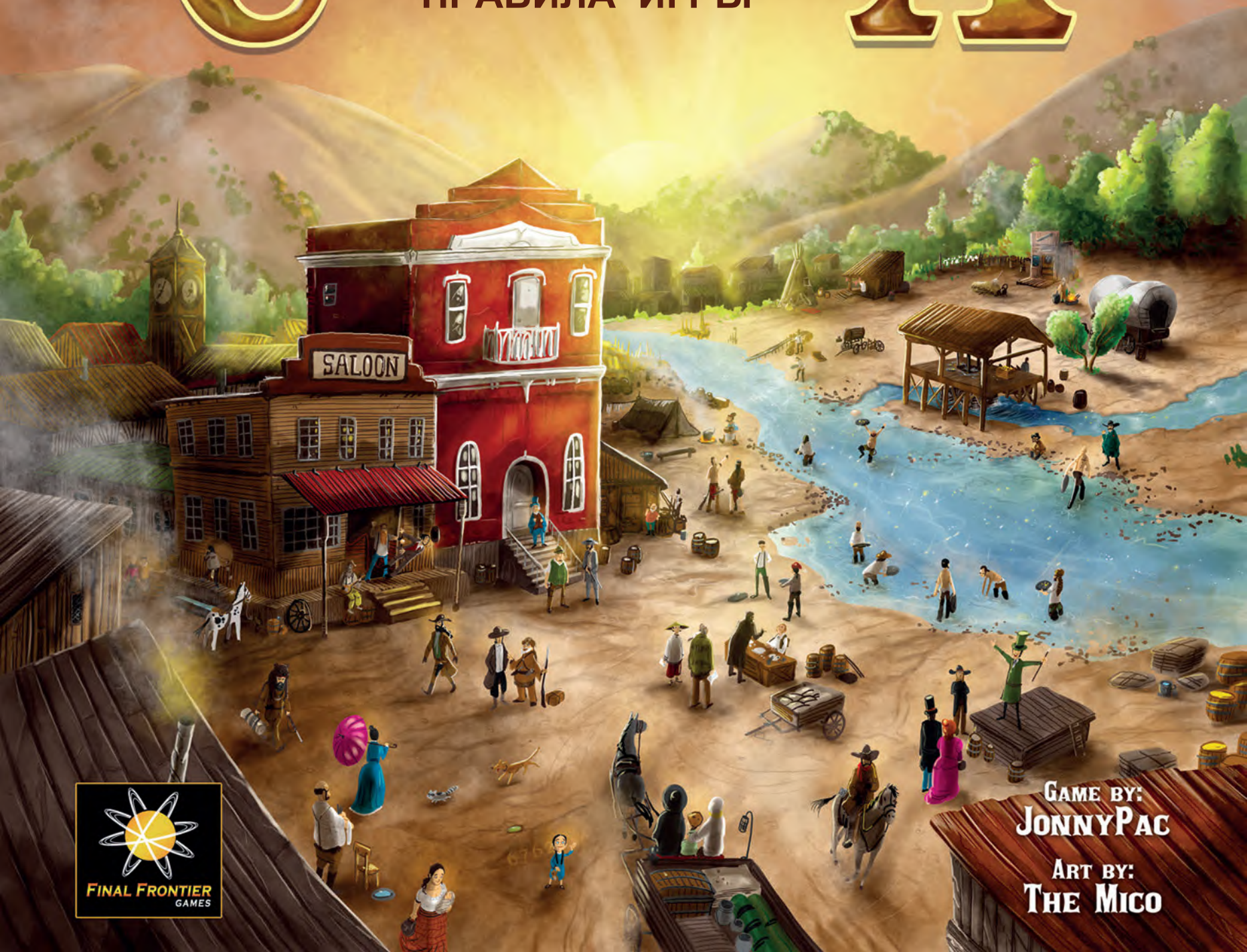


СОЛОМА

— ПРАВИЛА ИГРЫ —



FINAL FRONTIER
GAMES

GAME BY:
JONNYPAC

ART BY:
THE MICO

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОЛОМУ

Колома - это город, в котором произошло неожиданное событие, определившее историю Западной границы (Фронтира). Зимой 1848 года человек, строивший лесопилку на реке Саут-Форк Американ-Ривер (округ Эльдorado, Калифорния), обнаружил несколько ярких самородков под водой. Конечно же, это было золото!

Хотя он пытался сохранить свое открытие в секрете, слухи быстро распространились, вызвав Калифорнийскую золотую лихорадку 1849 года.

Тысячи людей приезжали издалека, что сделало Колому одним из самых быстрорастущих городов страны. Амбиции были заявлены, палатки разбиты, салоны и отели открылись почти за ночь. Каждый хотел получить свою долю богатств земли. Для многих это значило «Колома или смерть!»

В игре **Coloma** вы - пионер, который недавно отправился на Запад, чтобы разбогатеть и сделать себе имя. Вы будете искать золото и использовать свои ожидаемые доходы, чтобы нанимать рабочих, заводить лошадей и создавать предприятия. У вас также будет возможность исследовать окружающие реки и приграничные земли. Но берегитесь! Вы не одиноки - похоже, что у всех пионеров такая же идея! Вам нужно перехитрить своих товарищей-пионеров, чтобы не разориться вместе с остальными.

Coloma - это динамичная стратегическая игра с множеством путей к победе. Она предлагает уникальные возможности одновременного выбора действий, управления ресурсами и создания двигателя. Здания на вашем планшете позволяют вам стать более эффективными, получить дополнительные действия и изменить правила в свою пользу. С помощью этого, а также динамически подсчитываемых плиток Мостов вы можете подобрать свое снаряжение в соответствии с вашим индивидуальным стилем игры.

ОГЛАВЛЕНИЕ

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

3

ПОДГОТОВКА

4

ХОД ИГРЫ

6

СЕКТОРА

12

ФАЗА ПЕРЕСТРЕЛКИ

18

ОКОНЧАНИЕ ГОДА

19

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ

20

МОДУЛЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ОТЕЛЕЙ

21

ДУЭЛЬ МУЛОВ: ВАРИАНТ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

22

МОДУЛЬ НАВЫКОВ ПИОНЕРОВ

23



"Howdy pardner! The name's Buster. Stick with me and I'll take you from an unsalted greenhorn to a sourdough miner, lickety-split!"

Здорово, партнер! Меня зовут Бастер. Держись меня, и я сделаю из зеленого салаги первоклассного старателя!

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ LIST OF COMPONENTS

Игровое поле
Main Board - 1



Тайл Зазывалы
Barker Tile - 1



Тайл Банкротства
Bust Tile - 1



Лошади
Horses - 36



Бочки
Barrel Tiles - 30



Пионер Бастер
Buster Pioneer - 1



Значек Шерифа
Sheriff Badge - 1



Маркер Года
Year Marker - 1



Пионеры
Pioneers - 6



Маркеры Очков
Score Markers - 8



Тайлы Моста
Bridge Tiles - 30



Тайлы Реки
River Tiles - 24



Диски Выбора
Selector Dials - 6



Повозки
Wagons - 6



Лист Подсказки
Reference Sheets - 6



Карты навыков
пионеров
Pioneers
Specialty Cards - 6



Кубы Золота
Gold Cubes - 30



Палатки
Tents - 48



Картонная повозка
Cardboard
Cart - 1



Парни
Dudes - 72



Бандиты
Outlaws - 15



Морковки
Carrots - 10



Баксы
Bucks - 40



Крепления
Dial
Connectors - 6



Мулы
Mules - 2



Планшеты Игроков
Player Boards - 6



Карты городка
Town Cards - 96



Карты отеля
Hotel Cards - 12



Карты Бастера
Buster
Cards - 5



Тайлы перестрелки
Shootout Tiles - 4



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА 2-6 ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

1. Разместите игровое поле в центре стола.

