

ALEXANDER PFISTER

그레이트 웨스턴 태이



규칙서



Alexander Pfister

인원: 2~4명 / 연령: 만 14세 이상 / 게임 시간: 75~150분

개발: Viktor Kobilke

일러스트레이션: Andreas Resch

19세기 미국, 여러분은 목장 주인이 되어 텍사스에서 캔자스시티까지 소 떼를 몰고 갑니다. 캔자스시티에서 소 떼를 기차에 실어 보내면 돈과 승점을 얻을 수 있습니다. 기차에 실어 보낼 소의 품종이 다양할수록 더 큰 이득을 챙길 수 있기 때문에 소 떼를 꾸준히 관리해야 합니다. 그러면 다양한 소를 기를 뿐 아니라 길에서 마주칠 여러 건물들을 효과적으로 활용해야 합니다. 또한, 큰 성공을 위해서는 여러분을 도와줄 일꾼들도 필요합니다: 카우보이는 소들의 수준을 향상시키고, 건축가는 도움을 제공할 건물을 지으며, 기관사는 소를 실어 보낼 철도를 관리합니다.

목장을 현명하게 관리하고, 이 위대한 서부 길에 산재한 여러 장소들을 방문하십시오. 계획을 잘 세워 최고의 목장 주인이 된다면, 가장 높은 승점을 획득해 게임의 승리자가 될 것입니다.



구성물

게임판 1개



일꾼 타일 54개

각각 18개

· 카우보이



· 건축가



· 기관사



재난 타일 18개

각각 6개

· 홍수



· 가뭄



· 낙석



원주민 천막 타일 22개

각각 11개

· 파란색 원주민 천막 타일



· 초록색 원주민 천막 타일



개인판 4개

플레이어당 1개



플레이어 참조 타일 4개

플레이어당 1개, 양면



앞면: 3명 게임

뒷면: 4명 게임

목장 주인 말 4개

플레이어당 1개



기차 말 4개

플레이어당 1개



원형 토큰 56개

플레이어당 14개



인증 토큰 4개

플레이어당 1개



소 카드 92장

시작 소 카드 56장

플레이어당 14장

· 저지(회색) 5장



· 더치 벨트(초록색) 3장



· 블랙 앵거스(검은색) 3장



· 건지(흰색) 3장



뒷면

일반 소 카드 36장

· 홀스타인(노란색) 7장



· 브라운 스위스(빨간색) 7장



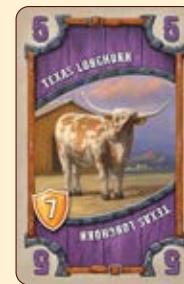
· 에어셔(파란색) 7장



· 웨스트 하이랜드(갈색) 9장



· 텍사스 롱혼(보라색) 6장



뒷면

목표 카드 24장



앞면



뒷면

시작 목표 카드 4장



앞면



뒷면

건물 타일 47개

중립 건물 타일 7개



각 중립 건물 타일에는 A부터 G까지 알파벳 대문자가 쓰여 있습니다.

개인 건물 타일 40개

플레이어당 10개, 양면



각 개인 건물 타일에는 1부터 10까지의 번호가 쓰여 있습니다. 알파벳 a와 b로 양면을 구분할 수 있습니다.

"a"면



"b"면



역장 타일 5개



뒷면

종이 동전 55개

· 1달러짜리
동전 35개



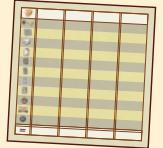
· 5달러짜리
동전 20개



인력 시장 토큰 1개



점수 기록표 1묶음



준비

1.

게임판을 테이블의 중앙에 놓습니다.

2.

역장 타일 5개를 섞어 앞면이 보이도록 역장 타일 놓는 칸에 무작위로 놓습니다.



3.

7개의 중립 건물 타일을 가져가 게임판 위 중립 건물 칸 7곳에 앞면으로 놓습니다. 이 게임을 처음 한다면, 각 중립 건물 타일을 알파벳과 일치하는 곳에 둡니다(A에서 G까지). 다음에 새로운 게임을 시작할 때는, 타일을 섞어 중립 건물 칸에 무작위로 배치합니다.



4.

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



5.

일꾼 타일 54개, 원주민 천막 타일 22개, 재난 타일 18개를 뒷면으로 섞어 놓습니다. 뒷면에 같은 숫자가 적힌 타일별로 분류합니다 (1, 2, 또는 3). 그리고 각 더미를 섞어 게임판의 왼쪽 위에 세 더미로 나누어 놓습니다(캔자스시티 옆). 이 더미들은 캔자스시티 공급처라 부릅니다.



6.

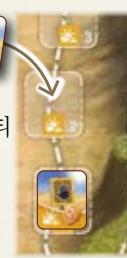
캔자스시티 공급처에서 뒷면에 ①이 적힌 타일(재난 및 원주민 천막 타일)을 하나씩 순서대로 공개해 게임판 위에 놓습니다. 이 타일들은 종류에 따라 다음과 같이 놓습니다.

- 원주민 천막 타일이라면(초록색 또는 파란색), 원주민 거래 구역에서 가장 낮은 돈 가치가 표시된 칸부터 놓습니다(-3부터 시작).



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

더 이상 남는 칸이 없다면, 타일을 뒤집어 캔자스시티 공급처에 되돌려놓습니다.

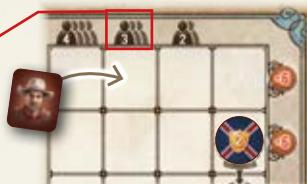


이런 식으로 뒷면에 ①이 적힌 타일 7개가 게임판 위에 놓일 때까지 반복합니다.

7.

뒷면에 ②가 적힌 타일들(일꾼 타일)을 하나씩 순서대로 공개합니다. 이렇게 공개된 일꾼 타일을 인력 시장에 다음과 같이 놓습니다.

첫 번째로 공개한 타일을 가장 위쪽 행의 실제 플레이어 숫자와 동일한 플레이어 수 표시 바로 밑에 놓습니다. 다음으로 공개한 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 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 3명, 5명, 또는 7명의 일꾼 타일이 놓이게 됩니다.

8.

캔자스시티 공급처에서 타일을 가져와 캔자스시티에 그려진 6개의 예견 칸에 놓습니다.

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

- 2명 게임에서: 7장을 공개합니다.
- 3명 게임에서: 10장을 공개합니다.
- 4명 게임에서: 13장을 공개합니다.

