

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Argentina

Rulebook



19世紀末のアルゼンチン。パンパに広がる広大なエスタンシア（牧場）のオーナーとして、あなたは定期的に牛を近くの荷台に載せ、ブエノスアイレスまで列車で運び、海外に出荷しています。

途中でお金を稼ぐには、牛の群れをうまく維持し、道中の建物を賢く利用しましょう。 gaucho は牛の数を増やすために、 carpintero は個人の建物を建てるために、 maquinista はエンジンの改良と修理のために、それぞれ熟練した労働者を雇いましょう。

牛の世話をよくし、大草原での挑戦とつまずきを克服した者が、最も多くのポイントを獲得しゲームに勝利することができます。

COMPONENTS

1 game board



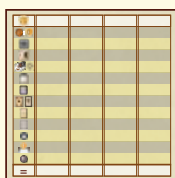
4 player boards 1 per player



5 player count tiles double sided



1 scoring pad



57 worker tiles

19 each of:
(of which 8 with strength icon each)

gaucho
(herder)



carpintero
(carpenter)



maquinista
(machinist)



51 farmer tiles

12 each of:

green
granjero
(farmer)



blue
granjero
(farmer)



orange
granjero
(farmer)

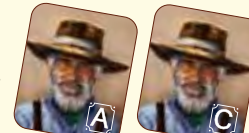


15 each of:

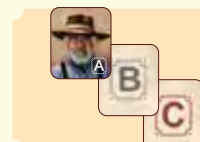
yellow
granjero
(farmer)



back of all
farmer tiles



3 bags:



Note: The backs of the tiles above are marked with either A, B or C. This is to ensure that the tiles enter the game in a reasonably balanced way.

4 estancieros (rancher)

1 per player
(not in player colors)



4 hats

1 per player



4 engines

1 per player



72 player discs

18 per player



82 coins

57 silver coins with a value of 1 peso



1 job market token



8 markers for grain and certificates

2 per player



25 gold coins with a value of 5 pesos



12 exchange tokens



Solo mode components:

1 specialization tile



12 loading cards



15 Pedro's cards



1 Pedro's cattle market tile



1 Pedro's board



92 cattle cards

56 player cattle cards 14 per player:

5 Niata 3 Patagonico 3 Fronterizo 3 Holando Argentino



36 market cattle cards

6 Caracu 5 Chaqueño 5 Serrano



5 Blanco Orejinegro 9 Franqueiro 6 Aberdeen-Angus



back

3 city maps

double sided

a-side

Le Havre

Rotterdam

Liverpool



b-side



3 cover tiles

for a 2- or 3-player game



front



back

18 ship tiles



back

8 station master tiles



back

8 neutral building tiles



Each neutral building tile is marked with a capital letter (A to H).

40 private building tiles 10 per player, double sided



Each private building tile is marked with a number (1 to 10) and a lowercase letter (a or b), depending on its side.



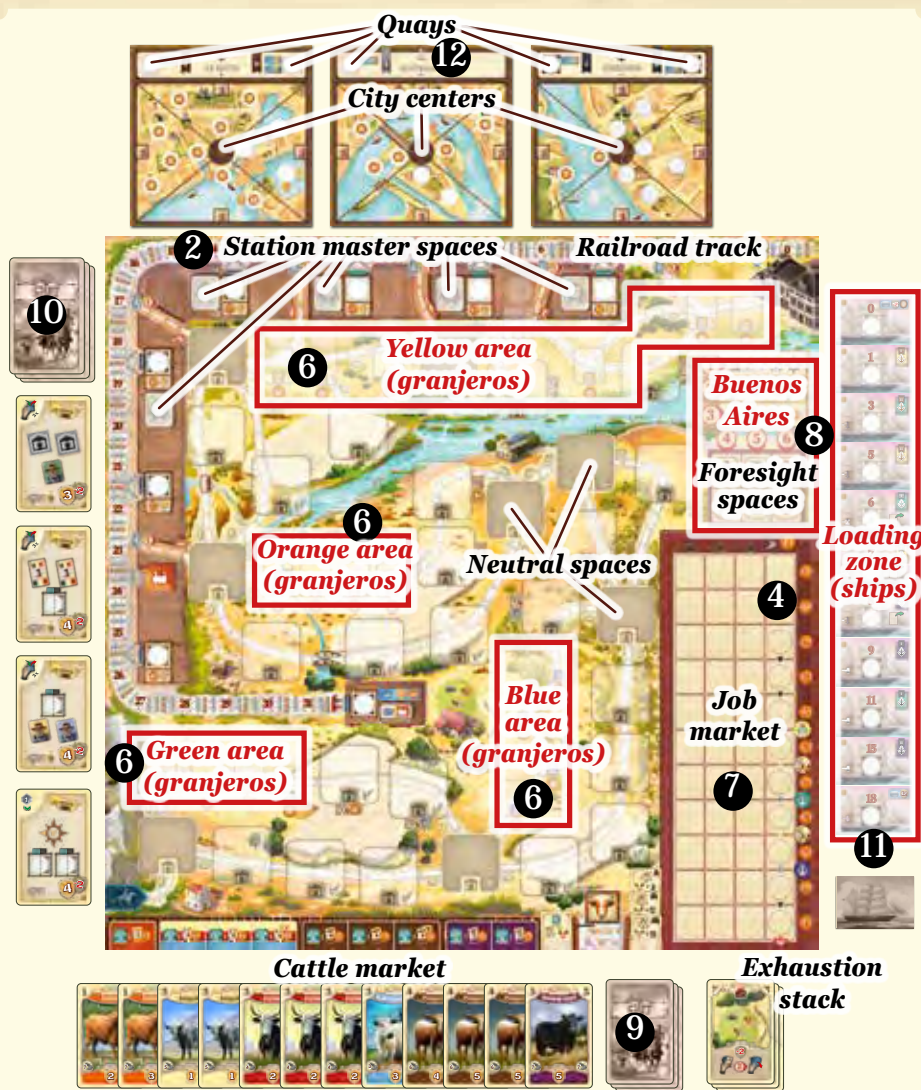
25 exhaustion cards



24 objective cards



GAME BOARD SETUP



6 ブエノスアイレスサプライから、裏面がAの農夫タイルを5枚引き、ゲームボード上に表向きにして置きます。どこに置くかは、その種類に応じて：

- ・緑の農夫タイルなら、最も数字の小さい（1～4）の緑エリアの空いているスペースに置きます。



・青と橙のエリアについても同様に、引いたタイルを対応するエリアの最も数字が小さいスペースに置いていきます。

1つのエリアで4カ所のスペースが全て埋まっていたら、そのタイルは袋に戻し新たに引き直します。



7 ブエノスアイレスサプライから、裏面がBのタイル（労働者タイルのみを含む）を引きます。これらの労働者タイルを、以下の手順で労働市場に1枚ずつ置きます：

一番上の列から始めて、最初に引いたタイルをプレイヤー人数の印の真下のスペースに置きます。そのタイルの右側のスペースに次のタイルを置き、このように右方向に続けて置きます。

一番上の列の一番右のスペースにタイルを置いたら、2列目に移り、プレイヤー人数の印の下に沿ったスペースにまた次のタイルを配置します。2列目の一番右のスペースにタイルを置くまで、このように右方向に続けます。

その後も、労働市場トークンの左側のスペースにタイルを置くまで、3列目のタイルを置き続けます（プレイヤー人数の印の下に沿ったスペースから始めます）。これが最後のタイルです。つまり、プレイヤー人数に応じて5、8、11枚の労働者タイルが労働市場にあることとなります。

3-player game example:



8 ブエノスアイレスの先見スペース6カ所をブエノスアイレスサプライからのタイルで埋めます。

- ・裏面がAのタイルを2枚引き、Aの印がある2つの先見スペースに表向きで置きます。
- ・裏面がBのタイルを2枚引き、Bの印がある2つの先見スペースに表向きで置きます。
- ・裏面がCのタイルを2枚引き、Cの印がある2つの先見スペースに表向きで置きます。



1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。

2 8枚の駅長タイルを混ぜ、5カ所の駅長スペースにランダムに1枚ずつ配置し表向きにします。余った3枚のタイルは箱に戻します



3 8枚の中立の建物タイルを取り、ゲームボード上の空いているスペースに表向きで配置します。

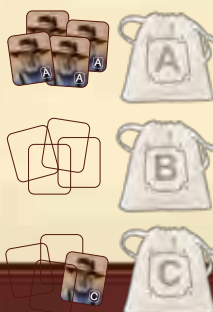
・これが最初のゲームなら、A～Hの対応するスペースに配置します。その後のゲームでは、タイルをシャッフルしてランダムに配置することもできます。



4 労働市場トークンを労働市場の一番上のスペースに置きます。



5 ワーカータイル57枚と農夫タイル51枚を裏面の記号（A/B/C）で分け、それぞれ対応する袋に入れます。袋はゲームボード（ブエノスアイレス）のそばに置いておきます。これらの袋をブエノスアイレスサプライと呼びます。



9 市場用家畜カード36枚をシャッフルし、市場用家畜の山札としてゲームボード下側右に裏向きに置きます。プレイヤー人数に応じて、この山札から家畜カードを何枚か引きます。

- ・2人プレイでは9枚引きます。
- ・3人プレイでは12枚引きます。
- ・4人プレイでは15枚引きます。

引いたカードを色別に分け、ボード下側の家畜市場に表向きに置き、各カードの左側が見えるように重ねて列を作ります。わかりやすくするために、この列のカードは左から橙、黄、赤、青、茶、紫の順に並べます（ただし、すべての色が揃うとは限りません）。さらに、25枚の消耗品カードを表向きに消耗品スタックとして市場の山札の右側に配置します。

10 目的カード24枚をシャッフルし、ボードの左側に裏向きの山札にして置きます。そこから4枚引き、山札の下側に表向きにして並べます。これを共通目的ディスプレイと呼びます。

1 1 1 8枚の船タイルのうち、太陽のアイコンがある1 1枚をボードの右側に並べます。まずブエノスアイレスの隣に0を示している船を置き、その下に昇順で他の1 0隻を配置します。したがって、1 8を示している船が一番下に配置されます。

