

# SIERRA WEST

Правила игры



*В конце 1840-х тысячи пионеров отправились на Запад в поисках богатства и возможностей. Многие из этих смельчаков путешествовали на фургонах через горный хребет Сьерра-Невада в то место, которое вскоре станет Золотым штатом Калифорния. В игре Sierra West вы — лидер экспедиции, который должен руководить отрядом первооткрывателей, применяя хитрое сочетание стратегии и тактики на каждом этапе.*

Sierra West поставляется с четырьмя наборами специальных карт и деталей, каждый из которых можно комбинировать с основными компонентами игры для создания уникального режима игры. Во время подготовки игроки выбирают режим, а затем создают гору перекрывающихся карт с соответствующей колодой. Каждый режим добавляет новый тематический контент, альтернативные пути к победе и интересные особенности основных механизмов.

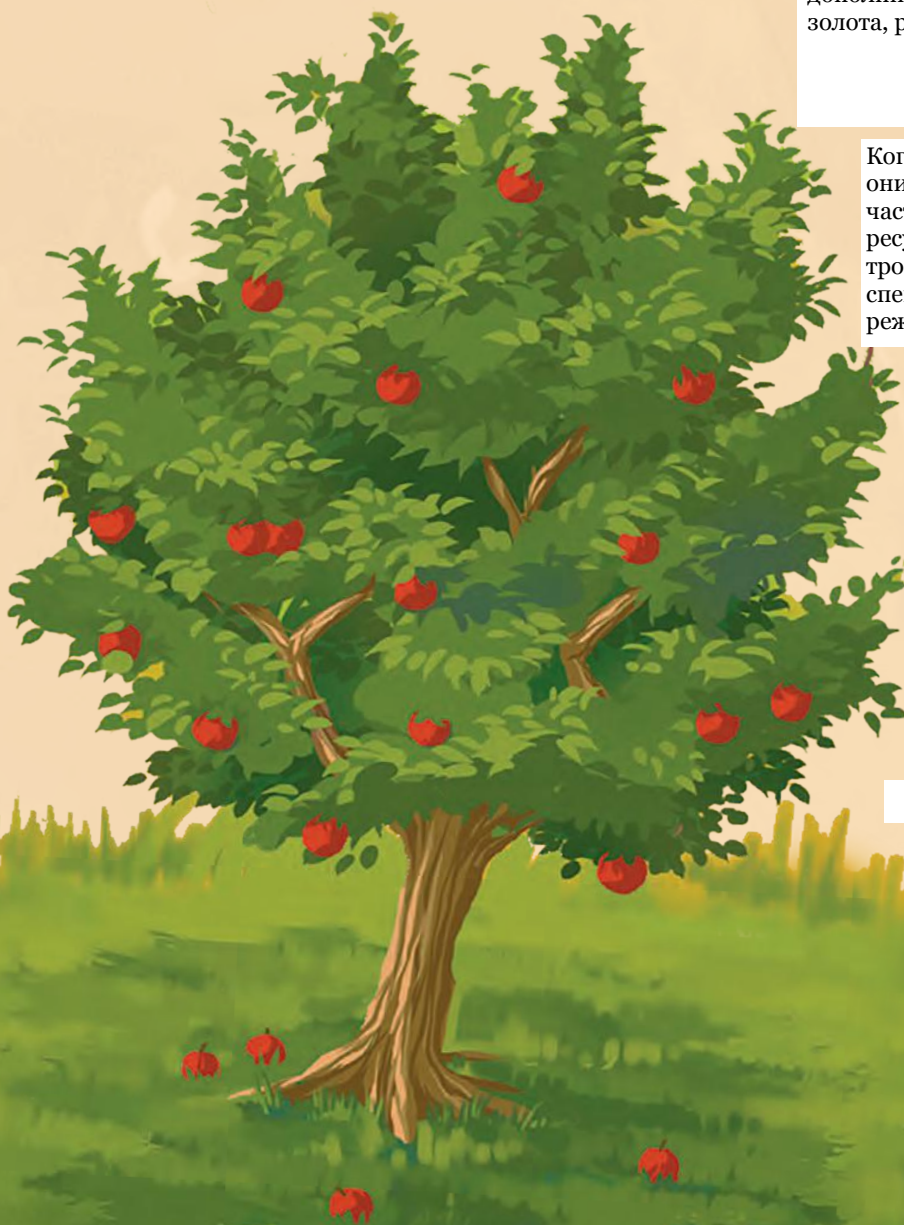
## ОБЗОР ИГРЫ

В начале каждого хода вы будете перекрывать и расставлять три карты на поле игрока — открытые и скрытые доступные значки действий на них. Это создаст два уникальных пути для ваших пионеров.

Далее вы будете перемещать своих пионеров по их пути слева направо, выполняя ряд небольших действий. Общие действия включают в себя: получение карт с горы, строительство хижин, получение ресурсов и продвижение повозки. Выбранный режим вносит в игру дополнительные действия, такие как: сбор яблок, добыча золота, рыбалка и борьба с преступниками.

Когда ваши первопроходцы завершат свой путь, они получают доступ к ячейкам действий в верхней части ваших карт. На них вы сможете обменивать ресурсы, чтобы продвигаться по тропе фургона и тропе фермы или активировать другие специальные способности, уникальные для этого режима.

По мере того, как игра продолжается — и с горы убирается все больше карт — открываются новые и захватывающие вещи! Каждая часть горы — это либо карта, которую можно получить для улучшения своей колоды, либо особая карта, которая добавляется в ряд лицевой стороной вверх у подножия горы. По мере того, как этот ряд расширяется, в игру вступает больше возможностей и проблем режима. Например, в режиме «Лодки и банджо» ряд представляет собой реку, которая с течением времени предлагает больше возможностей для рыбалки и промывки золота.



## Режимы игры

В Sierra West есть четыре режима игры: Apple Hill, Boats & Banjos, Gold Rush, Outlaws и Outposts. Правила, относящиеся к каждому режиму, будут выделены соответствующим цветом фона. Если вы играете впервые, рекомендуем попробовать режим Apple Hill и пропустить разделы правил, выделенные другим цветом.

### Apple Hill MODE I

Осень в предгорьях — пора изобилия: фруктовые сады изобилуют, а воздух сладок от запаха свежего яблочного пирога. В этом режиме вы можете собирать зеленые яблоки Granny Smith и Red Delicious из садов. Но поскольку сезонных яблок так много, вы не сможете использовать их все самостоятельно! Таким образом, любые яблоки, которые вы оставите, будут доступны для ваших братьев-поселенцев.

### MODE III GOLD RUSH

Эврика! Золото найдено! Люди из ближнего и дальнего зарубежья подхватили «золотого жука» и направились в горы, чтобы заявить о своих правах. В этом режиме вы можете добывать золото и загружать его в свои тележки. Если у вас когда-нибудь возникнут проблемы с поиском самородков среди теней и камней, вы можете использовать свой верный фонарь или пару динамитных шашек, чтобы полностью их взорвать!

### MODE II BOATS & BANJOS



В чистых водах близлежащей реки водятся форель, окунь и лосось, не говоря уже о золотых самородках! Но будьте осторожны, кажется, откуда-то из холмов доносится зловещий звук музыки банджо... В этом режиме вам захочется плыть на каноэ к лучшим рыбацким ямам, ловить золото на берегах рек и не позволять этим чертовым звонким нотам остановить вас!

### OUTLAWS & OUTPOSTS MODE IV

"Значки? Нам не нужны вонючие значки — или барсуки, если уж на то пошло!" Опасные преступники закрепились в близлежащих горах. Вы и другие пионеры должны помешать им угрожать вашим хижинам и повозкам. В этом режиме вам понадобится оружие и боеприпасы, чтобы поймать самых разыскиваемых и сдать их за вознаграждение.



# COMPONENTS

\* Images not to scale.



1x складная горная база/доска для фургона



1x рыночная доска хижины



1x доска для подсчета очков в усадьбе



84 карты гор (15 основных и 6 специальных карт для Apple Hill, Boats & Banjos, Gold Rush, Outlaws и Outposts)



24 основных тайла хижины

Компоненты для игры вчетвером



2 карты снабжения патронами



Подсказка игрокам

Жетон первого игрока



22 карты для одиночной игры

1x стандартный шестигранный кубик (используется в Gold Rush, Outlaws & Outposts)



Планшет игрока



16 жетонов «Пара сапог»



8 дополнительных жетонов «+5/+10»



1 фигурка мула

Resource pieces:



24x food



24x wood



24x stone



32x gold



4 тайла животных для конкретного режима (по 1 для Apple Hill, Boats & Banjos, Gold Rush, Outlaws и Outposts)

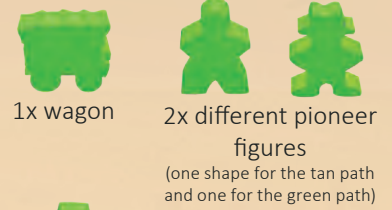


Components in each player colour: ●●●●



8x basic hand cards

4x mode-specific hand cards (1x each for **Apple Hill**, **Boats & Banjos**, **Gold Rush**, **Outlaws & Outposts**)



1x wagon

2x different pioneer figures  
(one shape for the tan path and one for the green path)



1x frontiersman



1x canoe



3x homestead markers



2x apple homestead markers

**Note:** All mode-specific components have the icon of the mode (apple 🍏, canoe 🚣, mine cart 🛒, pistol 🔫) in their corner.

# Apple Hill

MODE I

Специальные компоненты, используемые только в Apple Hill:



1x дополнительная доска для подсчета очков Apple Homestead



1x поле для сбора урожая яблок



2 маркера снабжения яблоками (зеленый и красный)

# MODE II

## BOATS & BANJOS



Special components only used in **Boats & Banjos**:



1x Fish Market tile



30x fish tokens (10x of each type)

# MODE III

## GOLD RUSH

Special components only used in **Gold Rush**:



12x mine cart tiles



1x dynamite card



1x lantern card

# MODE IV

## OUTLAWS & OUTPOSTS

Special components only used in **Outlaws & Outposts**:



1x Sheriff card



18x outlaw tokens

# SETUP

Следующая процедура настройки используется для каждого режима Sierra West. За общим разделом следуют этапы настройки для конкретного режима. Поскольку для вашей первой игры настоятельно рекомендуется играть в режиме Apple Hill, его специальные правила переплетаются с общей настройкой в □□ специальных фреймах. Внимательно прочитайте их содержимое при настройке Apple Hill и игнорируйте их при настройке различных режимов.