이렇게 공개한 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).

10.

목표 카드 24장을 섞어 게임판의 오른쪽에 뒷면으로 놓습니다. 그리고 위에서부터 4장의 카드를 공개해 더미 아래쪽으로 앞면이 보이게 놓습니다. 이렇게 펼쳐진 카드들을 목표 카드 공급처라 부릅니다.

11.

모든 플레이어가 가져가기 편한 곳에 동전을 두어 공동 공급처를 만듭니다. 이 공급처를 은행이라 부릅니다.

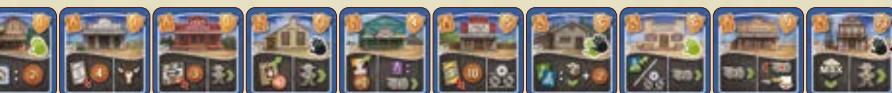


12.

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



3명 또는 4명이 게임을 한다면, 각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 플레이어 참조 타일을 받습니다. 플레이어 수에 따라 맞는 면을 선택하여 자신의 개인판 A단계 위에 높습니다.



개인 카드 더미



개인 목표 구역

13.

각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 개인 건물 타일 10개를 받습니다. 이 건물 타일들은 양면으로 되어 있으며 1에서 10까지의 숫자가 적혀 있습니다. 또한, 숫자와 함께 한 쪽 면에는 알파벳 소문자 'a'가, 다른 면에는 알파벳 소문자 'b'가 쓰여 있습니다. 처음 몇 게임을 할 때는 개인 건물 타일을 a면이 보이게 개인판 위에 오름차순으로 놓습니다.



플레이어들이 게임에 조금 더 익숙해졌다면, 건물 타일의 다른 면을 사용할 수 있습니다. 건물 타일의 어떤 면을 사용할지 결정할 플레이어 한 명을 선정합니다. 이 플레이어는 타일을 공중에 던지는 등의 방법을 이용해 사용할 건물 타일 면을 무작위로 정한 후, 개인판 위쪽에 오름차순으로 놓습니다. 다른 모든 플레이어들은 타일을 뒤집어 이 플레이어의 건물 타일과 같은 면이 보이도록 개인 건물 타일을 놓습니다.

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

14.

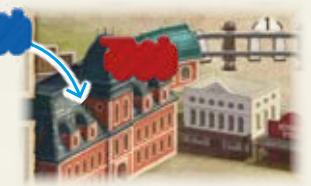
각 플레이어들은 자신의 색깔에 해당하는 다음 구성물을 받습니다.

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

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 - 개인판 옆에 놓습니다.



15.

각 플레이어들은 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. 다음으로 개인 카드 더미에서 4장의 카드를 가져와 자신의 손에 듭니다.



16.

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



17.

마지막으로 시작 플레이어를 결정합니다. 이 플레이어는 은행으로부터 초기 자본 6달러를 받아, 자신의 앞에 듭니다. 시계 방향으로 돌아가며 다음 플레이어는 7달러를, 세 번째 플레이어(있다면)는 8달러를, 네 번째 플레이어(있다면)는 9달러를 초기 자본으로 받습니다.

게임 목표

차례가 되면 게임판 오른쪽 아래에서 왼쪽 위의 캔자스시티까지 이어진 구불구불하고 갈라진 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, 역을 방문하거나, 재난을 제거하는 등의 행동을 할 수 있습니다.

목장 주인 말이 캔자스시티에 도착하면, 반드시 소를 기차에 태워 다른 도시로 보내야 하며 이

를 통해 승점을 얻습니다. 그런 다음, 목장 주인 말을 다시 게임판의 오른쪽 아래로 옮깁니다. 한 게임에서 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 표시된 곳에서도 조건을 만족했다면 승점을 받습니다. 승점의 합이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

목장은 무엇인가요?

플레이어의 목장은 자신의 소 카드와 목표 카드로 구성됩니다. 각 소 카드는 특정한 종류의 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 가져와야 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 만듭니다. 그리고 필요한 만큼 카드를 가져옵니다.

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 8, 9쪽을 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 가져옵니다.

그리고 다음 플레이어의 차례를 시작합니다.



참고: 개인판 위쪽에 그려진 A, B, C 칸은 각 단계의 개요입니다.

A단계: 길을 따라 자신의 목장 주인 말을 다른 장소로 움직입니다.

어떤 곳이 장소입니까?

길 위의 마지막 장소는 캔자스시티입니다. 그리고 어떤 종류의 타일이 길 위의 칸에 올라가 있으면 그곳은 장소가 됩니다(건물 타일, 재난 타일, 원주민 천막 타일). 길 위에 타일이 놓이지 않은 곳은 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 장소는 각각 1칸씩입니다(길 위의 비어 있는 곳은 장소가 아니므로, 칸 수로 세지 않습니다).

- 목장 주인 말은 적어도 1칸은 반드시 움직여야 하며, 현재 개인판에 보이는 칸 수 제한을 넘어서는 움직일 수 없습니다. (플레이어 수에 따라 목장 주인 말의 칸 수 제한은 3, 또는 4로 시작하고 게임 도중에 증가할 수 있습니다.)

- 목장 주인 말은 길을 따라 화살표 방향으로 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 한곳에 놓일 수도 있습니다.

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



재난 또는 원주민 천막 타일에 그려져 있다면, 은행에 요금을 지불합니다.

다른 플레이어의 개인 건물 타일에 그려져 있다면, 그 플레이어에게 요금을 지불합니다.

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

2명 게임에서

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



3명 게임에서

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



4명 게임에서

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



매우 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. 다른 모든 비용은 언제나 정확히 맞추어 지불해야 합니다.



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



이러한 경우에 파란색의 칸 수 제한은 3이지만,

빨간색의 칸 수 제한은 5입니다.



(이 원형 토큰을 제거하는 방법은 나중에 설명합니다.)