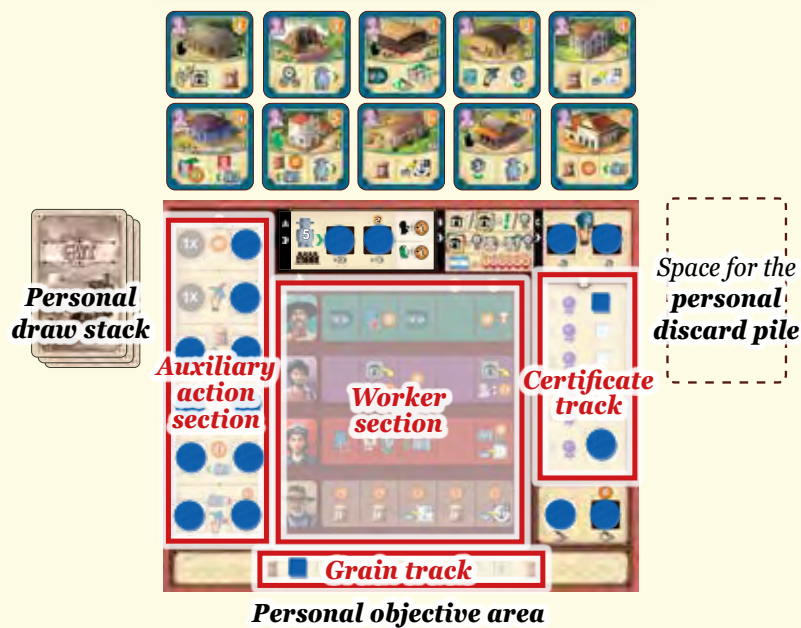
この表示をローディングゾーンと呼びます。残りの7隻の船（太陽のアイコンがないもの）はシャッフルして、伏せた船の山札として一番下に配置します。

1 2 ゲームボードの上側に3枚の都市地図を、ル・アーブルが左、ロッテルダムが中央、リバプールが右となるように置きます。最初のゲームでは、3枚の地図をすべてa面にしてください。ゲームに慣れてきたら、各都市の地図の面をランダムに、あるいは意図的に選んでもよいでしょう。そして、プレイヤー数に応じて、一定数の都市の中心部をカバータイルで覆います。

- ・2人プレイでは、3つの都市地図にそれぞれ1枚ずつカバータイルのフィッティングを配置します。
- ・3人プレイでは、ロッテルダムに1枚カバータイルを配置します。残りの2枚は箱に戻します。
- ・4人プレイでは、全てのタイルを箱に戻します。

1 3 コインと交換トークンは、共通サプライとして全てのプレイヤーの手の届くところに置きます。このサプライを”銀行”と呼びます。

PLAYER SETUP



1 4 各プレイヤーは、プレイヤー色を選びます。その色のプレイヤーボード（1 7カ所の丸いスペースの色で判別）を受け取り、手前に置きます。さらに、適切なプレイヤー人数を示すプレイヤー人数タイルも受け取り、プレイヤーボードのフェーズAのボックスに配置します。

1 5 あなたの色の個人建物タイル1 0枚を受け取ります。これらの建物タイルは両面になっており、番号（1 ~ 1 0）と片面に”a”の文字、もう片面に”b”の文字が隅に記されています。

- ・最初の数ゲームでは、a面にして、プレイヤーボードの上側に必要な大工数の昇順に並べます。
- ・ゲームの経験者は、次を試すこともできます。各建物の面をランダムに決め（例えば空中にトスするように）、プレイヤーボードの上側に必要な大工数の昇順に並べます。
- その後、他のプレイヤーも全員同じ面にして並べます。このように、ゲーム中、各建物タイルの面は全てのプレイヤーにとって同じになります。誰も建物タイルを反転させることはできません。

1 6 あなたの色の以下のアイテムを受け取ります。ディスク1 8枚：プレイヤーボードの1 7カ所の色付きスペースを埋めるように置きます（左上のグレースペース2つ以外）。残りの1枚は、ル・アーブルマップの岸壁1に置きます。

機関車1個：ボード上の線路トラックの最初のスペース（灰色建物）に置きます。

証明書マーカー1個：証明書トラックの一番上のスペース（0の隣）に置きます。

穀物マーカー1個：穀物トラックの一番左のスペース（0の隣）に置きます。

牧場主1個：今はプレイヤーボードの脇に置いておきます。

1 7 あなたの色の太陽マークがついたプレイヤー用家畜カード1 4枚を受け取ります。さらに、そこに消耗カード1枚を加えて、1 5枚のあなたのデッキができます。デッキをよく混ぜ、裏向きにしてプレイヤーボードの左側に置き個人の手札とします。

1 8 最後にスタートプレイヤーを決定し、他のプレイヤーは時計回りの順番で後に続きます。銀行から初期資金と交換トークンを1枚受け取り、個人の手札からカードを引いて手札とします。

- ・最初のプレイヤー：7ペソ、カード4枚、交換トークン1枚
- ・2番目のプレイヤー：8ペソ、カード5枚、交換トークン1枚
- ・3番目のプレイヤー：9ペソ、カード6枚、交換トークン1枚
- ・4番目のプレイヤー：10ペソ、カード7枚、交換トークン1枚

これでゲームを開始する準備が整いました。

重要：最初のターンの開始時に、手札が4枚になるまで捨てます。捨て札は個人の捨て山に置きます。その後、あなたの牧場主を任意の中立建物タイルに置き、そのままフェーズBに進みます。他のプレイヤーと同じタイルから始めることができます。

OBJECT OF THE GAME

グレート・ウエスタン・トレイル：アルゼンチンでは、ゲームボードの左下から右上のブエノスアイレスまで、曲がりくねりながら続く小道に沿って牧場主を移動させます。道中では、様々なアクションを行い、勝利点を獲得していきます。例えば、個人の建物タイルを置く、牛市場で牛を買う、鉄道駅を改良する、農民を助けるなどです。あなたの牧場主がブエノスアイレスに到着するたびに、あなたはヨーロッパに牛と穀物を船で送らなければなりません。その後、あなたの牧場主は、ゲームボードの左下隅で再び移動を継続します。平均的なゲームでは、あなたの牧場主は、5～6回ブエノスアイレスに到着します。すべての勝利点は、ゲーム終了時に与えられます。そして、目の前にあるさまざまなコンポーネントの勝利点アイコンと、ゲームボードと都市地図に自分の色でマークされているものを合計します。最も多くの勝利点を持っているプレイヤーがゲームに勝利します。

群れデッキとは何ですか？
群れデッキは、あなたが小径で率いる群れを表します。その群れの各牛カードは、特定の牛の種類を1頭ずつ表し、カードの色と繁殖値で明確に示されます。プレイヤーは、やや低い繁殖値を持つ同一の牛の群れデッキと、消耗品カードでスタートします。しかし、ゲーム中、繁殖値の高い市場で牛カードや目的カードを追加することで、自分の牛の群れデッキを改善することができます。群れデッキは、以下の要素で構成されています。

- ・プレイヤーボードの左側にある、裏向きの個人用山札。
- ・手札の制限枚数（最初は4枚）に応じて、山札から手札を引き出します。
- ・表向きの個人用捨て山。この捨て山には、手札から捨てるカードと、ゲーム中に獲得するカードが置かれます。



重要：個人用山札からカードを引かなければならないが、その山札にカードが残っていない場合、（その時だけ）あなたの個人用捨て山を取り、よくシャッフルして、あなたのプレイヤーボードの左側に新しい表向きの個人用山札として置きます。その後、通常通りそこからカードを引き出します。

牛カードは何のためにあるのですか？
小径の場所には、報酬を得るために特定の牛カードを手札から捨てなければならないアクションがいくつかあります。また、ブエノスアイレスに到着するたびに、繁殖価値の高いさまざまな種類の牛を手札にしたいのです。種類が多く、価値が高いほど、お金も勝利ポイントも多くなります。（詳しくは9～11ページをご覧ください）。また、牛のカードには、その牛の強さが描かれていて、農夫を助けることができます。（詳しくは17ページをご覧ください）。

消耗カードは何のためにあるのですか？
牛の強さで農夫を助けるたびに、消耗カードが1枚か2枚もらえます。このカードは、自分のデッキを弱体化させ、ゲーム終了時にマイナス点を与えるので、なるべく処分するようにしたいのです。

GAMEPLAY

スタートプレイヤー（資本金が7ペソしかないプレイヤー）から、時計回りの順番で連続的に手番を行います。自分の手番では、次のフェイズをすべてこの順番で実行しなければなりません。

PHASE A

自分の牧場主を、小径沿いの別の場所に移動させます。

PHASE B

移動した場所のアクションを使用します。

PHASE C

手札の上限までカードを引き出します。

そして次のプレイヤーの手番となります。

補足：各プレイヤーボードの上部にある3つのボックスは、3つのフェイズの概要を示しています。



PHASE A

自分の牧場主を、小路沿いの別の場所に移動させます。

場所とは？

ブエノスアイレスが重要な場所となります。さらに、小路のスペースに置かれたタイルは、すべて場所とみなされます（つまり、すべての建物タイルとすべての農民タイル）。
タイルが置かれていないスペースは、小路の一部とみなされ、場所ではありません。

このフェーズでは、牧場主を現在いる場所から別の場所に移動させなければなりません。このとき、次のルールに注意してください。

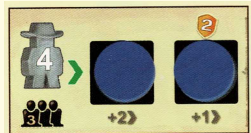
- ・牧場主の移動は、歩数で表します。牧場主の移動は歩数で行われます。道に沿った各場所には1歩がかかります（道沿いの空き地は場所とみなされないことを忘れないでください）。

例：この中立の建物タイルに移動するために、メリーの牧場主は、赤の個人建物タイルの上を通過して2歩移動するか、緑の農民タイル2枚の上を通過して3歩移動するかどちらかです。