2. Прикрепите две вращающиеся плитки к колесу поля, поместив плитку меньшего размера наверх. Поверните их так, чтобы большая плитка Зазывалы полностью закрывала Зону 5, а меньшая плитка Банкротства закрывала плечо указателя плитки Зазывалы.

Примечание: Сектора, напечатанные на поле, считаются основными и пронумерованы от 1 до 5. Вращающиеся сектора просто называются своими именами - они состоят из Зазывалы, Банкротства и Указателя. Эти вращающиеся сектора прекращают действия основных секторов под ними.

3. Поместите маркер года на первое деление шкалы года на доске с отметкой "1848".

4. Поместите двух бандитов на овальное место Перестрелки на поле, отмеченное значком бандита. **Примечание:** Количество необходимых бандитов в начале каждого года указано на шкале года.

5. Случайным образом поместите один жетон бочки лицевой стороной вверх в каждую из четырех крайних правых ячеек тайника. Сложите запас жетонов бочек лицевой стороной вниз в крайнюю левую ячейку тайника. Излишки храните лицевой стороной вниз в общем запасе. Если стопка бочек в тайнике исчерпается, пополните ее из общего запаса. **Примечание:** Если в общем запасе не осталось жетонов бочек, перетасуйте все ранее сброшенные жетоны бочек и повторно используйте их.

6. Поместите золотые самородки в область поля, отмеченную значками золота, с учетом количества игроков. Заполняйте только столбцы ниже и слева от указанного количества игроков. Верните лишние золотые самородки в коробку - они не будут использованы.

7. Поместите тележку шахтера возле поля. **Примечание:** Перед первой игрой соберите тележку шахтера.

8. Поместите запас тайлов реки на игровое поле, сложив их в указанные области. Оставьте лишние тайлы реки в общем запасе. Если стопки на поле закончатся, пополните их из общего запаса.

9. Случайным образом выберите шесть уникальных плиток Моста, затем сложите их стопками на указанные места на поле. Каждая стопка состоит из плиток одного типа. Количество плиток в каждой стопке зависит от количества игроков в игре следующим образом.:

- 2 Игрока: 1 плитка Моста каждого типа.
- 3-4 Игрока: 2 плитки Моста каждого типа.
- 5-6 Игроков: 3 плитки Моста каждого типа.

10. Верните все лишние плитки Моста в коробку - они не будут использоваться.

11. Случайным образом выберите два тайла карты перестрелок и сложите их на поле в указанных местах (накрывая карту перестрелок, напечатанную на доске). Верните все лишние тайлы перестрелки в коробку - они не будут использоваться.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

1. Возьмите планшет игрока. **Примечание:** в первой игре рекомендуется использовать сторону А на планшете.*

2. Выберите цвет игрока.

3. Возьмите Пионера и Диск вашего цвета.

4. Поместите 2 парней и 1 палатку вашего цвета на поле «Домик» ("Lodge") на планшете игрока.

5. Поместите маркер подсчета очков вашего цвета на деление «0/100» победных очков на шкале подсчета очков.

6. Поместите Повозку вашего цвета на Карту Фронтiera в области Бумтауна, помеченной как «Колома».

7. Возьмите 2 доллара, 1 лошадь и 1 золотой самородок. **Примечание:** держите свои золотые самородки и деньги рядом с вашим планшетом - подальше от общих запасов. Храните лошадей в области планшета перед домиком в

обозначенных местах.

8. Возьмите и перемешайте колоду карт Городских построек вашего цвета и положите ее рубашкой вверх на отведенное место на вашем планшете игрока.

9. Возьмите 6 карт из своей колоды, посмотрите на них, затем сбросьте 2 из них, чтобы сформировать вашу стартовую руку из 4 карт. **Примечание:** Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, кладите ее вверх или вниз своей колоды. Вы никогда не будете тасовать свою колоду во время игры.

10. Дайте значок шерифа игроку, который последним смотрел вестерн.

* Награды Речной Каньон (River Canyon), напечатанные на сторонах А на планшетах игроков, идентичны. Однако каждая сторона В имеет уникальные награды Речной Каньон. Они предназначены для игроков, которые хотят большего разнообразия и любят играть с асимметричными элементами.



"Now that yer shucked the lid, let's rake up these cowchips and set the table purdy 'nuff to make yer meemaw proud."

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

1. Поместите Пионера Бастера рядом с полем в общем запасе.
2. Поместите трех парней, не цвета игроков, в качестве стрелков на перестрелку, заполнив третий ряд. Они останутся на своих местах до конца игры.
3. Перетасуйте и поместите колоду Бастера рядом с полем лицевой стороной вниз.



1

3



2

ОБЩИЙ ЗАПАС

Сформируйте общий запас, поместив всех оставшихся парней, палатки, деньги, лошадей, бандитов, жетоны бочек и жетоны рек рядом с игровым полем.



ХОД ИГРЫ ДЛЯ 2-6 ИГРОКОВ

— ОБЗОР —

Действие в Коломе происходит в течение трехлетнего периода с **1848** года (год открытия золота в Коломе), **1849** года (год Калифорнской золотой лихорадки) и до **1850** года (когда Калифорния получила официальный статус штата). Год в Коломе состоит из пяти Раундов. В течение каждого раунда игроки будут тайно и одновременно выбирать Сектор на поле для выполнения его действий (сектор колеса). После этого их выбор раскрывается, и они размещают своих Пионеров на соответствующих Секторах.

Если в каком-либо Секторе **больше** всего пионеров, он **банкротится!** Это отключает половину Сектора, сокращая количество возможных действий на нем. Затем игроки по очереди выполняют действия, такие как добыча ресурсов, перемещение повозок, установка палаток, исследование рек, строительство мостов, открытие предприятий и размещение стрелков.

Когда все действия выполнены, Пионеры снимаются с поля.

Плитка Сектора Зазывалы вращается в новый Сектор в начале каждого Раунда, изменяя расположение доступных действий. Это продолжается до тех пор, пока Зазывала не переместится пять раз - завершив полный круг и завершив год. Но как же без стрельбы! Наступает фаза перестрелки, в которой игроки должны защищать Колому от нападения разъяренных Бандитов. Если игроки смогут объединить своих Стрелков вместе и превзойти численностью Бандитов, они получают награды по заслугам. Однако, если они потерпят неудачу, их награда ухудшится, и некоторые бедняги окажутся на кладбище. Игра заканчивается после третьей перестрелки, после чего игроки подсчитывают свои окончательные очки. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков!

Игра «Колома» проходит в 3 года

— Г О Д —

5 Раундов (в каждом 1-7 шагов)
фаза Перестрелки
фаза Очистки

— Р А У Н Д —

Порядок действий в раунде:

1. Отрегулируйте и поверните указатель Зазывалы и Банкротства
2. Выполните текущее событие
3. Одновременно выберите Сектора
4. Разместите пионеров в выбранных Секторах
5. Определите Банкротство
6. Выполните ходы игроков
7. Верните пионеров



— Порядок действий в раунде —

1. ОТРЕГУЛИРУЙТЕ И ПОВЕРНИТЕ УКАЗАТЕЛЬ ЗАЗЫВАЛЫ И БАНКРОТСТВА

В начале каждого раунда поверните указатель Банкротства так, чтобы он закрывал плечо указателя плитки Зазывалы. Затем поверните обе плитки по часовой стрелке к следующему Сектору. Каждый год указатель Зазывалы будет перемещаться по всем пяти участкам (по одному участку за раунд). Сектор 1 всегда будет первым закрываемым участком, а участок 5 всегда будет последним закрываемым участком в течение года.



