

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ЛОСКУТНОЕ РАНЧО



Бруно Катала  
Иоан Серве  
Режис Торрес



Присоединяйте земли — кукурузные поля, луга и леса — к своему ранчо, извлекайте выгоду из природных ресурсов и находите лучшие пастбища для своего скота. Но будьте начеку — ведь Дикий Запад безжалостен! Сможете ли вы преодолеть все препятствия и стать самым процветающим ранчером?



## КОМПОНЕНТЫ

★ 4 планшета игроков:  
одна сторона для базового варианта  
и другая сторона для варианта  
«Легенды Дикого Запада»



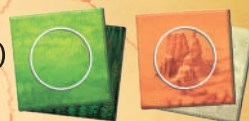
★ 20 жетонов помощников: ковбой на одной  
стороне и специалист на другой стороне



★ 32 фигурки коров



★ 2 бонусных тайла  
ландшафта (для игры вдвоём)  
с разным ландшафтом  
на каждой стороне



★ 8 фигурок ранчеро:

2 фиолетовые,  
2 оранжевые,  
2 зелёные и 2 белые



★ 1 планшет салуна



★ 96 квадратов,  
из которых  
можно собрать  
48 прямоугольных  
участков



★ 1 блокнот для подсчёта очков



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите больше всех очков, соединяя квадраты в участки и присоединяя эти участки к своему ранчо наиболее выгодным способом.

# ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

## Планшеты игроков

У каждого игрока есть свой планшет, который определяет максимальную ширину его ранчо. Одна сторона используется для **базового варианта**, а другая — для **варианта «Легенды Дикого Запада»** (продвинутое правило). Количество ячеек для хранения может отличаться в зависимости от выбранной стороны, а также в зависимости от планшета.

Сторона для базового варианта



Сторона для варианта «Легенды Дикого Запада»



## Квадрат

Квадрат — тайл в форме кусочка пазла.

У каждого квадрата есть сторона с ландшафтом и сторона с числом.

Всего есть 6 разных видов квадратов (в зависимости от ландшафта):



Пустыни



Каньоны



Луга



Леса



Кукурузные поля



Фермы

## Участок

Участок — это комбинация из двух сложенных вместе квадратов стороной с ландшафтом вверх. Ориентация рисунка на квадрате значения не имеет.



## Ранчо

В ходе игры участники выбирают квадраты, из которых затем составляют участки. Из участков каждый игрок собирает своё собственное ранчо. Ранчо умещается в сетку 5x5 квадратов и включает в себя максимум 12 участков (или 24 квадрата) — см. рис. справа.

## Область

Область — присоединённые друг к другу хотя бы одной стороной квадраты с одним и тем же ландшафтом.

На примере справа изображена

1 область, состоящая из 3 квадратов с ландшафтом луга, и 1 область, состоящая из 1 квадрата с ландшафтом леса.

Ваше ранчо может состоять из любого количества областей разных видов. Оно также может включать в себя несколько областей одного и того же вида.



## Ресурсы

На некоторых квадратах присутствуют ресурсы. Всего есть 3 вида ресурсов:



Золотые самородки встречаются в пустынях, на лугах и в каньонах.



Бобры встречаются в лесах.



Початки кукурузы встречаются на кукурузных полях.

Каждый такой ресурс приносит 1 очко в конце игры.

**Теперь вы можете начать подготовку к игре!**

Игрокам предлагается на выбор 2 варианта игры:

★ **Базовый вариант**

★ **Вариант «Легенды Дикого Запада» (продвинутые правила)**

Мы рекомендуем начинать с базового варианта и переходить к варианту «Легенды Дикого Запада» после того, как освоите основные правила игры.

Далее описаны правила игры с 3 и 4 участниками. Изменения в правилах при игре вдвоём приведены в конце этого буклета.

## Базовый вариант

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе следующие компоненты:

- ★ фигурку ранчери выбранного цвета;
- ★ соответствующий планшет игрока, который затем кладёт перед собой стороной для базового варианта вверх.

Б. Сформируйте запас из фигурок коров рядом с игровой зоной.