예: 4명 게임에서, 서영이는 2달러를 가지고 있습니다. 서영이가 목장 주인 말을 위쪽 길을 따라 움직인다면(빨간색 화살표), 2달러를 민준이에게 줘야 합니다. 민준이의 개인 건물 타일이 서영이가 움직이는 길의 첫 번째 장소이고 검은색 손이 그려져 있기 때문입니다. 그리고, 초록색 손이 그려진 지훈이의 개인 건물 타일로 움직였을 때, 서영이는 더 이상 지불할 수 있는 돈이 없습니다. 하지만 지불을 하지 못한다고 해서 서영이가 목장 주인 말을 움직이지 못하는 것은 아닙니다. 만약 서영이가 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 서영이의 목장 주인 말을 움직입니다. 두 가지 선택 중에서 서영이는 아래쪽 길을 선택했습니다. 2달러를 잃는 것에는 변함이 있지만, 아래쪽 길을 선택하면 다른 플레이어에게 돈을 주지 않기 때문입니다.

B단계) 목장 주인 말이 도착한 장소의 행동을 합니다.

목장 주인 말을 움직인 다음에, 마지막에 도착한 장소의 행동을 합니다.

도착한 장소가 어디냐에 따라 플레이어들은 다른 행동을 선택할 수 있습니다.

a) 중립 건물 타일 또는 자신의 색깔인 개인 건물 타일

b) 다른 플레이어의 개인 건물 타일, 재난 타일, 또는 원주민 천막 타일

c) 캔자스시티

a) 중립 건물 타일 또는 자신의 색깔인 개인 건물 타일에서는 두 가지 중 하나를 할 수 있습니다.

타일의 장소 행동 사용하기

또는

단일 보조 행동
1번 사용하기



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.)

· 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 하는데 필요한 비용이 있다면 그 행동의 이득을 얻기 위해 비용을 완전히 지불할 수 있어야 합니다.

· 어떤 타일에는 하나의 행동 칸에 2개의 행동(하얀색 사선으로 나누어진)이 그려져 있습니다. 이런 장소 행동을 할 때는 2개의 행동 중 하나만 선택할 수 있습니다.

· 길 위의 어떤 곳에는 위험 보상 행동이 그려져 있습니다. 건물 타일이 이러한 곳에 놓이면, 기존의 건물 장소 행동에 위험 보상 행동 하나가 추가된 것으로 간주합니다. 이 행동은 그 건물 타일의 주인이 장소 행동을 사용할 때마다 추가로 할 수 있습니다.

각각의 장소 행동에 대한 자세한 설명은 11~14쪽에 나와 있습니다.



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



① 손에서 한 장의 “견시(흰색)” 소 카드를 자신의 베린 카드 더미에 베린 후 은행에 서 4달러를 얻을 수 있습니다.

② 소 시장에서 소를 살 수 있습니다.

③ 장소에 추가된 위험 보상 행동을 수행할 수 있습니다. 소 카드 한장을 자신의 베린 카드 더미에 베린 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.

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 설명서 뒷부분을 참조하세요). 각각의 보조 행동에 대한 자세한 설명은 13쪽에 나와 있습니다.



b) 다른 플레이어의 개인 건물 타일, 재난 타일, 또는 원주민 천막 타일에 도착하면 선택권이 없습니다.

예: 서영이의 목장 주인 말이

이러한 타일에
도착하면, 단일 보조 행동 1번
만 수행할 수 있습니다.



단일 보조 행동을 1번 수행합니다. (위의 설명 참조)

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

c) 캔자스시티에 도착하면, 다음 5개의 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 예전 1

예전 칸의 1번 표시 아래에 있는 타일 2가지 중 하나를 선택해 적합한 위치에 놓습니다.



2 예전 2

예전 칸의 2번 표시 아래에 있는 타일 2가지 중 하나를 선택해 적합한 위치에 놓습니다.



3 예전 3

예전 칸의 3번 표시 아래에 있는 타일 2가지 중 하나를 선택해 적합한 위치에 놓습니다.



4 수입

손의 모든 카드를 공개하고 계산한 수입을 은행으로부터 받습니다. 그리고 손의 모든 카드를 자신의 베린 카드 더미에 버립니다.



5 운송

자신의 원형 토큰 하나를 개인판에 서 도시 문장 위에 올리고, 발생한 운송료를 지불합니다.



캔자스시티 ①, ②, ③ 단계에서 선택한 타일 3개는 반드시 아래에서 설명하는 적합한 위치에 놓습니다.

원주민 천막 타일(초록색 또는 파란색)을 선택했다면 원주민 거래 구역의 빈칸 중 가장 낮은 돈 가치가 표시된 칸에 타일을 놓습니다. 빈칸이 남아 있지 않다면, 게임에서 그 원주민 천막 타일을 제거해 상자에 되돌려놓습니다.



재난 타일을 선택했다면 상응하는 재난 구역(홍수, 가뭄, 낙석)의 빈칸 중 가장 낮은 숫자가 표시된 칸에 타일을 놓습니다(1부터 4까지). 빈칸이 남아 있지 않다면, 게임에서 그 재난 타일을 제거해 상자에 되돌려놓습니다.



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

- 타일은 반드시 인력 시장 토큰이 위치한 행에 놓어야 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 놓이려고 한다면, 인력 시장 토큰을 화살표를 따라 아래쪽으로 한 칸 이동합니다.

3명 게임 예시



일반적으로, 인력 시장 토큰이 다음 행으로 움직일 때는 특별한 일이 일어나지 않습니다. 하지만, 인력 시장 토큰이 노란색 또는 빨간색 화살표를 따라 움직인다면 다음과 같은 일이 일어납니다.

인력 시장 토큰이 노란색 화살표를 따라 움직이면, 반드시 소 시장을 채워야 합니다. 그러면, 소 카드 더미에서 소 카드를 가져와 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 빨간색 화살표를 따라 움직이면, 게임 종료 단계가 시작됩니다(15쪽을 참고하세요).

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.



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

일시 인증은 자신의 인증 트랙에 표시되어 있습니다.

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



예: 서영이는 손에 4장의 카드를 가지고 있습니다.

서영이의 손에 “더치 벨트(초록색)” 카드가 2장 있기 때문에, 서영이는 서로 다른 소 카드 3종류를 가지고 있습니다.

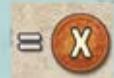
- “더치 벨트” (가치: 2)
- “브라운 스위스(빨간색)” (가치: 3)
- “홀스탈린(노란색)” (가치: 3)



따라서 총 가치는 8이 됩니다.

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

서영이가 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, 캔자스시티 5단계에서 사용할 최종 가치를 쉽게 알 수 있습니다.



그리고 손에 든 모든 카드를 자신의 버린 카드 더미에 버립니다.