2. ВЫПОЛНИТЕ ТЕКУЩЕЕ СОБЫТИЕ

Когда Зазывала перемещается на Сектор, он запускает событие этого Сектора.

Каждый игрок получает указанное преимущество, начиная с Шерифа и продолжая по часовой стрелке. **Примечание:** каждый игрок с палаткой на текущей ячейке события получает указанное преимущество дважды.

Место для палатки

Преимущество





"No matter if yer too big fer yer britches or down to the blanket, a hoedown and a hop will raise yer spirits! Yee-haw!"

"Неважно, слишком ли большие у вас штаны или одеяло, - танцы и прыжки поднимут вам настроение! У-у-ха!"

Событие Сектора 1: получите 2 парней

(4 парня, если у вас есть палатка на этом событии)

Ограничение на парней и палатки

У вас ограниченное количество парней и палаток. Если действие предписывает вам получить парней или палатки из общего запаса, но их не осталось, игнорируйте любые остатки.



Событие Сектора 2: получите 1 золотой самородок

(2 золотых самородка, если у вас есть палатка на этом событии)

Когда вы получаете золотой самородок, берите его из запаса золота на поле, а не из тележки шахтера. Золотые самородки всегда сначала берутся из самого верхнего ряда золота. Затем, когда запас золота в ряду исчерпан, оно берется из следующего ряда.

Примечания: Если в запасе золота не осталось золотых самородков, игроки, которым нужно взять золотые самородки, вместо этого получают 1 бакс за каждый золотой самородок. Золото всегда стоит не менее 1 доллара, даже если запас золота пуст.



Событие Сектора 3: возьмите 2 карты

(4 карты, если у вас есть палатка на этом событии)

Нет предела руки

Нет ограничения карт в руке. Если вам нужно взять карты из вашей колоды, но их не осталось, немедленно получите 1 победное очко за каждую не полученную карту.

Сброс карт

Стопки сброса нет. Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, кладите ее наверх или подниз своей колоды. Вы никогда не будете тасовать свою колоду во время игры.



Событие Сектора 4: получите 2 доллара

(4 доллара, если у вас есть палатка на этом событии)



Событие Сектора 5: потратьте 1 золотой самородок, чтобы сразу получить 3 победных очка

(вы можете потратить 2 золотых самородка, чтобы получить 6 победных очков, если у вас есть палатка в этом событии)



Золотые самородки

Вы можете потратить золотые самородки в качестве денег во время игры, но их стоимость колеблется в зависимости от количества золота, оставшегося в запасе золота на момент их расходования. Запас золота разделен на три ряда золота стоимостью 1, 2 и 3 доллара. Текущая стоимость каждого Золотого Самородка в игре равна стоимости самого низкого ряда золота, в котором есть пустые места для золота.

Пример: если во втором ряду золота не хватает одного или нескольких золотых самородков, все золотые самородки в игре будут стоить 2 доллара каждый. Если второй ряд золота полон, а верхний ряд золота пуст, золотые самородки по-прежнему стоят 3 доллара каждый.

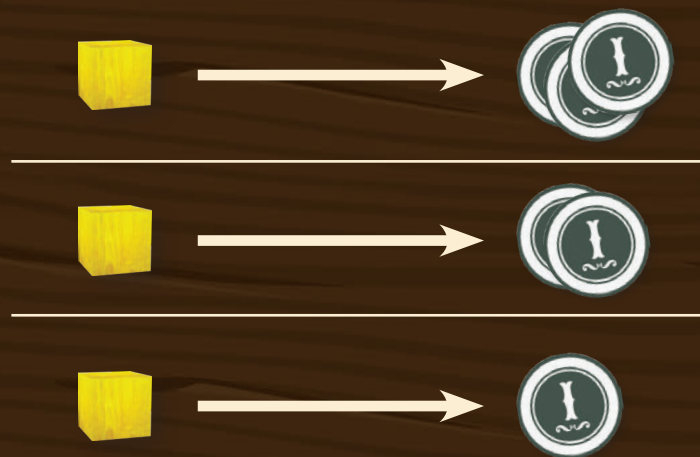


Хотя золотые самородки можно заменить на деньги, деньги не могут быть заменены на золото!

Если вы переплатите стоимость Золотыми самородками, вы не получите сдачу!

Пример: если вы построите мост стоимостью 4 доллара за 2 золотых самородка по 3 доллара каждый, вы не получите обратно 2 доллара из общего запаса.

Израсходованные золотые самородки не сразу возвращаются в запас золота на игровом поле! Израсходованные золотые самородки кладутся в тележку шахтера. Они пополняются только в конце года (см. Очистка на стр. 19).



3. ОДНОВРЕМЕННЫЙ ВЫБОР СЕКТОРА

Все игроки тайно и одновременно выбирают Сектор, устанавливая номер на своем диске. Как только они приняли решение, им следует положить свои диски на стол лицевой стороной вниз. Это действие показывает, что вы готовы и полностью уверены в своем выборе.

Примечание: разговоры за столом и подшучивания во время этого процесса могут заметно оживить игру!



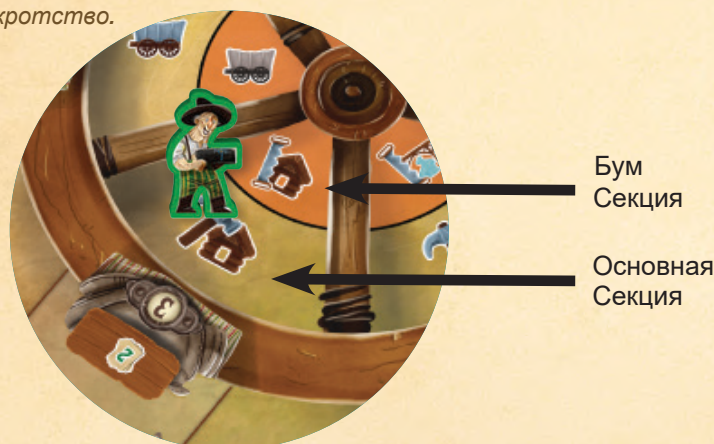
4. РАЗМЕЩЕНИЕ ПИОНЕРОВ В ВЫБРАННЫХ СЕКТОРАХ

Одновременно игроки открывают свои диски и размещают своих пионеров на выбранных ими участках.

Пример: если вы выберете Сектор 3 с помощью диска, вы помещаете своего Пионера в Сектор 3.

На каждом Секторе есть две секции, содержащие действия: внешняя Основная Секция и внутренняя Бум Секция. Когда ваш Пионер находится на Секторе, вы можете выполнять оба этих действия (если только внутреннее не закрыто Банкротством).

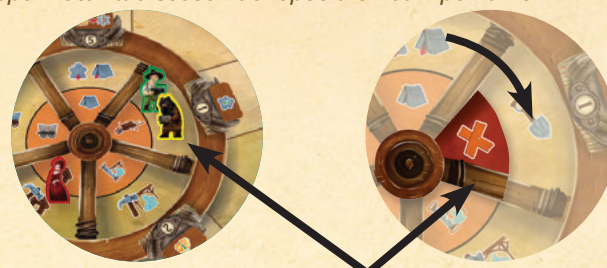
Примечание: некоторые особые способности позволяют вам выполнять действия на Секциях, когда там находится Банкротство.



5. ОПРЕДЕЛИТЬ БАНКРОТСТВО

После того, как игроки откроют свои диски и разместят своих пионеров, Секция, на которой находится большинство (или все) пионеров, обанкротится! Поверните указатель Банкротства, чтобы закрыть секцию Бум соответствующего Сектора, закрыв ее.