1. Выберите режим и найдите все его компоненты, относящиеся к режиму. Компоненты из других режимов оставляйте в коробке с игрой.



Для режима Apple Hill вы будете использовать компоненты с символом яблока:

- Таблица подсчета очков яблочной усадьбы:
- Трек поставок яблок:
- Тайл с изображением оленя:



- Карты, отмеченные яблоком в правом верхнем углу — яблоко со шляпой означает карту, которая войдет в колоду игрока (как описано в пункте 4 ниже), а все остальные карты станут частью горы, как описано ниже.
- Карты, отмеченные красным яблоком в нижней части рубашки, являются особыми («садовыми») картами, которые также становятся частью горы.

Любые карты, животные и элементы доски, отмеченные другим символом режима, должны быть возвращены в коробку. Внимание! Тайлы животных без символа режима используются во всех режимах, включая этот!

2. Поместите доску с горной базой/дорожкой для повозки в центр стола. Поместите доску для подсчета очков рядом с ней.
3. Каждый игрок размещает один из маркеров своей усадьбы (диски выбранного цвета) внизу каждой дорожки усадьбы (на «0»).

Для режима Apple Hill также выполните два следующих шага:

1. Поместите расширение доски для подсчета очков в усадьбе Apple Hill рядом с доской для подсчета очков в усадьбе. Каждый игрок размещает два дополнительных маркера усадьбы внизу каждой дорожки усадьбы.

2. Поместите доску снабжения яблоками рядом с общим запасом. Поместите зеленый маркер на крайнее левое деление зеленой дорожки бабушки Смит, а красный маркер — на крайнее левое деление дорожки красных вкусовостей. Примечание. Это показывает, что в начале игры нет доступных яблок.

4. Каждый игрок получает планшет игрока и набор из 8 стартовых карт (каждая карта отмечена символом шляпы выбранного цвета).



и одна копия карты для конкретного режима



5. 8 стартовых карт перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз в виде колоды. Затем карта, относящаяся к конкретному режиму, кладется под низ колоды (тоже лицевой стороной вниз). Не смешивайте карту режима с другими картами!
6. Каждый игрок получает пограничника, повозку и двух пионеров.
7. Пограничник размещается на горной базе; вагон ставится на начало пути вагона (обозначен изображением вагона); и два пионера помещаются на игровое поле (бездействуют в своем лагере).



8. Каждый игрок кладет 5 тайлов животных лицевой стороной вниз под свое игровое поле. В их число должны входить 4 обычных (бобр, кролик, лиса, медведь), а также уникальный тайл животного для выбранного режима.

Для режима Apple Hill добавьте оленей к животным лицом вниз.



9. Возьмите шесть специальных горных карт и поместите одну, отмеченную значком костра (если он есть), лицевой стороной вверх на крайнее левое место под следом повозки. Если ни одна из специальных карт не имеет значка костра, случайным образом возьмите и положите первую карту. Перемешайте оставшиеся пять (если иное не указано в режиме).

Специальные карты для режима Apple Hill отмечены красным яблоком на обратной стороне. В отличие от некоторых других режимов здесь нет специальной карты с символом костра. Просто выберите один, который будет размещен случайным образом.



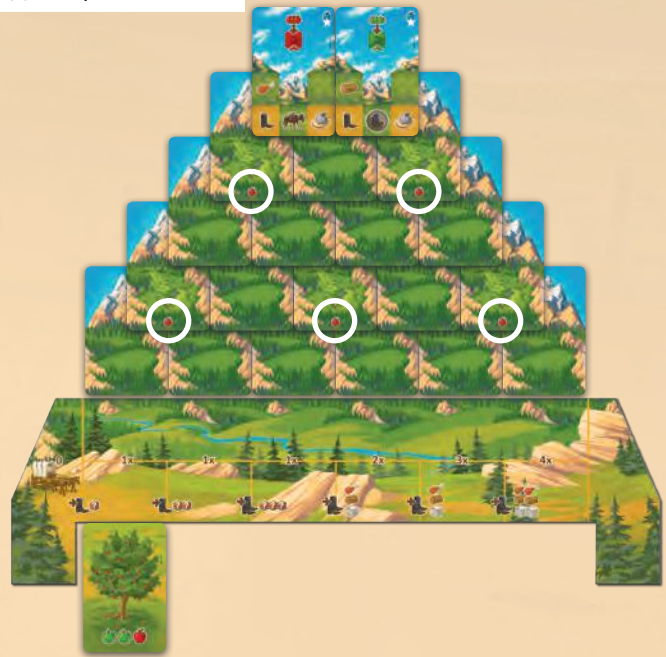
Image: Orchard cards example (front and back)

10. Перемешайте 15 основных карт гор и оставшиеся 5 специальных карт и постройте гору одним из следующих способов:

а) Для игры 3-4 игроков:



Для игры на двоих:



Исключения: специальные карты в «Золотой лихорадке» и «Изгоях и аванпостах» используют разные настройки. Пожалуйста, обратитесь к их правилам для конкретных режимов для получения инструкций.

11. Разместите домики рядом с общим запасом, перемешайте и сложите их лицевой стороной вниз на ячейку, показанную слева от поля рынка, затем вытяните 4 плитки и положите их лицевой стороной вверх на ячейку рынка.
12. Сформируйте общий запас всей еды, дерева, камня и золота вместе с жетонами пары ботинок и излишками жетонов.

Примечание. Эти компоненты не ограничены. Используйте лишние жетоны, чтобы отмечать, когда у вас есть большое количество кусков дерева, например, более 5 или 10. Например, лишняя плитка в вашем запасе дерева, показывающая «+5», означает, что у вас есть еще пять деревянных кусков.

13. Поместите фигурку мула рядом с общим запасом.
14. Случайным образом определите первого игрока. Дайте этому игроку маркер первого игрока.
- Примечание: маркер первого игрока не вращается во время игры.

15. Каждый игрок берет по 3 карты из своей колоды.
16. Если вы не играете в режиме Apple Hill, проверьте приведенные ниже шаги настройки для конкретного режима. В противном случае игра готова начаться!

# MODE SETUPS

## MODE II BOATS & BANJOS



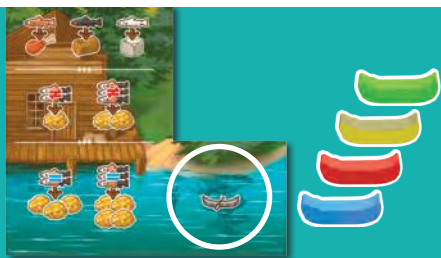
1. Перемешайте шесть карт рек и случайным образом положите одну лицевой стороной вверх на крайнюю левую ячейку под следом повозки.



Image: River cards example (front and back)

Примечание: нет карты реки со значком костра. Настройте гору как обычно иначе.

2. Поместите тайл рыбного рынка под начало тропы, рядом с картой реки лицом вверх.
3. Каждый игрок размещает каноэ на тайле рыбного рынка (в месте, отмеченном символом каноэ).



4. Поместите золото и камень на карту реки лицом вверх, как указано в ее верхней половине. Обязательно размещайте золотые и каменные части в порядке слева направо на карте.
5. Поместите кусочки рыбы рядом с общим запасом, скорректировав количество игроков следующим образом:



- 2 игрока: по 6 каждого цвета
- 3 игрока: по 8 каждого цвета
- 4 игрока: по 10 каждого цвета

## MODE III

# GOLD RUSH



1. Установите гору следующим образом: перемешайте три карты мин с пометкой «II» и поместите их в три нижних ячейки, обычно используемые для специальных карт гор, с поправкой на количество игроков. Затем перетасуйте две карты с пометкой «I» и поместите их на верхние ячейки, обычно используемые для специальных карт гор. Специальная карта с изображением костра кладется лицевой стороной вверх под основание горы. В противном случае настройте остальную часть горы как обычно.

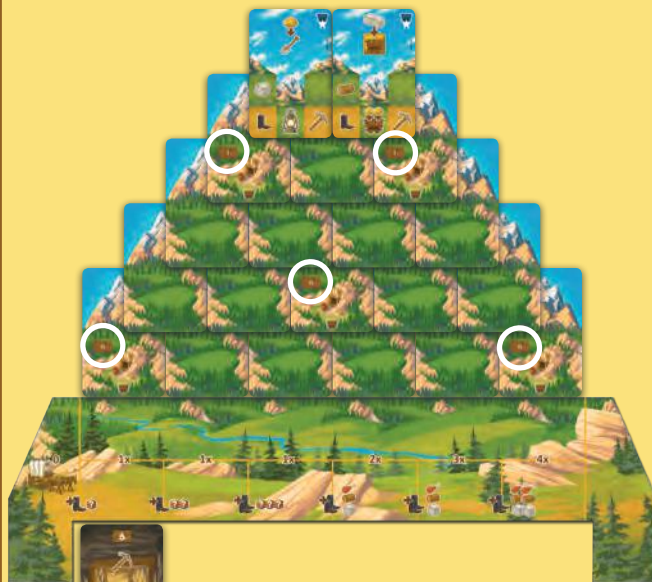
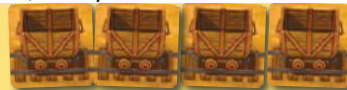


Image: Gold Rush setup example.

2. Поместите карты динамита и фонаря рядом с общим запасом.
3. Поместите тайлы вагонеток рядом с общим запасом, скорректировав количество игроков следующим образом:



- 2 игрока: 8
- 3 игрока: 10
- 4 игрока: 12



# OUTLAWS & OUTPOSTS

## MODE IV

### 1. Установите гору следующим образом:

- Поместите карту аванпоста как крайнюю левую карту в каждом ряду горы, с картой, помеченной «V», рядом с основанием горы, затем поднимайтесь до «I» наверху. Специальная карта с изображением костра кладется лицевой стороной вверх под основание горы.

Примечание: 15 базовых карт гор перемешиваются и помещаются на все оставшиеся места. Только один из них будет лицом вверх. См. пример настройки.

