Piotr Dachtera

WEST STORY

A TOWN BUILDING GAME

Instrukcja

Tomasz Bolik

SMART FLAMINGO

Cel i charakter gry

Celem *West Story* jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa (★). Drogą do zwycięstwa będzie rozbudowa Waszych Miasteczek oraz podróż przez Dziki Zachód. Wasze Miasteczka na początku gry do miana „miasteczek" będą raczej dopiero aspirowały, ale dzięki zakupom nowych kart będziecie je ulepszać, a one odwdzięczą się wsparciem w Waszej podróży. Przemierzając Dziki Zachód, Wasz kowboj będzie odwiedzać kolejne regiony i miasta, handlować, mierzyć się z Bandytami, a możliwe że i sam czasem zbłądzi z prawej ścieżki.

ELEMENTY GRY

dwustronna plansza główna (strony A i B)

Fragmenty tekstu głównego wyróżnione tym kolorem odnoszą się do dodatku **Pionierzy**. Jeśli posiadasz tylko podstawową wersję gry, możesz je pominąć.

4 planszetki graczy

dwustronna płytka na kości (dla wariantów podstawowego i zaawansowanego)

odznaka Szeryfa

2 kości do gry

8 Kowadeł

4 × 12 znaczników aktywacji

14 żetonów Bandytów (+ 2 z dodatku **Pionierzy**)

2 × 12 krów

8 żetonów jokerów

8 złotych monet

4 żetony Listów Gończych

36 srebrnych monet

6 żetonów Licencji

instrukcja do gry

Komponenty w kolorach graczy

4 pionki kowbojów

4 × 9 dysków Interesów

4 żetony 50/100

10 żetonów Interesów (+ 10 z dodatku Pionierzy)

4 żetony główne (+ 4 z dodatku **Pionierzy**)

2 × 3 żetony dodatkowe (+ 2 × 3 z dodatku **Pionierzy**) (po 3 do gry na 3 graczy i po 3 do gry na dla 4 graczy)

(wszystkie żetony z dodatku **Pionierzy** oznaczone są Symbolem)

Karty

32 poziomu I (+ 8 poziomu I z dodatku **Pionierzy**)

27 poziomu II (+ 6 poziomu II z dodatku **Pionierzy**)

54 poziomu III (+ 16 poziomu III z dodatku **Pionierzy**)

8 kart Szeryfa (+ 3 z dodatku **Pionierzy**)

9 kart Randomizera (+ 2 z dodatku **Pionierzy**)

4 × 2 karty pomocy

13 kart Startowych z dodatku **Pionierzy**

14 kart Automy z dodatku **Pionierzy**

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższy rysunek przedstawia przygotowanie gry dla 3 graczy.

Przygotowanie przestrzeni wspólnej

NIEZALEŻNIE OD LICZBY GRACZY:

1. Rozłóżcie planszę główną na środku stołu, decydując wcześniej, na której stronie będziecie grać (A czy B — na pierwszą rozgrywkę polecamy stronę A).
2. Potasujcie żetony Bandytów i rozłóżcie je zakryte (rewersem do góry) losowo na odpowiednich polach na planszy. Nadmiarowe żetony odłóżcie bez podglądania do pudełka.

Jeśli gracie z modułem Gorączka Złota, dodajcie do puli losowanych żetonów Bandytów obu Bandytów z Symbolem .

3. Potasujcie żetony Listów Gończych i rozłóżcie je odkryte (awersem do góry) losowo na odpowiednich polach na planszy.
4. Przygotujcie Rynek kart, pamiętając o odpowiednim przygotowaniu talii III [patrz. s. 5].
5. Przygotujcie odpowiednio zakrytą talię kart Szeryfa [patrz. s. 5].
6. Zdecydujcie, czy gracie w wariant podstawowy czy zaawansowany. Obok planszy połóżcie płytkę na kości odpowiednią stroną do góry:
   - ★ z kolorowymi kostkami przy wariancie podstawowym,
   - ★ z szarymi kostkami przy wariancie zaawansowanym.

   Na płytce połóżcie obie kości.
7. Krowy, monety i Kowadła umieśćcie obok planszy tak, by każdy miał do nich wygodny dostęp.

ZALEŻNIE OD LICZBY GRACZY:

8. Przygotujcie żetony Interesów [patrz. s. 6].
9. Potasujcie żetony Licencji i rozłóżcie awersem do góry odpowiednią ich liczbę (liczba graczy + 1) losowo na odpowiednich polach na planszy. Niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.
10. Na obu miejscach na żetony jokerów umieśćcie po tyle żetonów, ilu jest graczy.

Przygotowanie Rynku Kart (4)

Przygotujcie trzy talie kart: I, II i III — rozróżnicie je po rewersach.

A. Talię I i II utwórzcie ze wszystkich dostępnych kart danego rodzaju.
   - ★ Jeśli gracie z dodatkiem **Pionierzy**, do talii II dodajcie 3 karty Szopa.
   - ★ Jeśli gracie z modułem Gorączka Złota, do talii I dodajcie 8 kart z Symbolem , a do talii II dodajcie 3 karty Poszukiwaczy złota.

B. Talię III utwórzcie z 6 rodzajów kart, reprezentujących 6 różnych Budynków ( ).

Odpowiedni zestaw wybierzcie:
- ★ korzystając z jednego z proponowanych zestawów [patrz s. 23],
- ★ losując za pomocą kart Randomizera,
- ★ według własnego uznania.

Na kartach Randomizera znajdują się duże ikony lub . Tworząc losowy zestaw kart , pamiętajcie, że muszą się w nim znaleźć przynajmniej 2 karty z każdą z tych ikon. Podczas losowania odkrywajcie kolejne karty Randomizera i gdy w zestawie pojawi się czwarta karta z taką samą ikoną (np. będziecie mieli już wylosowane 4 karty z), odrzucajcie kolejne karty z taką ikoną.

Jeśli samodzielnie tworzycie zestaw kart , dla zachowania balansu w grze należy trzymać się tej samej zasady: w zestawie powinny się znaleźć typy oznaczone na kartach Randomizera różnymi ikonami, minimum dwa z każdą z ikon.

Dodatek **Pionierzy** dodaje dwa nowe , które dołączcie do puli kart do wylosowania lub wyboru.

Jeśli gracie z modułem Gorączka Złota, to do talii III zawsze dodajcie siódmy rodzaj : Kopalnia złota.

Gdy macie już gotowe wszystkie trzy talie, odsłońcie z każdej po 4 karty. Karty wyłóżcie w rzędach obok zakrytych talii. Te trzy rzędy (12 kart) tworzą Rynek Kart.

Przygotowanie talii kart Szeryfa (5)

Rozdzielcie karty Szeryfa według rewersów, osobno karta „8", karty „5-7" i karty „1-4".

Utwórzcie talię Szeryfa, kładąc karty rewersem do góry w następujący sposób:
a) na dno połóżcie kartę „8",
b) następnie potasowane trzy karty „5-7",
c) na wierzch potasowane karty „1-4".

Jeszcze ich nie odkrywajcie.

Jeśli gracie z dodatkiem **Pionierzy**, to w kroku b) potasujcie:
- ★ [gdy gracie z modułem Gorączki Złota] wszystkie 6 kart,
- ★ [w innym razie] 5 kart (pomijając tę z Symbolem),

ale do talii dołóżcie tylko 3 z nich. Pozostałe odłóżcie do pudełka bez podglądania.

Przygotowanie żetonów Interesów (8)

Potasujcie 4 podstawowe żetony Interesów i rozłóżcie je losowo na głównych polach w miastach (awersem do góry):

3+ Jeśli gracie w 3 lub 4 graczy, potasujcie trzy dodatkowe żetony Interesów — dla odpowiedniej liczby graczy — i rozłóżcie je losowo w miastach na polach CLOSED:

Jeśli gracie z modułem Gorączki Złota, użyjcie wyłącznie żetonów oznaczonych na rewersie Symbolem .

Przygotowanie gracza

1. Rozdajcie losowo planszetki graczy, po czym rozłóżcie je przed sobą.
2. Wybierzcie kolory graczy, a następnie każdy z graczy:
   - 2A umieszcza pionek kowboja w swoim kolorze na polu 0 toru punktowego,
   - 2B kładzie osiem dysków Interesów (dowolną stroną) w prawym górnym rogu swojej planszetki,
   - 2C dziewiąty dysk Interesów umieszcza stroną reprezentującą swój kolor na polu Toru Kapeluszy.
3. Weźcie 12 znaczników aktywacji ( ) i zgromadźcie je w pobliżu Waszej planszetki.
4. Wyznaczcie pierwszego Szeryfa i dajcie mu odznakę [patrz niżej].
5. Rozdajcie zasoby początkowe:
   - ★ pierwszy gracz (Szeryf) dostaje 4 i 1 ,
   - ★ drugi gracz — 3 i 2 ,
   - ★ trzeci gracz — 2 i 3 ,
   - ★ czwarty gracz — 1 i 4 .
6. Jeśli wykorzystujecie moduł Asymetryczny Start z dodatku **Pionierzy**, przygotujcie teraz swoje karty Startowe [patrz s. 7].
7. Odkryjcie żetony Bandytów w pierwszym regionie i zacznijcie grę.

Wyznaczenie pierwszego Szeryfa (4)

Odkryjcie pierwszą kartę z talii Szeryfa, kładąc ją obok talii (4A).

Pierwszym Szeryfem zostaje gracz, który na swojej Licencji ma Symbol widniejący na właśnie odkrytej karcie Szeryfa (4B).

Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby i żaden z graczy nie spełnia powyższego warunku, to pierwszym Szeryfem zostaje osoba, która ma dany Symbol najbliżej lewej krawędzi planszetki.

Pierwszy Szeryf ma prawie wszystkie przywileje normalnego Szeryfa [patrz s. 21]. Różni go tylko to, że w momencie wyboru **nie** dostaje wynagrodzenia w wysokości 1 .

Odkryta karta Szeryfa pozostaje na stole. Będzie rozpatrywana według normalnych zasad w Fazie Zaprowadzania Porządku.

Asymetryczny Start (6)

Jeśli gracie z modułem Asymetryczny Start, przygotujcie talię kart Startowych.

Talię utwórzcie ze:
- ★ wszystkich kart ze studnią,
- ★ obu kart Psa,
- ★ tylu losowych kart Chaty, ilu jest graczy,
- ★ jeśli gracie z modułem Gorączki Złota — karty Startowej z Symbolem .

Następnie potasowaną talię rozłóżcie na odkryte stosy w liczbie o jeden większej niż liczba graczy. Każdy stos składa się z 2 kart (ewentualne karty, które Wam zostaną, odłóżcie do pudełka).

Zaczynając od gracza na prawo od Szeryfa i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną parę kart i umieszcza karty na planszetce gracza w swoim Miasteczku.

Niewybraną parę odłóżcie do pudełka.