Примечание: Банкротство никогда не влияет на Основную Секцию Сектора. **Пример:** если в Секторе 1 есть два пионера, а на остальных участках есть один или нет пионеров, то в Секторе 1 больше всего пионеров и он банкротится.



Банкротство

Нет чистого большинства

Если два или более Сектора имеют большинство Пионеров, указатель Банкротства не поворачивается (по умолчанию он остается закрывающим Секцию указателя Зазывалы).



"Dang! Yer kickin' nothin' but tailings today—but there ain't no use in bellyachin'. Buck up an' it'll pan out better soon enough."

6. ВЫПОЛНИТЬ ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с Сектора 1 и продолжая по часовой стрелке, игроки по очереди выполняют действия на Секторах со своими Пионерами.

Примечание: Сектора без Пионеров пропускаются.

Если в одном Секторе находится более одного Пионера, игроки должны выполнять свои действия в порядке хода, начиная с Шерифа и продолжая по часовой стрелке.

Значек Шерифа



Примечание по ходу игры: во многих случаях игроки могут выполнять свои действия одновременно - при условии, что эти действия не мешают друг другу. Выполняя ход, вы можете выполнять действия Сектора в любом порядке по вашему выбору (или вы можете игнорировать их или пропустить).



7. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПИОНЕРОВ

После завершения всех ходов игроки убирают своих пионеров с поля. Если это конец 5-го Раунда, переходите к фазе перестрелки (стр. 18).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

ВЫПОЛНЯЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ШАГИ ВО ВРЕМЯ КАЖДОГО РАУНДА:

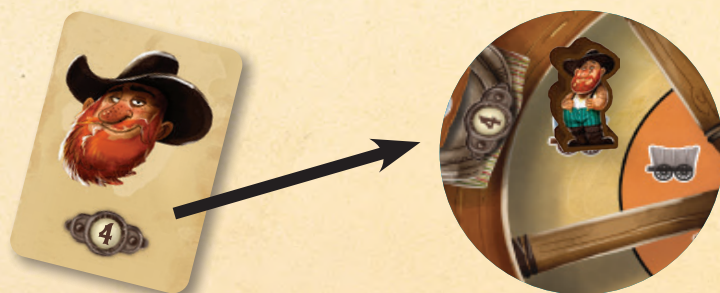
ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ТЕКУЩЕГО СОБЫТИЯ:

Вытяните 2 карты из колоды Бастера и положите их лицом вверх рядом с полем. Бастер не будет посещать эти Сектора в этом раунде.



ПОСЛЕ РАЗМЕЩЕНИЯ ПИОНЕРОВ:

Вытяните 1 карту из колоды Бастера и поместите на место, указанное на карте (даже если Зазывала его закрывает).



ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ БАНКРОТСТВА:

Бастер считается обычным пионером при определении банкротства.



ПОСЛЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ ПИОНЕРОВ:

Верните Пionера Бастера в общий запас, затем перемешайте все пять карт Бастера и положите их рубашкой вверх, чтобы заново сформировать колоду Бастера.





"If'n yer ever find yerself in dire need of sundry or steeds, listen fer the travelin' barker with a bullhorn yellin' 'step right up!'. He's got it all—lock, stock, and barrel."

"Если вы когда-нибудь окажетесь в острой нужде во всякой всячине или в скакунах, послушайте, как странствующий зазывала с рупором кричит: "Подойдите сюда!". У него есть все - замок, приклад и бочка".

СЕКТОРА

УКАЗАТЕЛЬ ЗАЗЫВАЛЫ

Обычное: покупайте палатки и/или лошадей, оплачивая указанную стоимость. Вы можете купить столько палаток и/или лошадей, сколько хотите, при условии, что можете заплатить за них и не достигли своего лимита.

Предел лошадей: 6 лошадей

У вас может быть максимум 6 лошадей. Если действие позволяет получить больше лошадей, но вы уже достигли своего лимита, игнорируйте это действие.

Предел Парней и Палаток

У вас ограниченное количество парней и палаток. Если действие позволяет вам получить парней или палатки из общего запаса, но их не осталось, игнорируйте любой остаток.

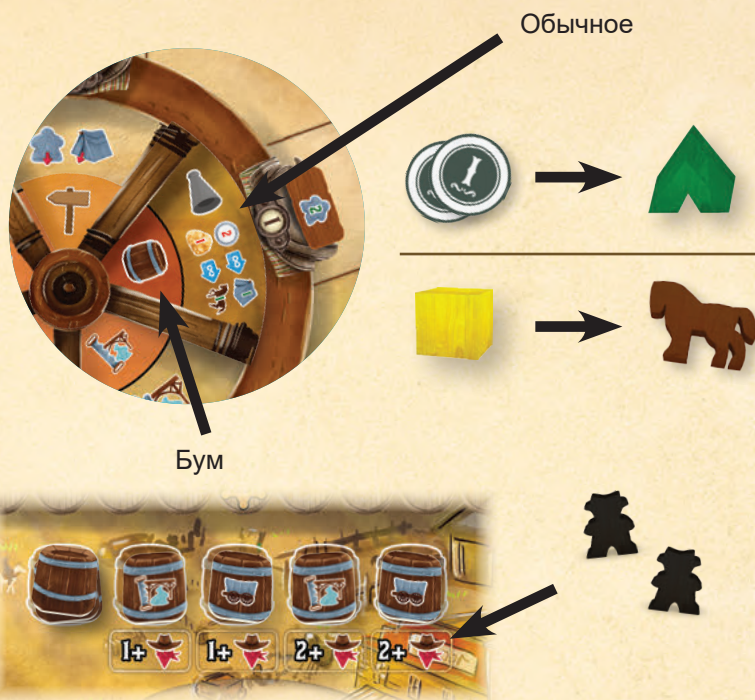
Бум: возьмите жетон бочки из тайника. Вы можете выбрать любую открытую или закрытую бочку из тайника. Затем добавьте количество Бандитов к Перестрелке, равное количеству, указанному под ячейкой, из которой вы взяли жетон.

Примечание: всякий раз, когда вы получаете бочку, вы должны добавить в Перестрелку необходимых Бандитов.

Сразу после взятия открытого жетона Бочки и добавления Бандитов, заполните свободное место новым жетоном Бочки из стопки закрытых (перевернув его лицевой стороной вверх).



"Hookin' them outlaws' ill-gotten gains might seem like simple shenanigans, but you better bet yer hide a whole slew of them dogs'll be itchin' to draw their barkin' irons an' make yer holey."



Жетоны бочек

Вы можете использовать жетон бочки в любое время вашего хода (включая тот же ход, когда вы его получили).

После того, как вы использовали жетон бочки, положите его лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Не возвращайте в общий запас! Он может понадобиться вам для итогового подсчета очков или для активации других способностей.

Примечание: только «сброшенные» жетоны бочек кладутся лицевой стороной вверх в общий запас. Некоторые способности требуют, чтобы вы потратили таким образом жетоны бочки.



Указатель

Указатель копирует Бум действие Сектора, непосредственно примыкающего к нему (против часовой стрелки, как указывает стрелка). Когда ваш Пионер находится в Секторе, накрытом указателем, вы можете использовать действие Бум соседнего Сектора.

Примечание: Указатель отключает часть Бум Сектора, который он закрывает, поэтому, как обычно, игнорируйте действия, которые вы не видите под вращающимися Секторами.

Пример: если ваш Пионер находится в Секторе 2 с показанным Указателем, вы можете скопировать и выполнить действие Бум Сектора 1 (при условии, что оно не закрыто указателем Банкротство).



