CHAPARRAL

MANUAL DE REGRAS

IDEIA DO JOGO E OBJETIVO

Em Chaparral, cada jogador representa um investidor no velho oeste americano, em busca de fortuna, prestígio e prosperidade.

Doze **personagens** estão representados no tabuleiro do jogo e permitem aos jogadores realizar diversas **ações**: recepcionar a Diligência, comprar e obter lucros com negócios e fazendas, negociar no mercado, minerar, contratar cowboys e colonos, construir a ferrovia, etc. Planejando cuidadosamente suas ações, os jogadores **conquistam** cartas de **objetivos**. Assim, quem alcança primeiro um certo número de objetivos, (de acordo com a quantidade de jogadores), dispara o fim do jogo e pode estar apto a vencer a partida.

Porém, as cartas de objetivos são limitadas e além disso, eventos inesperados poderão exigir mudanças de estratégia durante o curso do jogo.

COMPONENTES

- 1 tabuleiro central
- 32 cartas de objetivos numeradas de 1 a 16 (duas de cada)
- 12 cartas de eventos
- 9 cartas de diligências
- 16 cartas de fazendas (3 ovelhas, 3 porcos, 3 cavalos, 3 bois e 4 trigos)
- 4 mini tabuleiros (um por jogador)
- 16 peças de cowboys em quatro cores
- 52 marcadores em quatro cores (13 de cada cor)
- 8 marcadores para ferro e ouro (4 laranjas e 4 marrons)
- 4 marcadores redondos grandes
- 5 marcadores brancos para os preços do Mercado
- 12 fichas de colonos
- 16 fichas de apaches
- 6 fichas de políticos
- 6 fichas de bônus
- 4 fichas redondas coloridas de apaches
- 20 fichas de trilhos
- 1 ficha redonda pequena de Jogador Inicial
- 1 ficha quadrada grande de Jogador Inicial
- 47 moedas ($5x15, $10x12, $20x10 e $30x10)
- 1 encarte com informações sobre cartas de objetivos e eventos
- 1 manual de regras

PREPARAÇÃO

1. Abra o **tabuleiro** no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.

2. Cada jogador recebe: **1** mini tabuleiro, **13** marcadores **+1** marcador grande **+4** peças de cowboys (*em 2 e 3 jogadores*) ou **3** peças (*em 4 jogadores*), todos esses itens da mesma cor, **1** marcador para ferro (marrom), **1** marcador para ouro (laranja) e **$15** (uma moeda de valor $5 e uma de valor $10). O marcador marrom é colocado sobre o ícone (ferro) e o laranja sobre o ícone (ouro), ambos no mini tabuleiro.

3. Organize sobre a mesa, perto do tabuleiro, três fileiras de **cartas de objetivos:** na fileira de cima coloque os objetivos numerados de **1 a 5**, na fileira do meio os objetivos de **6 a 11** e na fileira de baixo os objetivos de **12 a 16** (*note que cada objetivo possui duas cartas iguais*). **Atenção:** em partidas com **dois** jogadores, use apenas **uma carta** de cada objetivo e devolva as cartas restantes para a caixa do jogo.

4. Embaralhe as doze **cartas de evento** e forme uma pilha colocando-a ao lado do tabuleiro, próxima ao personagem nº1 (Xerife). Revele a carta do topo e deixe-a ao lado da pilha. **Obs:** se a carta de evento revelada for "*Perdas e Danos*" ou "*Sem influência*", reembaralhe a pilha toda e revele outra carta.

5. Embaralhe as nove **cartas de diligências** e forme uma pilha colocando-a na área das diligências no tabuleiro. Revele a carta do topo. **Obs:** em partidas com **3** jogadores **retire** do jogo, na preparação, uma carta qualquer de diligência com a imagem de um **político**, e em **2** jogadores, remova duas cartas de diligências com **políticos**.

6. Separe as 16 **cartas de fazendas** por tipos. Forme uma fileira com as três fazendas de ovelhas e coloque essas cartas alinhadas com o **trecho da ferrovia** que possui um um ícone de ovelha. Faça o mesmo com as três fazendas de porcos, cavalos e bois. Assim, cada um dos quatro trechos da ferrovia terá três fazendas conectadas a ele. **Obs:** em partidas com **2** jogadores, use apenas **duas** fazendas de cada tipo. Agora, coloque as fazendas de **trigo** em outra área qualquer da mesa. Use um número de fazendas de trigo **igual** ao número de jogadores e devolva a sobra para a caixa.

7. Coloque exatamente uma **ficha de apache** encostada em cada uma das fazendas de animais nos quatro trechos da ferrovia. Faça o mesmo com as fazendas de trigo que estão no jogo, ou seja, em cada uma delas, encoste uma ficha de apache. Obs: Em partidas com **2** jogadores sobrarão seis fichas de apache que serão devolvidas para a caixa do jogo.

8. Embaralhe as seis **fichas bônus** com a face para baixo. Agora, verifique os quatro números que aparecem na carta de diligência do topo da pilha. Eles correspondem a quatro personagens representados no tabuleiro, nº1 Xerife, nº2 Prefeito, etc. Compre quatro fichas bônus e distribua uma em cada personagem, de acordo com os números da diligência. Revele-as depois. Restarão duas fichas bônus fora do tabuleiro.

9. Coloque os cinco **marcadores brancos** na área do mercado, no tabuleiro. Um marcador em cada ícone (ovelha, porco, cavalo, boi e trigo).

10. Cada jogador coloca seu **marcador colorido grande** na trilha de cowboys do tabuleiro, no espaço dois. Nessa mesma trilha, coloque as **fichas coloridas de apache** ao lado do espaço **sete**. Fichas não utilizadas são devolvidas para a caixa.

11. Coloque as doze **fichas de colonos** sobre o tabuleiro, na área do acampamento.

12. Deixe numa reserva comum, perto do tabuleiro, as **fichas de trilhos**, as **fichas de políticos** (6 em 4 jogs / 5 em 3 jogs / 4 em 2 jogs) e as **moedas**.

13. Coloque a **ficha redonda pequena** do Jogador Inicial sobre o espaço destinado a ela na área do personagem nº1 - Xerife.

14. Sorteie quem irá começar a primeira rodada do jogo e entregue a ele a **ficha quadrada grande** de Jogador Inicial. A ficha permanece à sua frente sobre a mesa.

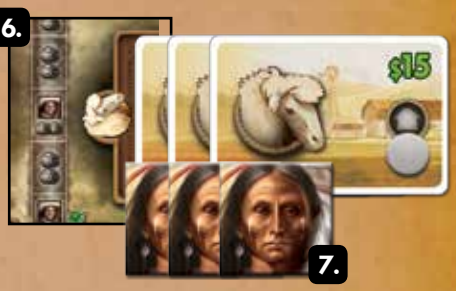
PRONTO! CHAPARRAL JÁ PODE COMEÇAR.

