

РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

В этом сложном одиночном режиме игроки будут проверять свои навыки пионеров против Сэма, настоящей легенды Калифорнийской золотой лихорадки. Сэм назван в честь Сэма Брэннана, умного торговца, заработавшего состояние, скупая лопаты, кирки и сковороды для перепродажи путешественникам по чрезвычайно высоким ценам. Есть ли у вас все необходимое, чтобы победить Сэма в его собственной игре?

ПОДГОТОВКА

ПОДГОТОВЬТЕСЬ К ИГРЕ КАК НА 2 ИГРОКОВ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ, ИСПОЛЗУЕМЫЕ В СОЛО РЕЖИМЕ:

- 4 жетона движения повозки
- 1 монета (орел / решка = влево / вправо)
- 4 карты зданий отелей

Примечание: вы должны играть с модулем Отели.



ЗАПАС СЭМА:

Выберите цвет для Сэма и выделите для него зону запаса, содержащую следующее:

- Значок шерифа (Сэм - первый игрок)
- 1 пионер
- 4 жетона передвижения повозки, перемешайте и положите рубашкой вверх
- 12 парней
- 5 палаток
- 1 лошадь

Примечание: у Сэма может быть до 6 лошадей, как у обычного игрока.



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ:

- 2 палатки цвета Сэма поместите на поле: одна на ячейке события 2, а другая на ячейке события 5.
- Маркер подсчета очков Сэма расположите на делении «0/100» на дорожке подсчета очков.
- Повозка Сэма в области «Колома» на карте Фронтiera.

Примечание: Сэм будет собирать только золотые самородки, бочки, лошадей и реки. Верните оставшиеся компоненты игрока в коробку с игрой.



ХОД ИГРЫ

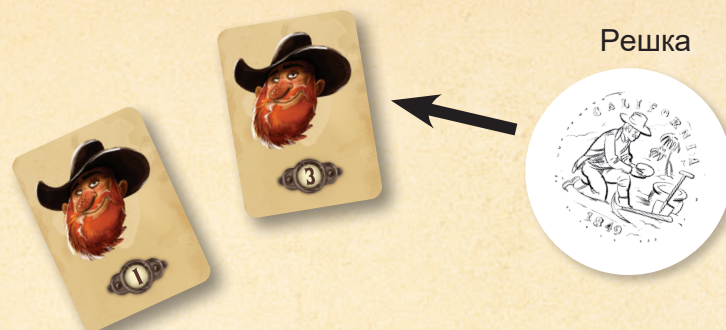
ПЕРЕД ВАШИМ ХОДОМ:

Перемешайте все 5 карт Бастера, затем откройте 2 карты из колоды Бастера, как в игре на двоих. Затем положите их на стол лицевой стороной вверх бок о бок.



ПОСЛЕ РАЗМЕЩЕНИЯ ВАШЕГО ПИОНЕРА:

Подбросьте монету, чтобы выбрать одну из двух раскрытых карт: орел слева, решка справа. Разместите Пионера Сэма на соответствующей карте.



ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВАШЕГО ХОДА:

В зависимости от того, куда идет Пионер Сэма, вы будете выполнять за него действия (соблюдая порядок игроков, если вы выполняете действия в том же Секторе). Если Сэм Банкрот, игнорируйте Бум часть его хода, как и для себя.

Примечание: если Сэм находится в Секторе с указателем, следуйте обычным правилам и выполните соответствующие действия.

ДЕЙСТВИЯ СЭМА

СЕКТОР 1

Обычное: Сэм немедленно получает 1 победное очко за каждый золотой самородок, отсутствующий в запасе золота на поле. Подсчитайте пустые места для золота в столбцах с запасом золота для 2 игроков. Сэм получает 1 победное очко за каждую ячейку без Золотого Самородка.

Примечание: Сэм тратит золотые самородки из своего запаса только во время События 5, в противном случае он сохраняет их до конца игры.

Бум: Сэм немедленно получает 1 победное очко за каждую бочку и лошадь в своем запасе.

3 ПО →



Обычное
Бум



2 ПО

СЕКТОР 2

Обычное: Сэм берет реку / мост и сразу получает 6/12 победных очков. Если у Сэма нет тайла реки, он берет 1 тайл реки и получает 6 победных очков. Однако, если у Сэма уже есть тайл реки, он берет самый верхний тайл Моста с поля. Удалите из игры тайлы Моста и Реки. Затем Сэм получает 12 победных очков.