Примечание: Указатель копирует только действие (или банкротство) соседнего Сектора. Это не позволит вам использовать способности городского строительства на соседнем Секторе, как если бы ваш Пионер был там. Например, вы не можете использовать Действия, которые активируются, при нахождении в Секторе 3, если ваш Пионер находится в Секторе 4 с указателем.

Указатель может указывать на Банкротство. Когда это происходит, он копирует его, и оба Сектора банкротятся!

Примечание: вы можете использовать только способность «Городское строительство», срабатывающую при Банкротстве в Секторе, в котором находится ваш пионер. Например, если ваш Пионер находится в Секторе 4, а Указатель копирует Банкротство в Секторе 3, вы можете использовать только Способности, которые активируются при банкротстве в Секторе 4.



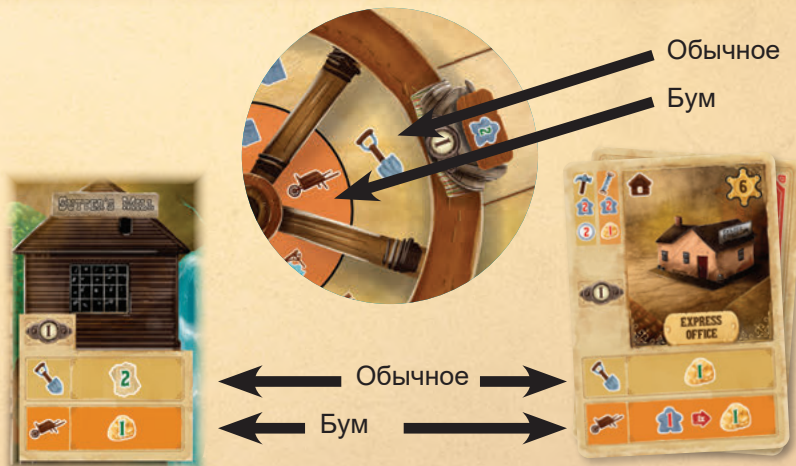
СЕКТОР 1: РАБОЧИЙ ДЕНЬ

Обычное

Действие лопаты: вы можете активировать способность лопаты на мельнице Саттера (на вашем планшете игрока) и любые другие способности лопаты на картах зданий на вашем планшете по одному разу.

Бум

Действие тачки: вы можете активировать способность тачки на мельнице Саттера (на вашем планшете игрока) и любые другие способности тачки на картах зданий на вашем планшете по одному разу.



"They say, an honest day for an honest pay... And that's the truth. High-grading jus' ain't worth it—unless you fancy wearin' a snug California collar. And don't you try none of that sneaky pennyweightin' neither!"

СЕКТОР 2: ИССЛЕДОВАНИЕ РЕКИ ИЛИ ПОСТРОЙКА МОСТА

Обычное

Действие молотка: исследуйте реку или постройте мост. Чтобы исследовать реку или построить мост, вы должны заплатить стоимость Молотка, указанную на поле (заплатив необходимое количество денег и парней из вашего Домика, вернув их в общий запас).

Бум

Действие пилы: исследуйте реку или постройте мост, заплатив стоимость пилы, указанную на поле (вместо стоимости молотка).

Примечание: Стоимость пилы требует золотых самородков вместо денег. Израсходованные золотые самородки помещаются в толежку с золотом - они не возвращаются в запас золота на игровом поле!



Бум

Обычное

Бум



Обычное

Тайлы Реки

Когда вы исследуете реку, возьмите с поля тайл реки и поместите его над свободным местом Речного Каньона в верхней части вашего планшета. Немедленно получите все награды, не связанные с победными очками, указанные непосредственно под вновь размещенным тайлом.

Примечание: тайлы реки не ограничены. Если запас тайлов рек на доске когда-либо исчерпается, пополните его из общего запаса.



Тайлы Мостов

Когда вы строите Мост, возьмите тайл Моста с игрового поля и поместите его над любым доступным тайлом Реки на вашем планшете игрока. **Примечание:** плитка реки считается доступной, если над ней еще не построен Мост.

Важные примечания: у игрока не может быть двух мостов одного типа! У каждого игрока может быть максимум четыре реки и четыре моста. Вы не можете построить плитку моста, если у вас нет плитки реки, на которую она поместится. Если тип тайла Моста закончился, его больше нет - первый пришел, первый взял!

Мосты приносят вам победные очки в конце игры, если вы соответствуете их требованиям (см. Итоговый подсчет очков на стр. 20).

Примечание по подсчету очков: победные очки в основном набираются в конце игры, в том числе за ваши исследованные речные каньоны.



"Crossin' them river canyons is often treacherous business—it takes a mighty keen eye to spot the proper place to nail up a beam out here in these diggin's."

СЕКТОР 3: СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ

Обычное Действие молотка: постройте городское здание из своей руки. Когда вы строите городское здание, выберите карту из своей руки и оплатите указанную на ней стоимость Молотка (заплатив необходимое количество денег и парней из вашего Домика, вернув их в общий запас).

Бум Действие пилы: вы можете построить городское здание из своей руки, но вы должны заплатить стоимость пилы, указанную на карте (вместо стоимости молотка).

Примечание: Стоимость пилы требует золотых самородков вместо денег. Израсходованные золотые самородки помещаются в тележку шахтера - они не возвращаются в запас золота на игровом поле!



При строительстве, поместите городское здание лицевой стороной вверх рядом с мельницей Саттера (справа от вашего планшета - или под вашим планшетом, если там недостаточно места). Эта карта теперь считается частью вашего планшета зданий.

Примечание по подсчету очков: победные очки обычно начисляются в конце игры, в том числе за карты на планшете зданий.

Городские Здания

Каждая карта Городского здания имеет Способности, которые могут быть активированы после того, как они были построены на вашем планшете зданий. Число (или символ) в левой части карты указывает, какому Сектору она соответствует. Для активации Способности карты, должен быть ваш ход и ваш Пионер должен находиться на соответствующем Секторе.

Стоимость строительства

Номер Сектора

Способности



Примечания: Когда вы выполняете действия в Секторе и активируете Способности карт, вы можете выполнять их в любом порядке по вашему выбору. Некоторые Способности требуют, чтобы Банкротство находилось в соответствующем Секторе. **Вы не можете активировать способности городского здания в тот же ход, когда построили его.**

См. справочный лист для получения подробной информации о способностях каждого городского здания.

Победные Очки



"'Betterments make the boomtown', I always say. Raise all manner o' businesses, an' newcomers will be linin' up fer all the accoutrements when they come off the wagon train."

"Я всегда говорю, что улучшения делают город процветающим. Развивайте все виды бизнеса, и новички будут сгребать все снаряжение, когда выйдут из вагона поезда."

СЕКТОР 4: ПОВОЗКИ НА КАРТЕ ФРОНТИРА

Обычное

Повозка: перемещайте повозку по карте Фронттира. Когда вы используете действие Повозка, вы можете переместить свою Повозку на Карте Фронттира на количество меток, равное или меньшее, чем количество Лошадей, которое у вас есть.

Бум

Повозка: перемещайте повозку, следуя тем же правилам, что и выше.

Примечание: каждое движение повозки считается законченным отдельным действием. Например, вы можете закончить свое движение одним действием Повозки в Бумтауне, получить бонус «Остановка», а затем использовать свое второе действие Повозки, чтобы переместиться в другое место, получая выгоды как обычно.



Ограничение на количество лошадей: 6 лошадей

У вас может быть максимум 6 лошадей. Если действие позволяет получить больше лошадей, но вы уже достигли своего лимита, игнорируйте это действие.