- ・牧場主は、常に矢印で示した方向に沿って前進させなければなりません。
- ・道が分岐している場合は、利用できる道を選んで進んでください。ブエノスアイレスの上を通過することはできません。したがって、あなたの牧場主がブエノスアイレスに到着したら、そこで移動を終了しなければなりません。
- ・他のプレイヤーの牧場主が、自分の牧場主の妨げになることは一切ありません。同じ場所に複数の牧場主があってもかまいません。
- ・牧場主は最低でも1歩動かさなければならず、プレイヤーボードが示す現在の歩数制限以上の歩数を動かすことはできません。（プレイヤー数に応じて、3、4、5の歩数制限でスタートし、ゲームの後半で歩数制限を増やすことができます）。
- ・あなたの牧場主が移動を終了した場所（あなたが望んだため、または歩数の制限で止まったため）は、フェーズBで使用する場所となります。

例：



この場合、青は歩数上限が4となる。



赤は歩数上限が6となる。

（これらのスペースのディスクを取り除く方法は後述します。）

機関車に乗れ！

線路の近くを通る道には、赤い矢印のついた近道が全部で6つあります。これらは、搬入路に沿って「場所」へとつながっており、通常よりも早くブエノスアイレスに到着することができます。この近道は、線路のスペース（3、6、9、12、17、23）以上に機関車が到達、または移動していることが条件です。（機関車の移動方法については、15ページを参照してください）。

もしあなたが牧場主でそのような場所（搬入路を経由して）に到達した場合、それは直ちにブエノスアイレスに移され、あなたは通常のブエノスアイレスのルールに従います。ブエノスアイレスのルールは、後ほど9ページで説明します。

例：メアリーの機関車はまだスペース8にしか到達していないので、線路のスペース9につながる近道を使うことはできない。デイブとジョンはスペース9にある近道を使うことができる（スペース6とスペース3の後ろにある2つの近道も同様）。



メアリーの手番なので、中立の建物タイルHから、黄色の農夫タイル（1ペソを支払う）をはさんで線路のスペース6まで牧場主を2歩移動させます。荷台を通過した直後、彼女の牧場主はブエノスアイレスに移動し、そこでフェーズBを実行します。

注意：いくつかの場所では、緑または黒の手が記されています。このような場所にあなたの牧場主が移動したり通過したりした場合、あなたは直ちに料金を支払わなければなりません。

- 1 農夫タイルの場合、銀行に料金を払わなければなりません。
 - 2 他のプレイヤーの個人建物タイルの場合、そのプレイヤーに料金を払わなければなりません。
- 料金はプレイヤー人数と手の色によって決まります。



2人プレイ：

- ・黒の手1つにつき1ペソ
- ・緑の手1つにつき2ペソ



3人プレイ

- ・黒の手1つにつき1ペソ
- ・緑の手1つにつき2ペソ

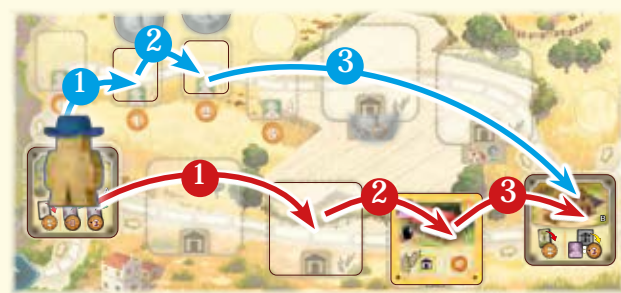


4人プレイ

- ・黒の手1つにつき1ペソ
- ・緑の手1つにつき1ペソ



例：3人プレイで、メアリーは2ペソ持っています。もし彼女が自分の牧場主を下の道（赤の矢印）に沿って移動したい場合、デイブの個人建物タイルがメアリーの道の最初の場所となり、緑の手があるので、彼女はデイブにこの2ペソを支払う必要があります。



そして、黒の手を持つジョンの個人建物タイルに移動すると、メアリーは支払うべきお金が残っていません。これは、彼女にとっては問題はなく、とにかく先に進むことができます。しかし、メアリーは、上の道（青い矢印）を選びます。ここで彼女は、1枚目の農夫タイルの黒の手に対して1ペソ、2枚目の農夫タイルの黒の手に対して最後の1ペソを銀行に支払わなければなりません。その後は、通常通りに進みます。彼女は、どちらにしても2ペソを失うことになるので、上の方の道を選びました。上の道では、少なくとも相手に直接支払うことは避けられるからです。

重要：道上の一部または全部の手の料金を支払えない場合でも、移動は可能です。つまり、あなたが料金を支払えない場所にあなたの牧場主が移動したり、その場所を通過したりした場合は、支払えるだけの料金を支払って、通常通りに行動してください。また、料金が払えない場所にいるときにお金を受け取っても、さかのぼって料金を支払う必要はありません。これは、手による料金にのみ適用されます。ゲーム内のその他のコストや条件は、必ず全額を支払う必要があります。

PHASE B

移動した場所のアクションを使用します。

牧場主を移動させた後、移動を終えた場所を使用します。ただし、移動した場所の選択肢は、その場所が何なのかで異なります。

1) 中立建物タイルまたはあなたの個人建物タイル

2) 他プレイヤーの個人建物タイル

3) 農夫タイル

4) ブエノスアイレス

1 中立建物タイルや自分の個人建物タイルでは、2つの選択肢があります：
タイルのローカルアクションを使用する **!** または 補助アクション **1x** を1つ使用する

! ローカルアクションを使用する
ほとんどの建物タイルは、下半分に2種類のローカルアクションを持っています。これらのアクションは、長さのある仕切りで区切られています。
(ローカルアクションが1つだけ、または3つ以上持つ建物タイルはわずかです)



1 local action



2 local actions



3 local actions

- ・そのタイルのローカルアクションを即座にそれぞれ1回実行できます。
- ・これらのローカルアクションは、任意の順番で実行できます。
- ・利用可能なローカルアクションのすべてを実行する必要はありません。ただし、アクションにコスト/条件がある場合は、そのアクションの報酬を得るためには、完全に支払う/満たす必要があります。
- ・いくつかのタイルでは、同じローカルアクションの中に2つのアクション(白いスラッシュで区切られたもの)があります。それらのアクションのうち、いずれか1つしか実行できません。

- ・道のいくつかのスペースには、リスクアクションがあります。そのスペースに建物タイルが置かれている場合、リスクアクションはそのタイルのローカルアクションの一部となり、そのタイルの持ち主がその場所に到達するたびに実行することができます。

それぞれのローカルアクションの詳細は、12~18ページで説明しています。



1x 補助アクション1つを使用する
到達したタイルのローカルアクションのいずれも実行しない場合は、代わりに補助アクションを1つだけ実行することができます。

補助アクションは、プレイヤーボード左側にある補助アクション欄に記載されています。
ゲーム開始時には、2つの補助アクションしか使用できません。その他の補助アクションは、その2つのディスクスペースのうち、少なくとも1つを取り除いた後に使用できるようになります。(その方法については、後述します)

それぞれの補助アクションの詳細は、18ページで説明しています。



例：メアリーは自分の色の個人建物タイルの上で牧場主の移動を終了させた。彼女はそのタイルのローカルアクションをそれぞれ1回ずつ(順番は問わない)実行できる。

1. 労働者を1人雇うことができる(雇用コストは1安くなる)。
2. 自分の機関車を、機関士の数だけ前進させることができる。

3. 付随するリスクアクションを使用して、あらゆる種類の牛カードを手札から1枚捨手札にして、証明書マーカーを1つ前に進めることができる。

これらのアクションのうち1つ以上を実行できない、または実行したくない場合、単にそれを放棄する。しかし、それらすべてを放棄した場合にのみ、代わりに1つの補助アクションを実行することができる。



2 他のプレイヤーの建物タイル(自分の色と異なるプレイヤーの色という意味)では、1つだけ選択肢があります。

補助アクションを1つ使用する(左欄参照) **1x**

補足：これは、もちろん、あなたは中立の建物か自分の個人建物に届くようにすべきであることを意味します。そこしか、ローカルアクションができないからです。

3 農夫タイルでは、再び2つの選択肢があります。

補助アクションを1つ使用する(左欄参照) **1x**

または
”農夫を援助する”アクションを使用します。
ただし、あなたの牧場主がいる農夫だけです。
(農夫を援助する詳細は17ページ)

例：もしメアリーがこの農夫タイルで牧場主の動きを終了させたとしたら、すぐにコインスペースに2ペソを置かなければならず、その後1回の補助アクションを行うか、この(そしてこの農夫だけを)助けるかのどちらかをしなければなりません。

4 ブエノスアイレスに到着したら、ブエノスアイレスの6つのサブフェイズを順番に実行しなくてはなりません。

サブフェイズを忘れないようにするために、番号のついた場所に沿って牧場主を動かし、対応するサブフェイズを行なってから次の場所に移動するようにします。



ブエノスアイレスの6つのサブフェイス

① 追加配送：自分のプレイヤーディスクを1枚、岸壁から同じ都市マップ上の空きスペースに移動させる。要求された穀物をすぐに配達して、カバーされたボーナスを獲得してください。

② 収入：手札をすべて公開し、収入を計算し、その金額を銀行から得ます。その後、手札を個人の捨手札の山に捨てます。

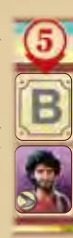
③ 積み込み：自分のプレイヤーボードからプレイヤーディスクを1枚、船タイルの上に移動させ、必要な量の穀物を積み込みます。



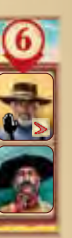
④ 先見 A：スポット4の下の見スペースにある2枚のタイルのうち1枚を選び、対応するセクションに移動させます。



⑤ 先見 B：スポット5の下の見スペースにある2枚のタイルのうち1枚を選び、対応するセクションに移動させます。



⑥ 先見 C：スポット6の下の見スペースにある2枚のタイルのうち1枚を選び、対応するセクションに移動させます。



① 追加配送

ブエノスアイレスで収入を得たり、家畜を積み込む前に、ヨーロッパの3つの港町（ルアーブル、ロッテルダム、リバプール）のいずれかに穀物を追加配送することができます。

そのためには、3つの都市マップの5つの岸壁のいずれかに、自分のプレイヤーディスクが少なくとも1枚は置かれていなければなりません。複数のディスクがあっても、サブフェイスの①では追加配送のためにプレイヤーディスクを1枚しか使用できないので、1枚だけを選択しなくてはなりません。