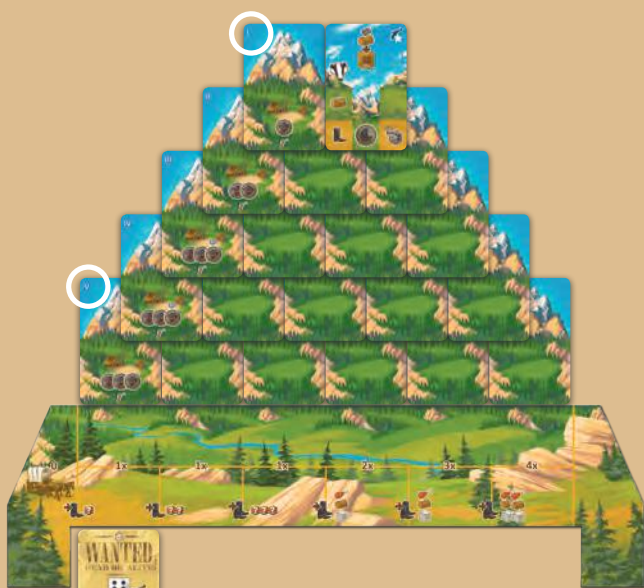


Image: Outlaws & Outposts setup example.

### 2. Разместите жетоны преступников на каждом аванпосте



- Для 2 игроков: разместите 1-2-2-2-3 преступников (изменив последних 2 на 3 преступников).
- Для 3-4 игроков: разместите 1-2-3-3-3 преступников (сверху вниз)

### 3. Держите оставшиеся жетоны преступников рядом с общим запасом.

### 4. Поместите карту шерифа рядом с общим запасом.

### 5. Каждый игрок получает набор из двух карт снабжения пулями и кладет их так, чтобы не было пуль.

## CARD ANATOMY

Каждая карта, которую вы разыгрываете в свой ход, имеет более одной функции. Нижняя половина используется для создания путей, по которым ваши пионеры могут выполнять последовательные действия, а верхняя половина используется как место для размещения рабочих: вы можете поместить туда пионера, чтобы выполнить показанное действие. Потом оставляешь там пионера, пока не пройдёшь.

Каждая карта, которую вы заберете с горы для создания своей колоды, принесет вам очки. Значок звездочки в правом верхнем углу напоминает вам, какие карты пришли с горы и с какими вы начали игру.

На некоторых картах есть значок животного. Эти значки позволяют другим игрокам использовать свои действия Ловца вне хода. Все эти детали будут рассмотрены в разделах ниже.



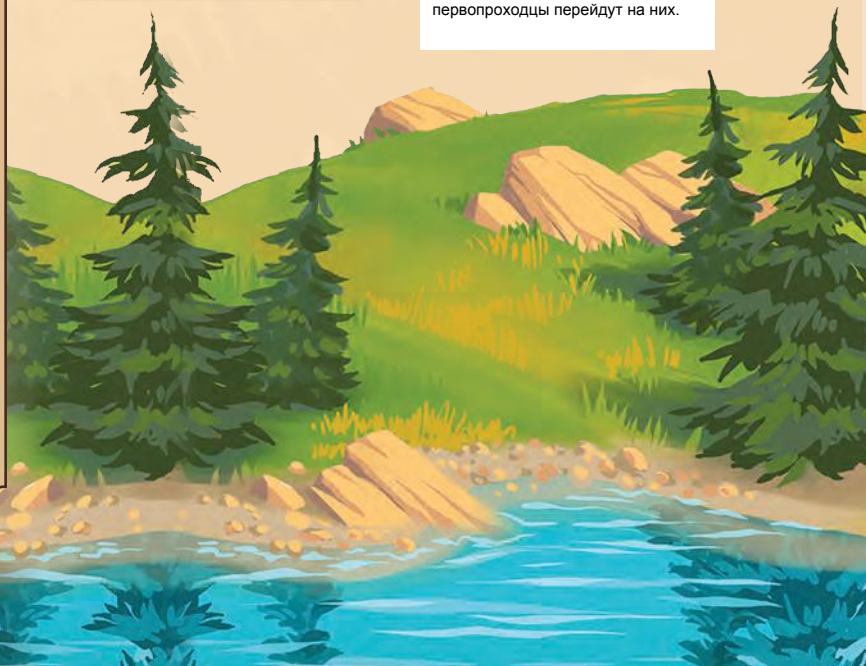
В этом углу будет либо значок шляпы (если он из стартовой колоды игрока), либо звезда и значок режима. Они помогают разобраться в ваших картах, пока вы подсчитываете очки.

Каждая карта имеет действие «Вершина» в верхней средней области.

На некоторых картах есть значок животного. Другие игроки могут использовать свои действия Ловца, если после вашего шага планирования отображается значок животного.

Каждая карта имеет зеленые и коричневые области в нижней половине. Вы будете использовать их на этапе планирования, чтобы сформировать два ряда действий пути.

Значки действий пути будут использоваться во время вашего шага первооткрывателя, когда ваши первопроходцы перейдут на них.





# PLAYING THE GAME

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, выполняя все шаги, как описано ниже. После сигнала об окончании игры игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сделает одинаковое количество ходов, после чего каждый игрок получает по одному последнему ходу. Затем игроки подсчитывают свои очки и определяют победителя.

Ход каждого активного игрока разбит на три этапа:

1. Планирование
2. Выполнение действий
3. Пассование

## 1. Шаг планирования

Сложите и наложите свои три карты на игровое поле, чтобы создать полную панораму и два полных пути:



Image: Example of placing cards into player board.

Обязательно играть ровно 3 карты.

Примечание. Первый и последний столбцы средней карты закрыты другими картами, а средние столбцы двух других карт закрыты «зубами» игрового поля.

Также обратите внимание на то, что верхний ряд значков разделяет зеленый цвет фона, а нижний ряд имеет коричневый фон. Эти ряды совпадающих значков называются путями.

Примечание о стилях игры: в казуальных играх шаг планирования можно выполнить до того, как наступит ваш ход в качестве активного игрока. Предполагается, что другие не обращают внимания на информацию на ваших картах, когда вы их раскладываете. Однако, если это становится проблемой, мы рекомендуем использовать экраны конфиденциальности или держать свои карты в руке до начала своего хода. В серьезных играх лучше не показывать свою руку, пока игрок перед вами не спасовал.

Объявите всем игрокам животных, видимых на ваших картах (в приведенном выше примере: бобр и лиса), так как это станет важным для их способностей Ловца, см. ниже.

Примечание: животное, напечатанное на средней карточке, никогда не будет видно. Также обратите внимание, что мул не считается животным в контексте Ловцов.

## 2. Выполнение действий

Фаза предлагает игрокам три основных типа ходов для их первопроходцев:

1. Распределение по хижинам
2. Действия пути
3. Действия верхней части карты

Эти ходы могут выполняться в любом порядке (и по крайней мере один раз для каждого из ваших первопроходцев), если соблюдаются определенные правила каждого типа ходов.

Как вы увидите ниже, некоторые параметры становятся недоступными, когда ваши пионеры выполняют определенные действия. Хотя строгого порядка действий не существует, следование порядку действий, указанному выше, может помочь вам быстрее понять игру — по крайней мере, в течение первых нескольких ходов.



## Распределение по хижинам

Вы можете назначить пионера в хижину, если она построена в вашем лагере (если пионер еще не назначен в хижину или место ловца/следопыта).

**Примечание.** Первопроходец, который уже находится на пути или на вершине, больше не может быть назначен в хижину.

При назначении первопроходца в хижину сразу же активируются ее способности. Некоторые возможности хижины можно использовать один раз (отмечены символом 1x), в то время как другие предлагают постоянный эффект (отмечены символом бесконечности) — пока ваш первопроходец остается в хижине. Подробные пояснения по каждой каюте доступны в конце настоящих правил.

В большинстве случаев вы назначаете одного пионера в хижину, чтобы помочь другому, пока он движется по своему пути.

Вы можете назначить пионера тропы только в три крайние левые хижины. Пионер зеленой дорожки может быть назначен только в четвертую (коричневую) хижину. Крайняя правая (серая) хижина может использоваться только мулом.

**Примечание.** Вы можете обратиться к своему планшету игрока, чтобы убедиться, что вы назначаете правильного пионера в данную хижину:



Image: Player board with correct pioneers assigned to a given cabin.

Если тайл хижины еще не построен, вы не можете назначить на него первопроходца.

**Примечание.** Серая хижина считается готовой и доступна для мула на протяжении всей игры. Также обратите внимание, что вы не можете построить еще одну хижину поверх нее.

Назначать пионеров в хижины необязательно. Как только вы закончите этот процесс, перейдите к действиям пути

## Действия пути

Вы можете переместить первопроходца из зоны лагеря (или хижины/места следопыта/охотника) в начало его пути. Пионер зеленой дорожки может идти только по зеленой дорожке, а пионер желтого пути может идти только по коричневой дорожке. С самого начала своего пути первопроходец может двигаться слева направо, совершая ряд действий на пути. Каждая иконка на своем пути — это тип действия на пути, который можно активировать, когда ваш первопроходец остановится на ней.

**Примечание.** Если вы не хотите использовать действие пути, вы можете его пропустить — если только это не обязательное действие пути (отмечено красной рамкой), в этом случае вы должны выполнить действие, получить урон (см. «Получение урона» ниже), или не двигайте первопроходца дальше этого хода.

Два действия на пути требуют ресурсов для использования. Это называется действиями платного пути. Когда ваш пионер останавливается на одном из этих действий, вы должны либо заплатить указанную ниже стоимость и выполнить действие один раз, либо пропустить его. Дополнительные сведения см. в правилах Path Action ниже.



Image: Paid path actions on a player board.

Если вы решите (или будете вынуждены) выполнить действие в ячейках оплачиваемых действий, вы должны заплатить один или два базовых ресурса перед выполнением данного действия.

Вы можете выполнять действия пути в любом порядке, пока ваши первопроходцы продолжают двигаться слева направо. Например, вы можете переместить первопроходца верхней дорожки несколько раз, затем переместить первопроходца зеленой дорожки, а затем еще несколько ходов первопроходца верхней дорожки. Короче говоря, вы можете свободно чередовать ходы. Вы даже можете назначить одного пионера на восхождение на вершину до того, как другой завершит свой путь.

**Примечание.** Первопроходцу никогда не разрешается двигаться назад (вправо) или менять свой путь, если только особая способность хижины явно не позволяет нарушить это правило.



### 3. Действия верхней части карт

Как только первопроходец достиг конца своего пути (кроме всех карт с правой стороны вашего игрового поля), вы можете назначить его на любое свободное действие на вершине. Действия на высшем уровне показаны в верхней половине каждой карты на вашем планшете. Чтобы использовать действие «Восхождение на вершину», поместите первопроходца на карту, а затем немедленно примените способность карты. После того, как первопроходец был назначен на восхождение на вершину, его больше нельзя будет переместить, пока вы не пройдете.

