


보조 행동 구역에 있는 원형 토큰을 제거하면, **보조 행동**을 할 때 사용 가능한 행위의 종류가 늘어납니다(16쪽을 참고하세요).

이 칸의 원형 토큰을 제거하면, **이동 칸 수 제한**이 증가합니다. 또한, 원쪽 칸 ①에서 원형 토큰을 제거하면 즉시 은행으로부터 3달러를 얻습니다. 오른쪽 칸 ②에서 원형 토큰을 제거하면 게임이 끝날 때 3점을 추가로 받습니다.



이 칸의 원형 토큰을 제거하면, 손에 들 수 있는 **카드 수 제한**이 증가합니다. 하지만, 원형 토큰을 제거하기 위해 추가로 5달러를 즉시 은행에 지불해야 합니다. 지불할 수 없다면, 다른 칸에 있는 원형 토큰을 제거해야 합니다.



이 칸의 원형 토큰을 제거하면, 자신이 보유할 수 있는 **일시 인증 제한**이 증가합니다(처음에는 3으로 시작합니다). 6 인증 표시 옆의 원형 토큰을 먼저 제거하면, 4 인증 표시 옆의 원형 토큰을 제거할 때까지 일시 인증 제한은 그대로 3입니다.

자신의 원형 토큰을 도시 칸에 놓으면, 게임이 끝날 때 승점을 얻거나 잃을 수 있습니다. 또한, 놓는 즉시 반드시 수행해야 하는 추가 운송 행동을 유발할 수도 있습니다.

원형 토큰을 캔자스시티 문장에 놓으면 은행으로부터 즉시 4달러를 얻습니다. 하지만 게임의 마지막에, 이곳에 놓은 원형 토큰 하나당 승점 6점을 잃습니다.



## C단계

## 자신이 손에 들 수 있는 카드 제한만큼 카드를 뽑습니다.

**주의:** 초록색 화살표가 양쪽에 그려진 추가 운송 행동은 인접한 양쪽 도시의 문장에 자신의 원형 토큰이 둘다 놓여야 발동합니다. 초록색 화살표가 그려진 승점도 같은 방식으로 적용합니다. 양쪽 도시의 문장에 모두 자신의 원형 토큰이 놓여 있을 때만, 승점을 얻을 수 있습니다.

이 추가 운송 행동 ①은 이미 한쪽 도시 간에 자신의 원형 토큰이 놓인 상태에서 다른 한 쪽의 도시 간에 자신의 원형 토큰이 놓일 때 발동합니다. 이 행동이 발동되면, 반드시 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 가져와 앞면으로 자신의 버린 카드 더미에 놓습니다. 필요하다면, 목표 카드 공급처를 다시 채웁니다. (이에 대한 자세한 설명은 15쪽의 “목표 카드 얻기” 부분을 참고합니다). 원형 토큰을 놓을 때 인접한 초록색 화살표의 행동이 양쪽 모두 발동한다면, 행동을 반드시 두 번 다 수행합니다. (목표 카드를 얻는 행동을 두 번 수행할 경우, 목표 카드 공급처는 두 번째로 행동을 하기 전에 다시 채웁니다.)



마지막으로, 자신의 운송에 대해 추가로 운송료를 지불해야 하는지 확인합니다. 자신의 기차 말이 철도의 어느 숫자 칸에 있는지에 따라 운송료를 결정합니다.

- 기차 말이 원형 토큰을 놓은 도시 등급보다 높거나 같은 숫자 칸에 위치해 있다면, 운송료를 지불하지 않습니다.
- 기차 말이 원형 토큰을 놓은 도시 등급보다 낮은 숫자 칸에 위치해 있다면, 다음과 같이 운송료를 지불해야 합니다: 기차 말이 있는 칸과 그 도시 사이에 있는 ×기호 1개마다 1달러를 은행에 지불합니다.

**참고:** 수입 단계에서 수입을 받았기 때문에, 운송료로 얼마가 나오더라도 플레이어는 이를 지불할 수 있습니다. (기차 말을 움직이는 방법에 대해서는 14쪽을 참고하세요.)



**이어지는 예:** 서영이의 최종 가치는 10이며, 시카고까지 운송할 수 있습니다. 그렇게 하기로 결정했다면, 서영이의 개인판에서 원형 토큰을 선택해 시카고 도시 칸에 놓습니다. 시카고에 인접한 도시에는 서영이의 원형 토큰이 없기 때문에 이로 인해 행동이 유발되거나 게임 종료 시 승점을 받지는 않습니다. 마지막으로 서영이의 기차 말과 시카고 사이에 3개의 ×기호가 있기 때문에 운송료로 3달러를 지불해야 합니다.

시카고 대신에 피오리아나 세인트루이스, 캔자스시티로 운송을 보낼 수도 있습니다 (블루밍턴이나 풀턴에는 이전에 운송을 했기 때문에 선택할 수 없습니다). 하지만, 이 도시들을 선택한다면 개인판의 흰색 칸 위에 있는 원형 토큰만 가져와 놓을 수 있습니다. 세인트루이스나 캔자스시티를 선택하면 운송료를 지불하지 않고, 피오리아를 선택하면 2달러의 운송료를 지불해야 합니다.

운송 단계까지 끝난 후, 마지막으로 다음 2가지 행동을 수행합니다.

- 1) 목장 주인 말을 길의 시작 지점인, 게임판의 오른쪽 아래에 있는 기수가 그려진 칸에 놓습니다. 다음 차례에, 목장 주인 말은 다시 여기서부터 움직입니다.
- 2) 캔자스시티 공급처에서 1번, 2번, 3번 타일을 1개씩 가져와 비어 있는 3칸의 예전 칸에 타일을 채웁니다. 타일을 놓을 때는 타일 뒷면의 번호와 일치하는 칸에 앞면으로 놓습니다.



게임을 시작할 때 각 플레이어가 손에 들 수 있는 카드 제한은 4장이며, 게임 중에 6장까지 늘릴 수 있습니다. C단계에서 개인판에 표시된 카드 제한보다 적은 장수의 카드를 들고 있다면, 부족한 만큼의 카드를 개인 카드 더미에서 뽑습니다. (만약 뽑을 카드가 부족하다면, 자신의 버린 카드 더미에 있는 카드들을 섞어 개인 카드 더미를 새로 만든 후 뽑습니다.)