이어지는 예: 서영이는 최종 가치를 10으로 확정 짓고, 10달러를 은행에서 받아 서영이의 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 쓰여 있고, 이는 수입 단계에서 확정된 최종 가치와 연관이 있습니다. 최종 가치가 더 높을수록 더 면 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 캔자스시티(KANSAS CITY)와
- 종점인 샌프란시스코(SAN FRANCISCO).



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

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

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

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 오른쪽을 참고하세요.

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

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



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 같거나 높은 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, 운송료가 얼마나 나오더라도 플레이어는 이를 지불할 수 있습니다. (기차 말을 움직이는 방법에 대해서는 12쪽을 참고하세요.)

운송 단계까지 끝난 후, 마지막으로 2가지 행동을 수행합니다.

- 목장 주인 말을 길의 시작 지점인, 게임판의 오른쪽 아래에 있는 기수 칸에 놓습니다. 다음 차례에, 목장 주인 말은 다시 여기서부터 움직입니다.



원형 토큰을 놓는 도시 칸
도시 문장
도시 등급

이 칸의 원형 토큰을 제거하면, 이동 칸 수 제한이 증가합니다. 또한, 이 칸에서 원형 토큰을 제거하면 즉시 은행으로부터 3달러를 얻습니다. 이 칸에서 원형 토큰을 제거하면 게임이 끝날 때 3점을 추가로 받습니다.

보조 행동 구역에 있는 원형 토큰을 제거하면, 보조 행동을 할 때 사용 가능한 행동의 종류가 늘어납니다(13쪽을 참고하세요).



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

이 구역에 놓인 원형 토큰을 제거하면, 자신이 보유할 수 있는 일시 인증 제한이 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.



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

이 추가 운송 행동은 이미 한쪽 도시 칸에 원형 토큰이 놓인 상태에서 다른 한쪽의 도시 칸에 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 12쪽의 “행동: 목표 카드 한장을 목표 카드 공급처에서 가져오기” 부분을 참고합니다). 원형 토큰을 놓을 때 인접한 초록색 화살표의 행동이 양쪽 모두 발동한다면, 행동을 반드시 두 번 다 수행합니다. (목표 카드 공급처는 두 번째로 행동을 하기 전에 다시 채웁니다.)



이어지는 예: 서영이의 최종 가치는 10이며, 앨버커키(ALBUQUERQUE)까지 운송할 수 있습니다. 그렇게 하기로 결정했다면, 서영이의 개인판에서 원형 토큰을

선택해 앨버커키 도시 칸에 놓습니다. 앨버커키에 인접한 도시에는 서영이의 원형 토큰이 없기 때문에 이로 인해 행동을 유발하거나 게임 종료 시 승점을 받지는 않습니다. 마지막으로 서영이의 엔진 토큰 앞부분과 앤버커키 사이에 3개의 ×기호가 있기 때문에 운송료로 3달러를 지불해야 합니다.

앨버커키 대신에 산타페(SANTA FE)나 위치타(WICHITA), 캔자스시티로 운송을 보낼 수도 있습니다(콜로라도 스프링스(COLORADO SPRINGS)나 토페카(TOPEKA)에는 이전에 운송을 했기 때문에 선택할 수 없습니다). 하지만, 이 도시들을 선택한다면 개인판의 흰색 칸 위에 있는 원형 토큰만 가져와 놓을 수 있습니다. 위치타나 캔자스시티를 선택하면 운송료를 지불하지 않고, 산타페를 선택하면 2달러의 운송료를 지불해야 합니다.



- 캔자스시티 공급처에서 1번, 2번, 3번 타일을 1개씩 가져와 비어 있는 3칸의 예전 칸에 채웁니다. 타일을 놓을 때는 타일 뒷면의 번호와 일치하는 칸에 앞면으로 놓습니다.

C단계) 자신이 손에 들 수 있는 카드 제한만큼 카드를 가져옵니다.

게임을 시작할 때 각 플레이어의 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 가져옵니다. (만약 가져올 카드가 부족하다면, 자신의 버린 카드 더미에 있는 카드들을 섞어 개인 카드 더미를 새로 만든 후 가져옵니다.)

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

그리고 다음 플레이어의 차례가 됩니다.



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

행동

게임에는 자동으로 행동을 유발하는 상황(추가 운송 행동, 즉시 행동 등)이 있지만 이러한 행동들이 주된 행동인 것은 아닙니다. 게임 내의 주된 행동은 중립 건물 타일과 자신의 개인 건물 타일에서 수행하는 장소 행동입니다.

하지만, 행동을 수행해야 하는 상황에 관계없이, 같은 종류의 아이콘은 같은 행동을 의미합니다.

먼저 몇 가지 일반적인 상황부터 설명하고, 다음으로 중립 건물 타일의 장소 행동에 대해 자세히 설명하겠습니다(타일의 알파벳 순서로). 이러한 설명들은 개인 건물 타일의 장소 행동이나 목표 카드의 행동을 설명하는 기본 틀을 제공할 것입니다.

일반적인 상황

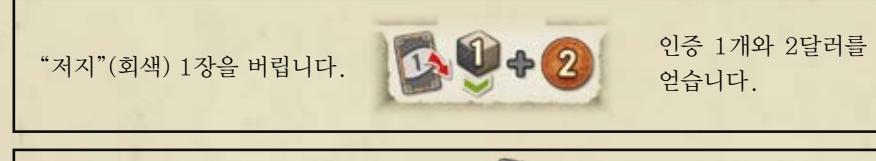
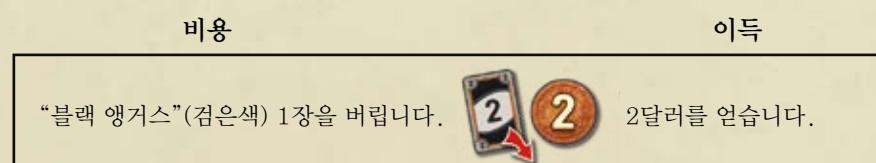
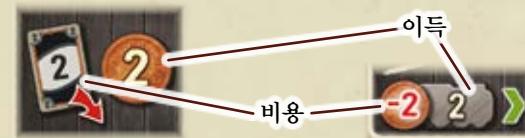
몇몇 행동들은 구체적인 비용과 이득이 그려져 있습니다. 플레이어가 비용을 지불할 수 있을 때만, 그에 해당하는 이득을 받을 수 있습니다. 비용은 일반적으로 빨간색으로 표현하며(빨간색 화살표 또는 빨간색 숫자), 이득은 초록색과 흰색으로 표현합니다 (초록색 화살표 또는 흰색 숫자).