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA I OBIEKTY W GRZE

- (A) akcja główna *Nowa Licencja*
- (B) pole na żeton Licencji
- (C) region
- (D) Umiejętności z planszy
- (E) koszt założenia Placówki Handlowej
- (F) zysk z Placówek Handlowych na koniec gry
- (G) miasto
- (H) nazwa miasta
- (I) pole na żeton Bandyty
- (J) pole na żeton jokera
- (K) stałe pole Interesów
- (L) pola na podstawowy żeton Interesów
- (M) pole na dodatkowy żeton Interesów
- (N) List Gończy

Plansza główna

Przed rozgrywką wybierzcie, na której stronie planszy chcecie grać. Na pierwszą rozgrywkę polecamy stronę A. Planszę będziemy nazywać także zamiennie „mapą".

REGIONY ((C))

Plansza podzielona jest na regiony — na stronie A jest ich 7, na stronie B — 8. Każdy region ma inny kolor tła.

Podczas gry to, w którym regionie się znajdujecie i możecie działać, zależy od Waszej pozycji na torze punktowym. Rozpoznacie to zarówno po sąsiedztwie danego regionu z odcinkiem toru punktowego, jak i po pasującym kolorze tła.

W niemal wszystkich regionach mapy znajdują się zakryte żetony Bandytów ((I)). Gdy pionek dowolnego gracza po raz pierwszy zatrzyma się w danym regionie, należy natychmiast odkryć wszystkie żetony Bandytów w danym regionie. Obławy [patrz s. 16] możecie przeprowadzać wyłącznie na Bandytów w regionie, w którym się znajdujecie.

MIASTA ((G))

Na obu stronach mapy znajdują się po cztery miasta. Na stronie B znajduje się jedno wyjątkowe, podwójne miasto: Bleakston & Old Bleakston.

Miasta mogą znajdować się **wewnątrz regionu** lub **na granicy regionów**.

- Jeśli miasto leży **wewnątrz regionu**, dostęp do niego możliwy jest **tylko z tego regionu**.
- Jeśli miasto leży **na granicy regionów ((1))**, dostęp do niego możliwy jest **z każdego regionu, z którym graniczy ((2))**. Regiony te przedstawiono w podobnym kolorze.

Na planszy A:

- Deadwood i Fort Worth to miasta wewnątrz regionów,
- Dodge City i Amarillo to miasta leżące na granicach dwóch regionów.

Na planszy B:

- Lonehill Creek i Gransendero to miasta wewnątrz regionów,
- Swift River znajduje się na granicy dwóch regionów,
- Podwójne miasto Bleakston & Old Bleakston leży na granicy trzech regionów.

Z danego regionu macie dostęp do najwyżej jednego miasta. Takie miasto będziemy nazywać **Najbliższym Miastem**.

Na każdej stronie mapy znajduje się jeden region bez dostępu do miasta: na stronie A jest to pustynia, na stronie B to region z fortem. W tych regionach nie ma Najbliższego Miasta, nie możecie tam wykonywać akcji, które wykonuje się w Najbliższym Mieście.

W każdym mieście będzie można załatwiać Interesy [patrz s. 17]. To, ile razy będziecie mogli to zrobić w danym mieście, zależy od liczby pól Interesów. Rozpatrujemy łącznie pola nadrukowane na planszy ((K)), jak i pola na wyłożonych żetonach Interesów ((L), (M)).

Każde miasto ma zdefiniowany koszt zakładania Placówek Handlowych ((E)) oraz określony zysk ((F)) w ★, jaki się z nich uzyskuje na koniec gry.

Bleakston & Old Bleakston ma dwa niezależne obszary do załatwiania Interesów, każdy z osobną punktacją za Placówki Handlowe.

Każde miasto ma również wystawiony List Gończy ((N)) za Bandytą z konkretnym Symbolem. Region z fortem ((3)) na stronie B planszy ma wystawiony stały List Gończy za Bandytą z dowolnym Symbolem [patrz *Za kraty*, s. 16].

POZOSTAŁE OBIEKTY

Na pustyni (strona A; (D)) oraz w regionie z miastem Lonehill Creek (strona B; (4)) dostaniecie dostęp do dodatkowych Umiejętności, umieszczonych na planszy [patrz Umiejętności, s. 15].

Na pustyni (strona A) uzyskujecie dostęp do zakupu nowych Licencji [patrz akcja główna *Nowa Licencja*, s. 18] — w tym regionie można kupić dowolną Licencję dostępną w grze.

Na stronie B Licencje kupicie w miastach: Swift River ((5A)) i Gransendero ((6A)) — w każdym z nich można kupić tylko Licencje leżące obok tego miasta ((5B), (6B)).

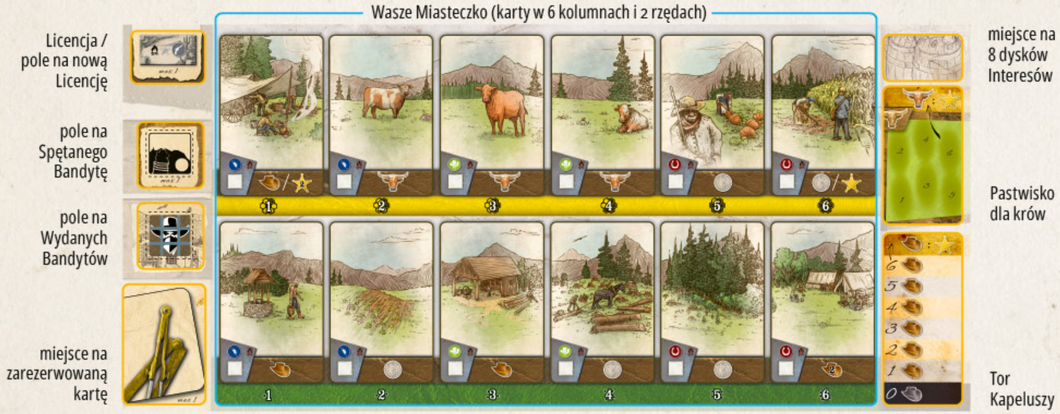
Jeśli na granicy regionów leży żeton jokera ((J)), możecie go pobrać, gdy pierwszy raz przekraczacie daną granicę.

Planszetka gracza

Przed Wami leży planszetka, która będzie centrum Waszych działań.

Centralną część zajmuje 12 kart nadrukowanych na planszetce w dwóch rzędach, które tworzą Wasze Miasteczko. Będziecie je rozwijać w trakcie gry, kupując nowe karty.

Resztę planszetki zajmują miejsca wyznaczone do gromadzenia większości żetonów i zasobów, jakimi będziecie dysponować w grze.



Punkty zwycięstwa (★, ☆)

Część punktów będziecie otrzymywać w czasie gry (★), część dopiero na jej zakończenie (☆ 🔥).

★ oznacza, że punkty otrzymujecie natychmiast. Od razu przesuńcie swój pionek kowboja na torze punktów. Jest to ważne, gdyż pozycja pionka na torze punktowym określa miejsca na planszy głównej, do jakich macie dostęp.

Ważne: Przyjmowanie Punktów Zwycięstwa jest bardzo pożądane, ale nie jest obowiązkowe! Zawsze gdy otrzymujecie ★, możecie w całości lub w dowolnej części z nich zrezygnować. Może się zdarzyć sytuacja, gdy chcecie pozostać w jakimś regionie, aby wykonać dostępną w nim akcję i finalnie zdobyć więcej ★.

☆ oznacza, że punkty te otrzymacie dopiero na koniec gry. Mają tak samą wartość, jedynie nie pomogą Wam w podróży po planszy.

☆ występuje zawsze w towarzystwie ikony 🔥, która oznacza koniec gry — ma to Wam przypomnieć, że te punkty są liczone na koniec gry oraz pomóc osobom mającym problem z rozróżnianiem kolorów.

Możecie jeszcze spotkać następujące ikony związane z punktacją:

☆ — oznacza sumę Waszych aktualnie posiadanych punktów,

★ — oznacza ujemne punkty za Dokonane Napady [patrz s. 18 i 20]. — tylko w wersji zaawansowanej.

Karty

W *West Story* nie trzymacie kart w ręku. Na początku gry dysponujecie 12 „kartami" nadrukowanymi na planszetce gracza. Po zakupie nowej karty kładziecie ją na jedno z 12 dostępnych miejsc, zakrywając którąś z wcześniejszych kart. Zawsze na wierzchu będzie widocznych 12 kart.

Jest wiele rodzajów kart. Każdy rodzaj (G) karty występuje w kilku kopiach (K), które mogą różnić się jedynie Symbolami (D) na nich umieszczonymi.

Karty dzielą się również na 3 typy (C): karty Budynków (🏠), karty Zwierząt (✕) i pozostałe karty (nie mają oznaczenia w miejscu na typ karty).

Różne rewersy kart mają znaczenie wyłącznie podczas tworzenia Rynku kart.

- (A) koszt zakupu karty
- (B) natychmiastowy zysk po zakupie
- (C) typ karty
- (D) Symbole na karcie
- (E) sekcja Umiejętności
- (F) sekcja Produkcji
- (G) nazwa (rodzaj) karty
- (H) zasady punktacji na koniec gry
- (I) oznaczenie Symbolu niebranego pod uwagę na końcu gry
- (J) pole blokady
- (K) liczba kopii karty w grze

Monety, kapelusze i krowy

W grze występują trzy zasoby: monety (🪙), kapelusze (🎩) i krowy (🐮).

Używane są w podobny sposób: by kupować karty lub opłacać wykonywanie akcji, ale każdy z nich ma swoją specyfikę.

Monety

Monety można wydawać wszędzie tam, gdzie koszt wyrażony jest w 🪙. Ich liczba jest jawna, mają nominały 1 i 5. Nie mają dedykowanego miejsca do przechowywania — trzymajcie je tak, jak lubicie. Możecie gromadzić je bez ograniczeń. Raz zdobyte 🪙 pozostają do Waszej dyspozycji do czasu ich wydania.

Kapelusze

Kapelusze można wydawać wszędzie tam, gdzie koszt wyrażony jest w 🎩. Oznaczają wynajętych pomocników. Nie mają swoich fizycznych odpowiedników w grze. Zaznacza się je na Torze Kapeluszy na planszetce gracza, używając do tego 9. dysku Interesów, położonego stroną z oznaczeniem wzoru gracza.

Tor Kapeluszy ma maksymalną wartość 6. Gdy ją osiągniecie, zamiast każdego kolejnego zdobytego 🎩 natychmiast otrzymujecie 1 ★.

Pomocników (🎩) najmujecie tylko do końca bieżącej rundy, niewykorzystani odchodzą. Podczas Fazy Zaprowadzania Porządku znacznik kapeluszy przesuwacie na pole 0 🎩 na Torze Kapeluszy.

Krowy

Krowy można wydawać wszędzie tam, gdzie koszt wyrażony jest w 🎩 lub 🪙, zastępując jedną krową jeden 🎩 lub jedną 🪙. Krowami można płacić tylko zamiast 🎩 lub 🪙, nie wolno ich zamieniać w czasie gry na inne zasoby. Występują w postaci drewnianych krów. Dwa różne kształty są dodane jedynie dla urozmaicenia — każda drewniana krowa ma wartość jednej 🐮. Krowy można przechowywać wyłącznie na Pastwisku na planszetce gracza. Jest tam maksymalnie 6 miejsc. Gdy zapełnicie Pastwisko, zamiast każdej kolejnej zdobytej krowy natychmiast otrzymujecie 1 ★. Raz zdobyte krowy pozostają do Waszej dyspozycji do czasu ich wydania.