**참고:** 캔자스시티 행동을 모두 마친 상태라면, 손에 카드가 한 장도 없으므로 카드 제한만큼 카드를 뽑아 손을 다시 채웁니다.

그리고 다음 플레이어의 차례가 됩니다.

**예:** 서영이가 손에 들 수 있는 카드 제한은 5장입니다 (개인판에서 카드 수 제한을 늘려주는 칸의 원형 토큰을 1개 제거한 상태이기 때문입니다). B단계에서 서영이는 2장의 카드를 손에서 버리고 장소 행동을 수행했습니다. 서영이의 손에는 3장의 카드가 남아 있기 때문에 2장의 카드를 뽑아 손에 다시 5장을 들어야 합니다. 개인 카드 더미에 2장의 카드가 남아 있기 때문에 서영이는 2장의 카드를 뽑습니다. 지금은 개인 카드 더미에 남은 카드가 없지만, 아직 새로 개인 카드 더미를 만들지 않습니다. 다음에 카드를 뽑아야 하는 상황이 왔을 때, 자신의 버린 카드 더미에 있는 카드들을 섞어 새로 개인 카드 더미를 만들 것입니다.



# 행동

## 행동

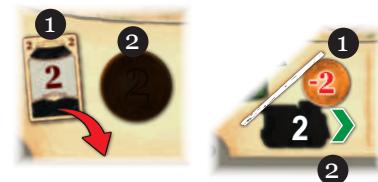
게임 내의 주된 행동은 중립 건물 타일과 자신의 개인 건물 타일에서 수행하는 **장소 행동**입니다. 그밖에 자동으로 행동을 유발하는 상황들(추가 운송 행동, 단일 보조 행동 등)이 있지만 이러한 행동들이 주된 행동인 것은 아닙니다.

하지만, 행동을 수행해야 하는 상황에 관계 없이, 같은 종류의 아이콘은 같은 행동을 의미합니다.

먼저 몇 가지 일반적인 규칙부터 설명하고, 다음으로 건물 타일의 장소 행동에 대해 자세히 설명하겠습니다.

**일반적인 규칙:** 대다수의 행동에는 구체적인 비용과 이득이 그려져 있습니다. 플레이어가 비용을 지불할 수 있을 때만, 그에 해당하는 이득을 받을 수 있습니다. 비용은 일반적으로 빨간색으로 표현하며(빨간색 화살표 또는 빨간색 숫자), 이득은 초록색과 흰색으로 표현합니다(초록색 화살표 또는 흰색 숫자).

- ① 비용
- ② 이득



**중요:** 비용을 낼 수 있는 상황이라도 이득을 완전히 포기하거나 일부만 받을 수 있습니다. 하지만 달러를 이득으로 받을 때는 반드시 전부를 받아야 합니다.

비용으로 가장 많이 사용하는 것은 카드를 버리는 것입니다. 행동에서 빨간색 화살표가 한 장 또는 그 이상의 카드에 그려져 있다면, 반드시 정확히 지정된 카드를 지정된 수만큼 손에서 버려야 합니다. 손에서 카드를 자신의 버린 카드 더미에 앞면으로 버리고, 비용 옆에 표시된 이득을 얻습니다. (비용을 여러 번 지불할 수 있다 해도, 행동은 오직 한 번만 수행할 수 있습니다.)

**주의:** 비용으로 특정한 소 카드가 필요한 행동에는, 색과 가치로 해당 카드가 정확하게 지정되어 있습니다.



### 카드를 버리는 행동의 예:

#### 비용:

검은색 소 카드(파이니우즈)  
1장을 버립니다.



2달러를 얻습니다.

#### 이득:

같은 종류의 소 카드  
2장을 버립니다.



4달러를 얻습니다.

아무 소 카드나  
1장을 버립니다.



인증 1개를 얻습니다  
(인증 토큰을  
1칸 아래로 움직입니다).

회색 소 카드(크리올로)  
1장을 버립니다.



인증 1개와  
2달러를 얻습니다.

초록색 소 카드(산타 겨트루디스)  
1장을 버립니다.



기차 말을  
2칸 앞으로 움직입니다.

나머지 규칙 설명에 대한 이해를 돋기 위해 다음의 용어를 기억합니다:

- **카드를 버린다**는 것은, 자신의 손에 든 카드를 손에서 앞면으로 자신의 버린 카드 더미에 놓는 것을 말합니다.
- **달러를 얻는다**는 것은, 지정된 숫자의 달러를 은행으로부터 받는 것을 말합니다.
- **달러를 지불한다**는 것은, 지정된 숫자의 달러를 은행에 내는 것을 말합니다.
- **인증을 얻는다**는 것은, 자신의 인증 토큰을 인증 트랙에서 아래로 움직이는 것을 말합니다. 아이콘에서 보여주는 숫자가 나타내는 만큼 인증 토큰을 아래로 움직일 수 있습니다. 하지만, 자신의 일시 인증 제한을 초과해서 인증 토큰을 내릴 수 없습니다(게임을 시작할 때의 일시 인증 제한은 3입니다).
- **자신의 기차 말을 움직인다**는 것은, 철도를 따라 기차 말을 움직이는 것을 말합니다(자세한 설명은 14쪽을 참고하세요).

1

이 행동 아이콘이 있으면,  
인증 1개를 얻습니다  
(자신의 인증 토큰을  
1칸 아래로  
움직일 수 있습니다).

2

이 행동 아이콘이 있으면,  
인증 2개를 얻습니다  
(자신의 인증 토큰을  
2칸까지 아래로  
움직일 수 있습니다).



## 일꾼 고용하기

이 행동을 수행할 때, 일꾼 타일 1명을 인력 시장에서 선택하고 그 일꾼의 고용 비용을 지불한 후, 자신의 개인판에 그려진 일꾼 구역에 놓습니다.

다음의 규칙을 따르도록 합니다:

- 현재 인력 시장 토큰이 위치한 행과 같은 행에 있는 일꾼은 고용할 수 없습니다.  
이 일꾼들은 인력 시장 토큰이 움직일 때까지 고용할 수 없습니다. ①
- 인력 시장에 있는 일꾼들의 고용 비용은 일꾼 타일이 위치한 행의 오른쪽 끝에 적혀 있습니다. ② 하지만, 고용 비용은 행동 아이콘에 표시된 숫자에 따라 조정될 수 있습니다.

 = 고용 비용만큼  
지불합니다.

 = 2달러를  
더 지불합니다.

 = 1달러를  
덜 지불합니다.