Примечание. Мул также может быть назначен и выполнять действия на вершине по тем же правилам.

Для каждого действия на вершине может быть назначен только один пионер/мул. После того, как фигурка назначена для действия на вершине, она должна оставаться там до тех пор, пока вы не закончите свой ход.

Необязательно перемещать пионера в конец его пути. Вы можете убрать первопроходца в любой момент и объявить, что это конец вашего шага первооткрывателя — например, чтобы избежать обязательного действия. Однако вы не можете переместить первопроходца на вершину, если он не достиг конца своего пути.

Примечание. Только мул может быть назначен непосредственно из вашего лагеря (или серой хижины) для восхождения на вершину.

### Пасс

Вы можете совершить в любой момент своего хода. Сделав это, верните обоих пионеров в свой лагерь (и мула, если он у вас есть). Сбросьте три карты с планшета игрока, поместив их лицевой стороной вверх в стопку сброса, а затем возьмите в руку три новые карты. Если в вашей колоде закончились карты, перетасуйте стопку сброса и продолжайте тянуть. Если в свой ход вы купили одну или несколько хижин, пополните рынок хижин.

Как вы скоро узнаете, другие игроки могут выполнять действия вне очереди во время вашего хода. По этой причине убедитесь, что у всех других игроков есть возможность выполнить это, прежде чем вы спасуете. Когда вы закончите, просто спросите, все ли завершили свои возможные действия по отслеживанию и захвату. Затем вы можете сбросить свои карты и так далее.

## Действия вне очереди

Ячейки Следопыта и Ловца на планшете игрока позволяют вам получать выгоду от действий других игроков во время их ходов.

### Трекер

Когда другой игрок перемещает свой маркер вверх по шкале усадьбы, вы можете немедленно назначить свободного пионера из вашего лагеря на свою ячейку следопыта. Когда вы сделаете это, получите ресурс из общего запаса, который соответствует треку усадьбы, по которому они только что переместились. Например, если вы использовали действие «Следопыт» после того, как игрок переместил свой маркер вверх по шкале каменной усадьбы, вы получите 1 камень.

Примечание. В режиме Apple Hill вы не можете использовать действие «Следопыт», когда другой игрок перемещается вверх по дорожке яблочной усадьбы.



Image: The Tracker space on a player board.

Вы можете назначить на него любого пионера (но не мула!)



## Ловец

Когда другой игрок начинает свои основные действия, вы можете посмотреть карты на его планшете. Если видны какие-либо изображения животных, вы можете назначить свободного пионера из своего лагеря на свою ячейку Ловца. Для этого вы должны потратить один базовый ресурс (еда/дерево/камень) и немедленно перевернуть соответствующий тайл животного лицевой стороной вниз из своего запаса лицевой стороной вверх. Например, если вы использовали действие «Ловец» после того, как увидели лису, вы потратите один ресурс и перевернете свою плитку с лисой лицевой стороной вверх. Вы можете перевернуть только одну плитку животного каждый раз, когда используете действие «Ловец».

Примечание. Вы не можете перевернуть тайл животного, который уже лежит лицом вверх.



Image: The Tracker space on a player board.



Image: Example animal images: a fox, a racoon, a bear, a rabbit and a beaver.

Внимание! Только один пионер может быть перемещен в ячейку Ловца, и только один может быть перемещен в ячейку Следопыта. Первопроходец снимается с ячейки Ловца или Следопыта только для того, чтобы перейти на его путь. Это означает, что выслеживание или ловушка первопроходца не могут быть помещены в хижину во время следующего хода игрока.

## Дополнительные правила

### Ресурсы

Еда, дерево и камень считаются «базовыми» ресурсами, тогда как золото и другие ресурсы, специфичные для режима, таковыми не являются. Для многих действий и способностей требуется потратить либо определенный, либо «любой базовый ресурс» (см. значок «дикий» ниже). Затраченные ресурсы возвращаются в общий запас.

Некоторые действия имеют «дикий» значок, который позволяет вам выбрать, какой из трех основных ресурсов вы хотели бы потратить.

Примечание. Вы не можете тратить золото или ресурсы, относящиеся к конкретному режиму, как дикие.

Оставшееся золото в вашем запасе стоит 1 очко в конце игры.

Примечание. Оставшиеся базовые ресурсы не приносят очков.



Режим Apple Hill представляет ресурс, специфичный для режима: яблоки. Яблоки являются общим ресурсом: любой игрок может получить или потратить их, независимо от того, кто получил их последним.

Когда вы их получаете, вы увеличиваете значение соответствующей дорожки снабжения яблоками (максимум до 6 штук каждого вида).

Когда вы тратите яблоки, вы уменьшаете ценность соответствующей дорожки.

Примечание: яблоки (как и все ресурсы для конкретного режима) не считаются «базовыми ресурсами» и никогда не могут быть потрачены вместо еды, дерева или камня.

## Ботинки и движение

Ботинки — это ресурс, который нужно использовать сразу после получения, иначе они теряются (за исключением жетонов Пара Ботинок, которые можно сохранить).

Примечание. Ботинки можно суммировать и делить между разной стоимостью и движениями — см. ниже.

Действия пути с ботинками можно тратить только тогда, когда на этом значке стоит пионер. Некоторые значки показывают 1 ботинок, а другие — 2 ботинка. Любые лишние неиспользованные ботинки теряются, как только пионер покидает это место.



Пара жетонов ботинок может быть потрачена на 1-2 ботинка в свой ход. Неиспользованные жетоны Пара ботинок приносят 1 очко в конце игры.

## Перемещение вашего фургона по тропе фургона

Вы можете переместить свой фургон по тропе фургона, если можете позволить себе потратить на это сапоги и необходимые ресурсы. Стоимость каждого хода указана справа от текущего положения вашего вагона. Когда вы платите за перемещение повозки, переместите ее на одну клетку вправо.

Примечание. Вы не можете перемещать свою повозку влево, кроме как для того, чтобы «получить урон» — см. правила получения урона ниже.

## «По твоему следу»: позиция твоего фургона

Позиция вашего вагона — очень важный элемент игры. Ваша повозка позволяет вам взаимодействовать со специальными картами под ней и слева от нее. Эти карты называются «по твоему следу». Каждый режим вводит уникальные правила относительно них. Кроме того, позиция вашего фургона в конце игры является множителем для всех ваших маркеров на доске подсчета очков усадьбы.

В режиме Apple Hill на доступных карточках сада указано количество красных и зеленых яблок. Эти яблоки собираются с помощью действия, характерного для режима. Для этого и других правил для конкретного режима просто продолжайте читать дальше раздела «Конец игры и подсчет очков», пока не закончите правила Apple Hill. Тогда вы будете готовы сыграть в свою первую игру!



Image: Example of "Along Your Trail"

## Перемещение вашего пограничника на гору

Вы можете переместить своего пограничника на гору, если потратите сапоги. За каждый потраченный ботинок вы можете переместить своего пограничника на соседнюю карту.

Примечание. Подножье горы считается смежным со всеми касающимися его картами в нижнем ряду. Передвижение по горной базе стоит 1 ботинок.

На одной карте может быть более одного пограничника. Не имеет значения, лежит ли карта лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз, или это особая карта, у которой рубашка отличается от остальных.

Примечание: Пограничники никогда не могут двигаться по следу повозки или ряду специальных карт под ним.



## Получение горной карты

Вы можете забрать карту с горы, чтобы «добавить в свою колоду» во время вашей фазы действий. Это позволит вам сохранить эту карту и использовать ее в будущих ходах, как и остальные карты в вашей колоде. Это также принесет очки в конце игры (см. Подсчет очков ниже).

Ваш пограничник должен быть на карте лицом вверх, чтобы претендовать на него. Затем вы должны выполнить следующее:

- a) Активируйте действие платного пути «Использовать лопату» (см. Общие действия пути ниже).
- b) Переместите своего пограничника прямо к горной базе. Если на карте также были пограничники других игроков, они также перемещают свои фигурки обратно на горную базу и получают жетон Пары Сапог в качестве компенсации.
- c) Возьмите карту, на которой был ваш пограничник, и положите ее либо на верх вашей колоды (лицевой стороной вниз), либо на верх стопки сброса (лицевой стороной вверх).
- d) После удаления карты из горы одна или две карты лицом вниз могут стать открытыми, что означает, что поверх них больше нет карт. Переверните эти карты лицевой стороной вверх на соответствующие места. Если на этих картах были пограничники каких-либо других игроков, их фигурки заменяются на карты, которые теперь лежат лицом вверх, и остаются на своих местах.

Примечание: за это игроки не получают жетон пары ботинок.

Исключение: если карта, перевернутая лицом вверх, является особой картой, добавьте ее на следующее пустое место в ряду под следом повозки. Если на карте были пограничники других игроков, они перемещают свои фигурки обратно на горную базу и получают жетон Пары Сапог в качестве компенсации.

## Мул

Если у вас есть или вы получили мула, вы можете назначить его в серую хижину или на восхождение на вершину. Вы также можете сначала назначить его на серую хижину, а затем на восхождение на вершину в тот же ход.

Примечание: Мулу никогда не разрешается использовать действие Следопыта или Ловца.

## Магазин хижин

Вы можете построить тайл хижины с поля рынка хижин и добавить его на свое поле игрока во время вашей фазы действий. Хижины обладают особыми способностями нарушать правила и предотвращают потерю очков в конце игры (см. Хижины и подсчет очков ниже).

- a) Активируйте действие платного пути «Использовать лопату» (см. Общие действия пути ниже).
- b) Выберите один из четырех доступных тайлов хижин лежащих лицом вверх.
- c) Оплатите любые дополнительные расходы, указанные под хижинной.
- d) Поместите хижину на свободное место хижины на игровом поле, которое соответствует цвету хижины (зеленому или коричневому).  
Примечание. Вы не можете надстроить хижину или удалить хижину после того, как она была добавлена на ваше игровое поле; и у вас не может быть двух одинаковых хижин.
- e) Если тайл хижины, который вы взяли с поля рынка, не был крайним правым тайлом из четырех, уберите крайний правый тайл хижины и положите его в стопку сброса.  
Примечание: это место отмечено красным.
- f) Сдвиньте каждую из оставшихся плиток хижин, чтобы заполнить самые правые места на поле рынка хижин.
- g) Выложите новые тайлы хижин, чтобы заполнить пустые места.  
Примечание: если в колоде недостаточно тайлов хижин, чтобы заполнить ячейки, перетасуйте тайлы из колоды сброса и создайте новую колоду. Затем продолжайте заполнять каждое место.