Symbole

W grze *West Story* występują 4 podstawowe Symbole:

Dodatkowo występuje Symbol jokera ( ), mogący zastąpić każdy z powyższych Symboli.

Symbole występują na: kartach, polach Interesów w miastach, Licencjach, Bandytach i Listach Gończych.

Symbole pełnią istotną rolę w grze. Bardzo często dopasowanie takich samych Symboli będzie warunkiem koniecznym do wykonania akcji lub będzie dawało Wam dodatkowe możliwości. Czasem większa liczba takich samych Symboli da Wam możliwość zostania Szeryfem lub zdobycia większej liczby punktów.

Dodatek **Pionierzy** może wprowadzić do gry piąty Symbol podstawowy ( ), gdy gracie z modułem Gorączka Złota.

Jest to pełnoprawny Symbol, może on być również zastąpiony przez Symbol .

Koszt i Zysk

Jeśli spotkacie białą liczbę przed ikoną zasobu, oznacza ona koszt w danym zasobie.

Jeśli spotkacie:

- czarną liczbę na ikonie zasobu lub punktów

albo

- ikonę bez towarzyszącej liczby,

oznacza ona zysk w danym zasobie lub punktach.

Ognisko

Ikona oznacza koniec gry. Występuje w dwóch wariantach:

- oznacza, że coś ma znaczenie na koniec gry,
- oznacza, że czegoś nie należy brać pod uwagę pod koniec gry.

Przekreślone ognisko ( ) spotkacie przy:

- Symbolach na kartach nadrukowanych na planszetce,
- Symbolach jokerów na Zwierzętach.

Symbole w tych dwóch miejscach nie będą liczone do punktacji na końcu gry.

(A) *Na koniec gry dostaniecie jeden za każdą posiadaną przez Was kartę.*

(B) *Na koniec gry Symbol na tej karcie nie będzie brany pod uwagę np. przy liczeniu Symboli do Licencji.*

(A) *Aby kupić kartę wydaj 1 i 1 .*

(B) *Karta podczas Produkcji dostarcza 1 i 2 .*

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 8 rund. Każda runda składa się z 3 kolejnych faz, są to:

1. FAZA MIASTECZEK (RÓWNOCZESNA)
2. FAZA KOWBOJÓW (TURY GRACZY)
3. FAZA ZAPROWADZANIA PORZĄDKU (RÓWNOCZESNA)

W Fazie Kowbojów będziecie wykonywać swoje akcje w turach, pojedynczo, począwszy od Szeryfa.

W Fazie Miasteczek i Zaprowadzania Porządku będziecie działać równocześnie.

1. FAZA MIASTECZEK

Czas, by Wasze Miasteczka dostarczyły wsparcia w postaci surowców i Umiejętności do wykorzystania w Waszej podróży po Dzikim Zachodzie.

W tej Fazie działacie równocześnie.

1. RZUT KOŚĆMI

Na początku Fazy Miasteczek Szeryf rzuca kośćmi, wyznaczając w ten sposób ich wartości na całą obecną rundę.

Rzucone kości umieśćcie na odpowiedniej płytce — tak, by ich wyniki były dobrze widoczne dla wszystkich graczy.

2. PRZYPISANE WARTOŚCI Z KOŚCI DO KART W WASZYCH MIASTECZKACH

Wasze Miasteczka składają się z kart ułożonych w sześciu kolumnach i w dwóch rzędach.

Wartości poszczególnych kości wskażą **kolumny**, z których karty zostaną aktywowane.

Natomiast to, do którego rzędu zostanie przypisana dana kość, zależy od wariantu gry, jaki wybraliście ((A) albo (B)).

(A) **Wariant podstawowy**

Według zasad tego wariantu kolor (oraz wzór) kości jednoznacznie wyznacza jej przypisanie do odpowiedniego rzędu w Waszych Miasteczkach: wynik na żółtej kości odnosi się do górnego (żółtego) rzędu, a wynik na zielonej kości dotyczy dolnego (zielonego) rzędu.

Aktywujcie odpowiednie karty na swoich planszetkach.

(B) **Wariant zaawansowany**

Według zasad tego wariantu kolory (oraz wzory) kości nie mają znaczenia. Każdy z Was może dowolnie przydzielić wyniki z kości do rzędów na planszetce, ale każda kość musi być przydzielona do innego rzędu.

3. AKTYWOWANIE KART

Gdy wiecie już, które z Waszych kart będą aktywowane:

1. Umieśćcie znaczniki aktywacji na wybranych przez siebie kartach. Na razie każdy znacznik powinien znajdować się na środku karty.
2. Jeśli wystąpił Efekt Kombo, należy położyć znacznik aktywacji również na trzeciej karcie [patrz s. 14].
3. Przeprowadźcie Produkcję (patrz niżej).
4. Użyjcie Kowadeł do oznaczania Umiejętności, z których będziecie mogli skorzystać później w Fazie Kowbojów [patrz niżej].
5. Przesuńcie znaczniki aktywacji ze środka aktywowanych kart na ich pola blokady ( ).

Wszyscy gracze rozpatrują aktywowanie swoich kart równocześnie.

Produkcja

Produkcja daje Wam zasoby i , które otrzymujecie natychmiast. Wszystko, co karta produkuje, jest pokazane na tle „brązowej skóry".

Jeśli karta zawiera więcej niż jedną sekcję Produkcji, to traktujcie je niezależnie. Możecie je rozpatrywać w dowolnej kolejności, rozpatrując w międzyczasie Produkcje z innych kart.

Jeśli karta nie zawiera sekcji Produkcji lub ta sekcja jest pusta, to nie otrzymujecie żadnych zasobów ani z tej karty podczas Produkcji.

Karta Osadnicy zawiera dwie sekcje produkcyjne. Możecie najpierw wyprodukować kapelusz ((A)), a potem pobrać za niego ((B)).

Kowadła

Jeśli aktywowana karta zawiera sekcję Umiejętności (jasne tło z ikoną Kowadła), oznaczcie ją znacznikiem Kowadła. Będziecie mogli skorzystać z oznaczonej Umiejętności w Fazie Kowbojów — Kowadło ma Wam o tym przypomnieć [patrz s. 15].

Liczba Kowadeł w grze nie jest limitowana — w rzadkim przypadku, gdy zabraknie Wam Kowadeł, użyjcie tymczasowo innych komponentów, np. wolnych dysków Interesów.

SPECJALNE SYTUACJE

Zablokowana karta wybrana do aktywacji

Możecie wylosować lub wybrać do aktywacji kartę, która jest obecnie zablokowana (znacznik aktywacji leży już na tej karcie na polu blokady karty).

Jeśli tak się stanie, to automatycznie aktywacja przesuwa się w prawo i aktywowana zostanie najbliższa, niezablokowana karta na prawo, w tym samym rzędzie.

Na potrzebę znalezienia takiej karty uznajemy, że na prawo od kolumny szóstej jest kolumna pierwsza.

Podpowiedź: *Jeśli zależy Wam na szybkim aktywowaniu jakiejś nowo zakupionej karty, to połóżcie ją na prawo od najdłuższego ciągu zablokowanych kart — tym samym zwiększając prawdopodobieństwo jej aktywowania.*

Efekt Kombo

Jeśli na obu aktywowanych kartach znajduje się przynajmniej jeden taki sam Symbol, to aktywuje się Efekt Kombo (Kombo).

Aktywowanie Kombo daje prawo do otrzymania jednej z dwóch nagród:

- jednej krowy
- albo aktywowania dodatkowej, trzeciej karty, która ma taki sam Symbol, jak Symbole aktywujące Efekt Kombo.

Efekt Kombo może wystąpić tylko **raz na rundę** w Fazie Miasteczek.

W rzadkim przypadku, gdy aktywowane karty mają na sobie dwie pary takich samych Symboli, musicie wybrać, które z nich aktywują Kombo (oczywiście ma to znaczenie tylko, gdy jako nagrodę wybieracie aktywację trzeciej karty).

Pamiętajcie: Efekt Kombo nigdy nie występuje w Fazie Kowbojów, zatem aktywowanie karty w turze gracza w Fazie Kowbojów nigdy nie wywołuje Kombo.

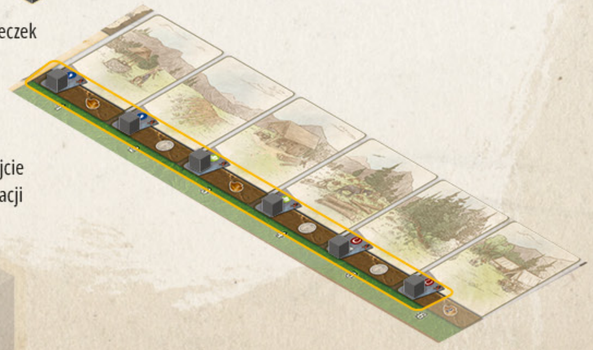
Symbol jokera

Joker może zastąpić dowolny Symbol. Zatem aktywacja dowolnej karty i karty z jokerem daje Wam Efekt Kombo — zależny od Symbolu na pierwszej karcie. Karta z jokerem może być aktywowana dzięki Kombo na dowolnych Symbolach. Aktywowanie dwóch kart z jokerami daje Wam dowolne Kombo i pozwala na aktywowanie jakiejkolwiek dostępnej karty.

Aktywowanie tych dwóch kart uruchamia Efekt Kombo, który pozwala wybrać do aktywowania jako trzecią kartę z Symbolem lub .

ODBLOKOWANIE KART (6 ×)

Jeśli **na koniec** Fazy Miasteczek w którymś rzędzie macie zablokowane wszystkie sześć kart, to automatycznie odblokowuje Wam się cały rząd. Zdejmijcie wszystkie znaczniki aktywacji z kart w tym rzędzie.



2. FAZA KOWBOJÓW

Czas wsiąść na konia i pogalopować przed siebie, by przemierzać rozległe obszary Dzikiego Zachodu.

W tej fazie będziecie wykonywać wszelkie działania pojedynczo, w swoich turach.

Pierwszy turę rozegra Szeryf, kolejnym graczem będzie osoba na lewo od niego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

TURA GRACZA

Struktura każdej tury gracza wygląda następująco:

- możecie najpierw wykonać 2 **RÓŻNE** (≠) akcje główne,
- następnie macie prawo dokonać zakupu 2 kart.

Zamiast wykonywania dowolnej akcji głównej lub dowolnego zakupu karty, możecie natychmiast pobrać jedną .

Gdy dany gracz wykona całą swoją turę, następuje tura następnego gracza.

UMIEJĘTNOŚCI Z KART I Z PLANSZY

Na kartach aktywowanych w tej rundzie mogą znajdować się Umiejętności (w Fazie Miasteczek zaznaczyliście je Kowadłem), możecie z nich skorzystać właśnie teraz, w swoich turach.

Również w kilku regionach na planszy uzyskujecie dostęp do Umiejętności — możecie z nich skorzystać, gdy jesteście w danym regionie.