4つの都市の区画にはそれぞれ穀物の量が表示されており、その区画にある無料のボーナススペースにプレイヤーディスクを置く（関連する岸壁から）には、配達しなければなりません。なお、2つの岸壁には、搬入に必要な穀物の量を減らすことができます。



円形のスペースに描かれたボーナスは、そのスペースに自分のプレイヤーディスクを置くと、常に即座に与えられますが、いくつかのスペースに関する勝利点は、ゲーム終了後の最終得点（19ページ参照）の際にのみ与えられます。このように配置されたプレイヤーディスクは、ゲーム終了まで、選択したボーナススペースに留まります。各ボーナススペースには、1枚のプレイヤーディスクしか置くことができません。（つまり、他のプレイヤーがボーナススペースを要求している場合、そのスペースを使うことはできません）。

例：メアリーはロッテルダムに2枚のプレイヤーディスクと3粒の穀物を持っている。彼女はそのうちの1枚を取り、1粒の穀物を配達し、ロッテルダムの西の地区に置く。彼女はすぐに6ペソを受け取り、最終得点計算で1勝利点を得ることになります。（まだ2粒の穀物残っているが、今はもう追加配送はできません。）



代わりに、彼女は穀物2を配達し、北の方角に4点の勝利点ボーナススペースを要求することができました。そうでなければ、彼女は穀物を3つしか持っていないので、ロッテルダムの東や南の方角に配達することはできません。

② 収入



手札を全て他のプレイヤーに公開し、その繁殖値の合計を計算します。そのためには、手札にある異なる種類の牛の繁殖値をそれぞれ合計します。つまり、その種類のカードが何枚あっても、それぞれの種類は1回だけカウントされます。（牛のカードに書かれている勝利ポイントや体力、目的カードや消耗品カードはとりあえず無視します。）

例：メアリーは手札に4枚のカードがあります。

“パタゴニア”は2枚あるので、3種類の牛だけをもっていることになります。

- ・パタゴニア（繁殖値：2）
- ・チャケーノ（繁殖値：3）
- ・セラノ（繁殖値：3）

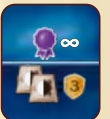
彼女の繁殖値の合計は8です。



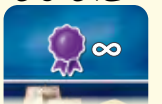
その後、可能で望むなら、証明書を追加して合計の繁殖値を増やすことができます。2種類の証明書があり、一時的証明書と永久証明書です。

一時的証明書はあなたの証明書トラックにあるものです。あなたの証明書マーカーの現在の位置の隣にある数字は、利用可能な一時証明書の数を示しています。このうち、証明書マーカーを後ろに移動させることで、好きなだけ使用することができます。

永久証明書はあなたの前にある駅長タイルの上半分に書かれているものです。これらはそれぞれ、そのゲーム中、タイルに示された数値だけ、あなたの繁殖力の合計を増加させます。（駅長タイルの獲得方法については、【駅のアップグレード】を参照してください）



例の続き：メアリーの証明書マーカーは、利用可能な一時証明書が3つあることを示しています。彼女は一時証明書のうち2つを使用することにし、それに応じて証明書マーカーを後ろに移動します。彼女はこの2つの証明書を現在の合計繁殖値8に加え、合計10にしました。もし彼女が永続証明書を持つ駅長タイルを1枚所有していたら、彼女の最初の合計繁殖値は8ではなく9になっていたでしょう。



あなたの合計繁殖値（証明書を含む）を確定したら、銀行からその額のドルを受け取ります。この金額は、サブフェイス③でも把握できるように、他のお金とは少しずつ置いてください。

そして、手札からすべてのカードを個人の捨山に捨てます。

補足：サブフェイス②で手札に消耗カードがある場合、そのカードを自分の捨山に捨てずに、すぐに手札から取り除き、消耗カードの山札に戻します。その後、残りの手札を自分の捨山に移します。

例の続き：メアリーは合計繁殖値が10に確定したので、銀行から10ドルを取り、自分の前に置きます。そして、4枚の手札をすべて自分の捨山に捨てました。

PHASE B

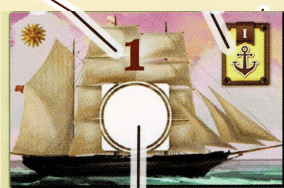
移動した場所のアクションを使用します。

③ 積み込み



今、収入を得た牛は、船に積み込まなくてはなりません。各船の帆には、その牛の総繁殖値に対応した積荷値が表示されており、総繁殖値が高いほど、より良い積み込みができるようになっています。

積荷値



プレイヤーディスク用スペース

そのためには、自分の牛の繁殖値合計と同じかそれ以下の積荷値の船を決めます。ただし、以前に積み込んだ船（すでに自分のディスクが1枚積まれている船）は選べないことに注意してください。唯一の例外は：

- 価値の低い船(積載量0)と
- 最も価値のある船(搭載量18)

これらの船は、すでに1枚以上のディスクがそこにある場合でも、積み込むことができます。



船が決まったら、その船のスペースにプレイヤーディスクを1枚置きます（すでに他のディスクがある場合は、その上に置きます）。そのプレイヤーディスクをプレイヤーボードの任意のディスクスペースから取り出しますが、ディスクスペースには2種類あることに注意してください。

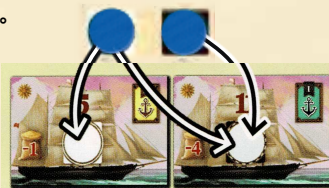
角が白いものと暗いものがあります。

1 角が白いディスクスペースにあるディスクは、どの船スペースにも置くことができます。

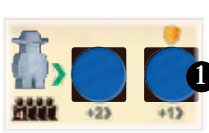
2 しかし、角が暗いディスクスペースのディスクは、角が暗い船のスペースにしか置けません。

このように、ディスクスペースにあるディスクを消すことで、そのディスクの能力が解放されます。

なお、ディスクスペースの中には、クリアすることで条件が追加されたり、報酬がもらえたりするものもあります。



このどちらかのスペースをクリアすることで、歩数の上限が上がります。右①番のスペースをクリアしたときの勝利点2点は、ゲーム終了時に付与されます。



このスペースのどちらかをクリアすることで、手札の上限が増えます。



補助アクションのディスクスペースのいずれかをクリアすることで、補助アクション(18ページ参照)を行う際の選択肢を広げます。



このスペースをクリアすると、証明書の一時的な限度額が増えます(限度額4からスタートします)。



ただし、一番下の右のスペースからディスクを取った場合、一度だけ、すぐに銀行に3ペソを支払わなければなりません。それができない場合は他のスペースを選んでクリアしなければなりません。

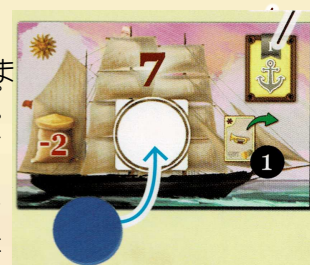
このスペースのどちらかをクリアすることで、強さがアップします(17ページ参照)。右のスペース②からディスクを取ると、すぐに銀行から3ペソを獲得します。



プレイヤーディスクを船のスペースに置くことで、ゲーム終了時に勝利点を得たり失ったり、すぐに実行しなければならない配送アクションを起こすことができます。プレイヤーディスクを価値の低い船(積載量0)に置いた場合、すぐに銀行から2ペソを獲得します。ゲーム終了時には、そのディスクの勝利点を2点失います。



あなたのプレイヤーディスクをロットルダムのいずれかの船の上に置いた場合、この配送アクション①が発生します。あなたは今すぐ一般目標ディスプレイから目標カードを1枚選び、表向きのままあなたの個人用捨山に置き、必要ならディスプレイを補充しなければなりません。(詳細は16ページの「目標カードを1枚獲得する」を参照)。



最後に、あなたの牛とヨーロッパの都市に供給するために、どれだけの穀物を積み込まなければならないかを確認します。その量は、どの船に積んだかで決まります。

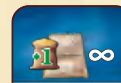
- もし、必要な量の穀物をすべて積み込むことができれば、そうしなければなりませんし、それ以上のことは起こりません。

- しかし、穀物が必要量より少ない場合②、利用可能なすべての穀物を積み込み、その量を超えて不足している穀物ごとに2ペソの既定の手数料を銀行に支払う必要があります。

積み込み用の常備穀物は、積み込みに必要な穀物の量を減らすことができる2つの駅長タイルで見つけることができます。(ヨーロッパの都市への穀物の追加配達には適用されません。)すべての削減と同様に、削減が積み込むべき穀物の量を超えている場合は、穀物を得ることができません。



2



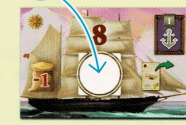
注) 事前に収入を得ることができるため、発生した債務不履行費用を常に支払うことが可能です。

例の続き：繁殖の合計値が10であるため、メアリーは積荷値9の船に船荷を積み込むことができます。そうする場合、彼女は自分のプレイヤーボードの任意のディスクスペースからディスクを1枚、その船に置きます。彼女は2粒しか持っていないので、それを積み込み、銀行に4ペソの初期費用(足りない粒1つにつき2ペソ)を支払わなければなりません。

代わりに、彼女は積荷値8で船に積み込むこともできました。

しかし、彼女は角が白い円盤スペースからしか円盤を置くことができず、(積み込みのアクションのために)目的カードを1枚取ることとなります。さらに、1粒だけ積み込むことになり、既定の手数料を支払う必要もなく、まだ1粒残っていたはずでした。

仮に繁殖値が11になったとしても、すでに一度繁殖しているため、繁殖値11の船への積み込みは許されません。



④ ⑤ ⑥ 先見

サブフェイス④⑤⑥で選んだ3枚のタイルは、それぞれ、すぐに対応するセクションに移動させなければなりません。

農夫タイル

農夫タイル(緑、青、オレンジ、黄)であれば、その色に合ったエリアで、一番小さい数字の空いたスペースに置きます。空いているスペースがなければ、農夫タイルを箱に戻してゲームから除外します。もし、そのスペースに1枚以上の牧場主がある場合は、その下にタイルを置くだけです。