В. Блокнот для подсчёта очков отложите в сторону — он понадобится вам в конце игры.

Г. Положите планшет салуна рядом с коробкой. Перемешайте жетоны помощников стороной с ковбоем вверх и сложите их в 2 стопки на планшете рядом со входом в салун. Возьмите 5 жетонов из одной такой стопки и выложите их на области в виде столиков на планшете салуна стороной со специалистом вверх.

Д. Перемешайте 96 квадратов стороной с числом вверх и сложите их в случайном порядке во вкладыш коробки, затем поместите коробку на стол, как показано на рисунке справа.



Пример подготовки к игре вдвоём



**Е.** Случайным образом возьмите 4 квадрата из коробки и выложите в вертикальный ряд рядом с коробкой стороной с числом вверх. Расположите квадраты в порядке возрастания так, чтобы квадрат с наименьшим числом оказался ближе всего к коробке. Если сразу у нескольких квадратов одно и то же число, то расположите их в том порядке, в котором вы взяли их из коробки. Наконец, переверните все квадраты стороной с ландшафтом вверх.

**Ж.** Один из игроков берёт фигурку ранчero игроков в руку, тщательно перемешивает и не глядя вытаскивает их по одной. Получив свою фигурку ранчero, поместите её на любой свободный квадрат в вертикальном ряду (**Е**). Квадрат считается свободным, если на нём нет других фигурок ранчero.

- ★ При игре втроём уберите невыбранный квадрат из игры.
- ★ При игре вчетвером у последнего игрока нет выбора между квадратами: он вынужден поместить свою фигурку ранчero на последний свободный квадрат.
- ★ Чем дальше квадрат расположен от коробки, тем больший интерес он представляет для игроков. Однако игрок, выбравший самый удалённый от коробки квадрат, в следующем раунде будет выбирать последним!

**З.** Как только игроки выставят свои фигурки ранчero, возьмите ещё 4 квадрата из коробки и создайте из них ещё один вертикальный ряд справа от уже выложенного по тем же правилам, что и в шаге **Е** (сторонай с ландшафтом вверх в порядке возрастания чисел на обратной стороне).

**Вы готовы приступить к игре!**

## ХОД ИГРЫ

Порядок хода определяется расположением фигурок ранчero в вертикальном ряду.

Первым ходит игрок, чья фигурка ранчero находится на ближайшем к коробке квадрате. Следующим ходит игрок на следующем по счёту от коробки квадрате и так далее. Последним ходит игрок, чья фигурка ранчero находится на самом дальнем от коробки квадрате.

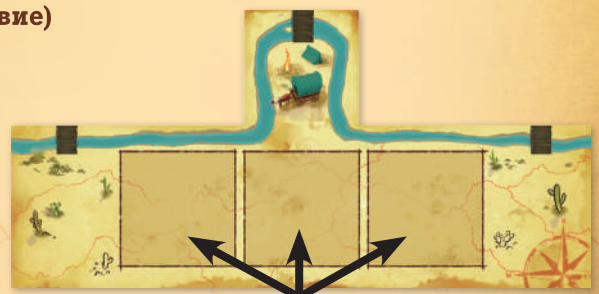
В свой ход вы должны выполнить следующие действия в указанном порядке:

- 1. Взять квадрат (обязательное действие)**
- 2. Расширить ранчо (опциональное действие)**
- 3. Выбрать новый квадрат (обязательное действие)**

### 1. Взять квадрат (обязательное действие)

Возьмите свою фигурку ранчero, а также квадрат, на котором она находится. Поместите этот квадрат на пустую ячейку для хранения на вашем планшете игрока.

→ Если на вашем планшете игрока нет пустых ячеек для хранения, вы **ОБЯЗАНЫ** выполнить действие **2. Расширить ранчо** (вы можете использовать для этого как квадраты на вашем планшете, так и квадрат, который вы только что взяли)!