Umiejętności występują w trzech rodzajach:

Akcja dodatkowa (lub)

Możecie ją wykonać przed, pomiędzy lub po akcjach głównych, ale przed rozpoczęciem zakupu kart. Jeśli posiadacie dwie (lub więcej) takie same akcje dodatkowe (z aktywowania dwóch kart tego samego typu), traktujecie je jako osobne akcje, czyli możecie wykonać je obie.

Bierna korzyść ( )

Może zadziałać w Waszej turze wielokrotnie, za każdym razem gdy spełnione są jej warunki. Jeśli posiadacie dwie (lub więcej) takie same bierne korzyści (z aktywowania dwóch kart tego samego typu), obie są aktywne, zatem dostajecie zwielokrotnioną korzyść.

Ulepszenie (lub)

Pozwala Wam wykonać akcję główną lub zakup w lepszy lub po prostu inny sposób. Przy czym:

- akcja główna jednego rodzaju — może być zagrana tylko raz w turze niezależnie w jakim wariancie, „bez" czy z jakimkolwiek ulepszeniem. Jeśli macie dostęp do więcej niż jednego ulepszenia jakiegoś typu akcji głównej, to i tak będziecie mogli skorzystać tylko z jednego ulepszenia, pozostałe Wam przepadną.
- Zakupy kart nie mają powyższych ograniczeń — ulepszenia zakupów można łączyć lub zwielokrotniać.

Szczegółowy opis działania każdej Umiejętności znajdziecie w dalszej części instrukcji.

Umiejętności dostępne w Waszych turach oznaczyliście wcześniej na kartach Kowadłami.

Aby się nie pomylić, sugerujemy, aby po użyciu Umiejętności działającej jednorazowo (akcja dodatkowa, ulepszenie) od razu zdejmować Kowadło z karty. Pozostałe Kowadła zostaną zdjęte w Fazie Zaprowadzania Porządku.

AKTYWOWANIE KARTY W TURZE GRACZA

Skutkiem lub wymogiem niektórych akcji w Fazie Kowbojów może być aktywowanie dodatkowej karty w turze gracza. Zawsze będzie to karta zawierająca konkretny Symbol lub karta konkretnego rodzaju.

W Fazie Kowbojów nie możecie aktywować karty, która jest zablokowana — zasada przesunięcia aktywacji na prawo tu nie działa (działa wyłącznie w Fazie Miasteczek).

Gdy akcja aktywuję kartę, aktywację przeprowadźcie natychmiast.

Sposób postępowania wygląda podobnie (z pewnymi ograniczeniami) jak aktywacja karty w Fazie Miasteczek. Wykonajcie następujące kroki:

- połóżcie na środku karty znacznik aktywacji,
- pobierzcie dochód z Produkcji,
- oznaczcie Umiejętności Kowadłem,
- przesuńcie znacznik aktywacji na pole blokady karty,
- jeśli właśnie zablokowaliście szóstą kartę w rzędzie to odblokujcie cały rząd.

Pamiętajcie: Efekt Kombo nigdy nie występuje w Fazie Kowbojów, zatem aktywowanie kart w Waszej turze nigdy nie wywoła Efektu Kombo.

AKCJE GŁÓWNE

W *West Story* występuje 5 akcji głównych. Możecie je wykonywać w dowolnej kolejności, ale nigdy nie możecie powtórzyć tej samej akcji głównej (niezależnie czy ulepszonej, czy nie) w tej samej turze.

Dostępne akcje to:

A. *Obława*
B. *Za kraty*
C. *Interesy w mieście*
D. *Przekręty na Rynku*
E. *Nowa Licencja*

A. OBŁAWA

Ta akcja polega na rozprawieniu się z Bandytami grasującymi w okolicy i przejęciu ich łupów.

Obławę można przeprowadzić jedynie w regionie, w którym znajduje się żeton Bandyty.

Żetony Bandytów występują w dwóch rodzajach: **Pojedynczy Bandyta** lub **Cała Banda**. W zależności od rodzaju żetonu *Obława* wygląda inaczej.

Obława na Pojedynczego Bandytę

Przygotujcie sznury, wytropcie kryjówkę i zbierzcie grupę łapaczy, by dopaść Bandytę w jego kryjówce, przechwycić łupy, a jego samego zabrać w pętach.

Pojedynczego Bandytę można „złapać", czyli zabrać jego żeton z planszy, aby później oddać go do więzienia, korzystając z akcji głównej *Za kraty*.

Aby przeprowadzić *Obławę na Pojedynczego Bandytę*, musicie spełnić trzy warunki:

- ★ mieć na swojej planszetce puste miejsce na Spętanego Bandytę,
- ★ móc opłacić koszt *Obławy*,
- ★ mieć dostępną do aktywacji kartę z takim samym Symbolem, jak ten na żetonie łapanego Bandyty.

Standardowy koszt *Obławy* to 2 . Natomiast jeśli Symbol na żetonie łapanego Bandyty jest taki sam jak na liście gończym w Najbliższym Mieście, to koszt *Obławy* wynosi 3 . *Macie do czynienia ze złoczyńcą działającym „na własnym terenie" — trudniej go złapać.*

Gdy przeprowadzacie *Obławę na Pojedynczego Bandytę*:

1. Wydajcie odpowiednią liczbę (2 lub 3).
2. Aktywujcie w swoim Miasteczku kartę z Symbolem pasującym do Symbolu Bandyty.
3. Weźcie żeton Bandyty z planszy i połóżcie awersem do góry na swojej planszetce, w miejscu na Spętanego Bandytę.

W miejscu na Spętanego Bandytę może leżeć maksymalnie jeden żeton.

Obława na Całą Bandę

Obława na Całą Bandę to nie zadanie dla zwykłego kowboja. Szeryfie, zbierz wsparcie i przegoń ich z okolicy!

Aby przeprowadzić *Obławę na Całą Bandę*, wystarczy spełniać tylko jeden warunek: być Szeryfem.

Gdy próbujecie złapać Całą Bandę złoczyńców, będąc Szeryfem:

1. Aktywujcie dowolną kartę (na żetonie Całej Bandy znajduje się Symbol jokera).
2. Przesuńcie odkryty żeton reprezentujący Całą Bandę do kolejnego regionu na planszy (zgodnie z torem punktowym).

B. ZA KRATY

Ta akcja polega na dostarczeniu złapanego Bandyty do więzienia i odebraniu za niego nagrody.

Bandytę można wydać *Za kraty* w Najbliższym Mieście lub w Forcie (strona B Planszy), zatem nie można tej akcji przeprowadzić w regionie pustyni (strona A Planszy).

Aby przeprowadzić akcję główną *Za kraty*, musicie posiadać żeton Bandyty na miejscu na Spętanego Bandytę na swej planszetce.

Wydając Bandytę *Za kraty*:

1. Weźcie standardową nagrodę za oddanie Bandyty do więzienia w wysokości 4 ★ i 2 . Jeśli w miejscu gdzie go wydajecie jest za nim wydany list gończy (Symbole na liście gończym i Bandycie są jednakowe) to zamiast standardowej nagrody weź 4 ★ i 4 .
2. Przełóżcie żeton Bandyty na pole Wydanych Bandytów, odwracając go na drugą stronę (rewersem do góry).

Nie ma ograniczenia liczby żetonów na polu Wydanych Bandytów. Kolejne żetony umieszczajcie na poprzednich, tworząc stos. Symbole na tych żetonach nie mają już żadnego znaczenia, ale ich łączna liczba może jeszcze być istotna.

Umiejętności powiązane: *Za kraty do własnego więzienia* (WIĘZIENIE) [patrz Umiejętności: Akcje dodatkowe, s. 22]

C. INTERESY W MIEŚCIE

Ta akcja polega na odwiedzeniu Najbliższego Miasta w celu załatwienia tam „swoich spraw", czyli Interesów. Nie można jej przeprowadzić na pustyni (strona A Planszy) ani w regionie z fortem (strona B Planszy).

Załatwiając Interesy w Najbliższym Mieście pozostawicie tam po sobie ślad: dysk Interesów. Możecie załatwiać dwa rodzaje Interesów: założyć Placówkę Handlową albo dokonać Napadu.

Placówki Handlowe będą oznaczone poprzez położenie dysków Interesów stroną ze wzorem Waszego koloru (A), a dokonane Napady drugą stroną dysków (B).

W obu przypadkach musicie spełniać dwa warunki:

- ★ w Najbliższym Mieście jest jeszcze przynajmniej jedno wolne pole Interesów,
- ★ musicie mieć dostępną do aktywacji kartę wskazaną na tym wolnym polu Interesów: kartę z odpowiednim Symbolem lub kartę odpowiedniego typu.

Założenie Placówki Handlowej

Zakładanie Placówek Handlowych jest kosztowne, ale ich systematyczna rozbudowa w jednym miejscu potrafi dać dużą liczbę na koniec gry.

Aby założyć Placówkę Handlową, musicie być w stanie opłacić jej koszt, wskazany w danym mieście.

Zakładając Placówkę Handlową:

1. Opłaćcie koszt założenia Placówki Handlowej — podany w danym mieście.
2. Wybierzcie wolne pole Interesów i:
   a) aktywujcie w swoim Miasteczku kartę zgodną z Symbolem lub typem karty, jaki jest na tym polu Interesów,
   b) weźcie ewentualną premię z tego pola Interesów,
   c) zakryjcie to pole Interesów swoim dyskiem Interesów, oznaczając założenie Placówki Handlowej (stroną ze wzorem Waszego koloru).

Waszym zyskiem z Placówki Handlowej, poza aktywowaniem karty i ewentualna premią, będą na koniec gry. Ich liczba będzie zależna od konkretnego miasta oraz od liczby Waszych Placówek Handlowych w danym mieście. Czwarta Placówka Handlowa w tym samym mieście nie daje żadnego dodatkowego zysku na koniec gry.

Umiejętności powiązane: *Dostawa koleją* (PLANSZA i STACJA KOLEJOWA) [patrz: Umiejętności: Ulepszenia, s. 22].

Dokonanie Napadu

Dokonując Napadu, aktywujecie w Waszym Miasteczku dodatkową kartę, nie ponosząc żadnych natychmiastowych kosztów. Nie budujecie jednak swojej pozycji w danym mieście, więc dysk Napadu nie da Wam żadnych punktów na koniec gry, a nawet może je zabrać — zależnie od wariantu gry [patrz następna strona], jaki wybraliście.

Dokonując Napadu, wybierzcie wolne pole Interesów i:

a) aktywujcie w Swoim Miasteczku kartę zgodną z Symbolem lub typem karty, jaki jest na tym polu Interesów,
b) weźcie ewentualną premię z tego pola Interesów,
c) zakryjcie to pole Interesów swoim dyskiem Interesów, oznaczając *Dokonanie Napadu* (stroną Napadu).

W zależności od wariantu gry:

A **Wariant podstawowy**

W tym wariancie nie ma kar za Dokonane Napady.

B **Wariant zaawansowany**

Za każdy Dokonany Napad na koniec gry otrzymujecie 2 (czyli tracicie 2).