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 버리면, 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.

아래에 카드를 버리는 행동에 대한 몇 가지 예가 있습니다.



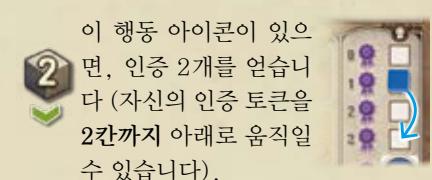
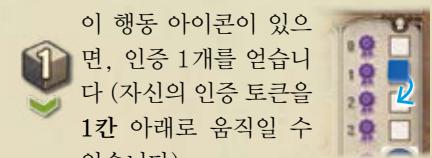
나머지 규칙 설명에 대한 이해를 돋기 위해 다음의 용어를 기억합니다.

- 카드를 버린다는 것은, 자신의 손에 든 카드를 손에서 앞면으로 자신의 버린 카드 더미에 놓는 것을 말합니다.

- 달러를 얻는다는 것은, 지정된 숫자의 달러를 은행으로부터 받는 것을 말합니다.

- 달러를 지불한다는 것은, 지정된 숫자의 달러를 은행에 내는 것을 말합니다.

- 인증을 얻는다는 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 옮길 수 없습니다 (게임을 시작할 때의 일시 인증 제한은 3입니다).



- 자신의 기차 말을 움직인다는 것은, 철도를 따라 기차 말을 움직이는 것을 말합니다 (자세한 설명은 12쪽을 참고하세요).



“건지”(흰색)
소 카드 1장을
버리고 2달러를
얻습니다.

일꾼을 1명
고용합니다.

일꾼을 1명
고용합니다.



행동: 일꾼을 고용합니다.

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.
- 인력 시장에 있는 일꾼들의 고용 비용은 일꾼 타일이 위치한 행의 오른쪽 끝에 적혀 있습니다. 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 빈칸에 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 일꾼을 고용할 수 없습니다.
- 게임이 종료될 때 각 행의 5번째, 또는 6번째 칸에 놓인 일꾼마다 각각 승점 4점을 받습니다.



즉시 행동

예: B단계에서 서영이는 중립 건물 타일 “A”를 사용합니다.

① 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 일꾼을 놓는 행의 가장 왼쪽 빈칸에 놓습니다. 그러면 기관사 행의 3번째 칸에 있는 즉시 행동이 발동됩니다. 서영이는 행동을 사용하기로 결정한 후 “저지” 소 카드 1장을 버리고 2달러를 얻습니다.

② 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 카우보이 행의 가장 왼쪽 빈칸에 놓습니다.

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



“더치 벨트”(초록색) 소 카드 1장을 버리고 2달러를 얻습니다.
자신의 개인 건물 타일 하나를 길 위의 건물 칸에 놓습니다.



행동: 자신의 개인 건물 타일 하나를 길 위의 건물 칸에 놓습니다.

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

- 길 위의 빌어 있는 건물 칸에 놓거나
- 이미 길 위에 놓인 자신의 개인 건물 타일 하나를 교체할 수 있습니다.

건물 칸



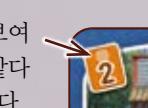
기억할 점: 각 건물 타일의 면은 모든 플레이어에게 동일합니다. 다른 면으로 뒤집는 것은 허용되지 않습니다.

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

a) 충분한 수의 건축가를 보유하고 있는지

b) 그 건물 타일의 비용을 지불할 수 있는지

각 개인 건물 타일의 왼쪽 위 아이콘은 건물을 짓는데 몇 명의 건축가가 필요한지 보여 줍니다. 자신의 일꾼 구역에 있는 건축가의 숫자가 건물 타일의 숫자보다 크거나 같다면, 즉시 비용을 지불하고 길 위의 원하는 빙 건물 칸에 건물 타일을 놓을 수 있습니다.

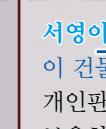


이 건물 타일을 놓는 데 필요한 건축가 1명마다 2달러를 지불해야 합니다.

새로 건물 타일을 놓는 대신에, 이미 길 위에 놓인 자신의 개인 건물 타일 하나를 더 높은 가치의 개인 건물 타일로 교체할 수 있습니다. 이때는 이미 지어진 건물과 교체할 건물의 필요 건축가 수 차이에 해당하는 만큼만 건축가가 있으면 됩니다. 비용도 차이만큼만 지불합니다. 그러면 이미 지어진 건물 타일을 게임에서 상자로 되돌려놓아 완전히 제거한 다음, 그 칸에 새로운 건물 타일을 놓습니다.



예: 이 건물 타일을 길 위의 빙 건물 칸에 놓기 위해, 서영이는 개인판에 적어도 2명의 건축가를 보유하고 4달러를 지불해야 합니다.



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



참고: 중립 건물 타일 “B”는 게임판에 자신의 건물 타일을 놓게 해주는 유일한 장소입니다. 건물 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.





인증 1개를 얻거나, 또는 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 가져옵니다.

자신이 보유한 기관사의 수만큼 자신의 기차 말을 앞으로 움직입니다.

행동: 자신의 기차 말을 철도를 따라 앞으로 움직입니다.

이 행동 아이콘을 통해 기차 말을 움직이면, 자신의 기관사 행에 보유하고 있는 기관사의 수만큼 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).
- 기차 말을 움직일 때는 움직일 수 있는 칸보다 더 적은 칸을 움직일 수도 있습니다. 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.



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

주의: 이전에 방문을 하지 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 올려놓습니다 (이미 다른 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 9페이지를 참고합니다.)



기차역에 원형 토큰을 놓은 후에, 역장 타일이 바로 옆에 놓여 있는지 확인합니다. 역장 타일이 있다면, 고용한 일꾼 중 한 명을 역장으로 지정해 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 타일 놓는 곳에 놓고, 역장 타일을 앞면으로 자신의 개인판 옆에 놓습니다.



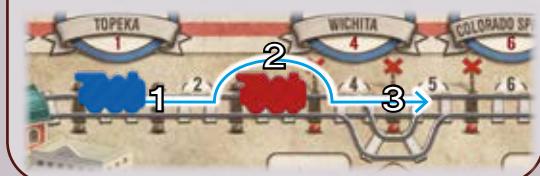
행동: 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 가져옵니다.