ワーカータイル

それがワーカータイルである場合、それを労働市場の次の空いているスペースに置きます。その次の空いているスペースを決定するために、次のルールを適用します。

- タイルは常に労働市場トークンが配置されている行に配置されなければなりません。
- その列のスペースは、常に左から右へ埋められていなければなりません。

- 4人以下のプレイヤーでプレイする場合は、次のことも考慮してください。

3人ゲームでは、各行には3つのスペースしかなく（3人マークの下から）、左列はすべて空白となります。

2人用ゲームでは、各行には2つのスペースしかなく（2人マークの下から）、左側の列は両方も空欄になります。

- 各行で最後に埋まるスペースは、常に労働市場トークンのあるスペースです。そして、そのスペースにワーカータイルを置くと、労働市場トークンを矢印に沿って次の列の丸い破線のスペースに移動します。

3-player game example:



通常、労働市場トークンを次の行に移動させても、特に何も起こりません。しかし、労働市場トークンが黄色や青の矢印に沿って移動した場合、すぐに（ただし、サブフェイズを完了した後に）家畜市場を満杯にするか、対応する3隻の船を出航させなければなりません。



家畜市場の補充

家畜市場のカードが最初の枚数になるように、必要な枚数だけ市場の山からカードを引きます。

- 2人プレイの場合 市場のカードが9枚になるまで補充
- 3人プレイの場合 市場のカードを12枚になるまで補充
- 4人プレイの場合 市場のカードを15枚になるまで補充

セットアップと同様に、すべての牛のカードを色ごとに分類し、各カードの左側が見えるように重なった列に表向きに配置します。この列のカードはわかりやすくするために、左から右へオレンジ、黄色、赤、青、茶色、紫の順番で並べます



- 家畜市場を埋める時に、すでに市場の牛の数数が規定数以上である場合、カードを追加してはいけません。
- 市場の山札が空の場合、それ以上市場にカードは追加されません。

船を出航させる

家畜市場の青い矢印のアイコンの色によって、対応する3隻の船が出航し、それらに乗っているすべてのプレイヤーディスクが、都市マップのそれぞれの岸壁に置かれます。出航した3隻を箱に戻し、船の山から2隻を引いて積荷の船の列に加えます。



例：メアリーはブエノスアイレスのサブフェイズ³に自分のプレイヤーディスクを積荷値5の船に置き、サブフェイズ⁵にワーカータイルを置くことで黄色の旗を持つ船を出航させた。彼女は黄色い旗のついた3隻の船からすべてのプレイヤーディスクをLe HavreとRotterdamの岸壁の対応するスペースに置く。その後、彼女はこれらの3隻の船をゲームから取り除き、船の山から新たに2隻を引き、積み込み区域に置く。



予見のサブフェイズが終了したら、最後に以下の2つのステップを実行します。



1) 自分の牧場主を、ゲームボード左下の騎手スペースに置いて、道の始点に移動させます。次の自分の手番では、そこから牧場主の移動が始まります。

2) ブエノスアイレスの3つの空白の予見スペースに、ブエノスアイレスのサブライから引いたタイルをそれぞれ補充します。各スペースには、裏面の文字がそのスペースの文字と一致する表向きのタイルを置くようにしてください。



ゲーム終了

家畜市場トークンを赤い矢印に沿って最下段から移動させると、ゲーム終了となります（19ページ参照）。



PHASE C

手札の上限までカードを引きます。

各プレイヤーの手札の上限は4枚から始まり、最大6枚まで増やすことができます。手札の枚数が、プレイヤーボードが示す現在の手札の上限より少ない場合、個人の山札から足りない枚数だけカードを引いて、その枚数を上限にまで増やします。（必要であれば、6ページで説明したように、個人の捨山をシャッフルして、足りなくなった山札を置き換えるために使用します）。

注：ブエノスアイレスのサブフェイズを経たばかりであれば、手札をすべて補充しなければなりません。

その後、次のプレイヤーの手番となります。



例：メアリーの手札の上限は5枚です（プレイヤーボード上の該当するディスクスペースを1つ空けているため）。フェーズBでは、ローカルアクションを実行するために手札を2枚捨てました。その結果、手札が3枚になったので、手札を5枚に戻すために2枚引かなければなりません。山札が空になっても、まだ捨山から新しい山札を作らないことに注意してください。これは、次のカードを引く直前に行います。

ACTIONS

アクション

ゲーム中のアクションの主な発生源は、中立の建物タイルと個人の建物タイルのローカルアクションですが、その他にもアクションが発生する状況（積荷アクション、補助アクションなど）がいくつかあります。

しかし、アクションが行われる状況に関係なく、アクション自体は常に同じアイコンで表現されます。つまり、同じアイコンが表示されている場合は、同じアクションを指しています。

このセクションでは、いくつかの一般的な注意と説明から始まります。その直後に、タイルのローカルアクションを詳細に説明します。

一般的な補足：かなり多くのアクションが、特定の条件と特定の報酬で構成されています。条件を満たした場合のみ、報酬を得ることができます。

条件は通常、赤（赤い矢印や赤い数字）と関連付けられ、報酬は通常、緑と白（緑の矢印や白い数字）と関連付けられています。

- ① 条件
- ② 報酬



重要：条件を満たしていても、報酬の全部または一部を放棄することが認められています。ただし、ある金額のペソを報酬として受け取った場合は、その全額を受け取らなければなりません。

最も多い条件は、カードを捨てることです。アクションの中で、赤い矢印のついたカードが1枚以上描かれている場合、その横に描かれている報酬を得るためには、描かれているカードを手札から表向き自分の捨山に捨てなければなりません。

（8ページで述べたように、そのアクションは条件を満たす回数にかかわらず1回しかできません）。

注意：特定のカードを意味する場合、そのカードは色と繁殖値で表されます（右図参照）。



捨て札にするアクションの例

条件

報酬

ちょうど1枚の黒の牛カード Fronterizo を捨てる



2 ペソ得る

ちょうど2枚の同じ種類の牛カードを捨てる



2 ペソ得る

ちょうど1枚の任意の種類の牛カードを捨てる



穀物マーカーを1進める

ちょうど1枚の任意の種類の牛カードを捨てる



証明書マーカーを1進める

ちょうど1枚の緑の牛カード Patagonico を捨てる



機関車を2スペースまで進める

この後のルール説明では、以下の用語を覚えておいてください。

- ・ **カードを捨てる**と言った場合、あなたは手札を表向きに自分の捨山に置かなければなりません。
- ・ **特定の額のペソを獲得する**言った場合、あなたはその額を銀行から受け取らなくてはなりません。
- ・ **特定の金額のペソを支払う**場合、あなたはその金額を銀行に返さなければなりません。
- ・ **証明書マーカーを前方に移動させる**場合、あなたの証明書マーカーはあなたの証明書トラック上を前方に移動します。特定のアクションアイコンが示す数だけ、証明書マーカーを前進させることができます。ただし、証明書マーカーを一時的な証明書の上限（ゲーム開始時には4）を越えて移動させることはできません。
- ・ **穀物マーカーの前方への移動**については、ルールはほとんど証明書マーカーの場合と同じです。ただし、混乱を避けるため、アイコンは異なります。また、移動できる枚数は8枚までです。
- ・ **機関車がスペースの数だけ進む**とき、あなたの機関車は、線路のスペースに沿って移動します（詳細は15ページを参照してください）。

① このアイコンで証明書マーカーを1つ前に進めます。



② このアイコンで証明書マーカーを2つまで前に進めることができます。



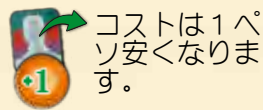
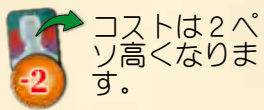
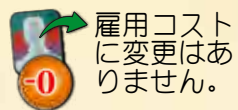


労働者の雇用

このアクションを実行するとき、労働市場から労働者タイルをちょうど1枚選び、その労働者の雇用コストを支払い、そのタイルをあなたのプレイヤーボードの労働者セクションに配置します。

以下のルールに注意してください。

- あなたは、現在労働市場トークンが置かれている行①から労働者を雇うことはできません。これらの労働者は、労働市場トークンが移動するまでは使用できません。
- 労働者の雇用コストは、その行の右側に描かれているコストです②。ただし、この雇用コストは、アクション・アイコンに表示されている値で変更されます。



重要：労働者の一部は強さアイコンを持っています。彼らのコストは常に1ペソ上がります。

雇用コストを支払ったら、自分の労働者セクションの該当する労働者タイプの列の一番左の空いているスペースに配置します。各プレイヤーは、すでに4種類の労働者それぞれを1枚ずつ持ってゲームを開始していることに注意してください：ガウチョ、カーピントロ、マキニスタ、グランヘロです。つまり、各列の最初のスペースは、すでに占有されています。(グランヘロの増やし方とその機能については、17ページで説明します)。



ガウチョ列

カーピントロ列

マキニスタ列

グランヘロ列

2ペソ得て、手札から1枚カードを破棄します。

3ペソ得て、家畜市場から牛を購入します。

必要なカーピントロ1人につき1ペソで1つ建築。

5ペソ得て、機関車より後ろにある駅をアップグレードします。

10ペソ支払いグランヘロを配置し、リバプールの岸壁1に1枚ディスクを置くことができる。

6ペソ支払いグランヘロを配置し、穀物1つ得る。

8ペソ支払いグランヘロを配置し、ロッテルダムの岸壁1にディスクを配置できる。

例：フェイズBでメアリーは中立の建物Aを使います。

- ① 最初の雇用アクションで、彼女はマキニスタを雇用します。労働市場トークンがある列から雇用することはできないので、前の列のマキニスタに7ペソを支払います。そして、そのマキニスタをマキニスタの列の一番左の空きスペースに置き、即時アクションを実行します。彼女は牛カード(種類を問わない)を1枚捨て、それに応じて証明書マーカーを1スペース進めます。



- ② 中立の建物タイルAの2回目の雇用アクションで、雇用コスト6ペソと描かれている行から、強さアイコンを持つガウチョを雇用します。2回目の雇用アクションのアイコンはコストを3ペソ増やし、強さのある労働者は常にコストが1ペソ高くなるので、彼女は合計9ペソを銀行に支払わなければなりません。このガウチョを自分のガウチョの列の一番左のスペースに置き、すぐに交換トークンを獲得します。

