



ОДИНОКИЕ ОТВАЖНЫ

Приключения для одного игрока на великом западном пути

Не важно, если вы только изучаете игру или хотите испытать свои навыки – путешествие по Западному пути в одиночку это серьезное испытание для любого игрока. В дороге вы встретитесь с Сэмом – лучшим скотоводом на Диком Западе. Где бы вы ни оказались, его репутация опережает его. Сможете ли вы отнять его титул?

Режим для одного игрока основывается на варианте игры «Гарт», созданном Стивом Шлеппхорстом при содействии Уилла Геркена и Дэвида Лавуа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для одиночного режима вам понадобятся: планшет Сэма, карточки Сэма и жетон специализации.



Планшет Сэма



15 карточек Сэма



Жетон специализации

Выберите сложность: легкую, среднюю или тяжелую.

- Легкая: Возьмите карточки Сэма #13, #14 и #15 и верните их в коробку.
- Средняя: Никаких дополнительных изменений.
- Тяжелая: Возьмите по одному жетону рабочего каждого типа (ковбой, строитель, инженер; жетоны с цифрой 2) и положите их рядом с игровым полем.

- 5: После перемешивания жетонов случайным образом достаньте из мешка 2 жетон и положите его рядом с игровым полем.
- 12, 13, 14: Выберите цвет игрока для Сэма (как если бы он был игроком) и возьмите планшет Сэма вместо планшета игрока. Положите все 14 дисков и 12 жетонов частных построек рядом с планшетом Сэма, чтобы сформировать его запас. Сэм будет использовать сторону b каждой постройки, независимо от стороны, которой пользуетесь вы. Откройте жетон с цифрой 2, который вы ранее положили рядом с полем, и положите его на планшет Сэма – на самую левую клетку соответствующего ряда (если вы играете на тяжелой сложности, также добавьте трех дополнительных рабочих). Положите жетон специализации на левую часть планшета Сэма – рядом с рабочими того типа, которых на планшете больше всего. Так вы обозначите специализацию Сэма. Наконец, положите его паровоз на стартовую клетку на железнодорожном пути, а его пастуха на клетку всадника в начале пути (правый нижний угол поля).



- 15: Сэм не использует карточки скота игрока. Верните их в коробку. Вместо них перемешайте карточки Сэма, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз рядом с планшетом Сэма.
- 16: Сэм получает стартовую карточку цели. Положите ее лицом вниз рядом с планшетом Сэма.
- 17: Вы получаете 6 долларов, 1 жетон обмена, а также берете 4 верхние карточки из вашей стопки карточек. Сэм не получает ни денег, ни жетон обмена, а также не вытягивает карточки, поскольку у него нет колоды стада. Вы делаете первый ход.

Сложность	Подготовка к игре	1-я доставка	Совет: можно дополнительно настроить сложность, изменив город 1-й доставки для Сэма на город, расположенный ближе к Канзас-Сити (снижение сложности) или ближе к Нью-Йорку (повышение сложности).
Простая	Уберите карточки #13, #14 и #15	Блумингтон	
Средняя	—	Блумингтон	
Тяжелая	Добавьте по 1 рабочему каждого типа	Пеория	

Положите игровое поле и компоненты как при игре для 2 игроков, но со следующими отличиями:

ХОД ИГРЫ

Структура ваших ходов по большей части похожа на основную игру, но с некоторыми отличиями:

- Если ваш пастух останавливается на или проходит через зеленые или черные руки на **постройках Сэма**, вместо того чтобы платить Сэму заплатите в **банк**.
- После доставки в Канзас-Сити (Kansas City) всегда передвигайте оставшиеся жетоны прогноза на **нижние клетки прогноза** (если необходимо), перед заполнением **трех верхних клеток прогноза**.



- Основные цели игры выкладываются определенным образом. Взяв карточку цели, всегда сдвигайте другие открытые карточки цели **в сторону** от их стопки. Затем заполните образовавшееся пустое место рядом со стопкой.



Все игровые правила распространяются на Сэма так, как если бы он был полноценным игроком. В ход Сэма возьмите верхнюю карточку из колоды Сэма. Она потребует передвинуть пастуха Сэма вперед через определенное число локаций и выполнить действие. Локация, на которой остановится пастух Сэма, **не влияет** на его действие. В конце хода Сэма поместите взятую карточку **на верх** его стопки сброса – лицом вверх.