Ячейки для хранения

### 2. Расширить ранчо (опциональное действие)

Если на вашем планшете игрока есть хотя бы 2 квадрата, вы можете при желании расширить своё ранчо. Для этого соедините 2 выбранных квадрата, чтобы получить прямоугольный участок, а затем присоедините его к вашему ранчо в соответствии с правилами присоединения участков.

## ПРАВИЛА ПРИСОЕДИНЕНИЯ УЧАСТКОВ

★ Участки выкладываются над планшетом игрока так, чтобы не выходить за сетку 5x5 квадратов.



★ Вы должны присоединить новый участок:

→ ЛИБО к одному из мостов, изображённых на вашем планшете игрока (вы можете присоединить участок к одному из этих мостов любым ландшафтом),



→ ЛИБО к ранее выложенному участку, состыковав их таким же ландшафтом хотя бы на одной из половинок нового участка (горизонтально или вертикально).



★ Все участки в вашем ранчо должны быть присоединены либо к вашему планшету игрока, либо к другим участкам.

★ Вы не можете поменять положение участка после того, как уже присоединили его.

★ Если в ваш ход у вас есть 4 квадрата, вы можете соединить их, чтобы получить сразу 2 участка и затем присоединить их к вашему ранчо в любом порядке.

★ Если вы должны расширить своё ранчо, но не можете присоединить участок в соответствии с правилами, вы должны сбросить 2 квадрата на ваш выбор, которые вы ещё не успели присоединить к своему ранчо. Они не приносят вам никаких очков.

★ Символы действия: на некоторых квадратах есть особые символы, позволяющие игроку выполнить соответствующее действие. Всего на квадратах встречается 3 вида символов действия: корова, череп и круг.



Присоединив участок к своему ранчо, выполните соответствующее действие за каждый символ на этом участке в следующем порядке:

**А. Сначала выполните действие за каждый символ коровы.**

**Б. Затем выполните действие за каждый символ черепа.**

**В. Наконец, выполните действие за каждый символ круга.**



## А. Коровы

На некоторых квадратах есть один или два символа коровы.

Каждый раз, когда вы добавляете участок с таким квадратом к вашему ранчо, за каждый символ коровы вы должны взять фигурку коровы из запаса и поместить её на соответствующий квадрат.



## Б. Черепа

Каждый символ черепа символизирует засуху.

Если вы расширили уже существующую область, присоединив к ней квадрат с символом черепа, вы должны вернуть фигурку коровы с этой области в запас.

→ Если на этой области есть сразу несколько фигурок коров, вы можете сами выбрать, какую (или какие) из них убрать.

→ Если на этой области нет ни одной фигурки коровы, игнорируйте символ черепа.

Выполнив соответствующее действие за символ черепа, игнорируйте этот символ до конца игры.

*Пример 1: присоединив этот участок к вашему ранчо, вы должны убрать 1 из 2 фигурок коров с области каньона. В области пустыни нет ни одной фигурки коровы, поэтому ничего не происходит.*



*Пример 2: присоединив этот участок к вашему ранчо, вы должны убрать обе фигурки коров с вашей области каньона.*



## В. Круги

Каждый символ круга позволяет нанять помощника, который поможет управлять вашим ранчо.

Присоединив участок с символом круга, выполните следующие 3 шага в приведённом ниже порядке:

**В.1.** Выберите жетон помощника из 5 доступных жетонов в салуне.

**В.2.** Выберите одну из сторон жетона (со специалистом или с ковбоем) и выложите его выбранной стороной вверх на символ круга на участке, который только что присоединили к своему ранчо.

**В.3.** Немедленно примените эффект этого жетона (см. «Помощники» на стр. 8).

**ВАЖНО:** освободившаяся область на планшете салуна остаётся пустой до самого **Конца раунда**.

→ Если на обоих квадратах участка, который вы только что присоединили, есть символ круга, по очереди наймите двух помощников на свой выбор.

→ Если на специальных областях на планшете салуна не осталось жетонов помощников, вы не можете нанять помощника для этого символа круга.