Para cada jogador:
- 1 mini tabuleiro
- 13 marcadores coloridos
- 4 cowboys (2/3 jogs.) ou 3 (4 jogs.)
- 1 marcador grande
- 1 marcador para ferro e 1 para ouro
- 2 moedas ($5 e $10)

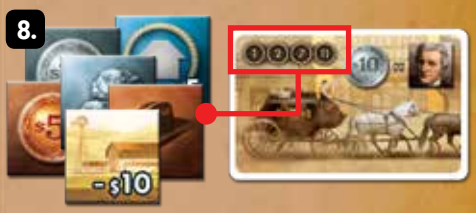
3. O número no canto inferior direito das cartas de objetivos, serve para organizá-los na prepação da partida e também para facilitar a sua referência no manual.

5.

6.



8.



9.

10.

11.

13.

14.

COMO JOGAR

Cada rodada de Chaparral é dividida em duas fases. Os turnos dos jogadores seguem sempre em sentido horário ao redor da mesa, começando pelo turno do jogador que está com a **ficha quadrada** de Jogador inicial à sua frente.
Vejamos agora, cada uma das fases da rodada em detalhes:

FASE 1: ALOCAR OS COWBOYS.

O Jogador inicial vai primeiro. Ele escolhe um dos doze **personagens** representados no tabuleiro e coloca **uma** peça de cowboy de sua cor neste personagem. Em seguida o jogador à sua esquerda faz o mesmo e isto prossegue, várias vezes, até que todos os jogadores tenham colocado **todas** as suas peças de cowboys no tabuleiro (**quatro** peças por jogador, em **2** ou **3** participantes e **três** peças em **4** participantes).

Em cada personagem só pode haver uma **única** peça de cowboy. Peças podem ser alocadas nos personagens, independente deles terem fichas bônus ou não. Além disso, nesta fase, também é possível alocar cowboys na área do **beco**.
(*Veja Uso do Beco adiante*).

Na sua vez de alocar um cowboy, o jogador **não** pode "**passar**" a vez ou desistir de alocar. Assim, quando todas as peças dos jogadores estiverem alocadas no tabuleiro, a fase 1 **termina** e começa a fase 2.

FASE 2: BÔNUS, INFLUÊNCIA E PERSONAGENS.

Note que a fase 2 é sub-dividida em três etapas. Vejamos cada uma em detalhes:

(1ª ETAPA) - RECOLHER AS FICHAS BÔNUS.
Cada jogador que **alocou** uma peça de cowboy num personagem qualquer que possui uma **ficha** bônus, recolhe a ficha. Dependendo da forma como um jogador alocou seus cowboys, ele poderá obter **mais** de uma ficha nessa etapa. Há seis fichas bônus diferentes no jogo. Quatro delas são de uso **imediato** e as outras duas podem ser **guardadas** para serem usadas durante a 3ª etapa (Ações dos personagens).

O jogador recebe uma moeda de valor **$5** do estoque geral de moedas.

A ficha bônus deve ser imediatamente descartada pelo jogador.

O jogador recebe uma moeda de valor **$10** do estoque geral de moedas.

A ficha bônus deve ser imediatamente descartada pelo jogador.

O jogador pode comprar uma fazenda com **$10** de desconto.

Use durante a 3ª etapa na ação do **Fazendeiro**. Obs: usada ou não, no fim da rodada esta ficha deve ser descartada pelo jogador.

O jogador avança seu marcador **um** espaço na trilha de cowboys do tabuleiro.

A ficha bônus deve ser imediatamente descartada pelo jogador.

A.

O jogador pode comprar um negócio com **$5** de desconto.

Use durante a 3ª etapa na ação do **Tabelião**. Obs: usada ou não, no fim da rodada esta ficha deve ser descartada pelo jogador.

O jogador avança seu marcador **dois** espaços na trilha de ferro em seu mini tabuleiro.

A ficha bônus deve ser imediatamente descartada pelo jogador.

B.

Obs: para agilizar, os jogadores podem recolher as quatro fichas que estão sobre os personagens, simultaneamente, e aplicar logo em seguida, o efeito das fichas de bônus imediato (dinheiro, cowboy e ferro).

(2ª ETAPA) - COLOCAR INFLUÊNCIA NA CIDADE.
A cidade de Chaparral possui doze **negócios** representados no tabuleiro. Nesta etapa, cada jogador irá colocar um máximo de **três** marcadores de influência na cidade. Para saber onde colocar seus marcadores, o jogador deve olhar os personagens onde ele alocou seus cowboys. Cada personagem possui o **número** correspondente a dois negócios. Assim, para cada personagem alocado, o jogador tem direito a colocar exatamente um marcador de influência de sua cor num dos dois negócios desse personagem (Ex: O Prefeito mostra os números **1** e **5**. Então, quem alocar um cowboy neste personagem, poderá colocar um marcador de influência na Charutaria **ou** na Marcenaria).

Começando pelo Jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador observa os personagens nos quais ele possui um cowboy e coloca de **0** a **3** marcadores nos negócios da cidade. Observe que cada jogador só pode colocar, no máximo, **um** marcador de influência, de sua cor, dentro de **cada** negócio. Dessa forma, é possível que durante o jogo, os jogadores não possam colocar marcadores em determinados negócios nos quais eles **já possuem** influência. Veja o exemplo a seguir:

O jogo segue em sentido horário ao redor da mesa. Cada rodada possui duas fases:

FASE 1 - ALOCAR COWBOYS.
Na sua vez, o jogador aloca um cowboy de sua cor num personagem ou na área do beco. Isso prossegue diversas vezes até que todos os jogadores tenham alocado **todos** os cowboys.

Atenção: Em cada personagem só pode haver **UM** cowboy.

FASE 2 - BÔNUS, INFLUÊNCIA E PERSONAGENS.
(1ª etapa) - Fichas Bônus.
Os jogadores recolhem as fichas depositadas nos personagens onde eles alocaram um cowboy.

(2ª etapa) - Colocar influência.
Para cada **personagem** onde o jogador alocou um cowboy, ele tem direito a colocar **um marcador** de influência num dos dois negócios indicados no personagem.

Máximo de **3** marcadores por jogador durante esta etapa.

Atenção: Em cada negócio só deverá existir um marcador de cada jogador.

*Neste exemplo, na **2ª** rodada do jogo, o jogador Amarelo, (durante a **Fase 1**), alocou um cowboy no Prefeito, um no Minerador e um no Tabelião.*

*Pelo Prefeito, ele pode colocar um **marcador** de influência na **Charutaria** ou na **Marcenaria.** Como ele já colocou um marcador na Marcenaria na **1ª** rodada do jogo, ele então ocupa dessa vez a Charutaria com seu marcador. Note que, a partir de agora e até o fim do jogo, sempre que o jogador Amarelo alocar um cowboy no Prefeito, ele **NÃO** poderá colocar um novo marcador através deste personagem, pois ele **já possui** influência nos **dois** negócios (Charutaria e Marcenaria).*

*Pelo Minerador, ele escolhe colocar um marcador na loja do **Ferreiro** e pelo Tabelião, ele escolhe a loja de **Penhores**.*

***Atenção:** Cada jogador possui **13** marcadores de sua cor. Doze são para os negócios da cidade (um por negócio) e o marcador restante é usado para sinalizar a construção da ferrovia (Veja o personagem Chefe Ferroviário adiante). Além disso, mesmo em partidas com 2 e 3 jogadores, quando **quatro** cowboys podem ser alocados nos personagens, o número **máximo** de marcadores que um jogador pode colocar nos negócios durante esta etapa, é de **três** marcadores.*

(3ª ETAPA) - AÇÕES DOS PERSONAGENS.