Ограничение Парней и Палаток

У вас ограниченное количество парней и палаток. Если действие предписывает вам получить парней или палатки из общего запаса, но их не осталось, игнорируйте любые остатки.



"Them iron horses ain't never gonna be done runnin' in these parts, so you'd best uncork a bronc or two and cut dirt with yer covered wagon!"

Правила движения повозок

Каждое место на карте представлено Бумтауном (1), Поселением (2) или Подковой (3).

Вы не теряете ни одной лошади, когда двигаетесь - вы просто подсчитываете, сколько у вас лошадей, и перемещаетесь на это количество клеток за каждое ваше действие повозки.

Вы не можете изменить направление и снова войти в клетку, двигаясь действием повозки. Однако вы можете вернуться обратно с помощью другого действия Повозки позже (даже в тот же ход).

Когда ваша повозка проезжает или останавливается в Бумтауне или поселении, вы получаете указанные награды (за исключением наград за остановку - см. ниже).

Если ваша повозка заканчивает движение в Бумтауне, вы можете выбрать между наградами слева (4) или альтернативной наградой за остановку справа (5).



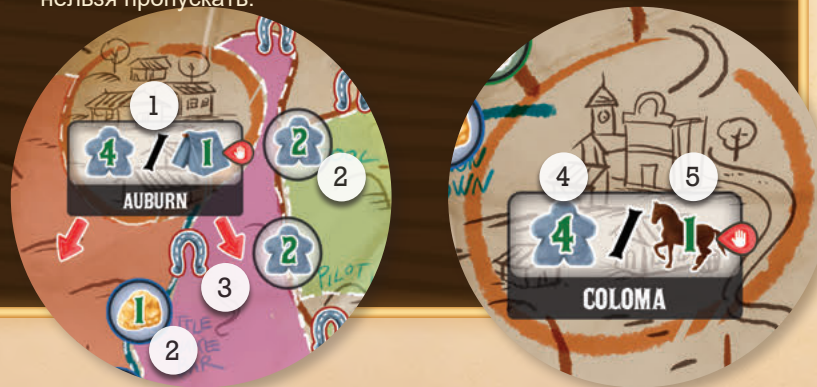
Примечание: если ваш фургон не завершает свое движение в Бумтауне, вы не можете выбрать награду за остановку.

Подковы не дают никаких преимуществ, но они все равно учитываются в вашем лимите передвижения.

Поселения или Подковы могут одновременно вместить только одну повозку. Если вы переместитесь в ячейку, содержащую другую повозку, просто пропустите занятую ячейку, как если бы ее не было, и продолжите движение (игнорируя любые награды).

Примечание: Пропущенные ячейки не засчитываются в ваш лимит передвижения.

Бумтауны могут вместить любое количество повозок, и их нельзя пропускать.





"Don't be a yellin' belly! It's time to round up a posse and give them outlaws a lick of true frontier justice!"

"Не будь орущим брюхом! Пришло время собрать отряд и дать им шанс на истинное правосудие Фронттира!"

СЕКТОР 5: ОБУСТРАИВАЙТЕ ФРОНТИР И ЗАЩИЩАЙТЕ КОЛОМУ

Обычное

Разместите Парней / Палатки: разместите парней в качестве стрелков на перестрелке и / или установите палатки на событиях / землях Фронттира



Бум

Палатка: получите 1 палатку



Размещение Парней на перестрелке

Когда вы размещаете парней, вы должны переместить их из своего домика и заполнить один полный ряд на перестрелке. Стрелок останется на месте до конца года, см. Очистка.

Важное примечание: вы не можете заполнить более одного ряда Стрелков за ход. Однако вы можете заполнить дополнительные ряды на последующих ходах (следуя тем же правилам).



Размещение палаток на событиях

Вы можете установить палатки, переместив палатки из своего домика на любые события, на которых у вас еще нет палатки.

Примечание: вы можете поставить столько палаток, сколько сможете за ход. Ваши палатки могут делить места событий с палатками других игроков. После того, как вы поставите палатку на событии, она должна оставаться там до конца игры.

Если у вас есть палатка на Событии, которое запускается Зазывалой, вы дважды получаете указанную награду (см. События на стр. 8).

Примечание: в отличие от палаток на карте Фронттира, палатки на ячейках событий не приносят победных очков (см. Итоговый подсчет очков на стр. 20).



Место для
Палатки

Размещение палаток на землях Фронтيرا

Вы можете разместить палатки, переместив палатки из своего домика на земли Фронтيرا, где у вас еще нет палатки.

Чтобы поставить палатку на землю Фронтيرا, ваш фургон должен находиться в соседнем Бумтауне.

Примечание: Каждая цветная область на карте границы представляет собой отдельную территорию. Бумтаун Колома не считается смежным с пограничными землями. Вы можете ставить палатки только из Хангтауна, Джорджтауна, Фолсома и Оберна. Палатки на землях Фронтيرا приносят вам победные очки в конце игры (см. Итоговый подсчет очков на стр. 20).

Примечание: вы можете поставить столько палаток, сколько сможете за ход. У вас не может быть более одной палатки на земле Фронтيرا, но вы можете делить ее с палатками других игроков. После того, как вы поставите палатку на земле Фронтيرا, она должна оставаться там до конца игры.



ФАЗА ПЕРЕСТРЕЛКИ

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ 5 РАУНДА ПЕРЕЙДИТЕ К ФАЗЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.



В фазе перестрелки сравните общее количество Стрелков с общим количеством Бандитов на перестрелке.

- Если количество Стрелков больше, чем количество Бандитов, игроки побеждают в перестрелке и обращаются к левой стороне текущей таблицы перестрелок для получения информации о наградах и штрафах.

- Если количество Бандитов равно или больше количества Стрелков, игроки проигрывают в перестрелке и обращаются к правой стороне текущей таблицы перестрелок для получения наград и штрафов.

Награды и штрафы основаны на относительном вкладе игроков - это означает, что игрок с наибольшим количеством Стрелков на перестрелке получит лучшую награду в таблице, а игрок со вторым по количеству стрелков получит вторую лучшую награду. Затем каждый следующий игрок с хотя бы одним стрелком претендует на награду / штраф третьего уровня. Ничья разрешается в пользу игрока, у которого есть Стрелки в ряду, ближайшем к Бандитам.

Стрелок	→		←		←	Бандит
		1ST 3 6		1ST 2 3		
		2ND 2 3		2ND 1 1		
		3RD... 1 1		3RD...		
		0		0		
Награда/Штраф	→		←		←	Награда/Штраф



Игрок, выставивший наибольшее количество Стрелков, получает значок шерифа и становится новым Первым игроком.



"A gunfight don't always decide who's right, but it decides who's left—and that's more important. To keep outta the bone orchard, keep ol' Betsy near and dear."

Игроки без Стрелков на перестрелке должны поместить Парней своего цвета из Общего Запаса на могилы своих кладбищ в соответствии с текущей таблицей перестрелок. Когда вы кладете Парня на могилу, накройте одну из свободных могил (начиная с самого низа). Парни на вашем кладбище считаются мертвыми и не могут быть использованы повторно до конца игры. Мертвые Парни уменьшают ваши победные очки в конце игры (см. Итоговый подсчет очков на стр. 20).

Примечание: если у вас недостаточно Парней в Общем Запасе для размещения на вашем кладбище, вы должны вместо этого взять парней из своего Домика.



Важное примечание для игры на двоих: 3 стрелка, не принадлежащие игрокам, в перестрелке считаются так, как если бы в игре был третий игрок. Они помогают превосходить преступников численностью и «занимают» соответствующее место, хотя никогда не получают реальных наград, победных очков и не становятся новым шерифом. Напоминание: Стрелки, не принадлежащие игрокам, остаются на поле всю игру.