D. PRZEKRĘTY NA RYNKU

Zastój na Rynku nikomu nie służy.

Ta akcja polega na manipulacji Rynkiem kart.

Przekręty na Rynku są zawsze dostępne i nie mają żadnych dodatkowych wymagań, by móc z nich skorzystać.

Ta akcja główna składa się z dwóch niezależnych części: *Odświeżenia Rynku* i *Rezerwacji karty*. Możecie wykonać je w dowolnej kolejności lub pomijając jedną z nich.

Odświeżenie Rynku

Wybierzcie jeden rząd Rynku (I, II lub III) i odrzućcie z niego tyle kart, ile chcecie, a następnie uzupełnijcie Rynek nowymi kartami z odpowiedniej talii.

Odrzucone karty połóżcie na dno odpowiedniej talii, awersem do góry.

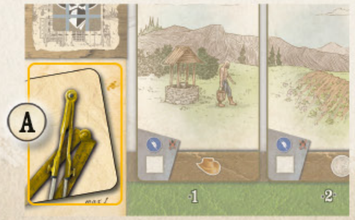
Rezerwacja karty

Weźcie dowolną kartę z Rynku, aby ją zarezerwować.

Jeśli na Waszej planszetce pole rezerwacji karty (A) jest wolne, to połóżcie ją tam. Jeśli na Waszej planszetce pole rezerwacji karty jest zajęte przez wcześniej położoną kartę, to zdecydujcie, którą kartę chcecie tam zostawić, a którą odrzucacie. Tym samym jest dopuszczalne, że właśnie zarezerwowana karta od razu zostanie odrzucona. Odrzuconą kartę połóżcie na dno odpowiedniej talii, awersem do góry.

Uzupełnijcie Rynek o brakującą kartę.

Zarezerwowana karta jest dostępna tylko dla Was i możecie ją nabyć podczas kupowania kart.



E. NOWA LICENCJA

Ta akcja polega na zmianie Licencji, którą gracz posiada od początku gry (nadrukowaną na planszetce) na jedną z nowych Licencji, dostępnych do zdobycia na planszy głównej. Tę akcję powinniście wykonywać odpowiedzialnie, ponieważ nową Licencję można kupić tylko raz w ciągu gry.

Zakupu Licencji można dokonać tylko w regionie, gdzie taka akcja jest dostępna na planszy.

Na planszy A wszystkie Licencje są dostępne tylko w regionie pustyni. Na planszy B część Licencji jest dostępna tylko w regionach, gdzie Najbliższym Miastem jest Swift River, a reszta tylko w regionie z miastem Gransendero.

Zakupionej Licencji nie można odrzucić. Nowa Licencja **zastępuje** Licencję nadrukowaną na planszetce gracza — zakryjcie Licencję z planszetki żetonem nowej Licencji.

Na koniec gry dodajcie punkty tylko według wskazań widocznej Licencji [patrz s. 21].

ZAKUP KART

Kupując nowe karty, rozwijacie Wasze Miasteczka. Dzięki temu otrzymacie punkty oraz lepsze wsparcie z ich strony, głównie w Fazie Miasteczek.

Po wykonaniu obu akcji głównych (lub wzięciu krów zamiast nich) oraz ewentualnych dostępnych akcji dodatkowych przechodzicie do zakupu kart.

Macie prawo do zakupu dwóch kart. Zamiast kupienia każdej z kart możecie natychmiast otrzymać 1, np. można zamiast zakupu pierwszej karty wziąć krowę, którą wykorzysta się do zakupu drugiej karty.

W ofercie macie 12 kart widocznych na Rynku oraz czasem dodatkowo jedną zarezerwowaną na Waszej planszetce (jeśli wcześniej ją rezerwowaliście). Rynek uzupełni się dopiero, gdy skończycie zakupy (na koniec Waszej tury).

Karty kupujcie pojedynczo, dla każdej kupowanej karty zachowując kolejność kroków:

1. Wybierzcie kartę i opłaćcie jej koszt.
2. Weźcie zysk w z zakupionej karty (występuje on na wszystkich kartach poza kartami Zwierząt), od razu przesuwając swój pionek kowboja na planszy (może to wpłynąć na odkrycie nowych żetonów Bandytów, a tym samym na Wasze dalsze decyzje zakupowe).
3. Rozbudujcie Wasze Miasteczko, kładąc kupioną kartę na innej karcie, **która nie jest zablokowana** (nie ma na niej znacznika aktywacji).

Nowe karty kładziecie, zakrywając **niezablokowane** wcześniejsze karty — nie ma znaczenia, czy to te nadrukowane na planszetce, zdobyte we wcześniejszych rundach, czy kupione w tej turze.

Karty z Symbolem z modułu Gorączka Złota mają dodatkowy zysk: aktywują się w momencie kupna. Aktywację złotej karty przeprowadźcie natychmiast po dołożeniu jej do Waszego Miasteczka, tj. przeprowadźcie dla niej normalną procedurę aktywacji karty w turze gracza.

Umiejętności powiązane: *Specjalna dostawa* (POCZTA), *Tropienie zwierzyny* (CHATA TRAPERA), *Majster* (WARSZTAT) [patrz Umiejętności: Ulepszenia, s. 22]

3. FAZA ZAPROWADZANIA PORZĄDKU

Faza ta rozpoczyna się, gdy wszyscy rozegracie swoje tury.

W każdej rundzie (poza ostatnią) przeprowadzacie następujące czynności:

1. Wybory nowego Szeryfa.
2. Nowy Szeryf Zaprowadza Porządek.

1. WYBORY NOWEGO SZERYFA

Sprawdźcie odkrytą kartę z talii Szeryfa. Karta przedstawia wymagania obowiązującego konkursu na Szeryfa. Gracz, który najlepiej je spełnia [patrz s. 21], zostaje nowym Szeryfem.

W przypadku remisu zawsze wygrywa „prawa ręka" Szeryfa — czyli ten z remisujących graczy, który siedzi najbliżej na prawo od Szeryfa.

Nowy Szeryf otrzymuje:

- odznakę Szeryfa (znacznik pierwszego gracza),
- wynagrodzenie za pracę w wysokości 1,
- wszystkie przywileje dostępne dla Szeryfa [patrz s. <21>].

2. NOWY SZERYF ZAPROWADZA PORZĄDEK

Po objęciu urzędu nowy Szeryf:

1. Odsłania kolejną kartę z talii Szeryfa, odczytując, jakie warunki trzeba będzie spełnić, by zostać kolejnym Szeryfem albo — jeśli odsłonięta karta jest kartą ostatniej rundy — ogłasza, że jest ostatnim Szeryfem, a najbliższa runda będzie ostatnią w grze.
2. Sprawdza, czy wszyscy gracze usunęli Kowadła ze swoich Miasteczek (jeśli jakieś im zostały) oraz zwolnili wynajętych pomocników do domu (ustawili liczbę kapeluszy na zero).

[lub] OSTATNIA RUNDA

W ostatniej rundzie pomija się Fazę Zaprowadzania Porządku, zamiast tego przechodzicie do podliczania punktacji końcowej.

KONIEC GRY

Punktacja końcowa

Na koniec ósmej rundy gry do punktów zdobytych wcześniej:

- dodajcie zdobyte za liczbę Placówek Handlowych w poszczególnych miastach,
- [tylko wariant zaawansowany] rozliczcie za Dokonane Napady,
- dodajcie zdobyte dzięki widocznej Licencji,
- dodajcie zdobyte dzięki wszystkim zakupionym kartom.

Pamiętajcie: podczas liczenia za karty i Licencje bierzecie pod uwagę wszystkie karty z Miasteczka — również te zakryte podczas gry.

Grę wygrywa osoba mająca najwięcej.

Ewentualny remis na koniec gry wygrywa Szeryf (jeśli jest wśród remisujących) lub „prawa ręka" Szeryfa, czyli ten z remisujących graczy, który siedzi najbliżej na prawo od Szeryfa.

ZASADY DODATKOWE I SZCZEGÓŁOWE

RYNEK KART

Karty w grze posiadają 3 różne rewersy, które mają znaczenie tylko podczas przygotowywania Rynku kart (zostało ono opisane na s. 5).

Rewersy grupują karty w trzy talie o podobnej specyfice:

- Talia I zawiera karty skupiające się na dostarczaniu większej liczby zasobów.
- Talia II jest mieszanką kart Zwierząt (punktujących na koniec gry) oraz kart punktujących w Fazie Miasteczek.
- Talia III zawiera sześć typów Budynków wybranych na daną rozgrywkę (z modułem Gorączki Złota — siedem). Budynki dostarczają dużo oraz mogą oferować Umiejętności lub w odpowiednich warunkach być obfitym źródłem zasobów.

Rynek kart dostępnych do zakupu składa się z 4 odkrytych kart z każdej z wymienionych wyżej talii. Karty na Rynku uzupełniacie dopiero po skończonych zakupach — na koniec tury, zawsze jeśli to możliwe, do pełnego rzędu 4 kart.

Na Rynek kart można wpływać, używając akcji głównej *Przekręty na Rynku*. W jej wyniku karty mogą być odrzucane — umieśćcie je wtedy awersem do góry na spodzie odpowiedniej talii.

Jeśli któraś talia się wyczerpie, potasujcie wcześniej odrzucone z niej karty, tworząc nową talię danego rodzaju. Jeśli nie jest to już możliwe (wszystkie karty danego rodzaju zostały już kupione), to Rynek kart już do końca gry będzie mniejszy (nie wolno uzupełniać rzędu kartami z innej talii).

ŻETONY JOKERA

Gdy, poruszając się po planszy, miniecie żeton jokera, leżący na granicy regionów, to automatycznie go otrzymujecie.

Możecie zdobyć najwyżej dwa żetony jokera — po jednym z każdego miejsca na planszy.

Żeton jokera możecie wykorzystać w czasie gry lub na jej koniec.

W czasie gry żeton jokera możecie wykorzystać do jednorazowego nadpisania innego Symbolu na Waszych kartach. Dzięki takiemu użyciu możecie np. łatwiej aktywować Efekt Kombo, użyć dowolnej karty do wytropienia kryjówki Bandyty lub załatwienia Interesów w mieście, czy też wygrać konkurs na Szeryfa. Żeton jokera użyty w czasie gry działa tylko na jedną akcję, jedno działanie — **nie** na całą rundę. Użyty żeton jokera odłóżcie do pudełka. Jeśli używacie żetonu jokera podczas konkursu na Szeryfa, decyzja co do jego użycia zapada po kolei począwszy od pierwszego gracza.

Na koniec gry żeton jokera możecie aktywować jako jeden, konkretny, dowolny, dodatkowy Symbol. Dzięki temu ten Symbol zapunktuje Wam za Licencję, za kartę „Orzeł" (punktującą za najczęstszy Symbol) lub za oba.

WIDOCZNE

Na niektórych kartach i kartach Szeryfa znajdziecie ikonę . Oznacza ona wszystkie obiekty danego typu, które widać w Waszych Miasteczkach, bo leżą na wierzchu.