Cada um dos doze personagens de Chaparral permite realizar uma **ação** diferente. O jogador inicial vai primeiro. Ele pode realizar a ação de cada personagem no qual ele alocou um **cowboy** e também utilizar o beco (se ele alocou pelo menos um cowboy nessa área) na **ordem** em que ele desejar. Após realizar todas as ações às quais tem direito nessa etapa, o jogador **retira** suas peças de cowboys do tabuleiro e retorna-as para sua reserva pessoal. Em seguida é a vez do jogador sentado à esquerda do jogador inicial fazer o mesmo, ou seja, realizar suas ações. E assim a etapa prossegue, desta forma, até que todos os jogadores tenham realizado suas ações através dos personagens e do beco.

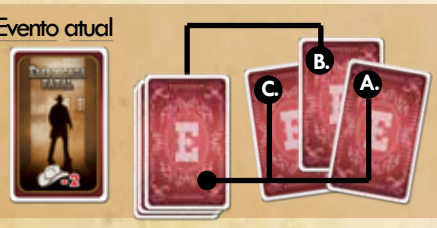
Atenção: Ao alocar um cowboy num personagem qualquer, o jogador **não** é obrigado a realizar a ação deste personagem. O jogador pode escolher um determinado personagem, apenas para colocar **influência** num certo negócio ou recolher uma **ficha bônus**. Além disso, com exceção da carta de objetivo "Influência", todos os outros objetivos são conquistados pelos jogadores durante ou no final da **3ª** etapa da Fase **2** (o encarte que acompanha o jogo traz maiores detalhes sobre os objetivos).
Obs.: Se um personagem estiver **vazio**, ou seja, sem nenhum cowboy alocado nele, este personagem simplesmente será ignorado durante a rodada.
Vejamos agora como funcionam as ações do jogo:

Nº 1 - XERIFE

Influência: Charutaria e Loja de Armas.
Ação: Entrega a ficha de **Jogador inicial** da próxima rodada e manipula a ordem das **cartas de eventos**.

O jogador que aloca um cowboy no Xerife faz duas coisas. Primeiro ele pega para si **ou** entrega ao jogador à sua esquerda, a ficha pequena redonda de Jogador inicial depositada no Xerife (*veja Mudança do Jogador inicial adiante*). Depois, ele pega as **três** cartas ocultas do topo da pilha de eventos, olha secretamente, escolhe uma delas e coloca no **fundo** da pilha. As outras duas ele recoloca no topo, na **ordem** que desejar.

Evento atual



Neste exemplo, o jogador que utiliza o Xerife pega as três primeiras cartas (A/B/C) do topo da pilha de eventos. Após olhar as cartas, ele decide colocar a carta B no fundo da pilha, e no topo, primeiro a carta A e sobre ela a carta C.

(3ª ETAPA) - AÇÕES DOS PERSONAGENS.

Partindo do jogador inicial e em sentido horário, cada jogador realiza as **ações** do **beco/personagens**, nos quais ele alocou um cowboy.

O jogador decide a **ordem** em que irá realizar suas ações.

Ninguém é obrigado a realizar a ação de um personagem. Ele pode servir apenas para coletar uma **ficha bônus** ou colocar **influência** em um negócio.

Após realizar suas ações, **retire** suas peças de cowboys do tabuleiro.

Objetivos são **conquistados** durante ou no fim da 3ª etapa da Fase 2.

AÇÃO DO XERIFE:

1°) Entrega a **ficha** pequena de Jogador inicial.

2°) Manipula as **três cartas** do topo da pilha de eventos. Uma vai para o **fundo** da pilha e duas são reorganizadas no **topo**. O jogador escolhe de que modo fazer a distribuição das cartas.

Nº 2 - PREFEITO

Influência: Charutaria e Marcenaria.
Ação: Recebe as **diligências** que chegam na cidade.

O jogador que aloca um cowboy no Prefeito **pega a carta** de diligência do topo da pilha, coloca-a à sua frente na mesa, e **recebe** imediatamente, o item mostrado na carta. Esse item pode ser: **$10** do estoque geral ou uma ficha de **político** **A.**, **$20** do estoque geral **B.**, uma barra de ouro **C.** (*neste caso o jogador avança o marcador de ouro um espaço na trilha de seu mini tabuleiro*).

Obs.: Quando o jogador escolhe a ficha do **político** (*representantes do governo visitam Chaparral*), ele tem até o **fim** da rodada para hospedar o político em uma fazenda qualquer de sua propriedade. Caso ele não possua uma **fazenda** disponível até o fim da rodada, a ficha do político é **descartada** do jogo (na prática, hospedar significa colocar a ficha do político **sobre** uma carta de fazenda).

Nº 3 - BANQUEIRO

Influência: Joalheria e Hotel.
Ação: Oferece **dinheiro** pela influência e posse dos negócios.

O jogador que aloca um cowboy no Banqueiro deve verificar a quantidade total de **marcadores** que ele tem na cidade. A seguir ele consulta a **tabela de renda** impressa no Banqueiro e **recebe** o devido valor em **moedas** do estoque geral. Além disso, o jogador também recebe dinheiro pelos negócios onde ele tem a propriedade (*Veja Tabelião adiante*).

O marcador transferido para este espaço indica a posse do negócio (*veja Tabelião adiante*).

Nº 4 - FAZENDEIRO

Influência: Farmácia e Saloon.
Ação: Compra as **fazendas** ao redor da cidade.

O jogador que aloca um cowboy no Fazendeiro pode comprar **uma** ou **duas fazendas**. Há cinco tipos de fazendas no jogo (quatro de animais e uma de trigo). Em nenhum momento, um jogador pode ter fazendas **repetidas** (ex: duas fazendas de cavalos). O preço está indicado nas cartas e varia entre **$15** e **$55**. O jogador escolhe a(s) fazenda(s), paga o valor ao estoque geral de moedas, pega a(s) carta(s) e põe à sua frente na mesa. Ele imediatamente recebe um **bônus** pela fazenda recém adquirida. Além disso, quando compra uma fazenda qualquer, o jogador também recebe a **ficha de apache** que está conectada à carta desta fazenda (*incomodados com a presença do homem branco, os apaches rondam suas terras*). Veja o exemplo:

*O jog. Verde usou o Fazendeiro para comprar **duas** fazendas de uma só vez (ovelhas **$15** e bois **$45**). Ele paga **$60** e recebe **dois bônus** imediatos **(descrição no quadro acima)**. As fazendas recém adquiridas vem, cada uma, com uma ficha de **apache**. Depois, ele aproveita uma das fazendas (tanto faz o tipo) para **hospedar** um político recebido nessa mesma rodada.*

O apache não impede que o político se hospede na fazenda. Além disso, cada fazenda hospeda apenas um político.