КОНЕЦ ГОДА

ПОСЛЕ ПЯТИ РАУНДОВ И ФАЗЫ ПЕРЕСТРЕЛКИ ГОД ЗАКАНЧИВАЕТСЯ.

ОЧИСТКА

- Верните всех Стрелков и Бандитов из перестрелки в Общий Запас.

Примечание для двух игроков: не удаляйте 3-х стрелков, не принадлежащих игрокам.

- Удалите текущую плитку таблицы Перестрелки. **Примечание:** Откроется следующая таблица Перестрелки - плитка или таблица, напечатанная на доске, в зависимости от года.

- Переместите маркер года на следующий год и поместите указанное количество преступников на Перестрелку.

- Пополните запас золота на поле всеми золотыми самородками из тележки шахтера. При пополнении всегда сначала заполняйте самые нижние свободные места для золота.



"Seems after each winter's gully washers, the South Fork runs high, fillin' the bedrock with nuggets—same way a late night bendin'-elbow at the bar gives ol' Buster the backdoor trots."



"Snakes alive! Listen up, all ye pioneers and prospectors—looks like yer done a fine job makin' the bettermost of these diggin's. Now it's time to tally up the whole kit 'n' caboodle to see who's the biggest toad in the puddle."

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ

После третьей фазы перестрелки игра заканчивается. Затем все игроки подсчитывают свои баллы и соответствующим образом корректируют свои маркеры победных очков.

ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

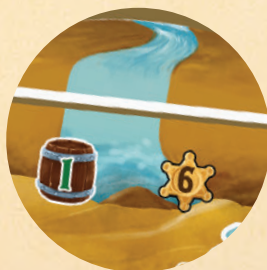
Здания на планшете

Получите победные очки за каждую карту на планшете зданий (как указано в правом верхнем углу каждой карты).



Речные Каньоны

Получите победные очки, указанные на вашем ланшете под каждым исследованным речным каньоном.



Условие
получения очков

Мосты

Получите победные очки за каждый построенный мост в соответствии с указанными на нем требованиями к начислению очков (внимательно следя за максимальным количеством очков). См. подробности в разделе «Мосты» на справочном листе.

Палатки на землях Фронттира

Получите победные очки в зависимости от количества палаток, которые у вас есть на землях Фронттира, как указано в таблице подсчета очков на карте Фронттира.

Пример: если у вас есть палатки на 3 землях Фронттира, вы получаете 12 победных очков.



Потеря победных очков за Парней на вашем кладбище

Каждый мертвый Парень на вашем кладбище заставляет вас терять победные очки, равные числу, напечатанному на могиле, на которой он находится.



ИГРОК С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ПОБЕЖДАЕТ!

Ничья разрешается в пользу игрока с наибольшим количеством золотых самородков. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся денег, парней, палаток и лошадей.

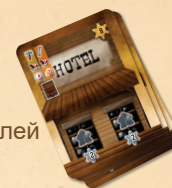
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ СТРОИТЕЛЬСТВО ОТЕЛЕЙ

С помощью этого модуля вы сможете строить и управлять отелями в Коломе. Они добавляются на ваш планшет строительства зданий, как и другие карты в Секторе 3, но предлагают вам новый способ набирать очки. В Секторе 5 вы можете разместить Парней в зданиях отеля, чтобы сразу же получить победные очки. Но можете ли вы позволить себе рискнуть, что некоторые из ваших Парней заснут во время большой перестрелки? Этот модуль совместим с модулем Способности Пионеров, Дуэль Мулов и / или режимом Соло.

КОМПОНЕНТЫ

12 карточек строительства отелей



ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

Поместите по 2 карты гостиничных построек на игрока на указанное место на поле лицевой стороной вверх. Верните лишние карты в коробку - они не будут использоваться.



Ход игры

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ ОТЕЛЯ

Когда ваш Пионер находится в Секторе 3, вы можете использовать действия Молотка / Пилы, чтобы строить гостиничные здания вместо городских.

СЕКТОР 3, ДЕЙСТВИЕ МОЛОТКА / ПИЛЫ

Чтобы построить гостиничное здание из запаса на поле, заплатите указанную на нем стоимость молотка / пилы. Затем поместите здание гостиницы на стол лицевой стороной вверх. Эта карта теперь считается частью вашего планшета зданий. **Примечание:** дополнительные карты гостиничных зданий могут быть построены и наложены друг на друга, чтобы получился один большой многоквартирный отель. Нет ограничений на количество гостиничных построек, которые вы можете построить (только если их больше нет).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАШЕГО ОТЕЛЯ

Когда ваш Пионер выполняет общие действия в Секторе 5, вы также можете поместить Парней из вашего Домика на свободные места для подсчета очков в отеле. Сразу же получите 2 победных очка за каждое заполненное место.

Примечание: каждая карта здания отеля может одновременно содержать не более 2 Парней.

ВО ВРЕМЯ ОЧИСТКИ

Удалите всех парней из клеток вашего отеля и верните их в Общий Запас.

ВО ВРЕМЯ ИТоговый ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Получите 8 победных очков за каждое здание отеля на планшете зданий.



ДУЭЛЬ МУЛОВ: ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

В этом варианте для 2 игроков с низкой удачей вы и ваш соперник будете вести Мулов к Секторам и Событиям на колесе. Висящие перед ними морковки принесут определенную пользу, но в ваших же интересах использовать этих могущественных животных, чтобы победить ваших конкурентов. Если вы особенно сообразительны, вы сможете сделать и то, и другое! Этот вариант совместим с модулями "Отельные здания" и "Способности Пионеров".

КОМПОНЕНТЫ

2 Мула
10 Морковок

Новые правила игры

Выполняйте следующие дополнительные шаги во время каждого раунда:

В НАЧАЛЕ КАЖДОГО РАУНДА:

Не использовать текущее событие, когда Зазывала движется!

ПРИ ВЫБОРЕ СЕКТОРОВ:

Используйте Ваш дополнительный циферблат, чтобы выбрать место для Вашего мула.

ПРИ РАЗМЕЩЕНИИ ПИОНЕРОВ НА СЕКТОРАХ:

Поместите своего Мула на выбранный вами Сектор.

Когда вы размещаете своего Мула в Секторе с подходящей Морковкой на поле События Сектора, сразу же получите награду от этого События (удвоенную, если у вас там размещена палатка). Затем Мул «съедает» Морковь, удаляя ее из области События. События не запускаются Зазывалой, вместо этого они запускаются вашим Мулом, съедающим морковь в области событий. **Пример:** если вы отправляете своего мула в Сектор 2, а в ячейке события 2 есть соответствующая Морковь, немедленно получите 1 золотой самородок (или 2 золотых самородка, если у вас там есть палатка). Затем переместите Морковь в Общий запас.

Примечание: если вы отправите своего Мула на Сектор без соответствующей моркови на его области событий, вы не получите никакой выгоды от области событий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка для игры вдвоем.

Карты Пионер Бастер и Бастер не будут использоваться в этом варианте!

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- Возьмите 1 дополнительный диск другого цвета.
- Возьмите 1 мула
- Возьмите 5 морковок (цвета вашего мула) и поместите по 1 морковке на каждую ячейку Событий.

ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ БАНКРОТСТВА:

Мулы считаются обычными Пионерами при определении банкротства. Банкротство перемещается в Сектор с наибольшим количеством Пионеров и / или Мулов.

ПРИ ВОЗВРАЩЕНИИ СВОЕГО ПИОНЕРА:

Верните и своего мула.