고용 비용을 지불하고 나면, 일꾼 타일을 가져와 자신의 일꾼 구역에 놓습니다. 일꾼 타일을 놓을 때는, 가져온 일꾼 타일과 같은 종류의 일꾼 타일이 위치한 행의 가장 왼쪽 끝 빙칸에 놓습니다. 게임을 시작할 때 플레이어들은 3종류의 일꾼(카우보이, 건축가, 기관사)을 한 명씩 데리고 시작합니다. 이것은 각 일꾼 구역의 첫 번째 칸은 이미 채워진 상태라는 것을 의미합니다.

고용된 일꾼을 놓는 칸에 즉시 행동이 그려져 있다면, 바로 그 행동을 수행할 수 있습니다. 하지 않기로 했다면 그 행동 기회는 사라지고 다시 할 수 없습니다(이러한 행동 아이콘에 대한 자세한 설명은 규칙서에 나와 있습니다).

- 한 행에 일꾼 타일이 모두 놓여 있다면, 더는 그 종류의 일꾼 타일을 고용할 수 없습니다.
- 게임이 종료될 때 각 행의 5번째/6번째 칸에 놓인 일꾼 1명당 승점 4점을 받습니다.



카우보이 행  
건축가 행  
기관사 행

예: B단계에서 서영이는 중립 건물 타일 “A”를 사용합니다.



첫번째 고용 행동으로, 서영이는 기관사를 고용했습니다. 인력 시장 토큰이 놓인 행의 기관사는 고용할 수 없기 때문에, 7달러를 지불하고 바로 위의 행에 놓인 기관사를 고용합니다. 그리고 고용한 기관사를 기관사 행의 가장 왼쪽 빙칸에 놓습니다. 그러면 기관사 행의 3번째 칸에 있는 즉시 행동이 발동됩니다. 서영이는 행동을 사용하기로 결정한 후 크리올로 소 카드 한장을 버리고 2달러를 얻습니다.



중립 건물 타일 “A”的 두 번째 고용 행동으로, 고용 비용이 6달러인 카우보이를 고용합니다. 두 번째 고용 행동은 고용 비용을 2달러 더 지불해야 하기 때문에, 총 8달러를 은행에 지불해야 합니다. 그런 다음 서영이는 카우보이를 카우보이 행의 가장 왼쪽 빙칸에 놓습니다.



안타깝게도 서영이의 손에 갤러웨이 소 카드가 한 장도 없기 때문에 이 건물 타일의 소 카드를 버리는 행동은 수행할 수 없습니다.



## 소 시장에서 소 구매하기

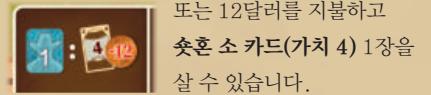
이 행동을 하면, 소 시장에서 새로운 소 카드를 획득해 앞면으로 자신의 베린 카드 더미에 놓을 수 있습니다. 하지만, 이 행동을 통해 얻을 수 있는 소의 종류와 수는 정해져 있는 것이 아닙니다.

얼마나 많은 카우보이를 자신의 개인판에 보유하고 있는지, 또한 돈은 얼마나 지불할 수 있는지에 따라 선택을 할 수 있습니다.

개인판에 1명의 카우보이만을 보유하고 있다면, 당신은



6달러를 지불하고  
가치 3인 소 카드 1장을 사거나,



또는 12달러를 지불하고  
숏 혼 소 카드(가치 4) 1장을  
살 수 있습니다.

2명의 카우보이를 보유하고 있다면, 선택할 수 있는 행동이 들어납니다.



예를 들어, 각각 6달러를 지불하고  
가치 3인 소 카드 2장을 사거나,



또는 3달러를 지불하고  
가치 3인 소 카드 1장을 사거나,



또는 12달러를 지불하고  
헤리퍼드 소 카드(가치 5)  
1장을 살 수 있습니다.

이것은 더 많은 카우보이를 고용할수록, 더 좋은 선택지가 생긴다는 것을 말합니다. 카우보이를 어떻게 나눠서 사용할 것인지는 플레이어가 선택하며, 각각의 카우보이는 이 행동 중에 **한 번씩만** 사용할 수 있습니다.



3명의 카우보이를 사용하고  
5달러를 지불하면,  
가치 3인 소 카드 2장을 삽니다.



5명의 카우보이를 사용하고  
8달러를 지불하면,  
숏 혼 소 카드(가치 4)를 2장 삽니다.

이 행동 중에 소를 사는 데 **사용하지 않은** 카우보이는 대신에 소 카드 더미에서 2장의 소 카드를 뽑아 앞면으로 소 시장에 펼쳐 놓는데 사용할 수 있습니다.

① 이 행동을 하는 도중 언제든 이렇게 해도 됩니다.





## 기차 말 전진하기

이 행동 아이콘을 통해 기차 말을 움직이면, 자신의 기관사 행에 보유하고 있는 기관사의 수만큼까지 기차 말을 앞으로 움직일 수 있습니다.

기차 말을 움직일 때는 다음의 규칙을 따릅니다.

- 시작 칸을 제외한 철도의 각 칸에는 오직 하나의 기차 말만 놓일 수 있습니다. 기차 말을 움직일 때, 다른 기차 말이 놓인 칸은 무시합니다(움직일 때 그 칸이 없는 것처럼 뛰어넘습니다).
- 철도에는 몇 군데의 정차 구간이 있고 각 정차 구간은 기차역에 속해 있습니다. 각각의 정차 구간은 정차 구간과 연결된 두 칸 사이에 있으며, 1칸으로 계산합니다. 따라서, 두 갈래로 갈라지는 칸에서는 기차 말을 다음 숫자 칸으로 움직이거나, 기차역의 정차 구간으로 움직일 수 있습니다(다른 기차 말에 의해 막혀 있지 않다면).
- 행동으로 기차 말을 움직일 때는, 움직일 수 있는 칸보다 더 적은 칸을 움직일 수도 있습니다(그러나 반드시 최소 1칸은 움직여야 합니다). 하지만, 한 번 멈출 칸을 결정하면, 사용하지 않고 남은 칸을 다음에 사용할 수 없습니다. 따라서 기차역을 방문(아래 참조)하기 위해 정차 구간에 멈추면, 더 움직일 수 있는 칸이 남아 있다 해도 그 행동은 끝납니다.

**참고:** 기관사 수에 상관없이 정해진 칸수만큼 기차 말을 움직이는 행동도 있습니다. 이 경우에도 같은 규칙을 적용합니다.

## 기차역 방문

기차역이 있는 정차 구간에 기차 말이 멈추면, 즉시 그 기차역을 방문할 것인지를 결정해야 합니다.