AÇÃO DO PREFEITO:

Pega a **carta de diligência** do topo da pilha.

Essas cartas dão ao jogador:
- $10 ou uma ficha de político
- $20
- uma barra de ouro

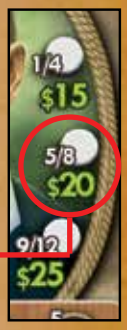
Obs: um político deve ser hospedado em qualquer **fazenda** disponível do jogador até o fim da rodada.

AÇÃO DO BANQUEIRO:

Oferece **dinheiro.**
O jogador verifica sua quantidade total de **marcadores** na cidade e mais os negócios onde ele é o **dono.**

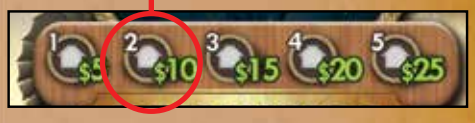
As duas **tabelas** de renda impressas no Banqueiro indicam o valor a ser recebido.

Neste exemplo, o jogador Azul possui um total de 5 marcadores na cidade. Porém, ele também é dono da loja de Armas e do Hotel. Assim, o Banqueiro paga ao jogador a quantia de $30 (5 a 8 marcadores = $20 + 2 propriedades = $10).



Quantidade total de marcadores

Propriedade de negócios da cidade.



AÇÃO DO FAZENDEIRO:

Compra uma ou duas **fazendas.**

- Receba um **bônus** imediato (uma única vez o jogo todo), por cada fazenda comprada.
- Mantenha a ficha de **apache** encostada na carta da fazenda.
- Hospede um **político,** se necessário.

BÔNUS DAS FAZENDAS

OVELHAS - o jogador põe um **marcador** de influência em um **negócio** onde ele ainda **não** possui nenhum marcador.

PORCOS - receba **uma** ficha de **colono** do estoque geral.

CAVALOS - avance **um** espaço na trilha de **cowboys** do tabuleiro.

BOIS - avance **três** espaços na trilha de **ferro** do tabuleiro individual.

TRIGO - avance **um** espaço na trilha de **ouro** do tabuleiro individual.

Nº 5 - COMERCIANTE

Influência: Farmácia e Armazém.
Ação: Vende a **produção** das fazendas no **Mercado**.

O jogador que aloca um cowboy no Comerciante pode efetuar **duas vendas** consecutivas no mercado (de fazendas **diferentes**), e todos os outros jogadores, partindo dele e em sentido horário, podem efetuar **uma** única venda. A cada venda, o preço da mercadoria vendida (animal ou trigo) **diminui**. Além disso, se o jogador utiliza na venda uma fazenda que ainda possui um **apache** ligado a ela, o lucro pela venda diminui, podendo inclusive chegar a **$0**.
Obs: **1-** Os marcadores de preços, quando chegam no **último** círculo de cada coluna, **bloqueiam** a venda daquele item, e somente **retornam** para as posições iniciais, no **final** da rodada. **2-** Quem possui uma ou mais fazendas, deve vender, ou seja, não é permitido abrir mão do direito a uma venda, mesmo que o lucro seja mínimo ou nulo.

*No exemplo ao lado, numa partida com 4 jogadores, Azul executa a ação do Comerciante. Ele possui **duas** fazendas, uma de porcos e outra de cavalos. Ele vende a produção das duas e recebe um total de **$25** (**$15** dos porcos e **$10** dos cavalos). Em sentido horário, partindo do jogador Azul, jogam Amarelo, Vermelho e Verde. Amarelo não tem fazendas e por isso não vende nada. Vermelho tem apenas uma fazenda de porcos e vende por **$10**. Verde tem duas fazendas com apaches (ovelhas e trigo). Ele opta por vender trigo e recebe apenas **$15** (**$30 - $15** devido ao apache). Se ele vendesse ovelhas não receberia nada (**$5 - $5 = $0**). **Obs:** no fim desta rodada, apenas o marcador na coluna dos porcos **retorna** para a posição inicial (porco no alto da coluna).*

Nº 6 - CHEFE FERROVIÁRIO (CF)

Influência: Ferreiro e Marcenaria.
Ação: Constrói a **ferrovia** que atravessa a cidade.

O jogador que aloca um cowboy no CF, **escolhe** um dos quatro **trechos** da ferrovia para construir. Cada trecho é formado por cinco **segmentos** e o mesmo jogador **não** pode iniciar a construção de um segundo trecho qualquer **antes** de finalizar o primeiro. O custo de construção dos segmentos é **pago** em unidades de **ferro** e fichas de **colonos**. O **1°** segmento custa um colono e um ferro, o **2°** dois ferros, o **3°** um colono e dois ferros, o **4°** dois ferros e o **5°** e último um colono e três ferros. As fichas de colonos são devolvidas para o acampamento no tabuleiro e o ferro é retirado da reserva pessoal do jogador retrocedendo o marcador em seu mini tabuleiro. Quando o 1° trecho da ferrovia é finalizado, seja ele qual for, o jogador que conduiu a obra escolhe seu **prêmio: duas** barras de ouro ou **$45**. O 2° trecho paga **uma** barra de ouro ou **$30** e o 3° trecho paga **$25**. Note que um jogador não é obrigado a construir o trecho de uma só vez, ou seja, ele pode fazê-lo aos poucos, de acordo com a disponibilidade de seus **recursos**. Além disso, **vários** trechos podem estar em construção ao mesmo tempo durante o jogo, mas cada um sob a responsabilidade de um jogador.

*No exemplo ao lado, o jogador Vermelho usa a ação do CF e decide iniciar a construção do **trecho** da ferrovia identificado pelo desenho do porco. Ele paga **2** colonos e **5** ferros, coloca três fichas de **trilhos** sobre os três primeiros segmentos do trecho, e **sinaliza** o trilho mais a frente, com seu **13° marcador**, para mostrar que ele é o responsável por aquele trecho e somente ele poderá finalizá-lo.*

Nº 7 - MINERADOR

Influência: Ferreiro e Barbearia.
Ação: Obtém **ferro e ouro** nas minas da cidade.

O jogador que aloca um cowboy no Minerador, irá obter **recursos** (ferro e ouro), de acordo com sua capacidade de transportá-los. Para isso, o jogador verifica a posição de seu **marcador** na trilha de cowboys do tabuleiro, e decide o que deseja minerar. Para **cada** cowboy que ele possui, o jogador pode avançar **um** espaço na trilha de ferro de seu tabuleiro individual, e para cada **três** cowboys ele pode avançar **um** espaço na trilha do ouro (*o ouro necessita de uma escolta!*). No exemplo abaixo, o jogador Azul tem **6** cowboys e decide coletar **3** ferros e **1** ouro. Se desejasse, ele poderia coletar **6** ferros ou então **2** ouros. Obs: os cowboys usados nesta ação **não** são gastos.