이 행동을 수행하면, 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 선택해서 가져오거나 목표 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다. 이 카드를 앞면으로 자신의 버린 카드 더미에 놓습니다. 목표 카드 공급처에서 카드를 가져왔다면, 즉시 1장을 뽑아 빈자리를 채웁니다. (목표 카드의 용도를 보려면 15쪽을 참고하세요.)



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

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



- 기차역을 방문하는 순간에만 역장 타일을 얻을 것인지 선택할 수 있습니다.
- 일꾼 구역의 일꾼을 제거하면서 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 위쪽은 즉시 행동 또는 영구 인증이 그려져 있습니다. 즉시 행동이 표시된 타일을 얻었다면, 해당 행동을 즉시 수행할지 포기할지 결정할 수 있습니다. 영구 인증의 사용 방법은 8쪽을 참고하세요.



역장 타일의 아래쪽은 게임이 종료될 때 추가 승점을 얻는 특수한 방법들이 그려져 있습니다 (16쪽을 참고하세요).

역장 타일에 그려진 즉시 행동

비용을 지불하지 않고 재난 타일을 제거하거나(다음 장 참고) 원주민 거래를 합니다.

2달러를 얻습니다.



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 빙간으로든지 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).



원주민 거래를 하거나, 2달러를 지불하고 기차 말을 2칸까지 앞으로 움직입니다.

단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.



행동: 원주민과 거래합니다.

이 행동을 수행할 때, 원주민 거래 구역에 있는 원주민 천막 타일 하나를 선택해 제거하고, 앞면으로 자신의 앞에 놓습니다. 방금 가져온 원주민 천막 타일이 있던 칸에 표시된 달러를 얻거나 지불합니다.

- 원주민 거래 구역이 비어 있다면 원주민 천막 타일을 얻을 수 없습니다.

예를 들어, 이 타일을 가져간다면 2달러를 지불해야 합니다.



이 타일을 가져간다면 6달러를 얻습니다.



행동: 단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.

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 잠긴 상태라 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 행동을 사용하면 자신의 사용 가능한 보조 행동 중 하나를 선택해 수행합니다. 선택한 행동의 한쪽 원형 칸만 비어있다면 그 행동을 한번 만 합니다(단일 보조 행동). 선택한 행동의 양쪽 원형 칸이 모두 비어있다면, 단일 보조 행동을 하거나 보조 행동을 이중으로 수행하거나를 선택해서 할 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 사용하면 선택한 보조 행동의 양쪽 원형 칸이 모두 비어있더라도 이중 보조 행동을 할 수 없습니다.



단일 보조 행동

1달러를 얻습니다.

이중 보조 행동

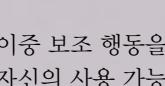
2달러를 얻습니다.



1장을 개인 카드 더미에서 가져옵니다. 그리고 1장을 버립니다.



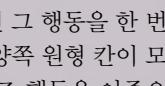
2장을 개인 카드 더미에서 가져옵니다. 그리고 2장을 버립니다.



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



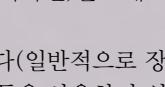
2달러를 지불하고 자신의 기차 말을 뒤로 2칸 움직입니다. 그리고 인증을 2개 얻습니다.



1달러를 지불하고 자신의 기차 말을 앞으로 1칸 움직입니다.



2달러를 지불하고 자신의 기차 말을 앞으로 2칸 움직입니다.



자신의 기차 말을 뒤로 1칸 움직입니다. 그리고 손에 든 카드 1장을 게임에서 완전히 제거해 상자로 되돌려놓습니다.



자신의 기차 말을 뒤로 2칸 움직입니다. 그리고 손에 든 카드 2장을 게임에서 완전히 제거해 상자로 되돌려놓습니다.



자신의 기차 말을 뒤로 움직여야 한다면, 이것은 앞으로 움직이는 것과 유사하게 움직입니다. 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 기차역 방문을 할 수 있습니다.

· 하지만, 뒤로 움직이는 것이 비용이라면, 요구하는 비용보다 더 적게 움직일 수 없습니다.

· 기차 말이 철도의 시작 칸에 있다면 자신의 기차 말을 뒤로 움직이는 것을 비용으로 지불할 수 없기 때문에 행동을 사용할 수 없습니다.

· 기차 말은 절대 방향을 바꾸지 않습니다. 뒤로 움직인다 해도 기차 말의 앞 부분은 여전히 앞을 향하고 있어야 합니다.



“블랙 앵거스”(검은색) 소 카드 1장을 버리고 2달러를 얻습니다.



행동: 소 시장에서 소를 구매합니다.

이 행동을 하면, 소 시장에서 새로운 소 카드를 획득해 앞으로 자신의 버린 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 가치가 3인 소 카드 1장을 사거나,



또는 12달러를 지불하고 “웨스트 하이랜드” 소 카드(가치 4) 1장을 살 수 있습니다.



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

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



또는 3달러를 지불하고 가치가 3인 소 카드 1장을 사거나,



또는 12달러를 지불하고 “텍사스 롱혼” 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.

· 이 행동 중에 소를 사는데 사용하지 않는 카우보이는, 대신에 소 카드 더미에서 2장의 소 카드를 앞면으로 소 시장에 펼쳐 놓는데 사용할 수 있습니다.

- 3명의 카우보이를 사용하고 5달러를 지불하면, 가치 3인 소 카드 2장을 삽니다.
- 5명의 카우보이를 사용하고 8달러를 지불하면, “웨스트 하이랜드” 소 카드(가치 4)를 2장 삽니다.
- 소 시장에서는 현재 펼쳐진 소 카드만을 살 수 있습니다.
- 살 수 있는 소 카드보다 더 적은 수의 소 카드를 살 수도 있습니다.
- 이 행동을 통해 얻은 모든 소 카드는 자신의 버린 카드 더미에 앞면으로 놓습니다.



재난 타일을 제거합니다.

재난 타일을 제거합니다.

같은 종류 소 카드 2장을 버리고 4달러를 얻습니다.

행동: 재난 타일을 제거합니다.

이 행동을 수행하면, 게임판 위의 아무 재난 구역에서 하나의 재난 타일을 제거한 후, 자신의 앞에 앞면으로 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, 또는 4의 승점이 그려져 있습니다. 게임이 종료될 때 이 승점을 받습니다.

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



자신의 기차 말을 자신이 보유한 기관사 수만큼 앞으로 움직입니다.

단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.