**주의:** 이전에 방문하지 않은 기차역만 방문할 수 있습니다(자신의 원형 토큰이 이미 놓여 있는지를 보고 확인할 수 있습니다). 다른 플레이어의 원형 토큰이 놓여 있는 것은 상관없습니다.

기차역을 방문하려면, 기차역 오른쪽에 표시된 방문 비용을 지불합니다. 그리고 자신의 원형 토큰 하나를 기차역 칸에 옮겨놓습니다(다른 플레이어의 원형 토큰이 있다면 그 위에 놓습니다). 이 원형 토큰은 자신의 개인판 위에서 어떤 것을 가져와도 괜찮지만, 기차역 칸도 흰색 칸과 검은색 칸이 있다는 것을 기억해야 합니다. 운송 단계에 도시 칸에 놓는 것처럼, 흰색 칸에서 가져온 원형 토큰은 어느 역 칸에나 놓을 수 있습니다. 하지만, 검은색 칸에서 가져온 원형 토큰은 검은색 테두리가 있는 칸에만 놓을 수 있습니다. (원형 토큰을 움직이는 것에 대한 자세한 설명은 10쪽의 빨간 상자를 참고합니다.)

기차역에 원형 토큰을 놓은 후에, 역장 타일이 바로 옆에 놓여 있는지 확인합니다. 역장 타일이 있다면, 고용한 일꾼 중 한 명을 역장으로 지정하고 역장 타일을 얻을 수 있습니다. 역장 타일을 얻기로 한다면, 자신의 일꾼 구역에서 각 행의 가장 오른쪽에 있는 일꾼 중 한 명을 선택합니다. 그 일꾼 타일을 개인판에서 제거해 역장 타일이 있던 곳에 놓고, 역장 타일을 앞면으로 자신의 개인판 옆에 놓습니다.

- 기차역을 방문하는 그 순간에만 역장 타일을 얻을 것인지 선택할 수 있습니다. 그 기회를 포기하면, 다시는 그 역장 타일을 얻을 방법이 없습니다.
- 자신의 일꾼 구역의 일꾼을 제거하면서 그 일꾼 타일로 가려졌던 즉시 행동이 다시 보일 수 있습니다. 그러면, 다음에 다른 일꾼을 고용해 즉시 행동 칸에 놓을 때, 해당 행동을 다시 수행할 수 있습니다.
- 일꾼 타일은 역장 칸에 한 번 놓이면 게임이 끝날 때까지 역장 칸에 남아 있습니다.

각각의 역장 타일은 두개의 부분으로 이루어져 있습니다.



역장 타일의 위쪽 ①에는 즉시 행동 또는 영구 인증이 그려져 있습니다. 즉시 행동이 표시된 타일을 받았다면, 해당 행동을 즉시 수행하거나 포기합니다. (영구 인증의 사용 방법은 10쪽을 참고하세요.)

역장 타일의 아래쪽 ②에는 게임이 종료될 때, 추가 승점을 얻는 특수한 방법들이 그려져 있습니다(18쪽을 참고하세요.).



철도의 마지막 칸(39번째 칸)은 특별합니다. 기차 말이 이 칸에 도착하면, 움직이는 것을 멈춥니다(기차역은 일반적인 상황처럼 방문할 수 있습니다). 그런 다음, 당신의 기차 말을 뒤로 움직여야 합니다. 최소 한 칸은 반드시 뒤로 움직여야 하며, 철도 위에 있는 어떤 빙칸으로든지 움직일 수 있습니다(정차 구간도 가능). 이렇게 움직인 후, 즉시 3달러를 얻습니다. 정차 구간으로 움직였다면, 일반적인 상황처럼 기차역을 방문할 수 있습니다(방금 받은 달러를 바로 사용할 수도 있습니다).



철도 칸

정차 구간

기차역

예: 서영이는 3명의 기관사를 자신의 기관사 행에 보유하고 있으며, 기차 말을 앞으로 3칸 움직이려 합니다. 따라서, 서영이는 기차 말을 1번 칸에서 5번 칸까지 움직입니다(3번 칸은 빨간색 기차 말이 있기 때문에 무시합니다).

5번 칸으로 움직이는 대신에, 4번 칸에서 갈라지는 정차 구간으로 기차 말을 움직일 수도 있습니다.



## 방문 비용



## 역장 타일에 그려진 즉시 행동



비용을 지불하지 않고 재난 타일을 제거하거나, 무법자를 체포해 보상을 얻습니다(17쪽 참조).



2달러를 얻습니다.



12달러를 얻습니다.



인증을 2개 얻습니다.

## 목표 카드 얻기

이 행동을 수행하면, 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 선택해서 가져오거나 목표 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다. 이 카드를 앞면으로 자신의 베린 카드 더미에 놓습니다. 목표 카드 공급처에서 카드를 가져왔다면, 즉시 1장을 뽑아 빙자리를 채웁니다.

이렇게 얻은 목표 카드는 나중에 자신의 손에 들어오게 됩니다.

자신의 차례에 1장 또는 그 이상의 목표 카드를 손에 들고 있다면, 다음과 같은 시기에 목표 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다.

· A단계를 수행하기 전에

· B단계에서 하나의 행동을 수행하기 전이나 후에

다시 말하면, B단계에서 하나의 행동을 하는 도중에는 목표 카드를 사용할 수 없고, C단계가 시작하고 나서도 목표 카드를 사용할 수 없습니다.

목표 카드를 사용하면, 자신의 개인 목표 구역에 앞면으로 놓습니다 (개인판 아래).

그리고 목표 카드의 왼쪽 위 모서리에 그려진 즉시 행동을 수행하거나 포기합니다.

다음 아이콘들은 목표 카드에 그려진 즉시 행동을 보여줍니다:



자신의 목장 주인 말을 길을 따라 앞으로 3칸까지 움직이고, 모든 초록색 및 검은색 손을 무시합니다. 하지만, 도착한 장소의 장소 행동을 사용할 수는 없습니다. 따라서 A단계 이전에 이 아이콘을 사용해 자신의 목장 주인 말을 움직인다면, 움직인 장소에서 일반적인 A단계를 시작합니다. 자신의 목장 주인 말을 B단계의 장소 행동 후에 움직인다면, 목장 주인 말이 새로운 장소에 도착했을 때 바로 C단계로 넘어갑니다. 이 즉시 행동을 통해 캔자스시티로 움직일 수는 없습니다.