*Примеры:*

**А. КОРОВЫ:** присоединив этот участок к своему ранчо, поместите 1 фигурку коровы на квадрат с ландшафтом фермы.

**Б. ЧЕРЕПА:** затем вы должны убрать 1 фигурку коровы с области каньона.

**В. КРУГИ:** наконец, символ круга на квадрате с ландшафтом фермы позволяет вам нанять одного из пяти помощников с планшета салуна. Вы выбираете жетон и помещаете его на символ круга стороной «Угонщик скота» вверх, а затем применяете соответствующий эффект (см. «Угонщик скота» на стр. 8).



# ПОМОЩНИКИ

У каждого помощника, которого вы нанимаете на своё ранчо, есть 2 эффекта:

## 1. Эффект, общий для всех помощников: Пастух

Каждый помощник (какой бы стороной вверх вы его ни выложили) в первую очередь выполняет функцию Пастуха в области, где он находится, а именно защищает всех коров на ней от Угонщика скота.

*Пример: этот Золотоискатель защищает всех коров в области с ландшафтом луга от Угонщика скота.*



## 2. Индивидуальный эффект помощника

★ **Помощники с немедленным эффектом:** примените эффект помощника сразу, как только выложили его на своё ранчо. Эффект таких помощников является опциональным — вы сами решаете, применять его или нет.



### Ковбой

Этот помощник позволяет переместить фигурки коров до 3 раз на соседние (примыкающие вертикально или горизонтально) квадраты.

- ★ Вы можете переместить одну и ту же фигурку коровы несколько раз.
- ★ Возможное количество коров на одном квадрате не ограничено.

**Обратите внимание:** коровы не могут проходить сквозь кукурузные поля или останавливаться на них.

★ **Важно:** символ черепа (засуха) активируется только в тот момент, когда вы присоединяете участок с ним к вашему ранчо. Далее квадраты с символом черепа считаются обычными квадратами, а значит, на них можно перемещать фигурки коров!

*Пример: поместив Ковбоя на своё ранчо, вы решаете переместить одну фигурку коровы на 1 квадрат, а другую — на 2 квадрата.*



### Налётчик

Этот помощник позволяет поменять местами квадрат с вашего планшета игрока и квадрат с планшета другого игрока.

*Вы можете применить этот эффект, только если и у вас, и у выбранного вами игрока есть хотя бы 1 квадрат на планшете игрока.*



### Угонщик скота

Этот помощник позволяет украсть 1 незащищённую корову на ваш выбор с чужого ранчо. Затем вы должны поместить эту корову на один квадрат с вашим Угонщиком скота.

*Напоминание: любая корова в области, где есть хотя бы 1 любой помощник, защищена от эффекта Угонщика скота.*



★ **Помощники без немедленного эффекта:** такие помощники приносят очки в конце игры за ресурсы на вашем ранчо.



### Золотоискатель

Каждый Золотоискатель приносит по 1 очку за каждый символ золотого самородка на вашем ранчо в конце игры.



### Охотник

Каждый Охотник приносит по 1 очку за каждый символ бобра на вашем ранчо в конце игры.



### Фермер

Каждый Фермер приносит по 1 очку за каждый символ початка кукурузы на вашем ранчо в конце игры.



## 3. Выбрать новый квадрат (обязательное действие)

Поместите свою фигурку ранчero на любой свободный квадрат в соседнем вертикальном ряду.

## КОНЕЦ РАУНДА

★ Как только все игроки выполнят все свои действия, выложите новый вертикальный ряд из 4 квадратов, как описано в шаге **Б ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ**.

★ Если в этом раунде игроки нанимали помощников, восполните пустые области на планшете салуна жетонами из стопок рядом со входом в салун (не забудьте перевернуть жетоны стороной со специалистом вверх).

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы должны выложить новый вертикальный ряд из квадратов, но в коробке их не осталось, игроки разыгрывают последний раунд, предварительно восполнив пустые области на планшете салуна.

В последнем раунде игрок может в свой ход выполнить действие **2. Расширить ранчо** больше одного раза при условии, что соблюдаются правила присоединения участков.

→ Если вы можете присоединить участок в соответствии с правилами присоединения, вы обязаны это сделать, даже если это не соответствует вашим планам.