Примечание: рынок хижин пополняется сразу после того, как вы их построите; поэтому возможно, что вы можете построить вторую хижину в тот же ход, повторив этот процесс с другим действием «Использовать лопату».

## Получение урона

Если вы пропустите обязательное действие пути с пионером, вы должны получить урон. Когда вы получаете урон, вы должны выбрать один из этих двух вариантов:




- Удалите хижину с вашего игрового поля (вернув ее в коробку).
- Переместите свою повозку назад на одну позицию по следу повозки (влево, к началу тропы).

Примечание: если у вас нет хижин на игровом поле, а ваша повозка находится в начале пути, игнорируйте получение урона.

# Объяснение общих способностей

## Общие действия пути

Некоторые действия имеют красную рамку. Это обязательные действия пути. Вы не можете продвинуть своего первопроходца дальше вправо, пока не разрешите их.

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	Получите ресурсы: получите тип и количество основных ресурсов или золота, указанные на значке.
	Использование ботинок: позволяет вам потратить указанное (1 или 2) количество ботинок для перемещения пограничника и/или повозки. Примечание. Получение двух ботинок — это не то же самое, что получение жетона пары ботинок.
	Использование лопаты: когда вы получаете лопату, вы можете выбрать один из двух вариантов: 1. получить карту или 2. построить хижину. <ol style="list-style-type: none"><li>1. Вы можете забрать карту с горы. Вы можете сделать это только в том случае, если ваш пограничник находится на открытой карте. Затем выполните следующие действия:<ol style="list-style-type: none"><li>a) Переместите своего пограничника прямо к горной базе. Если на карте также были пограничники других игроков, они также перемещают свои фигурки обратно на горную базу и получают жетон Пары Сапог в качестве компенсации.</li><li>b) Возьмите карту, на которой был ваш пограничник, и положите ее либо на верх вашей колоды (лицевой стороной вниз), либо на верх стопки сброса (лицевой стороной вверх). После удаления карты из горы одна или две карты лицом вниз могут стать открытыми,</li><li>c) что означает, что поверх них больше нет карт. Переверните эти карты лицевой стороной вверх на соответствующие места. Если на этих картах были пограничники каких-либо других игроков, их фигурки заменяются на карты, которые теперь лежат лицом вверх, и остаются на своих местах. Примечание: за это игроки не получают жетон пары ботинок.</li></ol><div data-bbox="462 1252 1503 1397" style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;">Исключение: если карта, перевернутая лицом вверх, является особой картой, добавьте ее на следующее пустое место в ряду под следом повозки. Если на карте были пограничники других игроков, они перемещают свои фигурки обратно на горную базу и получают жетон Пары Ботинок в качестве компенсации.</div><ol style="list-style-type: none"><li>2. Вы можете построить хижину на рынке хижин, выполнив следующие действия:<ol style="list-style-type: none"><li>a) Выберите один из четырех доступных тайлов хижин лицом вверх.</li><li>b) Оплатите дополнительные расходы, указанные под хижинной.</li><li>c) Поместите хижину на свободное место хижин на игровом поле, которое соответствует цвету хижин (зеленому или коричневому). Примечание. Вы не можете надстроить хижину или удалить хижину после того, как она была добавлена <input type="checkbox"/> на ваше игровое поле; и у вас не может быть двух одинаковых хижин.</li><li>d) Если тайл хижин, который вы взяли с поля рынка, не был крайним правым тайлом из четырех, уберите крайний правый тайл хижин и положите его в стопку сброса. Примечание: это место отмечено красным.</li><li>e) Сдвиньте каждый из оставшихся тайлов хижин, чтобы заполнить самые правые места на поле рынка хижин.</li><li>f) Выложите новые тайлы хижин, чтобы заполнить пустые места. Примечание: если в колоде недостаточно тайлов хижин, чтобы заполнить ячейки, перетасуйте тайлы из колоды сброса и создайте новую колоду. Затем продолжайте заполнять каждое пустое место.</li></ol></li></ol></li></ol>





Получить мула: немедленно получить мула, при необходимости забрав его у другого игрока. Вы можете немедленно поместить только что полученного мула в серую хижину и/или на восхождение, как если бы он был у вас с начала вашего хода.

Примечание. Если у вас уже есть мул, это действие не действует.



Торговля мехом: Получите эффект, показанный на всех ваших тайлах животных лицом вверх.

- Лиса: Получите 1 камень.
- Бобер: Получите 1 древесину.
- Кролик: Получите 1 еду.
- Медведь: Получите 1 золото.
- Олень: увеличьте ценность бабушки Смит и Red Delicious на единицу на доске яблок.  
Примечание: это обязательно.

• Енот: получите 1 рыбу любого цвета по вашему выбору (если есть).

• Сурок: Возьми карту динамита или фонаря.

• Барсук: либо возьмите карту шерифа, либо получите 2 пули.

Примечание. Тайлы животных, лежащие лицевой стороной вверх, не «тратятся» и не переворачиваются лицевой стороной вниз, когда вы используете это действие; поэтому вы можете использовать их снова с будущими действиями по торговле мехом.



Медвежья опасность: это обязательное платное действие пути, которое ничего не делает при выполнении. Вы должны либо заплатить стоимость ресурсов ниже этой на планшете игрока, либо получить урон, либо не продвигать своего первопроходца дальше по этому пути.



Получите пару ботинок: получите жетон пары ботинок.

## Общие действия верхней части карт

Некоторые действия на вершине отмечены символом ∞ под ними. Это означает, что вы можете применить эффект любое количество раз, поместив первопроходца/мула на это восхождение. Действия на высшем уровне без символа можно выполнить только один раз за активацию!

### ICON

### ОБЪЯСНЕНИЕ



Усадьба: потратьте указанные ресурсы, чтобы переместить маркер вверх по показанной дорожке усадьбы. Если индикатор дорожки разноцветный, выберите одну из трех дорожек для перехода вверх.

- Всякий раз, продвигаясь вверх по дорожке усадьбы, получайте награду:
  - » Дорожка еды: выполните действие «Приобрести мула».
  - » Деревянная дорожка: получите жетон пары ботинок.
  - » Каменная дорожка: получите 1 золото.
- Если ваш маркер больше не может двигаться вверх по данной дорожке, оставьте его там, где он есть, и получите награду.
- Как только игрок достигает вершины дорожки (заблокированное поле «5х»), другие игроки не могут достичь этого деления — они ограничены делением «4х» ниже.

В режиме «Лодки и банджо» на некоторых картах вместо основных ресурсов изображена рыба определенного цвета, но в остальном действие работает также.

В режиме Outlaws & Outposts на некоторых картах помимо ресурсов показаны пули, но в остальном действие работает одинаково.



Продвижение повозки: потратьте ресурсы, указанные над стрелкой, чтобы передвинуть свою повозку на одну позицию вправо, не обращая внимания на напечатанную стоимость на следе повозки.

## Конец игры и подсчет очков

Конец игры наступает, когда шестая специальная карта добавляется под след повозки. Раунд продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сделает равное количество ходов, а затем каждый игрок делает один последний ход. Как только это будет завершено, оцените следующим образом:

- Начислите очки за количество карт, забранных с горы. Эти карты можно легко отличить и удалить из колоды и стопки сброса, ища звездочки в их правом верхнем углу. Получите очки за эти карты в соответствии с приведенной ниже таблицей (которая также напечатана на вашем планшете):

количество карт	1	2	3	4	5	6	...	+1
	1	3	6	10	15	20	...	+5

- Вы теряете по 3 очка за каждый имеющийся у вас тайл животного лицом вниз.
- Теряйте по 3 очка за каждое пустое место под хижину на планшете игрока.
- Получите 1 очко за каждое оставшееся золото в вашем запасе.
- Получите 1 очко за каждый оставшийся жетон пары ботинок в вашем запасе.
- Умножьте положение каждого из маркеров вашей усадьбы на положение вашего фургона. Например, если ваш фургон стоит на позиции «3х», а маркер вашей усадьбы с едой находится на клетке «4», умножьте 3 x 4 и получите 12 очков. Повторите этот процесс для ваших деревянных и каменных маркеров усадьбы.
- Получите любые дополнительные очки по правилам режима.

## Правила модов





В режиме Apple Hill яблоки (Granny Smith — зеленые, а Red Delicious — красные) являются общими ресурсами, и любой игрок может их получить или потратить, независимо от того, кто их получил последним. Когда вы их получаете, вы увеличиваете значение соответствующей дорожки снабжения яблоками (максимум до 6 штук каждого вида). Когда вы тратите яблоки, вы уменьшаете ценность соответствующей дорожки.



Примечание: яблоки не считаются «базовыми ресурсами» и никогда не могут быть потрачены вместо еды, дерева или камня.



## Действия Apple Hill Path

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	<p>Получить яблоки: увеличьте ценность яблок «Гренни Смит» (зеленые) и/или «Красные вкусняшки» (красные) на доске яблок на количество отображаемых значков яблок (максимум 6 на каждом). Это обязательное действие пути.</p> <p>Примечание. Яблоки являются общим ресурсом, поэтому любые яблоки, которые вы не потратите в свой ход, останутся на доске, чтобы их могли потратить другие игроки.</p>
	<p>Собирайте яблоки: подсчитайте количество яблок «Гренни Смит» (зеленые) и «Красные вкусные» (красные) на картах сада на вашем пути и увеличьте ценность яблок «Гренни Смит» (зеленых) и/или «Красных вкусных» (красных) на доске яблок по количеству отображаемых значков яблок (максимум 6 на каждом).</p> <p>Примечание. Вы должны увеличить количество яблок на полное количество иконок яблок в саду по вашему пути. Вы можете пропустить действие, так как оно не является обязательным.</p>

## Действия верха карт Apple Hill

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	<p>Торговля яблоками: потратьте яблоки указанного цвета и количества, чтобы получить указанные ресурсы.</p> <p>Примечание: если яблоки серые, это означает, что цвет не имеет значения, и вы можете тратить яблоки с любой дорожки (в любой комбинации).</p>
	<p>Apple Homestead: потратьте яблоки указанного цвета (цветов) и количества, чтобы переместить свой маркер вверх по показанной дорожке усадьбы. Если индикатор трека разноцветный, выберите любой из треков яблочной усадьбы, чтобы двигаться вверх.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Всякий раз, когда вы продвигаетесь вверх по дорожке усадьбы, вы получаете награду: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Трек Бабушки Смит: выполните действие «Торговля мехом».</li> <li>» Красная вкусная дорожка: получите 2 золотых.</li> </ul> </li> <li>• Если ваш маркер больше не может двигаться вверх по данной дорожке, оставьте его там, где он есть, и получите награду.</li> <li>• В отличие от обычных дорожек усадьбы, дорожки яблочной усадьбы не ограничивают количество игроков, которые могут достичь своих верхних мест.</li> </ul>

## Дополнительный подсчет очков Apple Hill

Зарабатывайте очки на дорожках усадьбы с красными и зелеными яблоками так же, как и на других: умножьте положение каждого из ваших маркеров на положение вашего фургона (см. Подсчет очков выше).