Примечание: если в одном ряду есть две плитки Моста, Сэм возьмет крайнюю левую.

Бум: Сэм повторяет обычное действие, описанное выше.



СЕКТОР 3

Обычное: Сэм берет здание гостиницы и сразу получает 12 победных очков. Возьмите 1 карту здания гостиницы с игрового поля и удалите ее из игры. Затем Сэм получает 12 победных очков.

Примечание: если карт отелей больше нет, Сэм получает 6 победных очков.

Бум: Сэм немедленно получает 6 победных очков.



СЕКТОР 4

Обычное: переместите фургон Сэма. Перемешайте 4 жетона движения Повозки, откройте верхний жетон и переместите Повозку Сэма в открытый Бумтаун. Если фургон Сэма уже находится в открытом Бумтауне, откройте еще один жетон и переместите фургон Сэма в этот Бумтаун. Затем перемешайте 4 жетона и положите их рубашкой вверх.

Бум: Сэм немедленно получает 2 золотых самородка.



СЕКТОР 5

Обычное: Сэм ставит палатку в каждой земле Фронттира, примыкающей к его повозке. **Примечание:** если повозка Сэма все еще находится в Коломе или если его палатки уже разбиты в каждой смежной земле Фронттира, игнорируйте это действие.

Бум: заполните ряд на перестрелке стрелками Сэма. Сэм всегда будет выбирать самый короткий свободный ряд, чтобы заполнить его Стрелками. Заполните эту строку парнями из запаса Сэма.

Пример: Если ряд с одним местом Стрелка свободен, Сэм заполнит его (взяв одного Парня из своего запаса и поместив его туда).

Примечание: если у Сэма недостаточно парней, чтобы полностью заполнить строку, проигнорируйте это действие.



Бум



ЗАЗЫВАЛА

Обычное: Сэм получает 1 лошадь. **Примечание:** если Сэм уже набрал максимум 6 лошадей, игнорируйте это действие.

Бум: Сэм берет крайнюю правую доступную бочку из тайника и добавляет 2 бандитов к перестрелке.

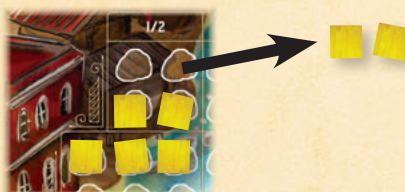
Примечание: Сэм не получает награду из Бочки. Он хранит жетоны бочки в запасе лицом вниз.



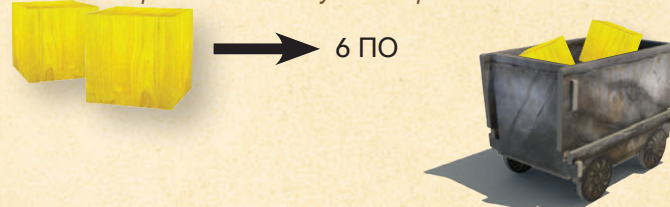
СОБЫТИЯ

СЭМ ИГНОРИРУЕТ ВСЕ СОБЫТИЯ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СОБЫТИЯ 2 И СОБЫТИЯ 5.

Событие 2: Сэм получает 2 золотых самородка из запаса золота на поле (если возможно).



Событие 5: Сэм тратит 2 золотых самородка и сразу получает 6 победных очков. **Примечание:** положите потраченные золотые самородки в тележку шахтера.



ФАЗА ПЕРЕСТРЕЛКИ



Сэм и ряд из трех стрелков, не являющихся парнями игрока, оценивают свои уровни отдельно. Тем не менее, Сэм получает победные очки на шкале подсчета очков (в отличие от 3 фиктивных Стрелков, не являющихся парнями игрока).

Примечание: если Сэм получит штраф, проигнорируйте его.

После перестрелки сбросьте всех использованных Стрелков Сэма с поля (независимо от результата). Они не возвращаются Сэму. Они удаляются из игры и могут быть возвращены в коробку.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Подсчитайте палатки Сэма в землях Фронттира и добавьте победные очки в соответствии с таблицей (3/7/12/18/25).

Если вы набрали больше очков, чем Сэм, вы выиграли!