개인 카드 더미에서 3장까지 카드를 뽑습니다. 그런 다음 즉시 뽑은 카드 수만큼 카드를 벼립니다.



자신의 기차 말을 앞으로 2/3칸까지 움직입니다.



2달러를 얻습니다.



단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.

### 즉시 행동



각각의 목표 카드는 게임이 종료될 때 달성해야 할 과제의 조합을 보여 줍니다. 목표 카드에 그려진 모든 과제를 달성했다면, 목표 카드에 표기된 만큼 승점을 받습니다.

하지만 목표 카드에 그려진 모든 과제를 완전히 달성하지 못했다면, 목표 카드에 표기된 감점만큼 승점을 잃습니다 (시작 목표 카드의 경우, 감점이 없으므로 과제를 달성하지 못해도 승점을 잃지 않습니다).



**중요:** 각 과제 요소들은 목표 카드의 달성을 위해 한 번씩만 셀 수 있습니다. 따라서, 여러 장의 목표 카드에 같은 과제가 있다면, 그 과제는 여러 번 달성해야 합니다 (한 번의 달성으로 중복해서 충족시킬 수 없습니다).

다음은 목표 카드에 나오는 과제의 종류를 보여 줍니다.



· 게임판에 자신의 건물 타일 하나가 있습니다.



· 자신의 앞에 주황색 무법자 타일 하나를 가지고 있습니다.



· 자신의 앞에 재난 타일 하나를 가지고 있습니다 (어떤 종류든).



· 기차역에 자신의 원형 토큰이 하나 있습니다.



· 자신의 목장에 가치 3의 소 카드 1장을 가지고 있습니다.



· 자신의 목장에 솟흔 소 카드(가치 4) 1장을 가지고 있습니다.



· 자신의 목장에 헤리퍼드 소 카드(가치 5) 1장을 가지고 있습니다.



· 뉴욕의 도시 칸에 자신의 원형 토큰이 하나 있습니다.



**예:** 이 목표 카드들의 과제를 모두 달성하기 위해, 서영이는 다음의 것들이 필요합니다.

- 게임판에 자신의 개인 건물 타일이 최소 3개
- 재난 타일이 최소 3개
- 주황색 무법자 타일이 최소 1개
- 뉴욕 도시 칸에 원형 토큰이 최소 2개

서영이는 위의 모든 과제들을 완수했다면, 승점 18점을 얻습니다. 만약, 뉴욕의 도시 칸에 서영이의 원형 토큰이 하나밖에 없다면, 서영이는 승점을 10점만 얻습니다 (뉴욕 과제가 그려진 목표 카드 1장을 달성하지 못했으므로, 승점 3점을 잃기 때문입니다).

**참고:** 손에 있는 목표 카드를 사용하지 않아도 됩니다. 만약 원한다면, 일반적인 수단을 사용해 자신의 목장에 카드를 계속 남길 수도 있습니다 (예를 들어 을 통해 손에 들어온 목표 카드를 벼릴 수 있습니다). 게임이 종료될 때, 자신의 목장에 남아 있는 목표 카드들은 점수 계산에 포함할지 말지 선택할 수 있습니다. 하지만 개인 목표 카드 구역에 놓은 목표 카드에 대해서는 선택의 여지가 없습니다. 이곳에 놓은 카드들은 반드시 점수 계산에 포함해야 합니다.



## 개인 전물 놓기

이 행동을 하면, 개인판 위쪽에 놓인 자신의 개인 전물 타일 하나를 선택합니다.

그리고 그 타일을 길 위의 **비어 있는** 전물 칸에 놓거나, 또는 이미 길 위에 놓인 자신의 개인 전물 타일 하나와 교체합니다.

**기억할 점:** 각 건물 타일의 면은 모든 플레이어에게 동일합니다. 다른 면으로 뒤집는 것은 허용되지 않습니다.

이 행동으로 전물 타일을 선택하기 전에 다음 두 가지 사항을 확인해야 합니다.

- a) 충분한 수의 건축가를 보유하고 있는지
- b) 그 전물 타일의 비용을 지불할 수 있는지



각 개인 전물 타일의 왼쪽 위 아이콘은 그 전물을 짓는 데 몇 명의 건축가가 필요한지 보여 줍니다. 자신의 일꾼 구역에 있는 건축가의 숫자가 전물 타일의 숫자보다 크거나 같다면, 즉시 비용을 지불하고 길 위의 원하는 빈 전물 칸에 전물 타일을 놓을 수 있습니다.



전물 타일을 놓는 데 필요한 건축가 1명마다 2달러를 지불해야 합니다.

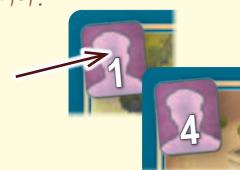
### 건물 칸

새로 전물 타일을 놓는 대신에, 이미 길 위에 놓인 자신의 개인 전물 타일을 더 높은 가치의 개인 전물 타일로 교체할 수 있습니다. 이 때는 이미 지어진 건물과 교체할 건물의 필요 건축가 수 차이에 해당하는 만큼만 건축가가 있으면 됩니다. 비용도 차이만큼만 지불합니다. 그러면 이미 지어진 전물 타일을 게임 상자로 되돌려놓아 게임에서 완전히 제거한 다음, 그 칸에 새로운 전물 타일을 놓습니다. 건축가 7명 이상이 필요한 전물을 놓으려면 이것이 유일한 방법입니다.

예:



이 전물 타일을 길 위의 빈 전물 칸에 놓기 위해, 서영이는 개인판에 적어도 2명의 건축가를 보유하고 4달러를 지불해야 합니다.

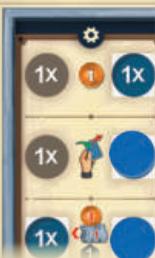


서영이가 길 위의 이 전물 타일을 아래 전물 타일과 교체하여 한다면, 개인판에 적어도 3명의 건축가를 보유하고 6달러를 지불해야 합니다 (필요 건축가 수 차이가 3이기 때문입니다).

**참고:** 중립 전물 타일 “B”는 게임판에 자신의 전물 타일을 놓게 해주는 유일한 장소입니다. 전물 타일을 놓는 다른 방법은 자신의 건축가 행에 있는 즉시 행동밖에 없습니다. 이 즉시 행동을 사용하면 필요로 하는 각 건축가 한 명당 2달러가 아닌 1달러만 지불하면 되는 이점이 있습니다.