Pamiętajcie, że na koniec gry znaczenie mają wszystkie karty zdobyte w czasie rozgrywki. Ale gdy podczas rozgrywki napotkacie , to na potrzebę tego efektu, bierzecie pod uwagę jedynie to, co widać — czyli to, co jest na wierzchu.

SZERYF

O tym, jakie są warunki, by zostać nowym Szeryfem, decydują karty Szeryfa [patrz obok]. Pierwszy Szeryf jest wyłaniany w specjalny sposób podczas przygotowania gry, a każdy kolejny podczas konkursu w Fazie Zaprowadzania Porządku.

Szeryf ma następujące przywileje:

- otrzymuje wypłatę 1 po tym, jak zostanie wybrany (nie dotyczy Pierwszego Szeryfa wyłanianego podczas przygotowania gry),
- jest pierwszym graczem,
- tylko on może organizować *Obławę na Całą Bandę*,
- ewentualne remisy na koniec gry rozstrzygane są zawsze na korzyść Szeryfa,
- karta „Biuro Szeryfa" daje aktywującemu ją Szeryfowi więcej możliwości działania.

DWA KOWADŁA

Może się zdarzyć, że jedna karta zostanie aktywowana dwa razy w jednej turze, np. pierwszy raz podczas Produkcji jako szósta karta w rzędzie, co spowoduje odblokowanie całego rzędu na koniec Fazy Miasteczek, a drugi raz podczas Fazy Kowbojów.

Dzięki temu Umiejętność na tej karcie może być oznaczona Kowadłem dwa razy — znajdą się na niej dwa Kowadła.

W tej sytuacji traktujcie Umiejętność tak, jak byście mieli ją podwojoną. Np. Jeśli to akcja dodatkowa to możecie ją wykonać dwa razy (po każdym użyciu zdejmując jedno Kowadło).

POLE INTERESÓW

Pola Interesów mogą być nadrukowane na planszy lub znajdować się na żetonach Interesów. Każde pole Interesu charakteryzuje Symbol lub typ karty, który jest z nim powiązany. Niektóre zawierają dodatkową premię za ich wykorzystanie.

Na jednym polu Interesów może znajdować się maksymalnie jeden dysk Interesów.

Podstawowe żetony Interesów oraz dodatkowe żetony Interesów do gry na 4 graczy mają po cztery pola Interesów. Dodatkowe żetony Interesów do gry na 3 graczy mają po 2 pola Interesów.

LICENCJE

Dzięki Licencjom zdobędziecie na koniec gry. Licencja nadrukowana na planszetce (jeśli nie kupicie nowej Licencji) da Wam po 1 za wskazany Symbol.

Nowa Licencja, którą możecie kupić w czasie gry (każdy gracz tyko jedną), da Wam po 3 za każdą parę Symboli wskazaną na Licencji.

Pamiętajcie: podczas liczenia Symboli bierzecie pod uwagę wszystkie karty z miasteczka spełniające warunki — również te zakryte podczas gry.

ŻETONY 50/100

Jeśli Wasz pionek kowboja okrążył całą planszę (zdobyliście już 50), to obok pola „0" ( ) połóżcie żeton 50/100 ( ) w Waszym kolorze odpowiednią stroną do góry, aby to zaznaczyć.

KARTY SZERYFA

Karty Szeryfa definiują warunki wygrania konkursu, którego zwycięzca zostanie wybrany na nowego Szeryfa podczas Fazy Zaprowadzania Porządku.

Konkurs na Szeryfa wygrywa ten, kto w zależności od wskazania na aktualnej Karcie Szeryfa, ma najwięcej:

widocznych odpowiednich Symboli (w tym jokerów)	
widocznych kart Budynków	
żetonów Bandytów zgromadzonych na polu Wydanych Bandytów	
Placówek Handlowych	
widocznych kart Zwierząt	
zablokowanych kart (znaczników aktywacji na polach blokady karty)	

Wasze to suma PZ wskazana przez aktualną pozycję pionka na torze punktowym i wartość na żetonie 50/100.

Umiejętności dostępne w grze

AKCJE DODATKOWE

WIĘZIENIE *Za kraty do własnego więzienia*
Możecie skorzystać z własnego więzienia, by wsadzić Bandytę *Za kraty*. Akcja przebiega podobnie jak akcja główna *Za kraty*, ale z dwoma ważnymi różnicami:

- nagrodą jest 6 ★ i 2 ●,
- jest to akcja dodatkowa, więc nie koliduje z wykonaniem akcji głównej *Za kraty* (w jednej turze możecie wsadzać Bandytów *Za kraty* zarówno do więzienia własnego, jak i dostępnego na planszy).

POCZTA *Wymiana*
Możecie dokonać jednej wymiany ● na ● lub ● na ●, wykorzystując jeden z czterech pokazanych kursów wymiany.

KOŚCIÓŁ *Datek*
Możecie wymienić ● na ★ po kursie 1 : 1. Maksymalnie możecie wymienić 3 ●, by uzyskać 3 ★.

BIURO SZERYFA *Mobilizacja*
Możecie odblokować karty: 2 (jeśli jesteście Szeryfem) lub 1 (jeśli nim nie jesteście). Możecie odblokować karty w dowolnym rzędzie, ale nie możecie zdejmować znaczników aktywacji z żadnej karty Biuro Szeryfa.

PLANSZA (pustynia) *Napad na pociąg*
Możecie zorganizować *Napad na pociąg*. Jego rezultat (liczba uzyskanych ●) będzie zależeć od siły grupy jaką zbierzecie:

- każdy wydany ● da Wam z *Napadu na pociąg* 1 ●,
- użycie (wypuszczenie) Spętanego Bandyty da Wam z *Napadu na pociąg* 3 ●.

Możecie równocześnie użyć zarówno ●, jak i Spętanego Bandyty.

Żeton Bandyty użyty podczas *Napadu na pociąg*, jest odkładany do pudełka — nie trafia na pole Wydanych Bandytów (nie wsadziliście go do więzienia — puściliście go wolno w zamian za pomoc w *Napadzie na pociąg*).

ULEPSZENIA

STACJA KOLEJOWA i **PLANSZA**
Dostawa koleją
Dostawa koleją to ulepszona wersja akcji głównej *Interesy w mieście* w wariancie *Założenie Placówki Handlowej*.

Korzystając z ulepszenia *Dostawa koleją*, możecie założyć nowe Placówki Handlowe, w dowolnym mieście na planszy (zamiast w Najbliższym Mieście), ale pod warunkiem, że macie już w nim przynajmniej jedną Placówkę Handlową.

Jeśli korzystacie z *Dostawy koleją* z planszy, będzie to Was kosztowało dodatkowe 2 ●, w przypadku użycia tej umiejętności z karty własnej Stacji kolejowej nie ma dodatkowych kosztów.

Reszta akcji przebiega tak samo, jak przy standardowym *Zakładaniu Placówki Handlowej*.

Pamiętajcie: jeśli korzystacie z ulepszenia *Dostawa koleją*, to w tej turze nie możecie już *Dokonać Napadu* ani *Założyć Placówki Handlowej* w Najbliższym Mieście.

CHATA TRAPERA *Tropienie zwierzyny*
Otrzymujecie zniżkę na zakup karty ✕. Zniżka wynosi 2 ●. Jeśli aktywowaliście 2 karty Chata trapera, to możecie użyć 2 *Tropień zwierzyny*, by uzyskać zniżkę 4 kapeluszy na zakup 1 karty ✕ lub obniżyć cenę 2 kart ✕, każdej o 2 ●. Obniżenie ceny poniżej zera nie powoduje zdobycia dodatkowych ●.

WARSZTAT *Majster*
Otrzymujecie zniżkę na zakup karty ▦. Zniżka wynosi 2 dowolne surowce: albo 2 ●, albo 2 ●, albo 1 ● i 1 ●. Jeśli aktywowaliście 2 karty Warsztat, to możecie użyć 2 Majstrów, by uzyskać zniżkę 4 zasobów na zakup 1 karty ▦ lub obniżyć cenę 2 kart ▦, każdej o 2 zasoby. Obniżenie ceny poniżej zera nie powoduje zdobycia dodatkowych zasobów.

POCZTA *Specjalna dostawa*
Macie prawo do zakupu dodatkowej (np. trzeciej) karty. Jak zawsze, możecie zrezygnować z tego zakupu wybierając w zamian ●.

BIERNE KORZYŚCI

BANK *Odsetki*
Podczas zakupu kart otrzymujecie 1 ● za każdy Symbol wskazany na karcie Banku, który pojawia się na kupowanych przez Was kartach.

RANCZO *Wypas*
Otrzymujecie 1 ● za każdą ● uzyskaną w Waszej turze w Fazie Kowbojów. ● może pochodzić np. z: zaniechania akcji głównej, zaniechania zakupu karty, produkcji z karty aktywowanej w swojej turze, premii z pola Interesów.

Opis produkcji z wybranych kart

HOTEL
Otrzymujecie tyle ●, ile **różnych** rodzajów ▦ macie widocznych w Waszym Miasteczku (Hotel też się liczy). W standardowej rozgrywce możecie otrzymać maksymalnie 6 ●.

Jeśli macie dodatek **Pionierzy**, to grając z modułem Gorączki Złota i Asymetrycznym Startem, możecie otrzymać maksymalnie 8 ●: 6 z wybranego zestawu, 1 z karty Kopalnia złota i 1 z karty Startowej Chata.

WIĘZIENIE
Otrzymujecie 1 ★ za każdy region w którym nie ma żetonów Bandytów.

STACJA KOLEJOWA
Otrzymujecie 1 ● za każde miasto, w którym jest przynajmniej jedna Placówka Handlowa dowolnego gracza.

Bleakston & Old Bleakston policzcie tu jako osobne miasta.

CHATA TRAPERA
Otrzymujecie 1 ★ za każdą kartę ✕, która jest widoczna w Waszym Miasteczku.

SALOON
Otrzymujecie liczbę ● równą różnicy między większą a mniejszą wartością na kościach. Zatem otrzymacie od 0 ● (gdy wartości na kościach są równe) do 5 ● (gdy na kościach wypadnie 6 i 1).

POSZUKIWACZE ZŁOTA
Otrzymujecie 1 ★ za każde pełne 10 ☆ jakie obecnie posiadacie (np. jeśli macie 59 ☆, to otrzymujecie 5 ★).

BIURO SZERYFA
Otrzymujecie 1 ● za każdy żeton Bandyty zgromadzony na stosie Wydanych Bandytów na Waszej planszetce.

KOPALNIA ZŁOTA
Jeśli skorzystacie z **KOPALNI ZŁOTA** i weźmiecie 4 ●, to wszyscy pozostali gracze dostają po 1 ●.