Вау! Теперь вы готовы играть в игру!

Вам по-прежнему нужно будет искать функции различных хижин, но не задерживайте веселье: мы удобно разместили их в справочном разделе в конце этих правил. На данный момент вы знаете все, что нужно для режима Apple Hill. Когда вы решите играть в другом режиме, просто настройте игру, используя ее правила настройки, и прочитайте раздел правил для конкретного режима. Тогда вы будете готовы заново познакомиться с Sierra West!

# MODE II BOATS & BANJOS



В Boats & Banjos количество рыбы ограничено, и ее нельзя получить, если запас в данный момент пуст. Рыба никогда не считается основным ресурсом.

## Действия Boats & Banjos

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	<p>Приготовление еды: возьмите крайний левый ресурс с каждой карты реки на вашем пути. Примечание. Если на карте не осталось ресурсов, просто пропустите ее.</p>
	<p>Опасность банджо и дуэльные банджо: Опасность банджо является обязательным действием пути. Это можно решить, попросив вашего первопроходца коричневой дороги активировать платное действие «Дуэльные банджо» или получив урон.</p> <p>Примечание. Вы можете переместить своего пионера зеленого пути мимо банджо, только если ваш пионер желтого пути все еще находится в активированном оплачиваемом пути «Дуэльные банджо». Само по себе действие «Дуэльные банджо» не имеет никакого эффекта — его единственная функция — позволить вашему другому пионеру избежать опасности, связанной с банджо.</p>
	<p>Двойное весло, одиночное весло, быстрое весло:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Действие «Одно весло» позволяет вам переместить каноэ на соседнюю карту реки (или между тайлом рыбного рынка и первой картой реки).</li> <li>Действие «Двойное весло» точно такое же, как и действие «1-2 одиночных весла».</li> </ul> <p>Примечание. Вы не можете прервать действие «Двойное весло» другим действием или сохранить его для последующего использования.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Быстрое весло позволяет вам переместиться на любую карту реки или рыбный рынок.</li> </ul> <p>Примечание. Это действие нельзя использовать для перемещения более чем в одном направлении за одно использование.</p> <p>Примечание. Вы можете перемещать свое каноэ на карты, которые не идут по вашему маршруту, то есть ваше каноэ может переместиться за пределы позиции вашего фургона.</p>
	<p>Рыбачьте: получите всю рыбу, изображенную на картах рек слева от вашего каноэ, включая карту, на которой находится ваше каноэ.</p> <p>Примечание: количество рыбы ограничено. Если в запасе недостаточно данной рыбы, когда вы идете на рыбалку, игнорируйте все, что недоступно в данный момент.</p>

## Действия с верха карт Boats & Banjos

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	<p>Купить рыбу: потратьте два основных ресурса, чтобы получить из запаса рыбу любого цвета (если она доступна). Вы можете сделать это несколько раз.</p>



## Действия в на рыбном рынке

Пока ваше каноэ находится на тайле рыбного рынка во время вашего хода в фазу действий, вы можете обменивать рыбу на ресурсы, как показано на тайле:

- 1 рыба для ресурса соответствующего цвета
- 2 разные рыбы за 1 золото
- 3 разные рыбы за 2 золота
- 2 одинаковые рыбы за 3 золота
- 3 одинаковые рыбы за 4 золота

## Раздача речных карт

Всякий раз, когда в реку впервые добавляется новая карта реки, она должна быть заполнена ресурсами. Для этого посмотрите на ресурсы, изображенные на карте, и разместите жетоны ресурсов в том же порядке слева направо на карте.

Boats & Banjos дополнительный подсчет очков




В этом режиме нет дополнительного подсчета очков.

Примечание. Оставшаяся рыба не приносит очков; и положение вашего каноэ ни на что не влияет после окончания игры.

# MODE III GOLD RUSH

Шахтные вагонетки ограничены и не могут быть получены, когда запас пуст. Золото в вагонетках не может быть удалено после того, как оно было размещено.

## Действия пути Gold Rush

ICON	EXPLANATION
	<p>Горное дело: подсчитайте количество золотых на картах шахт на вашем пути (игнорируя любые карты «темной шахты» — если у вас нет карты фонаря; см. ниже). Это примерное количество золотых монет, которое вы можете получить. Затем бросьте кубик. В зависимости от результата, определенное количество золотых монет необходимо обменять на камни, прежде чем вы их получите:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Если выпадет 1-2, обменяйте 1 золото;</li> <li>• Если выпадет 2-3, обменяйте 2 золота;</li> <li>• Если выпадет 5-6, обменяйте 3 золота.</li> </ul> <p>Примечание: Если количество золотых монет, которые вы должны обменять, превышает количество, доступное на вашем пути, игнорируйте любое превышение. Другими словами, результат кубика не влияет на золото, которое уже было в вашем запасе до того, как вы использовали действие «Добыча полезных ископаемых».</p>
	<p>Получите фонарь: возьмите карту фонаря (из запаса или у другого игрока). Если вы используете горное дело, пока у вас есть карта фонаря, вы получите дополнительные золотые монеты, указанные на картах «темной шахты» на вашем пути.</p> <p>Примечание: если у вас уже есть карта фонаря, это действие не имеет никакого эффекта. Карта фонаря приносит 3 очка в конце игры.</p>
	<p>Загрузите вагонетку шахты: вы можете выбрать одну из вагонеток шахты и заполнить ее 1 или 2 золотом из вашего запаса. Каждая шахтная тележка может содержать максимум 2 золота. Золото в вагонетках стоит 3 очка в конце игры (вместо 1 очка).</p> <p>Примечание: золото, которое было загружено в вагонетку, нельзя потратить или удалить. Он должен оставаться в корзине до конца игры.</p>




Получите динамит: возьмите карту динамита (из запаса или у другого игрока). Пока у вас есть карта динамита, вы можете обменять 2 камня на 1 золото. Вы можете повторять этот процесс столько раз, сколько пожелаете, во время вашего хода в фазу основных действий.

Примечание. Если у вас уже есть карта динамита, это действие не действует.

Карта динамита приносит 3 очка в конце игры, если она у вас есть.

## Действия верха карт модуля Gold Rush

ICON	ОБЪЯСНЕНИЕ
	Купите вагонетку: потратьте указанные ресурсы, чтобы взять вагонетку из запаса (если она есть) и поместить ее рядом с игровым полем. Теперь его можно использовать во время действия «Загрузить вагонетку».

## Дополнительный подсчет очков Gold Rush

- Каждая золотая монета на вагонетке приносит 3 очка (вместо 1 очка).  
Примечание: пустые вагонетки не имеют ценности.
- Карта динамита и фонаря приносит по 3 очка каждая.

# OUTLAWS & OUTPOSTS

## MODE IV

На аванпостах установлено 10/12 бандитов. Когда вы их удаляете, каждая открытая карта переворачивается в нижний ряд (как плакат с лучшими шансами на попадание). После того, как последний преступник был удален с горы, карта аванпоста с пометкой «V» переворачивается и помещается в ряд. 5 дополнительных преступников из запаса размещаются на горной базе. Не обязательно, чтобы все преступники были удалены, чтобы игра закончилась. Конец игры по-прежнему наступает, как только в ряд добавляется последняя специальная карта.



Преступники приносят вам очки, равные множителю позиции вашего фургона. Например, если у вас 4 разбойника и ваша повозка стоит на клетке x3, вы получаете 12 очков.

Примечание: пограничники на горной базе не подвержены влиянию добавленных туда преступников — это означает, что они не заставляют игроков получать урон и т. д.







## Основные действия Outlaws & Outposts

ICON	Объяснение
	Получить пули: получить указанное количество пуль, максимум до 6 пуль. Третий значок означает «заполнить боеприпасы»: получайте пули, пока у вас не будет 6. Чтобы отследить, сколько у вас патронов, сдвиньте верхнюю карточку снабжения патронами, чтобы показать правильное количество.
	<p>Новый шериф: возьмите карту шерифа (из запаса или у другого игрока).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Пока у вас есть карта Шерифа, добавляйте 1 к каждому результату броска кубика при использовании действия SixShooter.</li> <li>Если вы поймаете преступника (используя действие «Шестизарядник» или «Ружье»), получите 1 золотой.</li> </ul> <p>Примечание: если у вас уже есть карта Шерифа, это действие не действует. Карта шерифа приносит 3 очка в конце игры, если она у вас есть.</p>

## Действия верха карт Outlaws & Outposts

ICON	Объяснение
	<p>Six-Shooter: потратьте любое количество пуль (по одной за раз). За каждую израсходованную пулю бросайте шестигранный кубик. Если число, которое вы выбрасываете, равно любой из граней кубика на вашем пути, удалите и захватите одного преступника с карты с наименьшим числом (самый высокий верхний аванпост). Держите преступника в своем запасе, так как в конце игры он будет стоить очков.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Если у вас есть карта Шерифа, увеличьте значение каждого выпавшего кубика на 1.</li> <li>Если последний разбойник удален из аванпоста, переместите теперь пустую карту аванпоста в ряд под следом повозки плакатом вверх.</li> <li>Если вы успешно поймали преступника с помощью этого действия, вы не сможете снова использовать этот шестизарядный пистолет, чтобы нацелиться на другого бандита.</li> <li>Если вы не смогли поймать преступника этим действием — из-за того, что закончились патроны или решили остановиться — вы должны получить урон.</li> </ul>
	<p>Винтовка: потратьте 2 пули и захватите одного преступника с карты с наименьшим номером (самый высокий аванпост).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Держите преступника в своем запасе, так как в конце игры он будет стоить очков.</li> </ul>

## Дополнительный подсчет очков Outlaws & Outpost

- Умножьте каждого захваченного вами преступника на позицию вашего фургона. Например, если у вас 3 разбойника и ваша повозка стоит на клетке «4х», вы получите 12 очков.
- Карта шерифа дает 3 очка.