Важно: Когда пастух Сэма достигает Канзас-Сити, сначала завершите действие на карточке Сэма как обычно. Это означает, что Сэм может выполнить действие и выполнить доставку в город в один и тот же ход.

Если в начале хода Сэма в его колоде не осталось карточек, перемешайте его карточки сброса, чтобы сформировать из них новую колоду.

Во время игры Сэм не получает денег и жетонов обмена, а также не имеет колоды стада. Когда Сэм получает любые карточки скота или любые карточки цели, кладите их стопкой лицом вниз на его карточку персональной цели. Поместите все полученные Сэмом жетоны бандитов и жетоны опасностей рядом с его планшетом.

Канзас-Сити: во время действий **1**, **2** и **3**, Сэм всегда выбирает жетоны из **нижних клеток прогноза**. Сдвиньте оставшиеся жетоны вниз перед восполнением верхних клеток прогноза.



Сэм пропускает действие **4**. Во время действия **5** Сэм сначала выполняет доставку в Блумингтон (в Пеорию, если вы играете на тяжелой сложности), а последующие доставки обычно выполняются в следующий город с самым высоким значением (несколько раз в Нью-Йорк, если необходимо). Если доставка Сэма приносит награду в виде карточки цели, он получает ту карточку из числа открытых карточек целей, которая лежит **далее всего** от стопки карточек целей. После этого отодвиньте оставшиеся карточки от стопки и заполните пустое место.

Сэм берет диски из запаса рядом с планшетом Сэма. В редком случае, если запас Сэма оказался пуст, когда необходимо завершить доставку, возьмите один из его дисков с **железнодорожной станции**, имеющей наименьшую ценность, и поместите его на клетку города.



Специализация: Сэм начинает игру с одним дополнительным рабочим (четырьмя дополнительными рабочими, если вы играете на тяжелой сложности). Тип рабочих, представителей которого у Сэма больше всего, определяет специализацию Сэма. Она обозначена на планшете Сэма жетоном специализации.

Во время игры Сэм **отдаст приоритет найму рабочих этого типа** и будет выполнять **больше действий**, которые помогут данной стратегии игры. В зависимости от специализации Сэма ему доступны разные действия на (некоторых) его карточках.

В случае одинакового количества рабочих, уже имеющаяся специализация не меняется. Если Сэм наймет рабочего, и это приведет к увеличению числа рабочих типа, отличного от определяющего специализацию в настоящий момент, специализация изменится на тип, представленный наибольшим числом рабочих. Передвиньте жетон специализации к данному типу рабочих, чтобы обозначить произошедшее изменение. С этого момента Сэм будет выполнять действия специализации, соответствующие новому типу, когда будет брать соответствующие карточки.

Подсчет очков: победные очки по большей части рассчитываются как обычно. Однако Сэм **не получает** победных очков за категории **1** (победные очки за неизрасходованные доллары), **8** (жетоны начальника станции) и **10** (освобожденные от дисков клетки на планшете игрока).

Он получает победные очки за все свои карточки целей – как если бы их задачи были **выполнены**.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЗА СЭМА

Передвижение и действия за Сэма просты и подчиняются следующим правилам. Разрешение возможных спорных ситуаций остается на усмотрение игрока и не сильно влияет на игру.

Движение (все карточки): Пастух Сэма движется вперед, следуя обычным правилам передвижения пастуха. Если есть несколько вариантов, куда передвинуть пастуха, всегда выбирается кратчайший возможный путь. В случае одинаковой длины пути, выбирается путь, требующий наименьшей оплаты прохода. В случае одинаковой оплаты прохода, выбирается путь, на котором Сэм заплатит вам меньше всего. Когда пастух Сэма останавливается на или проходит через ваши постройки с черной и/или зеленой рукой, вы получаете полагающуюся оплату из банка.

Карточки Сэма с номерами #10 и #15 позволяют передвигаться на различное расстояние. При этом пастух Сэма всегда передвигается хотя бы на 1 клетку – до максимальных 5 клеток.