## 단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동 1번 수행하기



개인판의 보조 행동 구역은 5개의 서로 다른 보조 행동들을 보여 줍니다.

각 보조 행동은 2개의 원형 칸을 가지고 있습니다. 원형 칸의 양쪽이 원형 토큰으로 모두 채워진 보조 행동은 잠금 상태이며 사용할 수 없습니다. 적어도 한쪽의 원형 칸이 비어 있어야 그 행동을 사용할 수 있습니다.



이 아이콘은 단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 의미합니다. 이 아이콘을 사용하면 자신의 사용 가능한 보조 행동 중 하나를 선택해 수행합니다. 선택한 행동의 한쪽 원형 칸만 비어 있다면 그 행동을 한 번만 합니다 (단일 보조 행동). 선택한 행동의 양쪽 원형 칸이 모두 비어 있다면, 단일 보조 행동을 하거나 그 보조 행동을 이중으로 수행하거나 중 선택할 수 있습니다 (이중 보조 행동). 이중 보조 행동을 수행하면 비용(만약 필요하다면)을 2배로 지불하고 이득을 2배로 받을 수 있습니다.



이 아이콘은 단일 보조 행동을 의미합니다 (일반적으로 장소 행동 대신에 선택하게 됩니다). 이 행동을 사용할 때는 선택한 보조 행동의 양쪽 원형 칸이 모두 비어 있더라도 이중 보조 행동을 할 수 없습니다.



자신의 기차 말을 뒤로 움직여야 한다면, 이것은 앞으로 움직이는 것과 유사합니다. 만약 움직이려는 칸에 다른 기차 말이 있다면, 그 칸은 무시합니다 (따라서 더 뒤로 움직이게 됩니다). 뒤로 움직일 때도 정차 구간으로 움직일 수 있으며, 정차 구간에서 멈췄다면 일반적인 상황처럼 기차역을 방문할 수 있습니다.

- 하지만, 뒤로 움직이는 것은 비용이므로, 요구되는 비용보다 더 적게 움직일 수 없습니다.
- 기차 말이 철도의 시작 칸에 있다면, 자신의 기차 말을 뒤로 움직이는 것을 비용으로 요구하는 행동을 사용할 수 없습니다.
- 기차 말은 절대 방향을 바꾸지 않습니다. 뒤로 움직인다 해도 기차 말의 앞 부분은 여전히 앞을 향하고 있어야 합니다.

### 단일 보조 행동

1달러를 얻습니다.



2달러를 얻습니다.



2장을 개인 카드 더미에서 뽑습니다.  
그린 다음 1장을 버립니다.



1달러를 지불하고 자신의 기차 말을 뒤로 1칸 움직입니다.  
그린 다음 인증을 1개 얻습니다.



1달러를 지불하고 자신의 기차 말을 앞으로 1칸 움직입니다.



자신의 기차 말을 뒤로 1칸 움직입니다. 그리고 1달러를 얻고 손에서 카드 1장을 게임에서 완전히 제거해 게임 상자로 되돌려놓습니다.

### 이중 보조 행동

1달러를 얻습니다.

2장을 개인 카드 더미에서 뽑습니다.  
그린 다음 2장을 버립니다.



2달러를 지불하고 자신의 기차 말을 뒤로 2칸 움직입니다.  
그린 다음 인증을 2개까지 얻습니다.



2달러를 지불하고 자신의 기차 말을 앞으로 2칸까지 움직입니다.



자신의 기차 말을 뒤로 2칸 움직입니다. 그리고 2달러를 얻고 손에서 카드 2장을 게임에서 완전히 제거해 게임 상자로 되돌려놓습니다.



## 무법자 체포하기

이 행동을 수행하면, 무법자 구역에서 무법자 타일 **하나**를 선택해 제거하고, 앞면으로 자신의 앞에 놓습니다.  
보상으로 방금 가져온 무법자 타일이 있던 칸에 표시된 현상금(달러) 또는 교환 토큰을 얻습니다.

무법자 구역이 비어 있다면, 이 행동을 할 수 없습니다.

예시:



이 타일을 가져간다면,  
6달러를 얻습니다.

이 타일을 가져간다면,  
교환 토큰을 1개 얻습니다.



## 교환 토큰 얻기

이 행동을 수행하면, 은행에서 교환 토큰을 **하나** 가져와 자신의 앞에 놓습니다.

교환 토큰은 게임 도중 언제든 사용할 수 있는 특별한 자원입니다. 말 그대로 언제든, 한 행동 도중이나 자기 차례가 아닐 때도 사용 가능합니다.

교환 토큰을 사용하면, 먼저 그것을 은행에 되돌려놓습니다. 그런 다음 개인 카드 더미에서 카드를 2장까지 뽑고, 즉시 뽑은 카드 수만큼 카드를 버립니다.

플레이어들은 교환 토큰을 1개 가지고 게임을 시작하며, 다음 상황에서 교환 토큰을 추가로 얻을 수 있습니다.

· 개인 건물 12b의 장소 행동



· 추가 운송 행동



· 무법자 체포 보상



## 재난 타일 제거하기

이 행동을 수행하면, 게임판 위의 아무 재난 구역에서 재난 타일을 **하나** 제거하고, 앞면으로 자신의 앞에 놓습니다.

이 아이콘에 비용이 표시되어 있다면, 즉시 그만큼의 달러를 지불해야 합니다 (지불할 수 없다면 재난 타일을 가져갈 수 없습니다).



이 아이콘에 비용이 그려져 있지 않다면, 비용을 지불하지 않고 재난 타일을 가져갑니다.

· 각각의 재난 타일에는 2/3/4의 승점이 그려져 있습니다. 게임이 종료될 때 이 승점을 받습니다.

· 3종류의 재난 구역이 모두 비어 있다면, 재난 타일을 가져갈 수 없습니다.

## 목장 주인 말 앞으로 움직이기

이 장소 행동은 자신의 목장 주인 말을 길을 따라 다른 장소로 움직이게 해 줍니다.

이 행동을 하기로 했다면, 적어도 1칸은 움직여야 하며 아이콘에 표시된 숫자를 초과해서는 움직일 수 없습니다.

목장 주인 말이 새로운 장소에 도착하면, 즉시 B단계를 한 번 더 수행해야 합니다.