## Вариант: Расширенное планирование

Для опытных игроков, которым нужен больший контроль и планирование, каждый игрок всегда берет 4 карты вместо 3. На каждом шаге планирования выберите 3 карты для игры, а затем либо положите оставшуюся карту лицевой стороной вниз поверх своей колоды, либо поместите ее лицевой стороной вверх в вашей стопке сброса.

Этот вариант... не рекомендуется для слабонервных!

Остерегайтесь, играя четвером, количество вариантов увеличивается каждый ход, поэтому ожидайте большего времени простоя и менее упорядоченного потока действий.

Зачем мы это вообще включили?

Sierra West с самого начала предназначалась для игры с тремя картами в руке, но мы знаем, что некоторые из вас все равно попытаются сыграть с более крупной рукой. Отсюда сильное предупреждение...

## ХИЖИНЫ

ICON

ЗЕЛЕННЫЕ КАБИНЫ (ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ TAN-PATH ПИОНЕРА)



Всякий раз, когда ваш пионер зеленого пути приземляется на пути с 2 ботинками, вы можете получить 1 золотой (если вы откажетесь от использования ботинок).

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста — это означает, что вы не можете тратить жетоны пары сапог, чтобы получить золото и т. д.



Всякий раз, когда ваш пионер зеленого пути приземляется на пути действия с 2 ботинками, вы можете получить жетон пары ботинок (если вы отказываетесь от использования ботинок).

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста.



Всякий раз, когда ваш пионер зеленой тропы находится на действии с 1 ботинком, вы можете рассматривать его так, как если бы это были 2 ботинка. Если ваш пионер зеленой тропы находится на действии с 2 ботинками, вы можете рассматривать его так, как если бы это были 4 ботинка.

Эти ботинки можно использовать для всех обычных целей, включая любые эффекты, которые они могут оказывать на другие хижины.

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста — это означает, что вы не можете потратить жетоны пары ботинок, чтобы получить дополнительные ботинки и т. д.



Вы можете потратить два жетона Пары Ботинок, чтобы переместить своего пионера зеленого пути назад на одну ячейку действия пути и выполнить действие снова. Отсюда продолжится обычное движение вперед, что позволит вам повторить и следующее действие!

Примечание: эту способность можно использовать только один раз за ход. Также обратите внимание, что его нельзя использовать, если ваш первопроходец уже в конце пути, на вершине или на коричневой тропе (см. кабину ниже).



Вы можете потратить жетон пары ботинок, чтобы переместить пионера зеленой тропы с зеленой тропы на коричневую тропу. Оттуда он сможет продолжить свое движение (игнорируя остальную часть зеленой дорожки над ним).

Примечание: эту способность можно использовать только один раз за ход.





Когда вы помещаете пионера в эту хижину, все остальные зеленые хижины также считаются активными. Хижины, которые можно использовать только один раз за ход, должны быть разыграны сразу же в любом выбранном вами порядке.  
Примечание: Порядок размещения тайлов зеленых домиков не имеет значения.



Всякий раз, когда ваш пионер зеленого пути приземляется на действие пути с 1 едой, вы можете обращаться с ним так, как если бы это было 2 еды.

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста — это означает, что вы не можете просто потратить 1 еду, чтобы получить 2 еды.



Всякий раз, когда ваш пионер зеленой тропы останавливается на действии с 1 деревом, вы можете рассматривать его так, как если бы это было 2 дерева.

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста — это означает, что вы не можете просто потратить 1 дерево, чтобы получить 2 дерева.



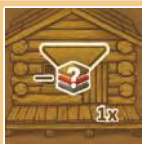
Всякий раз, когда ваш пионер зеленого пути останавливается на действии с 1 камнем, вы можете рассматривать его так, как если бы это было 2 камня.

Примечание: вы не можете использовать способность этой хижины вне этого точного контекста — это означает, что вы не можете просто потратить 1 камень, чтобы получить 2 камня.

ICON

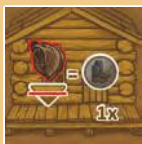
ОБЪЯСНЕНИЕ

Коричневые хижины для использования зеленым пионером



Вы можете заплатить на один базовый ресурс меньше при использовании действия платного пути.

Примечание. Это сделает действие левого платного пути бесплатным или правое действие платного пути будет стоить всего 1 ресурс. Эту способность можно использовать только один раз за ход.



Когда ваш первопроходец коричневой тропы останавливается на оплачиваемом пути медвежьей опасности, вы можете игнорировать стоимость его решения. Затем возьмите 1 жетон пары ботинок из запаса.

Примечание: эту способность можно использовать только один раз за ход.



Когда ваш пионер коричневого пути использует оплачиваемое действие пути лопаты, получите 1 золотой после его выполнения.

Примечание: эту способность можно использовать только один раз за ход.

ICON

ОБЪЯСНЕНИЕ

СЕРАЯ ХИЖИНА (ИСПОЛЬЗУЕМАЯ МУЛОМ)



Вы можете обменять 1 золото на 1 любой базовый ресурс (еда, дерево, камень).

Примечание. Вы можете повторять этот процесс столько раз, сколько захотите, во время фазы основных действий — до тех пор, пока мул все еще находится в этой хижине.

## Пример фазы основных действий

### Apple Hill Mode

1) Начало вашего хода.



2) Вы перемещаете пионера коричневого пути в хижину, которая позволяет вам активировать все остальные зеленые хижины. Это позволит первопроходцу зеленой дорожки пользоваться преимуществами кабин во время движения. Затем вы перемещаете пионера зеленой дорожки в начало его пути.



3) Сначала вы перемещаете пионера зеленой дорожки на ячейку с едой и получаете 1 еду. Затем вы перемещаете его на ячейку с двумя ботинками, но вместо того, чтобы использовать ботинки для перемещения вашего пограничника, как обычно, вы активируете кабину, которая удваивает ваши ботинки, что дает вам в общей сложности 4 ботинка — но это еще не все! Вы также активируете хижину, которая позволяет превратить 2 ботинка в 1 золото. Вы делаете это дважды, получая в общей сложности 2 золотых монеты.



4) Вы перемещаете пионера коричневой тропы на ячейку с 1 ботинком, что позволяет вашему пограничнику двигаться вверх по горе (здесь не видно). Затем вы перемещаете пионера зеленой тропы на другую клетку с 1 ботинком, что позволяет вашему пограничнику снова двигаться.



5) Вы перемещаете пионера зеленой дорожки на золотую ячейку и получаете 1 золотую монету, затем вы перемещаете его в конец пути. После этого вы перемещаете пионера пути загара на поле действия платного пути сбора яблок и платите 1 еду, чтобы активировать его. Вы добавляете 3 зеленых яблока и 4 красных яблока в запас яблок (именно столько яблок на карточках сада на вашем пути).





Вы перемещаете пионера коричневого пути на поле Торговля мехом и получаете ресурсы в зависимости от своих тайлов животных, лежащих лицевой стороной вверх. Поскольку у вас лежат тайлы кролика, бобра и лисы лицевой стороной вверх, вы получаете 1 еду, 1 дерево и 1 камень соответственно.



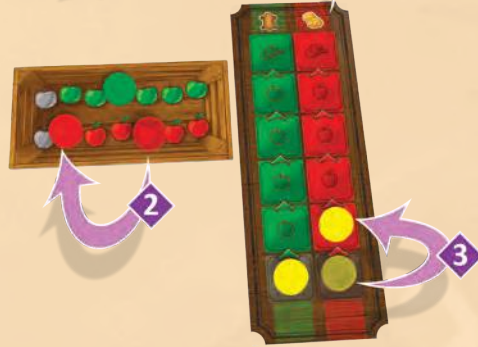
Вы перемещаете пионера зеленой тропы на вершину, что позволяет вам потратить 1 еду, 1 дерево и 1 камень, чтобы двигаться вверх по выбранной вами дорожке усадьбы. Вы решаете продвинуться по шкале еды (здесь не показана). Эта дорожка дает вам мула в качестве бонуса, поэтому вы размещаете его в своей серой хижине (что позволяет вам обменять 1 золотую монету на базовый ресурс по вашему выбору).



Для того, чтобы пройти пионером по коричневой тропе мимо медвежьей опасности, не получив урона, вам нужно будет потратить 2 основных ресурса (как показано ниже медведя). Поскольку у вас нет основных ресурсов, вы используете возможность серой хижины обменять 2 золота на 2 камня, которые вы тут же тратите, чтобы благополучно довести пионера до конца его пути.



Вы перемещаете пионера коричневой тропы на вершину, что позволяет вам потратить 3 красных яблока, чтобы продвинуться по дорожке усадьбы красных яблок. Этот трек дает вам 2 золотых монеты в качестве бонуса. Затем, чтобы подготовиться к следующему шагу, вы используете серую хижину, чтобы обменять 3 золотых на 2 камня и 1 дерево.



Вы перемещаете мула на вершину, что позволяет вам потратить 2 камня и 1 дерево, чтобы подняться по дорожке каменной усадьбы (здесь не показано). Этот трек дает вам 1 золотую монету в качестве бонуса. На этом ваша фаза основных действий завершена.





# HASTINGS CUTOFF

Sierra West Solo Rules

В одиночной версии Sierra West вы будете играть против автоматизированного противника по имени Гастингс. Это имя навеяно Лэнсфордом Гастингсом, человеком, который привел большую группу пионеров к их гибели, предложив смертельный «кратчайший путь». В этих правилах «вы» будет относиться к одинокому игроку-человеку, а «Гастингс» или «оно» — к автоматизированному противнику.

## КОМПОНЕНТЫ



4x mode-specific solo reference cards



18x Hastings's plan cards

## SETUP

1. Настройте игру с режимом для 2-х игроков, выбрав любой цвет для фигур Гастингса. Но обратите внимание на следующие исключения:

- Гастингсу не нужна доска игрока, колода карт, пионер зеленого пути или тайл животного для конкретного режима.
- Пограничник Гастингса будет называться правым пограничником.
- Поместите его пионера коричневой тропы на подножие горы. Для целей этих правил эта фигура будет действовать точно так же, как второй пограничник для Гастингса. Он будет называться левым пограничником.