- ③ 残念ながら彼女の手札には“Holando Argentino”の牛のカードがないため、この建物の捨て札アクションを放棄しなければなりません。



あなたが雇った労働者を置くスペースに即時アクションが描かれている場合、そのアクションを即時に行うか放棄するかのどちらかを選択しなければなりません。

- 列がすでに満杯の場合、そのタイプの労働者をもう雇うことはできません。
- ゲーム終了時に、いずれかの行の5・6番目のスペースに配置された各ワーカーは、4勝利ポイントを獲得します。



個人建物タイルを1つ配置する

このアクションを実行したら、プレイヤーボードの上部に置いてある個人建物タイルを1枚選びます：以下のどちらかを実行します。

道上の任意の空いている建物スペースに置くか、既に置いてあるあなたの個人建物の1つを置き換えるかします。

注意：各建物タイルで使う面は全員共通です。裏返してはいけません。

このアクションを行う前に確認をします：

- a) 必要十分な数のカーピントロを持っているか

さらに
b) タイルのコストが支払えるか



タイルの左上隅に、各個人建物を建設するのに必要なカーピントロの数が記されています。あなたの労働者エリアのカーピントロ列のカーピントロの数がその数以上であれば、そのタイルのコストを直ちに支払うことを条件に、そのタイルを道の任意の空き建物スペースに置くことができます。



その建築タイルに必要なカーピントロ1人つき2ペソ支払わなければなりません。

また、このアクションを利用して、道にあるあなたの個人建物タイル1枚を、あなたのプレイヤーボード上にあるより価値の高い個人建物タイルと交換することもできます。この場合、2つの建物タイルのビルダーの差分だけあればよく、また、差分だけ支払います。そして、新しい建物タイルを古い建物の代わりに置き、古い建物タイルを箱に戻してゲームから完全に取り除きます。これが、6人以上の労働者を必要とする建物を配置する唯一の方法です。

例：



この建物タイルを道の空きスペースに置くには、メアリーのカーピントロ列にカーピントロが2人以上いる必要があります。4ルを支払わなければなりません。



もし、この建物タイルを道上の他のタイルと交換する場合、自分のカーピントロ列に少なくとも3人のカーピントロがいる必要があり、6ドルを支払わなければなりません。

注意：中立建物タイル”B”は、ゲームボード上にあなたの建物タイルを置くことができる唯一のものです。それ以外の方法は、あなたのカーピントロ列の即時アクションだけです。これらは、必要なカーピントロ1枚につき2ドルではなく、1ドルしか支払わなくてよいという利点もあります。



家畜市場から牛を買う



このアクションを実行すると、家畜市場から新しい家畜カードを獲得し、あなたの個人の捨山に表向きに置くことができます。ただし、このアクションで獲得できるカードの枚数や種類は決まっています。あなたのガウチョ列に何人のガウチョがいるか、いくらお金を使うかにより、変わります。

ガウチョ列にガウチョが1人しかいない場合、以下の選択肢しかありません



4ペソで”Caracu”を1枚買う
または



5ペソで繁殖値3の牛を1枚買う
または



11ペソで”Franqueiro”を1枚買う

ガウチョが2人いれば、選択肢が増えます。



+



例えば、各5ペソで繁殖値3の牛を1枚ずつ計2枚買う。または、



2ペソで繁殖値3の牛を1枚買う。または、



11ペソで”Aberdeen-Angus”を1枚買う。

つまり、ガウチョの数が多ければ多いほど、選択肢が広がります。ガウチョをどのように分配するかはあなた次第ですが、各ガウチョがこのアクションで一度ずつしか使われないようにしてください。



ガウチョが3人いて、5ペソ支払えば、繁殖値3の牛をちょうど2枚買えます。



ガウチョが5人いて、9ペソ支払えば、2枚”Franqueiro”を購入できます。

家畜カードの購入に使用しなかったガウチョは、代わりに以下の方法で使用することができます：家畜市場の山からカードを2枚引き、家畜市場に表向きに加えます。これはアクションを実行している間、任意のタイミングで実行できます（牛を買う前でさえ）。



前述の通り（11ページ）、牛カードの枚数はプレイヤー数による規定の数より多くなる場合があります。

重要：

- 家畜カードは、現在の家畜市場で公開されているものしか購入できません。
- 購入できる家畜カードの枚数は、常に少なくすることができます。
- このアクションで獲得した家畜カードは、表向きであなたの個人の捨山に置かなければなりません。



機関車を前進する

このアクションアイコンを使って機関車を移動させる場合、自分のマキニスタ列にいるマキニスタの数だけ線路の前方に移動させることができます。

移動の際には、以下のルールに注意してください：

- スタート地点を除き、線路のどのスペースにも、同時に1台以上の機関車を置くことはできません。つまり機関車を移動させるときには、他の機関車が入っているスペースは無視しなければなりません（そのスペースはなかったこととなります）。
- 線路沿いにはいくつかの待避線スペースがあり、それぞれが鉄道駅に属しています。それぞれの待避線スペースは、そこから出る2つのスペースの間ある1つの追加のスペースとしてカウントされます。つまり、分配器のあるスペースから出た場合、次の番号のスペースに移動するか、（他の機関車がなければ）駅の待避線スペースに移動するかのどちらかになります。
- アクションで移動させる場合、移動可能なスペースより少なくてもかまいません（ただし、最低1スペースは移動させなければなりません）。しかし、あるスペースで停止することを決定すると、そのアクションで余った移動量は即座に失われます。ですから、待避線スペースに移動してその駅をアップグレードする（後述）場合、たとえ移動可能なスペース数より少なく移動したとしても、そのアクションは終了となります。

注意：エンジニアの数に関係なく機関車を前進させるアクションもあります。この場合も、同じルールを適用します。

駅のアップグレード

鉄道駅の待避線スペースで機関車の移動を止めた場合、その鉄道駅をアップグレードするかどうかを直ちに決定する必要があります。

注意：鉄道駅のアップグレードは、アップグレードコストを支払うことができ、かつ、以前にその鉄道駅をアップグレードしたことがない場合（すでにあなたのディスクが置かれているかわかります）にのみ、行うことができます。対戦相手の誰かがすでにディスクを置いていても、問題ありません。

駅をアップグレードするには、駅のすぐ横に描かれているアップグレードコストを支払います。次に、プレイヤーディスクを1枚その駅のスペースに置きます（すでに他のディスクが置かれている場合は、その上に置きます）。そのプレイヤーディスクを、プレイヤーボードのいずれかのディスクスペースから取り出しますが駅スペースにも、白い角と黒い角があることに注意してください。

配送中の都市スペースと同様に、角が白いディスクスペースからのディスクは、どの駅スペースにも置くことができます。角が黒いディスクスペースは、角が黒い駅スペースにしか置けません。（ディスクスペースの開放の詳細については、10ページを参照してください）

ディスクを駅スペースに置いたら、そのすぐ隣に駅長タイルが置かれているかどうか確認してください。その場合は、あなたの雇ったワーカーの中から1人を駅長に任命して、その駅長タイルを取得することができます。そのためには、現在、あなたの列の一番右のスペースに配置されているあなたの雇用したワーカーを、あなたのワーカーエリアから選択します。そのワーカータイルをプレイヤーボードから取り除き、駅長タイルの代わりに置き、最後にその駅長タイルをプレイヤーボードの横に表向きに置いてください。

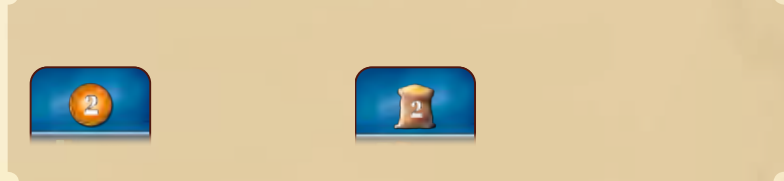
- 駅をアップグレードした瞬間だけ、その駅の駅長タイルを入手するチャンスがあります。このチャンスを逃すと、後で手に入れることはできません。
- ワーカーをあなたのワーカーエリアから取り除くことで、その即時アクションが再び見えるようになった場合、次にそのスペースに別のワーカーを配置したときに、そのアクションを実行することができます。
- 一度駅長スペースに配置されたワーカーは、その後のゲーム中、置かれたままです。

各駅長タイルは2つの部分で構成されています：



上半分①には、即時アクションか永久証明書、積荷用永久穀物が描かれています。即時アクションがあるタイルを受け取った場合、即座にそのアクションを起こすか、使用せずに失うかのどちらかです。（永久証明書の使い方については、9ページを穀物の積荷については10ページを参照してください）

下半分②には、ゲーム終了時に追加で勝利点を獲得するための固有の方法が描かれています（19ページを参照）



線路の最後のスペース（スペース31）は特別です。このスペースに到達した場合、機関車の移動はそこで終了し、通常通り駅をアップグレードすることができます。

他の駅とは異なり、この線路上の最後の駅は、到達するたびに1回ずつ、何度でもアップグレードすることができます。その後、（終着駅をアップグレードしていない場合でも）車両基地の上にエンジンを配置しなければならず、このアクションは終了します。

自分の機関車が車両基地にあり、自分のマキニスタ列の一番右のスペースの即時アクションを実行中の場合、5ペソを獲得し、スペース24の後ろの（それまでにアップグレードしなかった）任意の車両基地をアップグレードします。

車両基地にいるとき、そこから後方に移動することはできません（たとえば、補助的なアクションを実行するため）。そのため、少なくとも1ステップ前進させ（スペース24まで）、その後再び後退させることができるようにしなければなりません（必要な場合）。その上、機関車と共に車両基地に入る方法は、今述べた方法以外にはありません（車両基地は線路の空間とはみなされないため）。したがって、機関車を後ろ向きに動かして車両基地に入ることはできません。

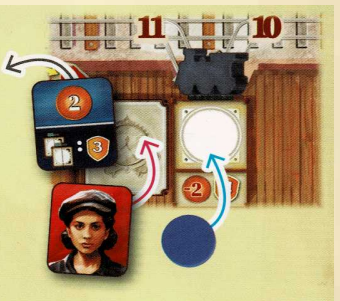


Example: Since **Mary** has 3 maquinistas in her maquinista row, she may move her engine now up to 3 spaces forward. Thus, she moves her engine from space 1 to space 5 (because space 3 is occupied by the red engine and is therefore ignored entirely).