→ Если вы не можете присоединить ни одного участка, просто сбросьте все неиспользованные квадраты. Если в ходе игры вы сбросили один или несколько участков, ваше ранчо будет не завершено (это не влияет на подсчёт очков).

На этом игра завершается. Прежде чем перейти к финальному подсчёту очков, все игроки должны разыграть **событие перенаселения**.

На каждом квадрате вашего ранчо может быть только 1 фигурка коровы. Уберите все лишние фигурки коров с вашего ранчо.

*Пример: на квадрате луга на 1 фигурку коровы больше, чем должно быть. Уберите лишнюю фигурку с вашего ранчо.*



# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Теперь игроки переходят к подсчёту очков. Для подсчёта очков используйте специальный блокнот.

## **Очки за области**

Каждая область приносит количество очков, равное произведению числа квадратов, из которых она состоит, и числа фигурок коров, расположенных на ней.

**Будьте внимательны!** Символы коров, изображённые на самих квадратах, при подсчёте очков не учитываются — учитываются лишь фигурки коров. Области, на которых нет ни одной фигурки коровы, очков не приносят.

### **Помните:**

- ★ Ваше ранчо может включать в себя несколько областей с одинаковым ландшафтом. Подсчитайте очки за каждую такую область.
- ★ Кукурузные поля очков не приносят, потому что на квадраты с этим ландшафтом нельзя помещать фигурки коров.

→ Запишите очки за все ваши области по типу ландшафта в блокнот для подсчёта очков.

## **1** **Очки за ресурсы**

Каждый символ золотого самородка, бобра и початка кукурузы на вашем ранчо приносит 1 очко.

## **Очки за помощников**

Каждый Золотоискатель, Охотник и Фермер приносит по 1 дополнительному очку за каждый соответствующий ему символ ресурса (золотой самородок, бобр или початок кукурузы).

→ Сложите все свои очки, чтобы узнать результат. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает игрок с самой большой областью в составе его ранчо (вне зависимости от того, есть на ней фигурки коров или нет).

Если между игроками всё ещё ничья, побеждает игрок, у которого больше фигурок коров.

Если и после этого ничья не была разрешена, игроки разделяют победу.

# ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

*Разыграв событие перенаселения, Света переходит к подсчёту очков.*

### **Очки за области**

Света создала область из 5 квадратов с ландшафтом пустыни и 1 фигуркой коровы: за эту область она получает 5 очков (5 × 1).

Также она получает 21 очко за область из 7 квадратов с ландшафтом каньона (7 × 3), 6 очков за область из 3 квадратов с ландшафтом луга (3 × 2) и 16 очков за область из 4 квадратов с ландшафтом фермы (4 × 4).

Света не получает очков за область из 1 квадрата с ландшафтом леса, потому что на ней нет ни одной фигурки коровы.

### **Очки за ресурсы**

На ранчо Светы есть 4 символа золотых самородков, 1 символ бобра и 18 символов початков кукурузы. Эти ресурсы приносят ей 4, 1 и 18 очков соответственно.

### **Очки за помощников**

В ходе игры Света выложила на один из квадратов Фермера. Этот жетон приносит ей 18 дополнительных очков, так как на её ранчо есть 18 символов початков кукурузы.

Всего Света набрала 89 очков.

	С	В	У
	5		
	21		
	6		
	16		
	4		
	1		
	18		
	18		
	18		
<b>=</b>	<b>89</b>		



# Вариант «Легенды Дикого Запада»

## — Продвинутое правила —



В этом варианте игроки будут играть в один и тот же сценарий, но за разных легендарных персонажей.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по базовым правилам с одним исключением: все игроки переворачивают свои планшеты стороной для варианта «Легенды Дикого Запада» вверх.