AÇÃO DO COMERCIANTE:

O jogador do turno faz **uma** ou até **duas vendas consecutivas** para o mercado (usando fazendas diferentes).

Todos os outros **jogadores**, em sentido horário, podem fazer **uma** venda.

Apaches diminuem o lucro das vendas!

Indicações de penalidades dos apaches nos tabuleiros individuais.

AÇÃO DO CHEFE FERROVIÁRIO (CF):

Construir os trechos da ferrovia.

O jogador **paga colonos e ferro** para fazer a construção dos segmentos que formam cada trecho.

Após concluir o trecho e receber o prêmio, o jogador remove seu marcador do trilho e pode usá-lo para construir um novo trecho.

A. *As cercas separam os trechos da ferrovia.*
B. *Colonos e ferro gastos.*

AÇÃO DO MINERADOR:

Obter ferro e ouro.

Verifique seus cowboys na trilha.
1 cowboy transporta um ferro.
3 cowboys transportam um ouro.

Os cowboys não são gastos.

Obs: nenhum jogador pode ter mais de **10** ferros e **4** ouros durante o jogo.

Nº 8 - TABELIÃO
Influência: Loja de Penhores e Joalheria.
Ação: Compra os **negócios** da cidade.

O jogador que aloca um cowboy no Tabelião pode comprar **um** ou **dois** negócios na cidade. Porém, para comprar um negócio, o jogador precisa ter um **marcador** de influência nele. O jogador **paga** o devido valor e **transfere** seu marcador para o espaço que mostra o **preço** do negócio. Cada negócio pode ter apenas um dono e a propriedade se mantém até o fim do jogo.

*Neste exemplo, o jogador Amarelo, após obter bons lucros com vendas no mercado e a construção do 1° trecho da ferrovia, decide investir na cidade e usa o Tabelião para comprar o Saloon e a Joalheria. Ele paga **$80** e **transfere** seus marcadores. Obs: jogadores que ainda não possuem influência num negócio qualquer, podem colocar **marcadores** nele, mesmo que este negócio já tenha um **proprietário**.*

Nº 9 - FORASTEIRO
Influência: Loja de Armas e Estábulo.
Ação: Aumenta a reserva de **cowboys** do jogador.

O jogador que aloca um cowboy no Forasteiro avança **dois** espaços com seu **marcador** na **trilha** de cowboys do tabuleiro. Note que o limite de cowboys que um jogador pode ter é dez.

Nº 10 - COLONO
Influência: Barbearia e Estábulo.
Ação: Aumenta a reserva de **colonos** do jogador.

O jogador que aloca um cowboy no Colono recebe **uma ficha** de colono retirada do acampamento no tabuleiro, e coloca-a à sua frente na mesa. Um jogador pode **acumular** vários colonos (*não há limite*) e se a reserva do tabuleiro acabar, utilize qualquer outro elemento do jogo para representar os colonos.

Nº 11 - DONA DO SALOON
Influência: Loja de Penhores e Hotel.
Ação: Oferece **dinheiro** e um **cowboy**.

O jogador que aloca um cowboy na dona do Saloon, recebe **$10** e avança seu marcador **um** espaço na trilha de cowboys do tabuleiro (*no Saloon, sempre há cowboys desocupados, à procura de trabalho, e além disso, o poker pode render ganhos extras!*)

Nº 12 - GENERAL CUSTER
Influência: Saloon e Armazém.
Ação: Retira os **apaches** das fazendas.

O jogador que aloca um cowboy no Gen. Custer, pode **remover um** apache que esteja ligado a qualquer fazenda **sua** ou a qualquer fazenda da **mesa**, que ainda não tenha sido comprada por nenhum jogador. O jogador **mantém** a ficha do apache com ele, mas coloca-a sobre seu tabuleiro individual, para não **misturar** com outros apaches que ainda estejam em suas fazendas.

AÇÃO DO TABELIÃO:

Compra um ou dois **negócios**.

O jogador precisa ter um **marcador** de influência no negócio e **transfere** esse marcador para o espaço que mostra o preço.

Cada negócio tem apenas **um** dono.

É possível **colocar** marcadores em negócios que já foram comprados.

Obs: Estrelas com números ao lado do nome dos negócios indicam seu nível de status. Há detalhes sobre isso no encarte do jogo, na sessão das cartas de objetivos.

AÇÃO DO FORASTEIRO:

O jogador avança **dois** espaços na trilha de **cowboys** do tabuleiro.

Quando alcança **7** cowboys na trilha, o jogador imediatamente recebe sua **ficha colorida de apache**, que ele pode usar durante a Fase **2** para retirar um apache de uma fazenda sua ou da mesa. Após usada, a ficha é **descartada** (*veja Gen. Custer abaixo*).

AÇÃO DO COLONO:

O jogador recebe uma **ficha de colono** do acampamento.

O número de colonos que um jogador pode ter é **ilimitado**.

AÇÃO DA DONA DO SALOON:

O jogador recebe **$10** e avança **um** espaço na trilha de **cowboys**.

AÇÃO DO GENERAL CUSTER:

O jogador **retira um apache** ligado a uma de suas **próprias fazendas** ou ligado a uma fazenda qualquer da **mesa**, que ainda não tenha sido comprada por ninguém.

O jogador **guarda** os apaches em seu mini tabuleiro.

USO DO BECO.

Durante a **Fase 1** da rodada, os jogadores podem **alocar** cowboys na área do beco, com o objetivo de realizar a ação de um personagem **bloqueado**, ou seja, que já tenha sido escolhido por um adversário. Entretanto, o uso do beco tem um **custo** (*ali, negócios escusos são feitos e balas perdem-se com facilidade!*) O **1°** jogador que alocar um cowboy nessa área, irá pagar **$5** e perderá um cowboy, retrocedendo seu marcador um espaço na trilha de cowboys do tabuleiro.

No momento da alocação, a peça do jogador é colocada dentro do beco, no lado **esquerdo** (**1°** jogador). Os demais cowboys que entrarem no beco, ocuparão o lado **direito**, e terão um custo monetário maior (**-$10**) ao invéz de (**-$5**). No lado direito, **não** há limite de

ocupação. É permitido também que o mesmo jogador aloque **mais de um** cowboy no beco na mesma rodada (*um no lado esquerdo e outro no direito, por exemplo*), porém ele deverá pagar o custo de utilização individualmente, para cada cowboy alocado.

O beco pode ser usado para realizar a ação de qualquer personagem, com **exceção** do Xerife e do Prefeito. Além disso, se um personagem é usado através do beco, o jogador **não** coloca nenhum **marcador** de influência relativo a **esse** personagem.