개인 건물 타일의 장소 행동

숲에 위치한 자신의 개인 건물 타일 하나당 2달러를 얻습니다.



게임판 위에 그려진 나무와 닿아 있는 건물 타일은 숲에 위치한 건물 타일이 됩니다. (이 건물 타일이 숲에 위치한다면, 숲에 위치한 건물 타일의 수에 포함합니다.)

예를 들어, 이 3개의 건물 타일은 숲에 위치합니다. 이 건물은 숲에 위치하지 않습니다.



“건지”(흰색) 소 카드를 1장 버리고 4달러를 얻습니다.



소 시장에서 소를 구매합니다.

자신의 목장 주인 말을 길을 따라 앞으로 1칸 움직입니다. 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.

같은 종류 소 카드를 2장 버리고 3달러를 얻습니다.

행동: 자신의 목장 주인 말을 길을 따라 앞으로 움직입니다.

이 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 장소에 도착하면, 즉시 B단계를 한 번 더 수행해야 합니다. B 단계를 다시 시작하기 전에 자신의 손을 채워서는 안됩니다. 손을 다시 채우는 것은 오직 차례의 마지막 단계인 C단계에만 할 수 있습니다.



자신의 목장 주인 토큰을 길을 따라 앞으로 1칸 또는 2칸 움직입니다. 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.



일꾼 한 명을 고용합니다. 고용 비용에서 1달러를 떨 지불합니다.



“홀스타인” 카드(노란색) 1장을 버리고 10달러를 얻습니다.



원주민과 거래를 하거나 단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.



자신이 모은 초록색 원주민 천막 타일과 파란색 원주민 천막 타일 한 쌍마다, 인증을 2개 얻고 2달러를 얻습니다. (원주민 천막 타일을 버리지 않습니다.)



자신의 목장 주인 토큰을 길을 따라 앞으로 5칸까지 움직입니다(적어도 1칸은 반드시 움직여야 합니다). 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.



특별 운송을 수행합니다: 먼저, 자신의 기차 말을 뒤로 1칸 이상 움직입니다. 그리고 이런 방식으로 뒤로 간 칸의 수보다 작거나 같은 숫자의 도시 문장을 선택합니다 (이렇게 칸 수를 셀 때는 이미 다른 기차 말이 있는 칸이나 정차 구간을 세지 않습니다). 이미 자신의 원형 토큰이 놓여 있는 도시 문장은 선택할 수 없습니다 (캔자스시티와 샌프란시스코는 원형 토큰이 놓여있어도 선택할 수 있습니다). 다음으로는 일반적인 규칙에 따라, 자신의 원형 토큰을 개인판에서 가져와 선택한 도시 문장에 놓습니다. 이렇게 함으로써, 추가 운송 행동이 발동된다면 그 행동을 수행합니다. 특별 운송을 할 때는 운송 비용을 내지 않습니다. 자신의 기차 말이 정차 구간에 멈춘다면, 일반적인 규칙에 따라 기차역을 방문할 수 있습니다. 그러면 이 장소 행동은 끝이 납니다.

목표 카드를 1장 버리고 인증을 2개 얻습니다.



자신의 기차 말을 뒤로 1칸 움직이고 3달러를 얻습니다.

“저지”(회색) 소 카드를 1장 버리고 자신의 기차 말을 앞으로 1칸 움직입니다.



“더치 벨트”(초록색) 소 카드를 1장 버리고 3달러를 얻습니다.

단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.



자신의 목장 주인 토큰을 길을 따라 앞으로 1칸 움직입니다. 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.

자신의 개인 카드 더미에서 자신이 보유한 카우보이 숫자만큼 카드를 가져옵니다. 그리고 가져온 카드 수만큼 손에서 카드를 버립니다.



자신의 목장 주인 토큰을 길을 따라 앞으로 1칸, 2칸, 또는 3칸 움직입니다. 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.



자신이 보유한 기관사 수만큼 달러를 얻습니다.

소 카드 1장을 버리고 3달러를 얻습니다. 그리고 목표 카드 공급처에서 목표 카드 1장을 가져와 손에 바로 듭니다.



숲에 위치한 자신의 개인 건물 타일 하나당 자신의 기차 말을 앞으로 1칸 움직입니다.



인접한 건물 타일 중 하나의 장소 행동을 복사합니다. 건물 타일이 중립이거나 자신 혹은 상대방의 것이라도 상관없습니다. 여기서 인접했다는 것은 사이에 다른 장소나 빙칸이 없는 것을 말합니다.



철도에서 자신의 기차 말보다 뒤에 있는 기차 역을 1개 선택하여 일반적인 규칙에 따라 방문합니다.

4달러를 얻습니다. 자신의 기차 말을 앞으로 4칸 움직입니다.



자신의 목장 주인 말을 길을 따라 앞으로 4칸 까지(반드시 1칸은 움직여야 합니다) 움직입니다. 새로 도착한 장소에서, B단계를 다시 수행합니다.

게임 도중에 특정한 행동을 통해 목표 카드를 얻을 수 있습니다. 일반적으로 이렇게 얻은 목표 카드는 자신의 버린 카드 더미에 놓으며, 나중에 자신의 손에 들어오게 됩니다.

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

- A단계를 수행하기 전에

- B단계에서 하나의 행동을 수행하기 전이나 후에

다시 말하면 B단계의 행동을 하는 중에는 목표 카드를 사용할 수 없고, C단계가 시작하고 나서도 목표 카드를 사용할 수 없습니다.

목표 카드를 사용하면, 자신의 개인 목표 구역에 앞면으로 놓습니다 (개인 판 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, 초록색 또는 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 시작할 수 있습니다. 자신의 목장 주인 말을 B단계의 장소 행동 후에 움직인다면, 목장 주인 말이 새로운 장소에 도착했을 때 바로 C단계로 넘어가게 됩니다. 이 즉시 행동을 통해 캔자스시티로 움직일 수는 없습니다.

개인 카드 더미에서 3장까지 카드를 가져옵니다.
그리고 가져온 카드 수만큼 카드를 버립니다.

자신의 기차 말을 앞으로 2칸 또는 3칸 움직입니다.

2달러를 얻습니다.

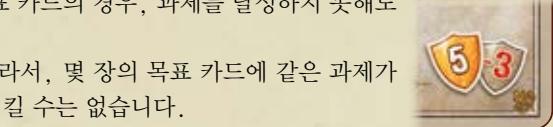
단일 보조 행동 또는 이중 보조 행동을 1번 합니다.