2. Поместите рядом соло-справочную карту для конкретного режима.
3. Перетасуйте колоду планов Гастингса и оставьте ее лицевой стороной вниз, оставив место для стопки сброса.
4. Возьмите одну карту плана из колоды и положите ее лицевой стороной вверх. Это будет первая активная карта плана Гастингса.

5. Вы будете стартовым игроком

Резюме: у Гастингса должна быть повозка на тропе; маркер на каждой дорожке доски для подсчета очков усадьбы; набор обычных тайлов животных (но не специфичный для режима); две фигуры на горном основании; и область снабжения для хранения золотых самородков, жетонов пары ботинок, заявленных карт, построенных хижин и любых дополнительных предметов для конкретного режима, которые он может собрать.

Примечание: Гастингс не собирает основные ресурсы (еда/дерево/камень).



## Изменения в игре

### ВАШ ХОД

Вы будете делать ходы точно так же, как и в обычной игре для двух игроков, отмечая следующие взаимодействия:

- Если вы забираете карту из-под одного из пограничников Гастингса, он получает жетон Пары Ботинок.
- Проверьте, выполнит ли Гастингс действие Ловца

### Действия Ловца Гастингса

Перед тем, как пройти, проверьте, не выделен ли значок Ловца на карте плана Гастингса, лежащей лицом вверх. Если да, то проверьте, какая сторона левая/правая. Если на ваших картах (правильной стороной) изображено животное, лежащее у Гастингса лицевой стороной вниз, переверните его лицевой стороной вверх.

Примечание. Гастингс не использует плитку животного для конкретного режима — только четыре обычных: кролик, бобр, лиса и медведь.

## ХОД ГАСТИНГСА

Возьмите карту плана и положите ее лицом вверх справа от текущей карты плана лицом вверх. Левая сторона новой карты будет отмечать 3 из 4 действий с правой стороны первой карты. Примечание. Карточка слева — активная карточка плана.

Гастингс выполнит каждое из 3 действий, отмеченных картой справа, начиная с верхней части карты. Если Гастингс имеет или получает мула в свой ход, он выполняет 4-е действие, не отмеченное на карте справа.

Важное примечание: 4-е действие, предоставленное мулом, всегда выполняется после остальных 3-х действий.

Вы можете использовать свои действия «Ловец» и «Следопыт» вне хода во время хода Гастингс, точно так же, как в игре для 2+ игроков. Животные, изображенные на картах плана, доступны для ловли, пока карты лежат лицевой стороной вверх.

Примечание. Значок означает конкретное для режима животное (олень, енот, мормот, барсук).

Когда все необходимые действия карты активного плана будут выполнены, сбросьте карту активного плана.

Примечание: оставшаяся карта станет новой активной картой плана Гастингса на следующий ход. Наблюдая за ним, вы обычно можете предсказать, какие действия он будет выполнять.

## Действия Гастингса






В верхней части карты активного плана указано, кто из фигур Гастингса будет активным пограничником в этом ходу. У каждого пограничника есть «стороннее предпочтение». Это решит, какие вещи он выберет, когда будет действовать. Например, левый активный пограничник всегда будет строить крайнюю левую из четырех хижин на рынке хижин. Точно так же он переместится на крайнюю левую открытую карту горы, когда использует действие движения.



Image: Left active frontiersman.



Image: Right active frontiersman.

ICON	ОБЪЯСНЕНИЯ
	Продвиньте фургон Гастингса на одну клетку вправо (игнорируя напечатанную стоимость на следе фургона).
	Продвиньте маркер Гастингса на шкале продовольственной усадьбы. Гастингс получает мула. Примечание: вы можете использовать действие «Следопыт», чтобы получить 1 еду.
	Переместите маркер Гастингса на дорожку деревянной усадьбы. Гастингс получает 1 жетон пары ботинок. Примечание: вы можете использовать действие «Следопыт», чтобы получить 1 дерево.
	Продвиньте маркер Гастингса на дорожке каменной усадьбы. Гастингс получает 1 золото. Примечание: вы можете использовать действие «Слежение», чтобы получить 1 камень.
	Посмотрите на верхнюю часть карточки активного плана. Если это левый значок, переместите левого пограничника на крайнюю левую открытую карту горы. Если это правый значок, переместите правого пограничника на крайнюю правую открытую карту горы. Примечание: если данный пограничник уже находится на подходящей карте лицом вверх, просто оставьте его там, где он есть.
	Посмотрите на верхнюю часть карточки активного плана. Он выполнит одно из следующих действий в зависимости от того, где он находится. Если активный пограничник находится на горной базе, он построит хижину с рынка. <ul style="list-style-type: none"> <li>Левый активный пограничник: он берет самую левую каюту с рынка кают (бесплатно) и добавляет ее лицевой стороной вниз к своему запасу. Примечание. Затем он отбрасывает крайнюю правую каюту в соответствии с обычными правилами.</li> <li>Правый активный пограничник: он берет крайнюю правую каюту с рынка кают и добавляет ее лицевой стороной вниз к своему предложению. Важное примечание: Гастингс может построить более четырех хижин и может иметь более одной хижины одного типа. Каждая каюта в запасе Гастингса приносит 3 очка — см. Подсчет очков Гастингса ниже.</li> </ul> Если активный пограничник находится на карте лицом вверх, он заберет карту с горы. <ul style="list-style-type: none"> <li>Пограничник перемещается к горной базе, затем берет карту и добавляет ее лицевой стороной вниз к запасу Гастингса. Примечание. Карта не добавляется в колоду планов. Каждая карта в запасе Гастингса приносит очки обычным способом — см. Подсчет очков Гастингса ниже. Примечание: если получение карты Гастингсом приводит к тому, что ваш пограничник перемещается на базу в горах, получите 1 жетон Пары Сапог в качестве компенсации в соответствии с обычными правилами.</li> </ul>
	Когда Гастингс выполняет действие по торговле мехом, он получает 1 золотой за каждый тайл животного, лежащий лицом вверх (вместо напечатанных эффектов). Например, если у Гастингса лицом вверх лежат медведь, лиса и кролик, он получает 3 золотых. (Плитка медведя не дает 1 дополнительного золота.)
	Гастингс получает 1 золото
	Гастингс выполняет действие, зависящее от режима, как показано на справочной карточке соло. <p>В Apple Hill обнулите обе дорожки поставок яблок. Затем переместите маркеры Гастингса вверх по обеим дорожкам яблочной усадьбы, получая бонусы обеих усадьб (торговля мехом и 2 золота). Примечание: даже если в начале этого действия не было яблок, переместите маркеры Гастингса вверх на обеих дорожках яблоневого усадьбы.</p> <p>В «Лодках и Банджо» бросьте шестигранный кубик, чтобы увидеть, какую рыбу собирает Гастингс. Затем удалите крайний левый ресурс со всех карт рек по его следу, сбросив камень и сохранив золото. Примечание: Гастингс использует Рыбный рынок только в конце игры — см. Подсчет очков Гастингса ниже.</p> <p>В «Золотой лихорадке» Гастингс берет карты динамита и фонаря. Затем он берет 1 шахтную тележку и наполняет ее 2 золотыми из общего запаса. Примечание: если вагонеток нет, Гастингс просто получает 2 золота.</p> <p>В Outlaws &amp; Outposts Гастингс берет карту шерифа. Затем берет 2 преступников с верхней карты аванпоста (или горной базы, если аванпост «V» уже удален). Затем он получает 2 золотых (из-за карты шерифа).</p>



## Конец игры и подсчет очков Гастингса

Конец игры срабатывает, когда:

- Шестая специальная карта добавлена □□ниже следа повозки. Раунд продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сделает одинаковое количество ходов.

Гастингс набирает очки так же, как и человек, за:

- Полученные карты (согласно таблице)
- Позицию в усадьбе (умноженные на позицию повозки)
- Жетоны золота/пары ботинок (по 1 очку за каждый)
- Тайлы животных (-3 за каждый тайл животного лицом вниз)
- Apple Hill: позиция сада яблок (умноженные на положение фургона)
- Золотая лихорадка: золото на вагонетках и карты динамита/фонаря (по 3 очка за каждую)
- Outlaws & Outposts: захваченные преступники (умножаются на позицию их повозки) и карта Шерифа (3 очка)

Гастингс набирает очки в отличие от человека за:

- Построенные хижины: 3 очка каждая  
Примечание: он не теряет очки, если в нем меньше четырех кают.
- Лодки и банджо: Гастингс использует рыбный рынок, чтобы получить как можно больше золота за рыбу, а затем считает это золото как 1 очко за каждое.

Подсчитайте свой балл, как обычно. Если ваш результат выше, чем у Гастингса, вы выиграли!

## Уровни сложности

Чтобы усложнить игру, вы можете дать Гастингсу дополнительные преимущества. Добавьте любую комбинацию из следующего:

- Гастингс начинает с мулом
- Гастингс начинает с тайла медведя лицом вверх.
- Гастингс получает 5 баллов за хижину в своем владении
- Гастингс получает 2 очка за золото в своем запасе
- Гастингс получает 2 очка за каждый жетон Пары Ботинок в своем запасе.
- Гастингс начинает игру со своей повозкой на первой ячейке пути повозки (или дальше для дополнительной сложности).

## CREDITS

Game Design: *Jonathan Pac Cantin*

Solo mode design: *Dávid Turczy & Jonathan Pac Cantin*

Art: *Michał Długaj*

Cover art: *Jakub Fajtanowski*

Graphic design: *Agnieszka Kopera*

Game Development: *Filip Głowacz, Aleksander Matecki, Dávid Turczy*

Rules: *Dávid Turczy, Jonathan Pac Cantin, Błażej Kubacki*

Game designer special thanks:

*Drake Villareal, John Shulters, Sarah Graybill, Jeff LaFlam, Kevin Russ, Shane Carr, Mark Schynert, John Zinser, Kenny Rush, Monique Lussier*

### PROMOS

*Sierra West contains one promo for Dice Settlers and another one for Teotihuacan: Late Preclassic Period - first expansion for Teotihuacan: City of Gods.*

*To learn how to use these promos, please visit*

**WWW.BOARDANDDICE.COM**

*promos section.*

© 2019 Board & Dice. All rights reserved.