В зависимости от выбранного персонажа количество ячеек для хранения, а также количество мостов и их расположение будет отличаться:

**Мэри** (фиолетовый): 1 мост и 4 ячейки для хранения

**Уэсли** (белый): 2 моста и 3 ячейки для хранения

**Бедовая Джейн** (оранжевый): 2 моста и 3 ячейки для хранения

**Большой Джо** (зелёный): 3 моста и 2 ячейки для хранения



### ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

Вы можете:

★ Выбрать сценарий самостоятельно или

★ Выбрать сценарий случайным образом. Во втором случае:

Один из игроков берёт квадраты с числами 1, 2, 3 и 4, затем перемешивает их и случайным образом выбирает один из них. Число на выбранном таким образом квадрате соответствует номеру сценария, в который вы будете играть:

1. Сплав леса
2. Золотая лихорадка
3. Вне закона
4. Город ковбоев

Замешайте эти 4 квадрата обратно с остальными квадратами.

Каждый сценарий предлагает дополнительные правила подсчёта очков в конце игры:

➔ Очки, полученные по условиям выбранного сценария, записываются в нижнюю строку в блокноте для подсчёта очков.

### ХОД ИГРЫ

Игра с вариантом «Легенды Дикого Запада» проходит по базовым правилам.

## 1. СПЛАВ ЛЕСА

Торговля древесиной — прибыльное занятие! Если вы хотите разжиться на этом деле, вам потребуется доступ к большой лесосеке у реки.

**Лесосека:** группа из 3 или более соединённых (вертикально или горизонтально) квадратов с ландшафтом леса, хотя бы один из которых обязательно присоединён к реке, изображённой на планшете игрока.



Пример 1: лесосека из 6 квадратов с ландшафтом леса приносит 40 очков ( $10 + 10 \times 3$ ).

### Подсчёт очков для сценария «Сплав леса»

В конце игры каждая лесосека приносит 10 очков. Вы также получаете по 10 очков за каждый дополнительный квадрат с ландшафтом леса (сверх обязательных 3 квадратов), входящий в эту область.



Пример 2: 2 лесосеки из 3 квадратов с ландшафтом леса каждая вместе принесут 20 очков ( $10 + 10$ ).

## 2. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Ходят слухи, что на ваших ранчо встречаются не просто случайные золотые самородки, а настоящие золотые жилы! Сможете ли вы извлечь из них выгоду?

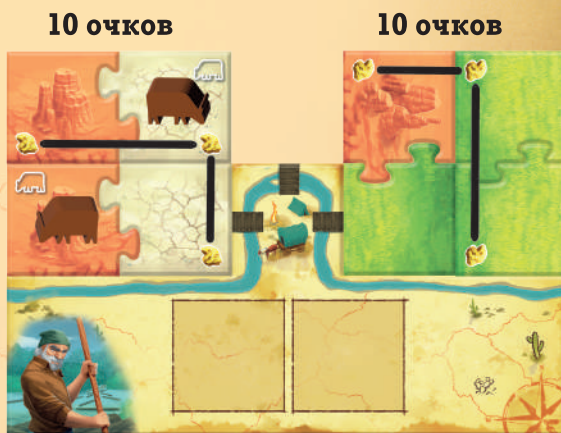
**Золотая жила:** группа из 3 или более соединённых (вертикально или горизонтально) квадратов с символом золотого самородка.

### Подсчёт очков для сценария «Золотая лихорадка»

В конце игры каждая золотая жила приносит 10 очков. Вы также получаете по 10 очков за каждый дополнительный символ золотого самородка (сверх обязательных 3 самородков) в ней.



Пример 1: золотая жила из 6 самородков приносит 40 очков ( $10 + 10 \times 3$ ).



Пример 2: 2 золотые жилы из 3 самородков каждая вместе принесут 20 очков ( $10 + 10$ ).

### 3. ВНЕ ЗАКОНА

Золото на ваших ранчо привлекло внимание сразу нескольких шайк бандитов!

**Шайка бандитов:** группа из 3 или более соединённых (вертикально или горизонтально) квадратов с жетоном помощника. Тип ландшафта на этих квадратах значения не имеет, однако хотя бы один из помощников должен быть **бандитом** (Налётчик или Угонщик скота).