ВО ВРЕМЯ ОЧИСТКИ

Поместите по 1 моркови в каждую ячейку события, на которой еще нет ни одной моркови этого цвета. В начале каждого года на каждой ячейке события должно быть по две морковки (по одной каждого цвета).

Примечания: Ваш Мул может есть только Морковь соответствующего цвета. Вашему Мулу не обязательно есть все пять морковок за раунд. Банкротство не влияет на вашего Мула (поскольку ваш Мул не позволяет вам выполнять действия в Секторе, как ваш Пионер).



"Mules is hard-workin' animals. Treat em' fair and they's worth their weight in gold. They's good fer kickin' folks' teeth in too, if they's up to deviltry."

МОДУЛЬ СПОСОБНОСТЕЙ ПИОНЕРОВ

В этом модуле у каждого Пionера есть уникальная особая Способность. Это позволит вам получить более богатый тематический опыт с интересными механическими поворотами. Они особенно хорошо подходят для игроков, которым нравятся новинки и асимметричные способности персонажей.

Этот модуль совместим с модулем Здания Отелей, Дуэль Мулов и / или режимом Соло.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите специальную карту пionера, которая идет с выбранным вами Пionером, и держите ее поблизости в качестве справки.

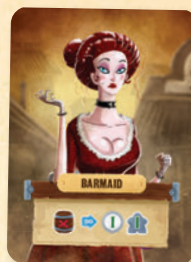
ХОД ИГРЫ

Вы можете использовать способность вашей карты Способности Пionера в свой ход. См. справочную информацию о способностях каждого пionера "Способность Пionера".

КОМПОНЕНТЫ

6 специальных карт Пionеров

Способность
Пionера



"Well, by now yer been through the mill so I'll quit my yammerin'! Jus' remember if'n yer ever strike it rich that ol' Buster taught yer everything there is to know 'bout frontier life in Coloma..."

БЛАГОДАРНОСТИ

Game design:

Jonathan "Jonny Pac" Cantin

Solo mode design:

Jonny Pac and Dávid Turczi

Additional Development:

Dávid Turczi

Developers:

Boris Momikj

Vladimir Scarface Trajcevski

Art by:

Mihajlo Dimitrievski - The Mico

Graphic design:

Bojan Drango

Перевод правил: Hinch © 2020 Tesera: free for all

Rulebook editing and design:

Drake Villareal

Melissa Delp - Tantrum House

Will Meadows - Tantrum House

Brian Biggs

Producers:

Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski,

Maja Matovska

Publisher:

Final Frontier Games

Thanks to:

Daniel Kiprijanovski

David Najdovski

Matej Miovski

Marko Papuckoski

Xavi Bordes

John Shulters

Sarah Graybill

Jeff LaFlam

Timothy S Wright

Richard Ham

Seth Jaffee

Andy Van Zandt

Kevin Riley

Drake Villareal

Mark Dennis

Martyn Poole

Chris Ford

Nick Welford

Gonzalo Aguirre Bisi

ThunderGryph Games

Goblin Games

Tantrum House

And all our playtesters!

Особая благодарность Rahdo за то, что он вдохновил на создание правил для двух игроков и всех наших спонсоров на Kickstarter, которые помогли нам сделать эту игру реальностью!

С О В Е Т Ы

О Б Щ И Е

Накопление ресурсов само по себе не является хорошей стратегией. Вам лучше инвестировать свои ресурсы в городские здания, отели, мосты и реки. В итоге они принесут наибольшее количество победных очков и предоставят вам дополнительные возможности во время игры.

Время ограничено! У вас есть только 15 ходов за всю игру. Обязательно планируйте достаточно далеко вперед, чтобы завершить все, что вы надеетесь сделать.

Постарайтесь сэкономить свои действия. Лучше делать как можно больше за каждый ход. Например, когда ваш Пионер находится на Зазывале, вы можете купить столько палаток и лошадей, сколько сможете себе позволить.

Ресурсы других игроков являются общеизвестными. Наблюдая за тем, что у них есть или чего нет, вы можете догадаться, куда они отправят своих пионеров в следующий раз. Такое «чтение игры» может дать вам реальное преимущество.

Ставить палатки на места Событий лучше всего в начале игры. Таким образом можно получить много бесплатных ресурсов. (Тогда как позже становится выгоднее ставить палатки на землях Фронттира, чтобы набирать победные очки.)

Имея в общей сложности 8 палаток, вам не хватит их, чтобы разместить по одной на каждом событии и на каждой земле Фронттира. Обязательно планируйте заранее, чтобы это не стало сюрпризом.

Чем больше лошадей, тем лучше. Наличие лошадей необходимо для получения максимальной отдачи от действий повозки на карте Фронттира.

Игроки могут блефовать, выбирая Сектор с помощью циферблата. Например, вы можете сказать другим игрокам, что собираетесь выбрать Сектор 3, несмотря ни на что. Но по правде говоря, вы выбрали Сектор 1 с самого начала!

Когда вы сбрасываете карту, вы можете положить ее сверху или внизу вашей колоды. Если вы хотите снова вытянуть карту, поместите ее сверху. Если нет, поместите его внизу. Вы никогда не тасуете!

Не забудьте выставить Стрелков на перестрелке. Парни не бесконечны, и если они окажутся на вашем кладбище, они никогда не вернуться!

Вы можете потратить золотые самородки как деньги, но вы не можете потратить деньги как золотые самородки. Обязательно планируйте наличие необходимых ресурсов, когда они вам понадобятся, особенно если вы хотите строить несколько раз за ход!

Р А Н Н И Е

Стройте городские здания, которые помогут более эффективно выполнять ваши задачи. Чем больше у вас городских построек, тем больше у вас будет гибкости. Не говоря уже о том, что каждая из них приносит по 6 победных очков!

Помните, что если вам когда-нибудь понадобится взять карты, а ваша колода пуста, вы получите 1 победное очко за каждую карту, которую вы не вытащили. Вы можете попытаться вытянуть столько карт, сколько сможете, чтобы начать набирать эти дополнительные победные очки.

П О З Д Н И Е

Мосты и отели могут принести вам много победных очков. Не забудьте построить их, пока они не закончились.

Размещение палаток в землях Фронттира может принести вам значительное количество победных очков. Попробуйте разместить все пять, чтобы получить 25 победных очков!

С Е К Т О Р А

Сектор 1 хорош для создания ресурсного "двигателя". Если у вас есть несколько карт на планшете зданий со способностями лопаты / тачки, вы сможете всегда получать большое количество ресурсов.

В целом, Сектора 2 и 3 - это те, которые принесут вам наибольшее количество победных очков. Постарайтесь получить как можно больше рек, мостов, городских зданий и отелей.

Мосты и отели забирают первые купившие. Не ждите слишком долго, чтобы построить их, иначе они могут исчезнуть!

Сектор 4 - это место, где вы сможете получить Парней и другие преимущества карты Фронттира. Убедитесь, что у вас есть как можно больше лошадей, чтобы получить максимальную отдачу от каждого действия с повозкой, которое вы предпринимаете.

Помните, что остановка движения вашей повозки в Бумтауне дает вам возможность получить альтернативную награду остановки (вместо получения Парней). Например, вы можете остановить движение пораньше, чтобы получить более полезную для вас награду, например, бочку в Хангтауне.

Ваша повозка должна находиться в Бумтауне, чтобы ставить палатки на прилегающих землях Фронттира. Вы должны спланировать свои движения так, чтобы вы могли поставить палатки в будущем ходу (когда вы выполняете действия в Секторе 5).

Сектор 5 - это место, где вы размещаете Стрелков и устанавливаете Палатки. При выполнении этого действия всегда старайтесь размещать ряд Стрелков в дополнение к палаткам на карте Фронттира / на ячеек Событий.