Note que o jogador pode coletar os **recursos** (dinheiro e cowboy) durante a **3ª etapa** da **Fase 2**, e usar o beco nesta etapa, gastando os recursos recém adquiridos. Porém, se durante a etapa o jogador perceber que não terá como **pagar** pelo uso do beco, ele terá desperdiçado um cowboy, que retornará *humilhado* para sua reserva pessoal.

*No exemplo ao lado **três** jogadores utilizam o beco. Verde gastará **$5** e perderá **um** cowboy na trilha do tabuleiro. Vermelho e Amarelo gastarão **$10** cada um e também perderão **um** cowboy. Verde decide usar o **Comerciante**. Ele **não** coloca nenhum marcador de influência nos negócios que o Comerciante influencia, mas realiza **duas vendas** normalmente.*
***Atenção**: se um jogador usa o Comerciante através do beco, **apenas ELE** vende, e mais ninguém!*

FIM DE UMA RODADA E INÍCIO DA PRÓXIMA.

Após todos os jogadores terem concluído a **3ª** etapa da **Fase 2**, a rodada termina. Agora três coisas devem ser feitas:

1° Mude o **Jogador inicial**.

2° Revele a carta de **evento** do topo e coloque-a ao lado da pilha, sobre a carta atual.

3° Revele a próxima **diligência**, reembaralhe as seis **fichas bônus**, e distribua **quatro** delas, cada uma em um dos quatro **personagens** indicados pela diligência.

Obs: se nenhum jogador usou a ação do Prefeito e a carta de diligência da rodada que encerrou, não foi reivindicada, remova-a do jogo e revele a próxima.

MUDANÇA DO JOGADOR INICIAL.

Em Chaparral o Jogador inicial (JI) não muda de forma rotativa. A mudança depende de quem **alocou** um cowboy no **Xerife** durante a **Fase 1**. Há três possibilidades:

1. O (JI) da rodada em curso alocou no Xerife. Ao fazer a ação do personagem, ele entrega a ficha pequena de (JI) que está no tabuleiro ao seu vizinho da esquerda.

2. Ninguém alocou um cowboy no Xerife. A ficha pequena de (JI) passa automaticamente ao vizinho da esquerda do (JI) atual no fim da 3ª etapa da Fase 2.

3. Outro jogador qualquer alocou no Xerife. Ao fazer a ação do personagem, este jogador pega para si a ficha pequena de (JI) que está no tabuleiro.

Dessa forma, nenhum jogador será (JI) duas rodadas **consecutivas**. Então, quando for a hora de mudar o (JI), quem está com a ficha **pequena** devolve-a ao tabuleiro, colocando-a no Xerife, e pega a ficha **grande**, colocando-a à sua frente na mesa.

FIM DO JOGO E VENCEDOR.

A partida pode terminar de duas formas diferentes:

A) No fim da rodada quando a pilha de cartas de **diligências** esgotar.

B) No fim da rodada na qual pelo menos um jogador **conquistou** o número **mínimo** de cartas de objetivos de acordo com a quantidade de jogadores: **6** objetivos em **quatro** jogadores e **7** objetivos em **dois** ou **três** jogadores.

Em ambos os casos acima, o vencedor será o jogador que conquistou a maior **quantidade** de objetivos. Entretanto, se este jogador não possuir pelo menos **um** objetivo **especial** qualquer, ele **não** poderá vencer o jogo. Se houver empate, há dois critérios de desempate: (**1°**) Vence, entre os empatados, quem possui mais objetivos especiais (**2°**) Vence, entre os empatados, quem possui a maior fortuna. Para calcular sua fortuna, o jogador deve **somar** três itens: seu **dinheiro**, o valor de compra dos **negócios** na cidade nos quais ele é o dono e o valor de compra de suas **fazendas** (se houver um **apache** ligado à fazenda, seu valor de compra **diminui $10**).

*Exemplo: Numa partida com três jogadores, Rui disparou o fim do jogo alcançando **7** objetivos. Na rodada final, Leo e Ana alcançaram **6** objetivos cada um. Rui venceria, porém ele **não** conquistou nenhum **objetivo especial**. Leo e Ana estão empatados com **6** objetivos cada, mas Ana tem **2** especiais e Leo apenas **1**. Ana vence o jogo!*

USO DO BECO:
Durante a Fase 1, é possível alocar cowboys no beco para realizar a **ação** de um personagem **bloqueado**.

O **1°** jogador paga **$5** e perde **um cowboy**. Os demais jogadores pagam **$10** e perdem **um** cowboy.

O beco **não** permite usar a **ação do Xerife** e nem do **Prefeito**. O personagem usado através do beco **não** coloca influência num **negócio**.

Além disso, um jogador não pode usar o beco para realizar a ação de um personagem qualquer que ele já utilizou na mesma rodada.

FIM DE RODADA E INÍCIO DA PRÓXIMA:

1) Mude o **Jogador inicial**.
2) Revele um novo **evento**.
3) Revele uma nova **diligência**, e posicione quatro **fichas bônus** nos personagens.

MUDANÇA DO JOGADOR INICIAL (JI):

1. O **(JI) atual** alocou no Xerife. Ele entrega a ficha pequena ao seu vizinho da **esquerda**.

2. Ninguém alocou no Xerife. A ficha também vai para o vizinho da **esquerda** do (JI) atual.

3. Outro jogador qualquer alocou no Xerife. Ele pega a ficha pequena.

Quem estiver com a ficha redonda pequena devolve-a para o tabuleiro e pega a ficha quadrada grande para si.

FIM DO JOGO E VENCEDOR:

A partida termina quando:

A) As diligências acabam.

B) Alguém atinge o nº mínimo de cartas de objetivos.

Vence quem possui **mais** objetivos. Para vencer, deve-se ter pelo menos **um** objetivo **especial**.

Critérios de **desempate:**
1° Vence quem possui mais objetivos especiais.
2° Vence quem possui a **maior** fortuna pessoal (soma do $ + valor de compra dos negócios de sua propriedade + valor de compra de suas fazendas).
Obs: fazenda com apache = (**-$10**)

MSJOGOS
Chaparral © 2016 - MS Jogos
Autor: Marcos Macri - Arte: Diego Sanchez
www.msjogos.com.br

Cartas do jogo e regras para 2 jogadores

Cartas de Objetivos

Há **16** objetivos diferentes no jogo. Em partidas com **3** e **4** jogadores, use as **duas** cartas de cada objetivo. Em partidas com **2** jogadores, use apenas **uma** de cada objetivo e devolva as restantes para a caixa. Para conquistá-los os jogadores devem cumprir pré-requisitos.

Os objetivos são sempre conquistados durante a **Fase 2** da rodada. Se não houver nenhuma legenda no rodapé, o jogador reivindica a carta e a coloca na sua frente sobre a mesa no exato momento em que ele cumpre o objetivo. Se houver a legenda "Final da Fase II", o jogador deve encerrar a **3ª** etapa da **Fase 2** e logo em seguida pode reivindicar a carta. Note que o mesmo jogador não pode cumprir o mesmo objetivo **duas** vezes durante o jogo. Além disso, para ter o direito de vencer a partida, o jogador deverá ter conquistado, no mínimo um objetivo **especial**.