Пастух Сэма передвигается на 1 клетку вперед за каждого рабочего его специализации – до максимальных 5 клеток.



Пастух Сэма передвигается на 1 клетку вперед за каждую постройку игрока, имеющего больше всего строений на игровом поле – до максимальных 5 клеток. Если ни один игрок не разместил ни одной постройки на поле, пастух Сэма передвигается на 1 клетку.

ДЕЙСТВИЯ СЭМА

Наймите одного рабочего (карточки #1 и #2):

Сэм нанимает рабочего на рынке труда, не оплачивая стоимость найма.

Рабочий не берётся, как обычно, из ряда, где сейчас лежит жетон рынка труда. Вместо этого Сэму доступны два действия для найма рабочего, имеющие разные приоритеты.



Сэм выбирает самого дешевого рабочего на рынке труда. В случае наличия нескольких одинаково дешевых рабочих, выбирается тот, который соответствует специализации Сэма. Если и таких рабочих несколько, берется крайний левый подходящий рабочий из верхнего подходящего ряда рынка труда.



Сэм выбирает рабочего, который соответствует его специализации – если это возможно. Если это невозможно, Сэм берет рабочего того типа, который является следующим по многочисленности на планшете Сэма. В случае одинакового количества нескольких типов рабочих, выбирается самый дешевый подходящий рабочий. Если и таких рабочих несколько, берется крайний левый подходящий рабочий из верхнего подходящего ряда рынка труда.

Выбрав рабочего, Сэм кладет его в зону рабочих на своем планшете – в крайнюю левую свободную клетку в соответствующем ряду.

Обратите внимание, что Сэм начинает игру с одним рабочим каждого типа (ковбой, строитель, инженер), что означает, что первая клетка каждого ряда уже занята.

Купить скот (карточки #3, #10 и #13):



Когда Сэм пользуется рынком скота, он тратит до **8 долларов**, чтобы приобрести столько победных очков, сколько позволяют его ковбои. В спорной ситуации, он выберет одну карточку скота с наибольшим количеством победных очков. В случае, когда он не может купить скот из-за того, что на рынке не осталось карточек скота, или когда у него нет достаточного количества ковбоев, он будет использовать своих ковбоев, **одного за другим**, чтобы взять по две новые карточки (за ковбоя) из стопки рынка скота – пока ему не попадётся карточка, которую он сможет купить, либо он не использует всех своих ковбоев. (Пример на след. стр.). После покупки скота с рынка, если Сэм не использовал всех своих ковбоев, он использует оставшихся своих ковбоев для восполнения рынка скота.



На карточке #13, если специализация Сэма – ковбой, он бесплатно (не используя ковбоев) добавляет на рынок 2 карточки скота перед началом покупки скота.



На карточке #13, если специализация Сэма – не ковбой, он берет одну карточку скота с рынка с племенной ценностью 3 и наибольшим числом победных очков. Если такой карточки нет, он не будет брать карточку скота.

Карточки симментальского скота: Если вы играете в этот вариант игры, Сэм не может покупать карточки симментальского скота. Если на рынке нет скота, который можно купить, Сэм должен использовать своих ковбоев, чтобы добавить новые карточки на рынок (смотрите выше).

Передвиньте паровоз Сэма вперед (карточки #5, #6, #12 и #15):

Когда паровоз Сэма движется вперед, он перескакивает через ваш паровоз как обычно. Он должен останавливаться на каждой железнодорожной станции, которой он достигает, если только его действие передвижения не позволяет ему достигнуть станции, находящейся еще дальше – в этом случае он минует первую станцию и остановится на второй станции. Когда он останавливается, Сэм улучшает станцию на этой клетке, помещая на нее диск из своего запаса (игнорируя стоимость улучшения). Затем уберите жетон начальника станции (если он доступен) и верните его в коробку; Сэм не получит за него победных очков. Сэм также **не назначает** рабочих (клетка начальника станции будет оставаться пустой до конца игры).

Если паровоз Сэма достигает конца железной дороги, улучшите клетку с последней станцией на пути, а затем снимите паровоз с железной дороги и положите его рядом с игровым полем. Игнорируйте любые дальнейшие действия, требующие передвинуть этот паровоз.

