

ЭРРАТА

Это список исправлений ошибок и дополнения текста правил для обладателей первого русскоязычного издания игры «Великий Западный Путь. Вторая редакция»

ПРАВИЛА ИГРЫ

- Стр. 2 **4 фишки сертификатов**
По 4 для каждого игрока
- Стр. 3 **7** Абердин-ангуса (Black Angus)
- Стр. 4 4. Положите **жетон рынка труда** на верхнюю клетку с пунктирным кругом на **зону рынка труда**.
- Стр. 8 **ЛИБО** использовать **одно одиночное** вспомогательное действие
*Но только, если она пропустит все действия, она сможет выполнить одно **одиночное** вспомогательное действие.*
- Стр. 9 Если это **жетон рабочего**, положите его **на следующую свободную клетку** рынка труда, соблюдая эти правила:
- Стр. 10 • местный город Канзас-Сити
• **самый дальний город Нью-Йорк (New York)**
Размещая диск на клетке города, вы можете получить или потерять победные очки в конце игры, а также активировать **действия** доставки, **которые** вы **должны** выполнить немедленно.
- Стр. 11 **Примечание:** если вы только что **выполнили действия** Канзас-Сити, вам, естественно, надо полностью обновить карточки на руке.
- Стр. 16 Когда вы выполняете это действие, выберите **один** жетон частной постройки, лежащий **выше вашего планшета** и сделайте одно из двух:
Затем положите жетон новой постройки вместо старой, а старую постройку **уберите** в коробку до самого **конца игры**. **Это единственный способ положить постройки, требующие более 6 рабочих.**
Одиночное вспомогательное действие
Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад.
Затем **получите 1 доллар** и уберите **1 карточку с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив ее обратно в коробку.
Двойное вспомогательное действие
Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад.
Затем **получите 2 доллара** и уберите **2 карточки с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив их обратно в коробку.
- Стр. 17 Это действие позволяет передвинуть вашего пастуха вперед **по пути на следующую локацию**.

- Стр. 18 Игрок получает по 4 победных очка за каждого рабочего на пятой и шестой клетке **каждого** ряда рабочих на своем планшете игрока.

Конец игры начинается тогда, когда фишка рабочего кладется на последнюю **клетку рынка** труда при выполнении 2 или 3 действия **в Канзас-Сити**.

ПРИЛОЖЕНИЕ

- Стр. 3 **Частная постройка 2b**
2. Сбросьте 1 карточку скота «Креольская» (Criollo) и получите **2** доллара.
- Стр. 4 **Одиночное вспомогательное действие**
Передвиньте ваш паровоз на 1 клетку назад.
Затем **получите 1 доллар** и уберите **1 карточку с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив ее обратно в коробку.
Двойное вспомогательное действие
Передвиньте ваш паровоз на 2 клетки назад.
Затем **получите 2 доллара** и уберите **2 карточки с вашей руки** из игры (то есть и из вашей колоды тоже), положив их обратно в коробку.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

- Стр. 3 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.