#### Подсчёт очков для сценария «Вне закона»

В конце игры каждая шайка бандитов приносит 10 очков. Вы также получаете по 10 очков за каждого дополнительного помощника (сверх обязательных 3 помощников) в ней.



Пример 1: шайка бандитов из 6 помощников приносит 40 очков ( $10 + 10 \times 3$ ).



Пример 2: 2 шайки бандитов из 3 помощников каждая вместе приносят 20 очков ( $10 + 10$ ).

### 4. ГОРОД КОВБОВ

Ваши ранчо с каждым днём процветают всё больше, а значит, настало время развивать города, в которых могли бы разместиться новые жители.

**Город:** группа из 3 или более соединённых (вертикально или горизонтально) ферм.

#### Подсчёт очков для сценария «Город ковбоев»

В конце игры каждый город приносит 10 очков. Вы также получаете по 10 очков за каждую дополнительную ферму (сверх обязательных 3 ферм) в нём.



Пример 1: город из 6 ферм приносит 40 очков ( $10 + 10 \times 3$ ).



Пример 2: 2 города из 3 ферм каждый вместе приносят 20 очков ( $10 + 10$ ).

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С 2 УЧАСТНИКАМИ

Вы можете играть вдвоём как с базовым вариантом, так и с вариантом «Легенды Дикого Запада», следуя описанным выше правилам со следующими изменениями:

### ПЛОЩАДЬ РАНЧО

При игре вдвоём участники пытаются использовать все квадраты из коробки, чтобы каждый построил максимально большое ранчо.

Каждый игрок создаёт ранчо, вмещающееся на сетке 5x10 квадратов (включая выдающуюся часть планшета игрока).



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к игре либо по правилам базового варианта, либо по правилам варианта «Легенды Дикого Запада» со следующими изменениями:

★ Шаг А: каждый игрок берёт 2 фигурки ранчиро выбранного цвета и соответствующий планшет игрока.

★ Шаг Ж: игрок, чью фигурку ранчиро вытащили первой, выбирает один из четырёх квадратов в вертикальном ряду и помещает на него свою фигурку ранчиро. Второй игрок затем берёт обе свои фигурки ранчиро, выбирает 2 квадрата из доступных в вертикальном ряду и помещает на каждый из них по фигурке ранчиро. Наконец, первый игрок помещает свою вторую фигурку ранчиро на последний оставшийся свободный квадрат в вертикальном ряду.

★ Положите два бонусных тайла ландшафта рядом с игровой зоной.

### ХОД ИГРЫ

В каждом раунде игроки выполняют по 2 хода каждый (по одному ходу за каждую фигурку ранчиро).

### БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ ЛАНДШАФТА

Каждый игрок в ходе игры может присоединить до 24 участков (48 квадратов) к своему ранчо. Последнее (49-е) свободное место на ранчо зарезервировано для бонусного тайла ландшафта.



### Освоение Дикого Запада: получение бонусного тайла ландшафта

Первый игрок, присоединивший участок в последнем (десятом) ряду своего ранчо и применивший эффекты этого участка, должен:

- ★ Взять 1 из 2 бонусных тайлов ландшафта.
- ★ Выбрать одну из сторон этого тайла.
- ★ Немедленно присоединить этот тайл к своему ранчо в соответствии с правилами присоединения участков и применить его эффект.

Если игрок не может присоединить выбранный бонусный тайл ландшафта к своему ранчо, он должен убрать его из игры.

Как только второй игрок присоединит участок в последнем (десятом) ряду своего ранчо, он берёт оставшийся бонусный тайл ландшафта и также пытается присоединить его к своему ранчо.

Редактор: Полина Басалаева  
Корректор: Мария Кравченко  
Вёрстка: Анна Медведева  
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается  
Александрю Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр  
для взрослых и детей на сайте компании  
«Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

# Лоскутное Королевство



# Лоскутное Королевство Истоки

# НОВЫЕ РИМЛЯНЕ

ПРИШЁЛ, УВИДЕЛ, ПОДЕЛИЛ!



6+



# Мой Магазин Игрушек



5+

# ДРАКОНЫЕ КОРОЛЕВСТВО





x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2