Polecane zestawy budynków

ZESTAW OSADNIKÓW (pierwsza rozgrywka)
- ★ Warsztat
- ★ Chata trapera
- ★ Ranczo
- ★ Bank
- ★ Saloon
- ★ Hotel

ZESTAW KOWBOJÓW
- ★ Chata trapera
- ★ Poczta
- ★ Stacja kolejowa
- ★ Więzienie
- ★ Saloon
- ★ Bank

ZESTAW TRAPERÓW
- ★ Chata trapera
- ★ Ranczo
- ★ Poczta
- ★ Stacja kolejowa
- ★ Więzienie
- ★ Hotel

ZESTAW BUDOWNICZYCH
- ★ Warsztat
- ★ Ranczo
- ★ Poczta
- ★ Saloon
- ★ Hotel
- ★ Bank

ZESTAW PIONIERÓW
- ★ Warsztat
- ★ Kościół
- ★ Ranczo
- ★ Stacja kolejowa
- ★ Biuro Szeryfa
- ★ Więzienie

Opis działania kart Zwierząt

MUSTANG
Na koniec gry dostaniecie 1 ★ za każdą posiadaną przez Was kartę ✕. Liczą się wszystkie posiadane karty, również te niewidoczne. Wliczają się w to również karty Mustanga. Każdy kolejny Mustang multiplikuje ★ za karty ✕, np. posiadając na koniec gry 4 karty ✕, którymi są Orzeł i 3 Mustangi, zdobywacie 3 × 4 = 12 ★.

BIZON
Na koniec gry dostaniecie 1 ★ za każdą posiadaną przez Was kartę ▦. Liczą się wszystkie posiadane karty, również te niewidoczne. Każdy kolejny Bizon multiplikuje ★ za karty ▦, np. posiadając na koniec gry 2 Bizony i 5 kart ▦, zdobywacie 2 × 5 = 10 ★.

ORZEŁ
Na koniec dostaniecie tyle ★, ile razy występuje na Waszych kartach najczęstszy Symbol. Tak samo jak przy Licencjach, liczą się wszystkie posiadane karty, również te niewidoczne. Każdy kolejny Orzeł multiplikuje ★ za Symbol, np. posiadając 7 Symboli ● i 2 Orły, zdobywacie 2 × 7 = 14 ★.

SZOP
Na koniec gry odłóżcie na bok:

- wszystkie karty ✕,
- wszystkie karty, które miały Symbole dające Wam ★ z Licencji.

Szop da Wam po 1 ★ za karty, których nie odłożyliście. Każdy kolejny Szop multiplikuje ★ za te karty, np. jeśli na koniec gry macie 2 Szopy, Licencję na kaktusy, 4 karty z ●, 2 karty z ● i 1 kartę z ●, to zdobywacie za Szopy 2 × 3 = 6 ★.

TRYB SOLO / AUTOMA

Zagraj z Tomem!

Jeżeli chcesz zagrać w *West Story* solo albo dodać do gry automatycznego przeciwnika (w rozgrywkach na 2-3 graczy), użyj modułu Automy — Twoim przeciwnikiem będzie kowboj Tom.

W trakcie gry wykonuje on akcje jak każdy gracz i może nawet wygrać, jeżeli zdobędzie największą liczbę punktów!

Przygotowanie gry

PRZYGOTOWANIE PRZESTRZENI WSPÓLNEJ

Przygotowanie przebiega wg standardowych zasad, tj. grając solo, przyszykuj całość pod 2 graczy, a jeśli Tom ma być trzecim graczem — pod 3 graczy. Jedyną różnicą jest to, że Tom nie używa żetonów Jokerów — nie wykładaj ich dla Toma na planszy głównej.

Jeżeli grasz z modułem Asymetryczny Start, po przygotowaniu i przetasowaniu talii kart Startowych, daj Tomowi dwie losowe karty i utwórz z nich jego odkryty stos obok planszetki gracza (patrz obok: *Jak działa Tom*). Dla pozostałych graczy/a przygotuj standardowo stosy do wyboru (liczba stosów = liczba graczy + 1).

PRZYGOTOWANIE TOMA

Tom otrzymuje:

- ★ nieużywaną planszetkę gracza,
- ★ pionek kowboja,
- ★ 8 dysków Interesów,
- ★ 12 znaczników aktywacji,
- ★ 2 własne Kowadła
- ★ 5 monet,
- ★ 14 kart Automy:
  - ★ 6 dwustronnych żółtych kart,
  - ★ 6 dwustronnych zielonych kart,
  - ★ 2 dwustronne karty pomocy Automy (A).

W pierwszej grze użyj prostszych stron kart Automy (oznaczone Y-, G-: B). W kolejnych rozgrywkach spróbuj kilku trudniejszych (oznaczone YY-, GG-: C).

Żółte karty umieść w górnym rzędzie planszetki gracza, a zielone karty w dolnym rzędzie. W pierwszej grze w kolejności od Y-1 do Y-6 oraz od G-1 do G-6.

Zablokuj (poprzez umieszczenie Znacznika aktywacji na polu Blokady) 4 karty Automy z pustą sekcją w górnej części karty:

Dwie karty pomocy Automy połóż obok rzędów kart w odpowiednich kolorach, zakrywając Pastwisko i Tor Kapeluszy (nie będą potrzebne).

Jeżeli grasz z modułem Gorączki Złota, użyj drugich stron kart pomocy zawierających Symbol.

WYZNACZANIE PIERWSZEGO SZERYFA

W grze solo Ty jesteś pierwszym Szeryfem. Pomiń Toma wyznaczając pierwszego Szeryfa przy większej liczbie graczy.

Jak działa Tom

Tom korzysta wyłącznie z monet. Gdy musi wydać, w zamian płaci (np. kupując kartę albo przeprowadzając Obławę). Każdy otrzymany lub zamienia od razu na .

Tom zawsze korzysta z wariantu podstawowego, tj. żółta kość wskazuje akcję z górnego rzędu, a zielona z rzędu dolnego. Ty natomiast grasz wg wybranego na początku gry wariantu rozgrywki.

Tom aktywuje karty ze swojej planszetki w oparciu o rzut kości Szeryfa.

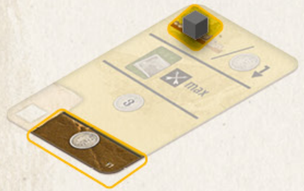
Karty Automy zawierają w górnej części sekcję z akcjami, które Tom będzie wykonywał w swojej turze, a w dolnej — sekcję Produkcji. Kupując karty, zamiast umieszczać je na swojej planszetce, Tom kładzie je w odkrytym stosie obok niej.

Zdobywając punkty, Tom przesuwa normalnie swój pionek kowboja, załatwia Interesy w miastach, przeprowadza Obławy, kupuje Licencję oraz otrzymuje wynagrodzenie, jeśli zostanie Szeryfem. Nigdy natomiast nie uruchamia dodatkowych akcji ze swojej planszetki w wyniku Interesów w miastach czy Obławy. Nie korzysta również z Umiejętności ani Produkcji z zakupionych kart, nie przeprowadza akcji *Za kraty*, ani nie rezerwuje kart.

1. FAZA MIASTECZEK

PRODUKCJA

Podczas Produkcji oznacz, zgodnie z wynikiem rzutu kośćmi, karty Automy na planszetce Toma i pobierz i/lub z sekcji Produkcji aktywowanych kart.



Karty z pustą sekcją akcji, zablokowane podczas przygotowania gry, po pierwszym odblokowaniu rzędu kart zachowują i aktywują się już jak wszystkie pozostałe karty.

KOMBO TOMA

W każdym rzędzie Miasteczka Toma występują po dwie pary połączonych kart, oznaczonych w ten sposób: .

Gdy Tom aktywuje którąkolwiek z tak oznaczonych kart, zawsze aktywuje również drugą kartę z pary.

Tom też chce mieć czasem kombo!

2. FAZA KOWBOJÓW

TURA TOMA

Tom wykonuje najpierw akcje z karty aktywowanej w górnym rzędzie, a następnie akcje z karty aktywowanej w dolnym rzędzie.

Podczas obsługi karty Automy rozpocznij od górnej akcji na karcie.

Jeżeli akcja jest oznaczona strzałką (), kontynuuj wykonywanie kolejnych akcji z tej karty. Jeżeli akcja nie jest oznaczona strzałką, kontynuuj wykonywanie kolejnych akcji z karty **tylko** w sytuacji, gdy akcja nie mogła być w pełni wykonana. Jeżeli akcja została w pełni wykonana, natychmiast zakończ rozpatrywanie karty.

Aby ułatwić rozgrywkę — użyj znacznika aktywacji do zaznaczenia aktualnie rozpatrywanej akcji na karcie. Po jej realizacji, jeśli jest strzałka (), przesuń znacznik niżej.

Po rozpatrzeniu karty znacznik połóż standardowo na polu Blokady karty.

Karty Automy zawierają akcje zakupu kart, interesów w mieście, Obławy (dla), otrzymywania , jak również *Przekrętów na Rynku* (bez rezerwacji kart).

Jeżeli Tom na koniec tury posiada ponad 12 , wymienia ich nadwyżkę na (1 : 1).

KARTA POMOCY AUTOMY

Gdy karta Automy wskazuje, że Tom wykonuje akcję powiązaną z Symbolami, czyli:

- ★ kupuje karty (inne niż),
- ★ załatwia Interesy w mieście,
- ★ dokonuje Obławy,

sprawdź na karcie pomocy Automy, których Symboli, Tom będzie mógł użyć w tej turze.

Symbole te znajdziesz na karcie pomocy Automy (A). Wyznacza je wartość kości w kolorze danego rzędu.

Tom próbuje najpierw wykonać akcję, wykorzystując pierwszy Symbol z karty pomocy (1), a jeżeli nie jest to możliwe — następny (2). Jeżeli nie można wykonać akcji z żadnym ze wskazanych Symboli, Tom nie wykonuje tej akcji (przejdzie więc do kolejnej akcji na karcie Automy).

Jeżeli Tom musi (dla Symbolu wskazanego na karcie pomocy Automy) wybrać spośród więcej niż jednej opcji (np. kart na Rynku), zawsze wybiera opcję „pierwszą od góry / od lewej".

Np. Tom kupując Budynek z określonym Symbolem, wybiera na Rynku Budynek pierwszy od lewej, spośród tych o najwyższej liczbie (patrz akcje Toma).

W szczególności:

1 W przypadku wartości kości „1” Tom najpierw próbuje wykonać akcję kolejno z Symbolem ze swojej Licencji (nadrukowanej lub zakupionej), a następnie kolejno z Symbolem z wierzchniej karty swojego stosu zakupionych kart. Jeśli na Licencji bądź na wierzchniej karcie są dwa Symbole, nie trzeba dopasować obu. W pierwszej kolejności Tom sprawdza pierwszy Symbol od lewej (Licencja) / od góry (karta). Jeśli z tym Symbolem nie uda się wykonać akcji, wtedy Tom próbuje wykonać akcję z drugim Symbolem.

Jeśli wierzchnia karta jest kartą z Symbolem , Tom:

- kupuje pierwszą od lewej kartę danego typu,
- w przypadku miasta zajmuje pierwsze miejsce od góry / od lewej z uwzględnieniem zasad opisanych w sekcji *Interesy w mieście* [patrz s. 27],
- przeprowadza obławę na pierwszego od góry / od lewej Bandytę w regionie.

6 W przypadku wartości kości „6” Tom postępuje podobnie, ale wierzchnia karta stosu zakupionych kart sprawdzana jest w pierwszej kolejności.