Os objetivos especiais possuem a letra (**E**) no canto superior esquerdo e exigem a compra de pelo menos uma fazenda.

Para conquistar o obj. **Autoridade**, o jogador deve encerrar a Fase 2 com seu marcador no espaço **10** da **trilha** de **cowboys** do tabuleiro.

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior, o jogador utilize o Beco e **perca** um ou mais cowboys, ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Influência**, o jogador deve colocar seus **doze marcadores** na cidade (um em cada negócio).

Obs: Este objetivo é **reivindicado** após o jogador encerrar a **2ª** etapa da **Fase 2**, e não importa se os marcadores do jogador estão indicando influência ou propriedade dos negócios.

Para conquistar o obj. **Riqueza**, o jogador deve encerrar a Fase 2 com um certo **capital** acumulado de dinheiro: **$100** em **2** e **3** jogadores e **$90** em **4** jogadores.

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior, o jogador **gaste** parte de seu capital, ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Anfitrião**, o jogador deve recepcionar um certo número de **diligências**: **quatro** em **2** e **3** jogadores e **três** em **4** jogadores.

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador completa o número de **cartas** de **diligências** à sua frente na mesa, através da ação do Prefeito.

Para conquistar o obj. **Coragem**, o jogador deve retirar um certo número de **apaches** das fazendas: **quatro** em **2 e 3** jogadores e **três** em **4** jogadores.

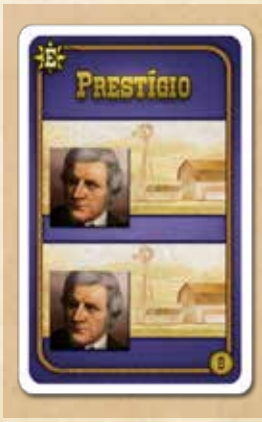
Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador completa o número de **apaches** retirados de suas fazendas e/ou das fazendas da mesa, através da ação do General Custer.

Para conquistar o obj. **Colonos**, o jogador deve encerrar a Fase 2 com uma fazenda de **trigo**, **sem** um **apache** ligado a ela, e mais um certo nº de colonos: **quatro** em **2** e **3** jogadores e **três** em **4** jogadores.

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior o jogador **gaste** seus colonos para construir um trecho da ferrovia, ele **não** perde esse objetivo.

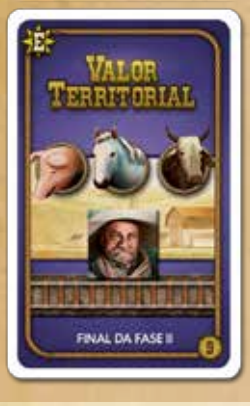
Para conquistar o obj. **Rebanhos**, o jogador deve comprar **3 fazendas** quaisquer dentre os quatro tipos de **animais** existentes no jogo.

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador completa três fazendas de animais e **não há nenhum apache** ligado a nenhuma dessas fazendas.



Para conquistar o obj. **Prestígio**, o jogador deve hospedar **2 políticos** em duas fazendas quaisquer de sua propriedade.

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador completa a hospedagem dos dois políticos e **não há nenhum apache** ligado a nenhuma dessas fazendas.



Para conquistar o obj. **Valor Territorial** o jogador deve encerrar a Fase 2 tendo **uma** fazenda de um dos três tipos (porco / cavalo / boi) num trecho de ferrovia totalmente **construído** (cinco segmentos) pelo próprio jogador e mais **uma** ficha de **colono**.

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior o jogador **gaste** o colono para construir outro trecho da ferrovia ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Prosperidade** o jogador deve encerrar a Fase 2 tendo uma **fazenda** de cavalo ou de boi, pelo menos uma barra de **ouro, $60** de dinheiro e cinco **cowboys**, e sendo dono de pelo menos um negócio de um dos grupos de status **3, 4, 5** ou **6** (*veja status dos negócios abaixo*).

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior o jogador **gaste** dinheiro, ouro ou cowboys, ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Benfeitor** o jogador deve encerrar a Fase 2 tendo **uma** fazenda de trigo e pelo menos um **colono**. Além disso, ele deve doar para a Igreja **$50** e **uma** barra de ouro (*o dinheiro vai para o estoque geral de moedas e o jogador retrocede seu marcador de ouro um espaço em seu mini tabuleiro*).

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior o jogador **gaste** o colono, ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Progresso**, o jogador deve completar a construção de qualquer um dos quatro **trechos** da ferrovia.

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador finaliza a construção do trecho e recebe o prêmio.

Para conquistar o obj. **Status**, o jogador deve comprar negócios na cidade, cuja **soma** do valor de status desses negócios atinja **9** ou mais (*veja status dos negócios abaixo*).

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador usa o Tabelião, **compra** um ou dois negócios, e atinge **9** ou mais de status somando os negócios de sua propriedade.

Para conquistar o obj. **Privilégios**, o jogador deve ter um político hospedado numa fazenda, e deve gastar **duas** barras de **ouro** para suborná-lo.

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador **gasta** o ouro, durante a **3ª** etapa da **Fase 2**, retrocedendo seu marcador **dois** espaços em seu mini tabuleiro.

Para conquistar o obj. **Poder**, o jogador deve encerrar a Fase 2 tendo pelo menos, **duas** cartas de **diligências** à sua frente na mesa, **sete cowboys** na trilha, e sendo **dono** da Joalheria ou do Hotel.

Obs: Mesmo que, numa rodada posterior o jogador **gaste** cowboys ele **não** perde esse objetivo.

Para conquistar o obj. **Domínio**, o jogador deve comprar pelo menos quatro **negócios** na cidade, cada um pertencente a um **grupo** de status, **2 - 3 - 4** e grupo **5** (*veja status dos negócios abaixo*).

Obs: Este objetivo é **reivindicado** no exato momento em que o jogador usa o Tabelião, **compra** um ou dois negócios, e completa o pré-requisito do objetivo.

STATUS DOS NEGÓCIOS: Os doze negócios da cidade são divididos de acordo com o nível de **status** que eles oferecem para seus donos. O status é representado pela estrela ao lado do nome do negócio e os números variam entre **2** e **6** (*Ex: o grupo de nível 2 tem dois negócios, a Charutaria e a Barbearia*). Além disso, durante todo o jogo, **não** é permitido que um jogador **monopolize** um determinado grupo, ou seja, compre **todos** os negócios com o **mesmo** nível de status.

NÃO ESQUEÇA: Se um determinado objetivo envolve uma ou mais fazendas e o jogador ainda possui um **apache** ligado a uma dessas fazendas, ele não pode reivindicar o objetivo enquanto ele não **retirar** o apache da fazenda usando a **ação** do General Custer.