В том редком случае, когда запас дисков Сэма пуст, и требуется улучшить железнодорожную станцию, возьмите диск Сэма с **железнодорожной станции**, имеющей наименьшую ценность, и поместите его на клетку улучшаемой станции.



На карточке #15, если специализация Сэма – инженеры, его паровоз движется вперед к следующей станции, которая не занята вашим паровозом.



Паровоз Сэма движется вперед на 1 клетку за каждого инженера на планшете Сэма.

ДЕЙСТВИЯ СЭМА

Разместите одну из построек Сэма (карточки #4, #11 и #14):



Сэм кладет или заменяет уже положенные постройки, согласно тому количеству рабочих, которое у него есть. Когда Сэм выкладывает **здание** на пути, **оно** должно быть положено на следующую, **свободную клетку постройки без дополнительных действий**, находящуюся перед **вашим** пастухом (клетка может быть в начале пути, если между вашим пастухом и Канзас-Сити не оказалось свободной клетки постройки). Сэм выберет постройку, руководствуясь следующими критериями – в следующем порядке:

1. Строительство новой постройки требует максимально возможного числа рабочих.
2. Если есть несколько вариантов, Сэм отдаст приоритет постройке с черной и/или зеленой рукой.
3. Если постройка не может быть выбрана, Сэм заменяет одну из своих уже размещенных построек на новую, используя как можно больше рабочих.
4. Если есть несколько вариантов, при замене Сэм отдает приоритет новой постройке с наибольшей стоимостью в числе рабочих.
5. Если и в этом случае остается несколько вариантов, Сэм стремится сохранить уже имеющееся или максимально увеличить общее число построек с черной и/или зеленой рукой.

Примечание: Сэм всегда использует **сторону b** построек, независимо от той стороны, которую используете вы.



На карточке #14, если специализация Сэма – не строители, он выкладывает только такую новую постройку, которая требует только **1 строителя**. Если Сэм уже выложил подобные постройки, он заменяет одну из своих уже размещенных построек, используя только 1 строителя и следуя обычным критериям по замене (см. выше).

Возьмите одну карточку цели (карточка #7):



Сэм получает карточку цели из числа открытых карточек целей – **наиболее удаленную** от стопки целей. После этого отодвиньте оставшиеся карточки от стопки и заполните пустое место. Карточка помещается лицом вниз рядом с планшетом Сэма и учитывается в подсчете победных очков в конце игры – так, будто ее задачи были выполнены.

Получите награду за поимку бандитов (карточка #8):



Сэм получает жетон бандита с занятой клетки с **наибольшим** числом. Жетон кладется рядом с планшетом Сэма.

Уберите опасность (карточка #9):



Сэм выбирает зону опасности с **наибольшим числом жетонов**. В случае равного количества, он выбирает зону, в которой лежит жетон, приносящий **наибольшее число победных очков**. После этого Сэм получает жетон опасности, приносящий **наибольшее число победных очков**. Поместите жетон рядом с планшетом Сэма. Жетон будет учитываться при подсчете победных очков в конце игры как обычно.

ПРИМЕР

1

У Сэма 4 ковбоя, 2 строителя и 3 инженера, поэтому его специализация – ковбой.



2

В ход Сэма вы берете карточку #13 из его колоды, которая лежит лицом вниз.



3

Пастух Сэма передвигается на 4 клетки вперед (так как у Сэма 4 ковбоя) и выбирает путь, требующий меньше всего трат. Вы берете 2 доллара из банка, потому что пастух прошел через одну из ваших построек с черной и/или зеленой рукой.



4

Сэм выполняет действие слева, связанное с тем, что его специализация – ковбой. Сначала он берет 2 карточки из стопки рынка скота и, положив лицом вверх, добавляет их к рынку скота.



Затем Сэм приобретает максимальное число победных очков, какое только можно приобрести за 8 долларов. В нашем случае он выбирает 2 синие карточки скота «Корриенте».



Так как для покупки карточек скота были использованы только 3 ковбоя, Сэм использует оставшегося ковбоя, чтобы взять еще две карточки из стопки рыночного скота и добавляет их лицом вверх к рынку скота.