B단계를 다시 시작하기 전에 자신의 손을 다시 채워서는 안 됩니다. 손을 다시 채우는 것은 오직 차례의 마지막 단계인 C단계에만 할 수 있습니다.

# 게임 종료

**캔자스시티** 2/3단계에서 플레이어가 **인력 시장의 마지막 칸에 일꾼 타일을 놓으면**, 게임의 마지막 단계가 시작됩니다. 이로 인해 인력 시장 토큰이 **초록색 화살표**를 따라 인력 시장 밖으로 나가게 되면, 이때 일꾼 타일을 놓은 플레이어는 즉시 인력 시장 토큰을 가져와 자신의 앞에 놓습니다. 캔자스시티 2단계에서 이런 일이 발생한다면, 3단계를 계속해서 진행하되 다른 일꾼 타일을 선택하지는 않습니다(인력 시장에는 더 이상 남은 칸이 없기 때문에). 남은 타일이 일꾼 타일밖에 없다면, 3단계를 건너뜁니다. 그런 다음 계속해서 캔자스시티 4, 5단계를 일반적인 상황처럼 진행하고 비어 있는 예전 칸을 채운 후 자신의 차례를 마칩니다. 이것이 해당 플레이어의 마지막 차례입니다.

그리고, **나머지 플레이어들은 각자 한 번씩 최종 차례**를 진행합니다. 일반적인 차례와 동일하게 목장 주인 말을 움직이고 장소에 도착해 장소의 행동을 합니다. 마지막 차례에 캔자스시티에 도착한 플레이어들은 캔자스시티 5단계까지 일반적인 순서대로 진행합니다. 하지만, 2와 3단계를 수행할 때는 예전 칸에서 일꾼 타일을 선택하지 않습니다(일꾼 타일만 남았을 때는 해당 단계를 모두 건너뜁니다). 예전 칸에 빈칸이 있으면 반드시 빙칸을 채워야 합니다.

마지막 플레이어까지 자신의 최종 차례를 끝내면, 게임이 끝납니다. 이제, 최종 점수를 계산합니다.



## 최종 점수

점수 기록표를 가져와 다음 11개의 카테고리를 확인합니다(점수 기록표를 참조하세요). 각 카테고리마다, 플레이어의 승점을 다음과 같이 기록합니다.

1 : 자신이 보유한 5달러당 승점 1점을 얻습니다.

2 게임판에 놓인 자신의 개인 건물 타일에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다.



3 도시 문장에 놓인 자신의 원형 토큰에 따라 획득한 승점의 합만큼 승점을 얻습니다. 마이너스로 표시된 승점은 그 만큼 승점을 잃는다는 뜻이며, 승점의 합이 마이너스가 될 수도 있습니다. 자세한 사항은 10쪽을 참고하세요.



예: 서영이는 필라델피아의 승점 6점을 얻고, 필라델피아와 피츠버그 사이에 있는 승점 4점을 얻습니다. 톨레도 도시 칸에는 원형 토큰이 없기 때문에, 피츠버그와 톨레도 사이의 승점 8점을 얻을 수 없습니다.

4 자신의 원형 토큰이 놓인 기차역 옆에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다.



5 자신의 앞에 놓인 재난 타일에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다.



6 자신의 목장(개인 카드 더미, 손에 든 카드들, 자신의 버린 카드 더미)에서 승점이 적힌 모든 소 카드를 찾습니다. 소 카드에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다.



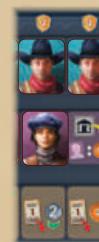
7 자신의 목장에서 모든 목표 카드를 찾습니다. 이렇게 찾은 목표 카드에 대해, 목표 카드를 게임에서 제거할지 개인 목표 구역에 놓을지 결정해야 합니다(카드의 즉시 행동은 사용하지 않습니다). 그런 다음, 개인 목표 구역에 놓인 각각의 목표 카드를 보고 과제를 모두 달성했는지 확인합니다. 완전히 달성한 각각의 카드에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다. 완전히 달성하지 못한 카드가 있다면, 카드에 마이너스로 표시된 승점을 잃습니다(승점의 합이 마이너스일 수도 있습니다). 자세한 사항은 15쪽을 참고하세요.

8

자신의 앞에 놓인 역장 타일의 개별 과제에서 얻은 승점의 합만큼 승점을 얻습니다. (이 개별 과제들은 목표 카드에 그려진 과제와는 완전히 별개입니다. 목표 카드에 사용한 과제를 역장 타일의 과제에 중복으로 사용할 수 있습니다.)

9

자신의 일꾼 구역 각 행에 5번재와 6번재로 놓인 일꾼마다 승점 4점을 얻습니다.



10

자신의 개인판의 이 칸에 놓인 원형 토큰을 제거했다면 승점 3점을 얻습니다.

자신의 앞에 인력 시장 토큰이 놓인 플레이어는 승점 2점을 얻습니다.

11

승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.  
동점인 경우엔, 함께 승리합니다.

### 역장 타일의 개별 과제

자신의 일꾼 구역에 있는 일꾼 한 명당 승점 1점을 얻습니다(개인판에 그려진 일꾼들을 포함합니다).



자신의 개인 목표 구역에 있는 목표 카드 2장당 승점 3점을 얻습니다(목표 카드의 달성 여부는 상관이 없습니다).



자신의 앞에 놓인 재난 타일 2장당 승점 3점을 얻습니다(재난 타일의 종류는 상관이 없습니다).



자신의 앞에 놓인 초록색 무법자 타일 1개와 주황색 무법자 타일 1개가 쌍을 이루 때마다 승점 3점을 얻습니다.



자신의 인증 2개당 승점 3점을 얻습니다(영구 인증인지 일시 인증인지는 상관이 없습니다).



자신의 원형 토큰이 놓인 기차역 2개당 승점 3점을 얻습니다.



게임판에 놓인 자신의 개인 건물 타일 1개당 승점 2점을 얻습니다.



# 시멘탈 변형 규칙

주황색 시멘탈 소 카드는 새로운 변형 규칙에서 사용하는 구성물입니다. 시멘탈 소 카드는 송아지, 어린 소, 다 자란 소의 3단계가 있습니다. 소 시장에서는 오직 1기(송아지) 카드만 구매할 수 있습니다.

플레이어는 캔자스시티에 도달할 때마다, 자신의 주황색 시멘탈 소 카드들을 다음 단계로 성장시켜 더 높은 가치의 카드를 얻을 수 있습니다.