Cartas de Eventos

Há **12** cartas de eventos no jogo. Elas basicamente **diminuem** a eficiência da ação dos personagens ou **modificam** de algum modo certos aspectos da rodada. Um evento passa a ter efeito logo que a carta é **revelada**. Esse efeito dura até o **fim** da rodada e é substituído pelo efeito do próximo evento, que dura a próxima rodada, e assim por diante. Durante o jogo, através da ação do Xerife, a **sequência** dos eventos poderá ser modificada. Veja abaixo detalhes de cada um:

Falta de Recursos

Este evento impede que as **fichas** bônus sejam colocadas nos personagens nesta rodada. Dessa forma, ignore os quatro números da carta de diligência e mantenha as fichas bônus fora do tabuleiro.

Assalto à Diligência

Este evento anula o **bônus** da carta de diligência, seja ele qual for. Assim, quem recepcionar a diligência através da ação do Prefeito, receberá apenas **$5**, e nada mais.

Obs: Se houver um político na diligência, **descarte** a ficha do jogo.

Propriedades Valorizadas

Quem comprar fazendas e/ou negócios na cidade nesta rodada, deverá pagar **$5** a mais por cada compra.

Mercado em Baixa

Todos os jogadores que venderem através do Comerciante nessa rodada, devem vender pelo **menor** valor e movem o marcador logo em seguida, bloqueando a coluna.

*Ex: Ana vende boi e trigo. Ela recebe (**$10 + $15**) e move ambos os marcadores para o final das colunas, bloqueando as próximas vendas desses itens nessa rodada.*

Cowboys Viajando

Quem fizer a ação do Forasteiro nessa rodada, recebe apenas **1** cowboy. E quem fizer a ação da Dona do Saloon recebe apenas **$10**.

Emboscada Fatal

Quem utilizar o beco nesta rodada **perde 2** cowboys ao invéz de 1, e retrocede seu marcador na trilha, independente se o jogador foi o primeiro a entrar no beco ou não.

Obs: Se o jogador alocar duas peças no beco ele perderá 4 cowboys.

Sem Influência

Este evento anula a **2ª** etapa da Fase 2, ou seja, nesta rodada, nenhum jogador poderá colocar **marcadores** de influência nos negócios da cidade.

Obs: Este evento não pode ser revelado na **1ª** rodada do jogo.

Banqueiro Falido

O jogador que fizer a ação do Banqueiro nesta rodada, receberá apenas **$10**, independente da quantos marcadores ele possui nos negócios e se eles indicam influência ou posse.

Ferrovia Acidentada

Quem usar a ação do Chefe Ferroviário nesta rodada, deverá pagar **uma** unidade de **ferro** a mais para cada segmento construído do trecho.

Ex: Rui está construindo um trecho qualquer e fez apenas o 1° segmento. Agora ele resolve fazer o 2° e o 3°. Ele gastará 6 ferros e um colono.

Cowboys Preguiçosos

Quem fizer a ação do Minerador nessa rodada, precisará ter **2** cowboys para fazer o transporte de uma unidade de **ferro** e **4** cowboys para fazer a escolta de uma unidade de **ouro**.

*Obs: Os cowboys do jogador **não** são gastos.*

Batalha Cruel

Quem fizer a ação do General Custer nessa rodada, **perde 2** cowboys e retrocede seu marcador dois espaços na trilha de cowboys do tabuleiro.

Perdas e Danos

Cada jogador, em seu turno, no final da Fase 2, deverá retirar do tabuleiro **2** marcadores de influência, ou voltar 2 espaços na trilha de cowboys ou pagar **$20**.

Ex: Este evento não pode ser revelado na 1ª rodada do jogo. Além disso, cada jogador deve escolher a sua penalidade antes de reivindicar qualquer carta de objetivo.

Regras para 2 jogadores

Em partidas com **2** jogadores, todas as regras são as mesmas, com algumas exceções na preparação do jogo e também na forma de alocar os cowboys nos personagens durante a Fase 1 da rodada. Veja abaixo os detalhes:

PREPARAÇÃO DO JOGO:

1. Cada jogador escolhe uma cor e pega as quatro peças de **cowboys** dessa cor e mais duas peças de uma terceira cor.

2. Coloque nas fileiras dos **objetivos** apenas uma carta de cada número (um objetivo nº 1, um objetivo nº 2, etc).

3. Retire do jogo, aleatoriamente, duas cartas de **diligências** que mostram um político. Apenas sete diligências serão usadas.

4. Coloque apenas duas cartas de **fazendas** de animais em cada um dos quatro trechos da ferrovia. Devolva as fazendas restantes para a caixa. Use duas fazendas de trigo e não esqueça de encostar um **apache** em cada fazenda do jogo.

5. Retire do jogo a **ficha** redonda pequena de Jogador inicial. Ela não será usada. No lugar dela, sobre o personagem do Xerife, coloque uma moeda de valor **$10**.

FASE 1 DA RODADA (ALOCAR OS COWBOYS):

Esta é a mudança mais significativa da mecânica e exigirá estratégia e cautela.
O Jogador inicial vai primeiro. Ele escolhe um dos doze personagens e **aloca** um cowboy. Logo em seguida, ele escolhe um **segundo** personagem e o **bloqueia**, alocando nele **um** de seus dois cowboys vermelhos. Depois é a vez do outro jogador e ele faz o mesmo, ou seja, aloca uma peça de sua cor e depois bloqueia um personagem com uma peça vermelha.

Agora ocorre uma **nova** rodada de alocações e bloqueios, na qual cada jogador usará sua **2ª** peça de cowboy vermelho.
Depois, a fase prossegue normalmente e ambos os jogadores alocam, alternadamente, seus **dois** últimos cowboys. Qualquer personagem pode ser bloqueado, inclusive se ele possuir uma **ficha** bônus.

Na **Fase 2**, a única forma de usar a ação de um personagem bloqueado é através do **Beco**, seguindo as regras normais do jogo. Fichas bônus que estejam em personagens bloqueados são descartadas do tabuleiro.

Obs: O beco é um lugar hostil e sem lei, portanto, não pode ser bloqueado!

*Neste exemplo, Verde e Amarelo, durante a Fase **1**, bloquearam o Prefeito, o Comerciante, o Minerador e o Colono. Na **1ª** etapa da **Fase 2**, as **fichas** bônus que estão no Minerador e no Colono, são **retiradas** do tabuleiro. Na 3ª etapa, a única forma de fazer a ação desses quatro personagens será através do beco, mas como nem o jogador Verde e nem o Amarelo entraram no beco, estes personagens serão ignorados nessa rodada.*

AÇÃO DO XERIFE:

Como a ficha pequena de Jogador inicial da rodada não é usada em partidas com 2 jogadores, quando alguém faz a ação do Xerife, além de manipular a ordem das cartas de eventos, o jogador recebe a moeda de valor **$10**. E a cada final de rodada, caso a moeda tenha sido coletada, reponha uma nova moeda de mesmo valor sobre a área do Xerife no tabuleiro.

MUDANÇA DO JOGADOR INICIAL:

No fim da rodada, após o **término** da **Fase 2**, o Jogador inicial atual entrega a ficha quadrada para seu adversário.