Instead of space 5, she could as well have moved her engine to the turnout space branching off space 4.



Station space





目的カードを1枚取る

このアクションを実行するとき、ゲームボードの右側にある共通目的ディスプレイから目的カードを1枚選ぶか、目的の山の一番上のカードを引きます。このカードを表向きにして、あなた個人の捨山に置きます。目的ディスプレイからカードを取った場合、その空いた場所に、目的の山から引いた新しい表向きのカードですぐに埋めます。

この後、ある時点で、獲得した目的カードが手札に入ります。あなたのターンの間、手札に1枚以上の目的カードがあれば、そのいずれかをプレイすることができます。

・フェイズAを実行する前。
・または、フェイズBで何か1つのアクションを行う前か後。

つまり、アクションの途中やフェイズCの実行開始後に目的カードをプレイすることはできません。目的カードをプレイするときは、そのカードを表向きにして個人目的エリア(プレイヤーボード下側)に置きます。

その後、そのカードの左上に描かれている即時アクションを行うか、放棄します。

目的カードには、以下のような即時アクションがあります：

即時
アクション



目的

各目的カードには、ゲーム終了時に達成すべきタスクの組み合わせが描かれています。そのときまでにすべてのタスクを達成すれば、そのカードに描かれている勝利点を獲得することができます。そのタスクが完全に達成されなかった場合、あなたはそのカードに描かれている負の数の勝利点を失います。



重要：達成した各タスクは、1枚の目的カードにのみカウントされます。したがって、複数の目的カードに同じタスクがある場合、それぞれのタスクを個別に達成する必要があります。

以下のタスクは、目的カードに記載されています：



・ゲームボード上に建物タイルが1枚ある。



・あなたの前にオレンジの農夫タイルが1枚ある。



・任意の都市の東の都市区画にあなたのディスクが1枚ある



・駅にあなたのディスクが1枚ある。(最後の駅に複数枚あれば複数数えます。)



・あなたのデッキに繁殖値3の家畜カードが1枚ある。



・あなたのデッキに“Franqueiro”が1枚ある。



・あなたのデッキに“Aberdeen-Angus”が1枚ある。



・積荷価値18の船にあなたのディスクが1枚ある。



あなたの個人の山からカードを3枚まで引き、その後、引いた枚数と同じだけすぐにカードを捨てます。



あなたの機関車を1スペース前進させます。



あなたの証明書マーカーを1スペース前進させます。



3ドルを得る。




あなたの穀物マーカーを1スペース前進させます

例：これらのカードは、ゲーム終了時にすべてのタスクが達成されている必要があります。

・ゲームボード上に、自分の個人建物タイルが少なくとも3枚あること。
・自分の前に黄色、青色、緑色の農夫タイルがそれぞれ1枚以上あること。
・オレンジ色のCaracu牛カードが1枚以上、そして

・西の都市区画に自分のディスクが2枚以上あること。
これらをすべて揃えることに成功すれば、彼女は9点の勝利点を得ることができます。例えば、西の都市区画にディスクが1枚足りなかった場合、彼女は4点の勝利点しか得られません(西の都市区画の課題を持つ目的カードの1枚がマイナス2点の勝利点とみなされるため)。



注意：目的カードのプレイは強制ではありません。もし望むなら、その一部または全部を通常の方法で(例えば、このアイコンを使って捨てるなどして)デッキに残しておくことができます。ゲーム終了時に山に残っている各目的カードは、得点にするかしないかを定めることができます。目的エリアに置かれたカードには、その選択肢はなく、必ず得点計算を行います。



グランヘロを1人以上助ける

パンパの道を歩いていると、仕事の手伝いを必要としているグランヘロに出会います。その人たちを助けることができます。

- a) あなたの牧場主が農夫タイル上で移動を終了した。この場合、あなたはそのグランヘロだけを選択することができます。
注：農夫タイルの上に移動したり、農夫タイルを通り過ぎたりした場合も、手数料を支払わなければなりません（7ページの青枠を参照）。
- b) ローカルアクション”1人以上のグランヘロを助ける”を実行します。この場合、ボード上のグランヘロを3つまで選ぶことができます。

上記の2つのオプションには、同じ一般的なルールが適用されます。1人以上のグランヘロを助けるには、あなたの合計体力が、少なくとも必要体力と一致する必要があります。この必要体力は、すべての農夫タイルの右下に表示されており、各グランヘロには、彼を助けるために必要な体力を示す3～8の値が個別に表示されています。プレイヤーボードにある体力アイコンを足して、自分の総体力を決定します。ゲーム開始時は1つもありませんが、ゲーム中に労働者タイルを追加したり、ディスクスペースをクリアすることで追加することができます。一部の労働者タイルと、右下の円盤の白い角のスペースはちょうど1体力（>>の横に数字がなければ1体力）、右下の暗い角のスペースは2体力になります。

さらに、手札から牛のカードを4枚まで公開し、その強さを足すことができます。体力は牛カードの下に表示されています。牛カードを1枚または2枚公開した場合、あなたはすぐに消耗山札から消耗カードを1枚取り、あなたの個人用捨山に表向きで配置します。牛カードを3枚または4枚公開した場合、すぐに消耗山札から消耗カードを2枚取り、あなたの個人の捨山に表向きで置きます。その後、先ほど公開した牛のカードをすべて捨て札にします。

個人建物3aと8bは一時的に総体力を増加させます。特にこの場合、牛のカードを出さずに行動することも可能なので、消耗カードも取りません。

重要：少なくとも1人のグランヘロを助けるために必要な体力を満たせない場合、”1人以上のグランヘロを助ける”アクションを実行できない場合があります。

あなたの体力の合計が、選ばれたグランヘロの必要体力の合計以上なら、あなたは対応するタイルを取ることができます。また、すぐに、グランヘロの対応するコインスペースと、ボード上の対応するスペースの下に示された金額の両方のお金を受け取ることができます。

ここで、受け取ったタイルを自分のグランヘロの列に好きな数だけ追加して、グランヘロの農場に投資するオプションがあります。グランヘロ1枚につき、グランヘロ列の一番左の空いているスペースに表示されている金額のペソを支払って、すぐにアクションを起こすか、没収されるかしなければなりません。一度に1枚ずつ追加します。他のタイルはすべて自分のプレイヤーボードの横に置きます。

- ・グランヘロを助けた時のみ、グランヘロの列に配置するチャンスがあります
- ・農夫タイルをグランヘロ列に配置するときは、薄茶色の裏面（手なし）になるように裏返します。
- ・グランヘロ列に配置されたグランヘロは、あらゆる目的で労働者として扱われます。（そのため、駅をアップグレードする際に駅長として任命することができます）。
- ・グランヘロは、一度あなたのプレイヤーボードの横に配置されると、その後ゲーム中ずっとそこに置かれたままになります。
- ・ゲーム終了時に、自分のプレイヤーボードの隣に置かれたグランヘロ1枚（グランヘロ列の列には置かれていない）につき、2点の勝利点を獲得します
- ・目的カードを得点するときは、自分のプレイヤーボードの隣に置かれている対応する色のグランヘロのみを考慮します（グランヘロ列の中のものとは考慮に入れません）。



必要な体力



体力アイコン



例：メアリーには体力アイコンが3つあります。これは、すでに白の角のある円盤スペースをクリアし、体力アイコンを持つ労働者を2人雇っているためです。

彼女は、青のグランヘロ（必要体力6）と緑のグランヘロ（必要体力4）を助けることを選択します。体力が合計10になるように、メアリーは手札から体力7の”Caracu”牛のカードを1枚公開します。これだけでも必要な体力に達しているのですが、さらに”Niata”牛のカードも公開することにしました。牛カード2枚を公開したため、彼女は消耗カードを1枚取り、牛カード2枚と一緒に自分の捨山に置かなければならなくなりました。

そして、メアリーは両方のタイルを取り、5ペソ（コインスペースから2+1、ボード表示から0+2）を受け取ります。メアリーは青いグランヘロを自分のグランヘロ列に置くことを選びます。そのために6ペソを支払い、即座に自分の穀物マーカーを1スペース前進させます。そして、このグランヘロを裏向きにして、グランヘロ列の一番左の空きスペースに置きます。最後に、緑色のグランヘロを、自分のプレイヤーボードの横に置きます。



消耗カード：

手札の他のカードと同様に、手札から消耗カードを捨てるか、破棄することができます（ただし、それらは牛カードではありません）。
ブエノスアイレスのサブフェイズ②では、手札から消耗カードをすべて取り除きます（9ページ参照）。





1回または2回の補助アクションを1回行う



プレイヤーボードの補助アクションの欄には、6種類の補助アクションが表示されています。各補助アクションの横には2つのディスクスペースがあります。補助アクションの両方のディスクスペースにディスクがある限り、そのアクションはロックされ、使用することができません。少なくとも1つのディスクスペースが開放されていれば、そのアクションはロックが解除され使用可能になります。

このアイコンで1つの場所で1つの補助アクションを実行した場合（8ページ参照）、（特定のアクションの両方のディスクスペースがクリアされていても）決してそれをダブルにすることはできません。

使用可能な補助アクションを1つ選び、それを実行します。そのアクションのディスクスペースが1つだけ開放されている場合、特定のアクションを1回だけ使用できます（1回の補助アクション）。

そのアクションのディスクスペースが両方とも開放されている場合、2回の補助アクションとして使用することができます。これは、そのアクションの条件（ある場合）と報酬が共に2倍になることを意味します。



機関車を後方に移動させる必要がある場合も、前進と同じように行います。もしスペースに他の機関車がある場合は、そのスペースを無視します（したがって、より後方に移動します）。後方に移動して待避線スペースに到達し、そこで停止した場合、通常通りその駅をアップグレードすることができます。

- ・しかし、これは必要条件であるため、意図的に必要より少なく後方に移動することはできません。
- ・あなたの機関車が線路の始点スペースにある場合、あなたの機関車を後方に移動させる必要のあるアクションを使用することはできません。
- ・なお、機関車は決して後ろを向いてはいけません。後方に移動している間、その機首は依然として前方を向いていなければなりません。