## 변형 게임 준비

- A) 게임판 준비 중 9단계에서 소 카드 더미를 만들 때, 36장의 일반 소 카드에 1기 시멘탈 소 카드 8장을 함께 섞어 소 카드 더미를 만들고 게임판 왼쪽 아래에 뒷면으로 놓습니다.



- B) 게임판 위 소 시장 왼쪽 부분에 시멘탈 소 시장 타일을 올려놓습니다.



- C) 그런 다음, 플레이어 수에 따라 소 카드 더미에서 카드를 뽑습니다.

- 2명 게임에서: 9장을 뽑습니다.
- 3명 게임에서: 12장을 뽑습니다.
- 4명 게임에서: 15장을 뽑습니다.

일반 게임 준비처럼 소 카드를 분류하되, 주황색 소를 맨 왼쪽에 놓습니다(있다면).



- D) 2기/3기 시멘탈 소 카드를 게임판 옆(캔자스시티 근처)에 별개의 더미로 따로 둡니다.



## 소 시장 변경점

소 시장에서 소 구매하기 행동을 할 때, 다음 선택지가 추가됩니다.

1. 카우보이 1명을 사용해 8달러를 지불하고 1기 시멘탈 소 카드 1장을 구매합니다.
2. 카우보이 2명을 사용해 5달러를 지불하고 1기 시멘탈 소 카드 1장을 구매합니다.



## 캔자스시티 행동 변경점

캔자스시티 행동을 수행하는 플레이어는 ④ 단계에서 은행에서 달러를 받은 다음, 손에 든 카드를 버리기 전에 다음을 수행합니다.

1기 시멘탈 소 카드가 몇 장이든 자기 손에 있다면, 그것들을 게임에서 완전히 제거하고 (게임 상자로 되돌려놓습니다) 같은 장수의 2기 시멘탈 소 카드를 획득해, 자기 버린 카드 더미에 놓기로 해도 됩니다. 그런 다음, 2기 시멘탈 소 카드가 몇 장이든 자기 손에 있다면, 그것들을 게임에서 완전히 제거하고 (게임 상자로 되돌려놓습니다) 같은 장수의 3기 시멘탈 소 카드를 획득해, 자기 버린 카드 더미에 놓기로 해도 됩니다.

**중요:** 새로 획득한 소 카드는 이미 계산한 최종 가치를 높여 주지 않습니다.



**참고:** 총 가치를 계산할 때, 손에 주황색 시멘탈 소 카드가 여려 장 있다면, 그것들의 성장 단계가 다르다 해도 오직 그중 1장만을 총 가치에 더할 수 있습니다.

어떤 행동의 비용으로 **아무** 소 카드를 버려야 할 때, 주황색 시멘탈 소 카드를 버려도 됩니다.

어떤 행동의 비용으로 특정 가치의 소 카드를 버려야 할 때는, 그 아이콘에 주황색 소 카드가 포함되어 있지 않다면 주황색 시멘탈 소 카드를 버릴 수 없습니다.



## 일반적인 사항과 특별한 상황

- 달러와 교환 토큰에는 개수 제한이 없는 것으로 간주합니다. 만약 은행이 비었다면, 다른 것을 이용해 대체 합니다.
- 목표 카드 더미가 다 떨어지면, 목표 카드 공급처의 빈칸은 더 이상 보충하지 않습니다. 목표 카드 공급처에 카드가 없다면, 더 이상 새로운 목표 카드를 얻을 수 없습니다.
- 언제든지 자신의 **버린 카드 더미**의 카드를 확인할 수 있습니다. 하지만, **개인 카드 더미**를 볼 수는 없습니다.
- 보조 행동을 통해 자신의 카드를 제거해, 목장을 줄일 수 있습니다. 이런 식으로 카드를 줄이는 데에는 제한이 없습니다. 자신의 손 제한보다 보충할 수 있는 목장의 카드 숫자가 더 적은 순간이 오면, 카드가 모자란 상태 그대로 손에 들면 됩니다 (추천하지는 않습니다).
- 운송 단계 중 도시 칸에 원형 토큰을 놓거나 기차역에 방문하면서 원형 토큰을 놓을 때, 특수한 상황이 발생 할 수 있습니다. 흰색 칸에 원형 토큰을 놓아야 하는데, 남아있는 원형 토큰이 검은색 칸의 원형 토큰뿐이라면, 검은색 칸의 원형 토큰을 가져와 흰색 칸에 놓습니다. 원형 토큰을 놓아야하는데 놓을 수 없다면(원형 토큰이 하나도 남지 않았거나 원형 토큰을 놓는 비용을 지불할 수 없는 경우), 기차역에 놓인 자신의 원형 토큰 중 하나를 선택해서 가져와 놓습니다.
- 자신의 목장 주인 말이 놓인 곳의 건물을 교체하는 경우, 새로 놓은 건물의 장소 행동을 즉시 사용할 수는 없습니다.
- 목장 주인 말이 놓인 곳의 재난 타일 또는 무법자 타일을 제거한 경우, 그곳의 목장 주인 말은 빈칸이 된 곳에 그대로 둡니다. 차례가 돌아오면 그 위치에서부터 그대로 이동을 계속합니다.

## 만든 사람들

테스트 플레이어 모두에게 감사를 표하며, 특별히 Michael Gantner, Gerhard Heinze, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, Molter 가족, Fernando Moritz, Patrick Maguire에게 감사를 드립니다.

우리와 함께 1인 게임 규칙을 만든 Garth Automa의 제작자 Steve Schlepphorst, Wil Gerken, David Lavoie에게 특별한 감사를 전합니다.

Duane Wulf와 Brian Petro의 공헌에 감사를 표합니다.

### 작가

Alexander Pfister

### 일러스트레이션

Chris Quilliams

### 프로듀서

Sophie Gravel

### 그래픽 디자인

Tarek Saoudi

### 개발

Martin Bouchar

### Stéphane Vachon

Moritz Thiele

### 3D 모델링

Anh Tú Tran

### Tarek Saoudi

André Bierth

### 편집

Moritz Thiele

### 아트 디렉션

Sophie Gravel



© 2021 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10

70376 Stuttgart

Germany

EGGERTSPIELE is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.



### 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

### 한국어판 번역 및 편집

번역: 김의현 | 교정: 신성현 | 편집: 김세훈

전화: 031-965-7455

※ <그레이트 웨스턴 트레일 2판>은 Plan B Games와의

팩스: 031-965-7466

계약에 따라, (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권

www.koreaboardgames.com

을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

www.divedice.com