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 만큼 승점을 잃습니다 (시작 목표 카드의 경우, 과제를 달성하지 못해도 승점을 잃지 않습니다).

중요: 각 목표 카드의 과제는 별도로 달성되어야 합니다. 따라서, 몇 장의 목표 카드에 같은 과제가 있더라도, 한 번의 달성을 통해 여러 카드의 같은 과제를 충족시킬 수는 없습니다.

다음은 목표 카드에 나오는 과제의 종류를 보여 줍니다.



- 게임판에 자신의 건물 타일 하나가 있습니다.
- 자신의 앞에 초록색 원주민 천막 타일 하나를 가지고 있습니다.
- 자신의 앞에 파란색 원주민 천막 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 “웨스트 하이랜드” 소 카드(가치 4) 1장을 가지고 있습니다.
- 자신의 목장에 “텍사스 통혼” 소 카드(가치 5) 1장을 가지고 있습니다.
- 샌프란시스코의 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
- 파란색 원주민 천막 타일이 최소 1개
- 샌프란시스코 도시 칸에 자신의 원형 토큰이 최소 2개



서영이가 위의 모든 과제들을 완수했다면, 서영이는 승점 18점을 얻습니다. 만약, 서영이가 샌프란시스코의 도시 칸에 자신의 원형 토큰이 하나밖에 없다면, 서영이는 오직 승점 10점을 얻습니다 (샌프란시스코 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 버릴 수 있습니다). 게임이 종료될 때, 자신의 목장에 남아 있는 목표 카드들은 승점을 받을지 받지 않을지 선택할 수 있습니다. 하지만 개인 목표 카드 구역에 놓은 목표 카드는 선택의 여지가 없습니다. 이곳에 놓은 카드들은 반드시 점수 계산에 포함해야 합니다.

게임 종료

캔자스시티 2, 또는 3단계에서 플레이어가 인력 시장의 마지막 칸에 일꾼 타일을 놓으면, 게임의 마지막 단계가 시작됩니다. 이로 인해 인력 시장 토큰이 빨간색 화살표를 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 번의 최종 차례를 가집니다. 목장 주인 말을 움직이고 장소에 도착해 장소 행동을 수행할 수 있습니다. 마지막 차례에 캔자스시티에 도착한 플레이어들은 캔자스시티 5단계까지 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 그만큼 승점을 잃는다는 뜻이며, 승점의 합이 마이너스가 될 수도 있습니다.



예: 서영이는 새크라멘토(Sacramento)의 승점 6점을 얻고, 새크라멘토와 샌디에이고(San Diego) 사이에 있는 승점 4점을 얻습니다. 엘파소(El Paso) 도시 칸에는 원형 토큰이 없기 때문에, 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.



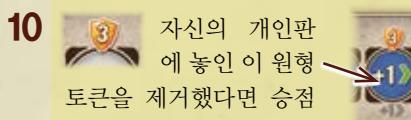
- 7 자신의 목장에서 모든 목표 카드를 찾습니다. 이렇게 찾은 목표 카드에 대해, 목표 카드를 게임에서 제거할지 개인 목표 구역에 놓을지 결정해야 합니다 (카드의 즉시 행동은 사용하지 않습니다). 그런 다음, 개인 목표 구역에 놓인 각각의 목표 카드를 보고 과제를 모두 달성했는지 확인합니다. 완전히 달성한 각각의 카드에 그려진 승점의 합만큼 승점을 얻습니다. 완전히 달성하지 못한 카드가 있다면, 카드에 그려진 승점을 잃습니다(승점의 합이 마이너스일 수도 있습니다). 자세한 사항은 15쪽을 참고합니다.

- 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 5번째와 6번째로 놓인 일꾼마다 승점 4점을 얻습니다.



- 10 자신의 개인판에 놓인 이 원형 토큰을 제거했다면 승점 3점을 얻습니다.



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

가장 높은 승점을 가진 플레이어가 승리합니다.
동점인 경우엔 함께 승리합니다.

일반적인 사항과 특별한 상황:

- 달리는 제한이 없는 것으로 간주합니다. 만약 은행이 비었다면, 다른 것을 이용해 대체합니다.
- 목표 카드를 다 사용하면, 목표 카드 공급처의 빈칸은 더 이상 보충하지 않습니다. 목표 카드 공급처가 비었다면, 더 이상 새로운 목표 카드를 얻을 수 없습니다.
- 언제든지 자신의 버린 카드 더미를 확인할 수 있습니다. 하지만, 개인 카드 더미를 볼 수는 없습니다.
- 보조 행동을 통해 자신의 카드를 제거해, 목장을 줄일 수 있습니다. 이런 식으로 카드를 줄이는 것에는 제한이 없습니다. 자신의 손 제한보다 보충할 수 있는 목장의 숫자가 더 적은 순간이 오면, 카드가 모자란 상태 그대로 손에 들면 됩니다 (추천하지는 않습니다).
- 운송 단계 중 도시 칸에 원형 토큰을 놓거나 기차역 방문을 하면서 원형 토큰을 놓을 때, 특수한 상황이 발생할 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 놓아야 하는데 놓을 수 없다면(원형 토큰이 하나도 남지 않았거나 원형 토큰을 놓는 비용을 지불할 수 없을 때), 기차역에 있는 자신의 원형 토큰 중 하나를 선택해 가져와 놓습니다.

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 카드를 달성했는지 달성하지 못했는지는 상관이 없습니다).

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

- 자신의 앞에 놓인 초록색 원주민 천막 타일 1장과 파란색 원주민 천막 타일 1장이 쌍을 이룰 때마다 승점 3점을 얻습니다.

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

만든 사람들



EGGERT SPIELE

작가: Alexander Pfister

일러스트레이션과 그래픽: Andreas Resch

개발 및 규칙서 헤이아웃: Viktor Kobilke

규칙서 수정: Neil Crowley

한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

저작권: © 2016 eggertspeile CmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17 21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

www.eggertspeile.de

테스트 플레이어들에게 감사를 표하며, 특별히 Michael Gantner, Gerhard Heinze, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, 그리고 Molter 가족에게 감사를 드립니다.

* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스\(\[www.divedice.com\]\(http://www.divedice.com\)\)](http://www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

* <그레이트 웨스턴 트레일>은 Eggert Spiele과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.