交換トークンを得る

このアクションを実行したとき、銀行から交換トークンを1枚獲得し、あなたの前に置きます。

交換トークンは特別なもので、ゲーム中いつでも、たとえアクションの途中でも、あなたのターンでなくても、1枚または複数枚使うことができます。交換トークンを使用するには、それを銀行に戻します。その後、あなたの個人の山からカードを2枚まで引き、引いた枚数だけすぐに捨てます。各プレイヤーは交換トークン1枚を持ってゲームを開始し、次のタイミングで新しい交換トークンを獲得することができます。



- ・個人建物 3a のローカルアクションで



- ・ガウチョ列の即時アクションで



消耗カードを破棄する（取り除く）

このローカルアクションで、あなたは消耗カード1枚を手札から、つまりあなたの群れのデッキから取り除くことができます。

それを箱に戻す代わりに、消耗山札に置きます。

重要：また、補助アクションや即時アクション（プレイヤーボードに表示されています）で、手札から（つまり群れのデッキから）消耗カードを1枚以上取り除いた場合にも、箱には戻さず、消耗山札に置きます。



牧場主を移動させる

このローカルアクションは、あなたの牛飼いを、道に沿って別の場所に移動させることができます。

移動させる場合、少なくとも1ステップ移動させなければならず、アイコンの数字より多く移動させることはできません。

停止した場所で、あなたはもう一度フェイズBを実行しなければなりません。

なお、手札を補充してから再度フェイズBを実行するわけではありません。手札の補充は、手番終了時にのみ行います。

シングル補助アクション

1ペソを得る。



あなた個人の山からカードを1枚引く。その後、カードを1枚捨てる。



あなたの穀物マーカを1つ後方に移動させる。その後、証明書マーカを1つ前方に移動し、1ペソを獲得する。



1ペソ支払い、穀物マーカを1つ前方に進める。



1ペソ支払い、機関車を1つ前方に進める。



あなたの機関車を1スペース後方に移動させます。あなたの手札から1枚取り、それを箱に戻すことで、ゲームから（つまりあなたのデッキから）完全に取除いてください。



ダブル補助アクション

2ペソを得る。

あなた個人の山からカードを2枚引く。その後、カードを2枚捨てる。

あなたの穀物マーカを2つ後方に移動させる。その後、証明書マーカを2つ前方に移動し、2ペソを獲得する。

2ペソ支払い、穀物マーカを2つ前方に進める。

2ペソ支払い、機関車を2つ前方に進める。

あなたの機関車を2スペース後方に移動させます。あなたの手札から2枚取り、それを箱に戻すことで、ゲームから（つまりあなたのデッキから）完全に取除いてください。

END OF THE GAME

ブエノスアイレスでサブフェイズ⁵または⁶を実行中に、労働市場の最後のスペースにワーカータイルを置くと、ゲームが終了します。これにより、労働市場トークンが緑の矢印に沿って労働市場の外に移動するので、すぐに労働市場トークンを取り、あなたの前に置いてください。もしこれがサブフェイズ⁵中に起こった場合、サブフェイズ⁶を実行しますが、あなたは他の労働者タイルを選ぶことはできません（労働市場にスペースが残っていないため）。労働者タイルしか残っていない場合、サブフェイズ⁶は完全にスキップします。その後、通常通りサブフェイズ⁵と⁶を実行し、手番終了時に空いている先見スペースも補充します。これがあなたの最後の手番となります。その後、他の各プレイヤーは最終ターンを持ち、通常通りあなたの牛飼いを移動させ、到達した場所を使用します。最終手番でカンザシティに移動したプレイヤーも、通常通り5つのサブフェイズを実行します。ただし、とを実行するときに、先見スペースから労働者タイルを選択することはできません（労働者タイルしか残っていない場合は、完全にスキップします）。それでもなお、あなたの手番が終了したとき、彼らは空になった先見スペースを補充しなければなりません。



最後のプレイヤーが最終ターンを終えたら、ゲームは終了します。そして、最後の得点計算に臨みます。

最終得点計算

スコアパッドを手に取り、12のカテゴリーを確認します。各カテゴリーで、各プレイヤーの勝利点を以下のように記入します。

- 所有する5ドルにつき、1点の勝利点を獲得します。
- ゲームボードに配置された各個人建物タイルに記されている勝利点の合計を獲得します。
- 船の紋章ディスクで解除した勝利点の合計を獲得します。もちろん、マイナスの勝利点は差し引かなければなりません。（したがって、マイナスもあり得ます）詳細は10ページ参照
- 都市地図上のディスクでアンロックした勝利ポイントの合計を獲得します。なお、ほとんどの岸壁では、ディスク1枚ごとの得点も得られます。詳しくは9ページを参照
- 自分のディスクを配置した各駅の右横に印刷されている勝利ポイントの合計を獲得します（終着駅に複数のマーカーがある場合は、それに応じて複数回ポイントを受け取ります）
- 自分の前にある集めた農夫タイル1枚につき2点の勝利点を得ます（ただし、自分のプレイヤーボード上の農夫タイルは対象外です）。
- 自分のデッキ（個人の山札、手札、捨山）の中から、勝利点を持つ消耗カードと牛カードをすべて探します。そして、その勝利点の合計を求めます。マイナスの勝利点は差し引かなければなりません（したがって、マイナスの合計も可能です）。
- あなたのデッキに残っているすべての目的カードを探し、そのそれぞれについて、ゲームから取り除くか、（その即時アクションを使用せずに）今すぐ個人目的エリアに追加するかを決定しなければなりません。その後、個人目的エリアの各目的カードを確認し、それぞれのタスクを達成したかを確認します。完全に達成されたカードについては、そのカードに記されている正の勝利点を合計します。完全に達成できなかったカードについては、そのカードに記されているマイナス点を引きます。そして、その結果をあなたの勝利点として得ます。（これは負になることもあります）詳細は16ページ参照

- あなたの前にある駅長タイルの個々のタスクによって発生する勝利点の合計を得ます。これらの個別タスク（下表参照）は、目的カードのタスクとは全く独立しています。
- 自分の労働者セクションのいずれかの列の5・6番目のスペースに置かれた労働者1人につき4点の勝利ポイントを獲得します。
- このディスクスペースを開放できれば、2点の勝利点を得ることができます。
- 労働市場トークンを持っている場合、2勝利点を獲得します。

合計で最も多くの勝利点を持っている人がゲームに勝利します。同点の場合は、勝利を分け合います。

駅長タイルの個別タスク

- ゲーム終了時に残っている8隻の船に置かれている自分のディスク2枚ごとに3勝利点を得ます（積荷値0と18の船に複数のディスクがある場合、それぞれをカウントします）。
- 自分のディスクが置かれている駅スペース2つにつき、3勝利点を獲得する。（例外：複数のディスクが置かれている場合でも、最後の駅は1回しかカウントされません）。
- 自分の労働者列の労働者タイルのうち、体力アイコンが印刷されているもの2枚につき、3勝利点を得ます
- 自分の目標エリアにある目標カード2枚につき、3点の勝利ポイントを獲得します（達成したかどうかにかかわらず）。
- 自分の労働者列のガウチョ1人、カルピンテロ1人、マキニスタ1人、グランヘロ1人のグループ（プレイヤーボードに印刷されているものも含む）ごとに4勝利点を得ることができます
- 自分の前にある農夫タイル（黄、橙、青、緑）1枚につき1勝利点を得ます（ただし、自分のプレイヤーボードにあるものは除く）。
- 自分の牛デッキにある繁殖値が3、4、5の牛カード1枚につき1勝利点獲得。
- ゲームボードに置かれている自分の個人建物タイル2枚ごとに、3勝利点を得ます。

一般的な注意点と特殊なケース：

お金や交換用のトークンは無制限とされています。銀行がなくなった場合、他のもので代用してください。

目的山札がなくなった場合、目的カードの列の空いたスペースはもう補充されません。目的カードのディスプレイが空の場合、新しい目的カードを獲得することはできません。

プレイヤーはいつでも自分の捨山にあるカードを見ることができます。個人の手札のカードは見ることができません。

補助アクションでカードをゲームから取り除くことができるため、自分のデッキをスリムにすることができます。デッキを小さくすることに限界はありません。もし手札が足りなくなったら、少ない枚数でやりくりすることになります（あまりお勧めできません）。

積荷中に船にディスクを置いたり、アップグレード中に駅スペースにディスクを置いたりしなければならない場合、特殊なケースが発生することがあります。角が白いスペースにディスクを置くはずなのに、たまたま角が暗いディスクスペースにしかディスクが残っていない場合、角が暗いディスクスペースから角が白いスペースにディスクを置くことが許されます。ディスクを置くべきなのに、ディスクが残っていないか、ディスクの除去費用を払えなかったりして、ディスクを置けない場合は、好きな駅からディスクを1枚取り除いて、代わりにそのディスクを置くことができます。

自分の牧場主がその建物にいる間に建物を交換した場合、新しい建物のローカルアクションをすぐに使用することは許されません。

牧場主のいる農夫タイルを取り除いた場合、それらの牧場主は空いたスペースに残しておきます。そこからの移動は通常通りです。

（ブエノスアイレスのサブフェイス ② や” グランヘロスを助ける” アクションで）他のプレイヤーに手札を公開し、体力や繁殖力の合計を計算するとき、これはその瞬間のスナップショットに過ぎず、交換トークンを使用することはできません。

CREDITS

We wish to thank all playtesters, especially:

Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Radu Stănculescu and Ryan Hendrickson.

A special thanks to the creators of the Garth Automa variant Steve Schleppehorst, Wil Gerken and David Lavoie for their inspiration.

Thanks to Duane Wulf, Mailson Kreidlow and Brian Petro for their help.

Designer:
Alexander Pfister

Producer:
Sophie Gravel

Development:
André Bierth
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
Martin Bouchard

Art Direction:
Sophie Gravel

Illustrations:
Chris Quilliams

Graphic design:
Emeline D'Aoust
Anh Tú Tran

3D Modeling:
Emeline D'Aoust

Editing:
André Bierth
Moritz Thiele

Development by:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART
GERMANY

EGGERTSPIELE is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.