2 3 4 5 W przypadku pozostałych wartości na kości Tom próbuje wykonać akcję z jednym ze wskazanych Symboli.

Aby ułatwić rozgrywkę — użyj Kowadeł do zaznaczania aktualnej wartości na kościach na obu kartach pomocy.

AKCJE TOMA

Wszystkie zakupy oraz korzyści Toma (np. z aktywacji kart lub obławy) realizowane są w monetach. Wybory kart do zakupu, miejsc w mieście do założenia placówki handlowej, bądź Bandyty do obławy — dokonywane są w oparciu o karty pomocy Automy — jak opisano wcześniej.

(+)	Tom kupuje pierwszą dostępną kartę I poziomu, na którą go stać oraz natychmiast otrzymuje określoną liczbę (+), jak również 1 z kupionej karty.
(+)	Tom kupuje pierwszą dostępną kartę II poziomu nie będącą , na którą go stać oraz natychmiast otrzymuje określoną liczbę (+), jak również 3 z kupionej karty.
min/max	Tom kupuje najtańszą (min) bądź najdroższą (max) dostępną kartę , na jaką go stać.
	Tom kupuje najcenniejszy pod względem budynek, na który go stać oraz natychmiast otrzymuje z kupionej karty.
/	Tom zakłada Placówkę Handlową. Uwaga: Tom nie dokonuje aktywacji żadnej karty, a jedynie zapewnia sobie za Placówki Handlowe na końcu gry (pobiera też ewentualną premię za handel). Tom nigdy nie Dokonuje Napadu. Jeżeli Tom nie może założyć Placówki Handlowej, pobiera 1 i przechodzi do kolejnej akcji.
/	Tom dokonuje obławy i natychmiast zdobywa 4 . Jeżeli Tom jest Szeryfem, zawsze preferuje *Obławę na Całą Bandę*, jeżeli jest dostępna w regionie (za co też otrzymuje 4). Uwaga: Tom nie otrzymuje żadnych innych korzyści. Złapani Bandyci traktowani są jako dostarczeni do więzienia. Jeżeli Tom nie może dokonać obławy, pobiera 1 .
	Tom odświeża karty z rzędu kart na Rynku przed zakupem z tego rzędu. W przypadku kart z rzędu II usuwa wszystkie karty (niebędące) przed zakupem albo wszystkie przed zakupem . W przypadku kart z rzędu I lub III usuwa wszystkie karty przed zakupem karty. Jeśli Tomowi nie uda się kupić karty po Odświeżeniu Rynku, uznaje się, że nie wykonał akcji w pełni i przechodzi do zrealizowania kolejnej akcji z karty Automy.
	Tom otrzymuje wskazaną liczbę .

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

ZAKUP LICENCJI

Rozpoczynając turę w regionie z Licencjami, Tom natychmiast kupuje Licencję, jeżeli posiada 5 (jeśli nie, może spróbować w kolejnej rundzie). Ta akcja wykonywana jest automatycznie i nie jest wymieniona na żadnej karcie Automy.

Jest to jedyny moment w czasie gry, w którym musisz przejrzeć wszystkie karty w stosie zakupionych kart Toma i wybrać, która Licencja do kupienia da mu najwięcej punktów (w przypadku remisu kupuje pierwszą z remisujących Licencji „od góry / od lewej”). Odłóż stos kart Toma nie zmieniając wierzchniej karty.

INTERESY W MIEŚCIE

Zakładając Placówkę Handlową, Tom wybiera pole Interesów w następujący sposób:

1. Jeśli karta pomocy Automy pokazuje , to Tom wybiera pole Interesów oznaczone:
   a) / , jeśli na wierzchu stosu leży karta /
   b) (w innym wypadku).
2. Przy innych wskazaniach karty pomocy Automy Tom wybiera w pierwszej kolejności , a w drugiej — pole Interesów zgodne z Symbolem wskazanym przez kartę pomocy Automy.

Tak jak inni gracze, Tom (wykonując akcję w odpowiednim regionie) może zrealizować *Dostawę koleją* wg standardowych zasad.

Zawsze gdy Tom ma wybór spośród więcej niż jednej opcji, wybiera to miasto, które da mu najwyższą nagrodę ( ) na koniec gry za tę pojedynczą Placówkę Handlową. W przypadku remisu należy sprawdzić potencjalną nagrodę ( ) za kolejną Placówkę w mieście.

KONKURSY NA SZERYFA

Tom nigdy nie zostaje pierwszym Szeryfem na początku gry.

W konkursach na Szeryfa bazujących na widocznych Symbolach lub kartach, Tom zawsze uzyskuje wynik 4, chyba że wierzchnia karta na jego stosie wspiera dany konkurs, wtedy uzyskuje wynik 5, tzn. musi być to karta z Symbolem z konkursu bądź .

W pozostałych konkursach (konkurs na liczbę Placówek Handlowych, konkurs na liczbę oddanych do więzienia Bandytów, konkurs na liczbę znaczników aktywacji) Tom bierze udział na normalnych zasadach.

MODUŁ GORĄCZKA ZŁOTA

Pamiętaj, że Tom nigdy nie aktywuje zakupionych kart. Zatem zakup kart z Symbolem standardowo nie przynosi mu dodatkowych korzyści, natomiast Tom dostaje natychmiast za taką kartę dodatkowe 2 (chyba, że zdecydujesz się grać w trybie Jeszcze trudniej! — patrz dalej).

PUNKTACJA KOŃCOWA

Punkty na koniec gry liczone są standardowo. Pamiętaj, by dla Toma policzyć punkty za Licencję, oraz Placówki Handlowe.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Za każdym razem, gdy wygrasz z Tomem i będziesz potrzebować bardziej wymagającego przeciwnika, wybierz losowo 3 łatwe karty Automy i odwróć je na stronę trudną.

Zawsze możesz używać takiej liczby trudnych kart, jaka Ci odpowiada. Możesz też eksperymentować z różnymi kombinacjami łatwych i trudnych kart oraz z różną kolejnością kart na planszetce Toma.

Zmieniając kolejność kart w rzędzie na planszetce Toma, pamiętaj o układaniu połączonych kart obok siebie!

JESZCZE TRUDNIEJ!

Niezależnie od wyboru łatwych i trudnych kart Automy, możesz sprawić, że Tom stanie się jeszcze bardziej wymagającym przeciwnikiem, poprzez wprowadzanie następujących zasad:

1. Tom uzyskuje +1 we wszystkich konkursach na Szeryfa (tylko dla trybu solo).
2. Jeżeli Tom jest Szeryfem i rozpoczyna turę w regionie z Całą Bandą, zawsze natychmiast dokonuje Obławy (jeżeli na karcie Automy jest już akcja Obławy — pomiń ją).
3. Na koniec gry Tom zamienia wszystkie pozostałe mu na .
4. Tom otrzymuje dodatkowe 3 przy zakupie każdej karty z Symbolem zamiast standardowych dodatkowych 2 .

Powyższe zasady możesz wprowadzić stopniowo, w dowolnych kombinacjach bądź wszystkie naraz.

DODATEK PIONIERZY

Dodatek składa się z szeregu niezależnych modułów, które możecie dowolnie dołączać do gry.

Większość elementów, mających swoje odpowiedniki w grze podstawowej, opisaliśmy wcześniej w instrukcji, wyróżniając tekst odpowiednim kolorem tak, by podobne zasady i informacje były zgromadzone w jednym miejscu.

KARTY

Szop

Szop to nowa karta . Rekomendujemy dodanie jej na stałe do Talii II.

Kościół i Biuro Szeryfa

To nowe karty i odpowiadające im karty Randomizera. Rekomendujemy dodanie ich na stałe do puli dostępnych , z których będziecie wybierać 6 do danej rozgrywki.

Nowe Karty Szeryfa

To karty poziomu „5-7", które mają urozmaicić konkursy na Szeryfa w drugiej części gry. Rekomendujemy dodanie tych nowych kart na stałe do puli losowanych kart Szeryfa poziomu „5-7".

Kartę „Najwięcej " dodajcie tylko w przypadku rozgrywki z modułem Gorączki Złota.

MODUŁY

Asymetryczny Start

Asymetryczne karty Startowe mogą wprowadzić trochę urozmaicenia w Waszych Miasteczkach na początku gry.

Ich użycie zostało opisane w rozdziale o przygotowaniu gry. Na koniec gry karty te są traktowane jak wszystkie inne karty kupione w czasie rozgrywki.

Moduł Gorączki Złota

Wprowadza do gry piąty Symbol: .

Karty z tym Symbolem mają specjalną cechę — aktywują się od razu razu w momencie kupienia i dodania ich do Waszego Miasteczka.

Pamiętajcie, że jeśli kupujecie kartę , która produkuje , warto ją kupić jako pierwszą — dzięki temu będzie można wykorzystać na zakup drugiej karty, inaczej przepadną.

Pamiętajcie, że kupienie i aktywowanie nawet dwóch kart nie daje Wam Efektu Kombo — bo ten może wystąpić tylko w Fazie Miasteczek.

W kolejnych rundach karty działają już tak samo jak pozostałe karty.

Przygotowanie gry z modułem Gorączki Złota zostało opisane w odpowiednich krokach przygotowania gry, ale dla ułatwienia podsumujemy je jeszcze poniżej.

Grając z modułem Gorączki Złota:

- ★ dodajcie 8 kart do talii I,
- ★ dodajcie 3 karty Poszukiwaczy złota do talii II,
- ★ dodajcie Kopalnię złota jako siódmy Budynek do talii III,
- ★ dodajcie Bandytów z Symbolem do puli losowych Bandytów,
- ★ użyjcie żetonów Interesów oznaczonych zamiast żetonów bez tego Symbolu,
- ★ dodajcie kartę Szeryfa „Najwięcej " do losowanej puli kart „5-7",
- ★ jeśli gracie z modułem Asymetryczny Start, dodajcie kartę Startową do puli kart Startowych.

AUTOMA

- ★ Zasady do gry z Automą znajdziesz na s. 24–27.

Autor
PIOTR DACHTERA

Ilustracje
TOMASZ BOLIK

Koordynator projektu i Menedżer produkcji
ADAM FOLAND

Development
ADAM FOLAND
JÓZEF KRAJEWSKI
ŁUKASZ MAKUCH

Projekt i opracowanie graficzne
MATEUSZ CZEKAŁA
BARTOSZ GUZY

DTP
MATEUSZ CZEKAŁA

Korekta (PL)
EWA GRANIAK-WOSINEK

Testerzy gry, którym autor chciałby przekazać szczególne podziękowania: Ola Dachtera, Adam Foland, Artur Lutyński, Eryk Nowak, Józef Krajewski, Łukasz Makuch, Łukasz Szopka, Maciej Sikorski, Marcin Rożentalski, Michał Gryń, Michał Sprysak, Michał Wawrzynkiewicz, Piotr Resterny, Wojciech Wiśniewski

Wydawnictwo Smart Flamingo dziękuje za pomoc grupom testerskim: Pamper i GraDoBicia

W razie pytań do zasad lub braku elementów prosimy o kontakt:
contact@smartflamingo.pl
www.smartflamingo.pl

SMART FLAMINGO