

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL



Ein Brettspiel von ALEXANDER PFISTER

für 2 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

Entwicklung und Redaktion: VIKTOR KOBILKE

Illustration und Grafik: ANDREAS RESCH

Amerika im 19. Jahrhundert: Als Viehzüchter treibt ihr wiederholt eure Herden von Texas nach Kansas City, wo ihr sie per Zug auf die Reise Richtung Westen schickt. Dafür müsst ihr eure Herden gut in Schuss halten und die Gebäude entlang des Pfads klug nutzen. Außerdem solltet ihr fähiges Personal einstellen: Cowboys zur Vergrößerung eurer Herden, Handwerker zum Bau von eigenen Gebäuden und Ingenieure für die wichtige Eisenbahnstrecke. Wer seine Herde clever managt und durch gutes Timing die Chancen und Tücken des Rinderpfads am besten meistert, wird die meisten Siegpunkte erhalten und den Sieg davontragen.



SPIELMATERIAL

1 Spielplan



54 Arbeiterplättchen

je 18-mal:

• Cowboy



• Handwerker



• Ingenieur



18 Gefahrenplättchen

je 6-mal:

• Überschwemmung



• Dürre



• Steinschlag



22 Tipipltchen

je 11-mal:

• blaues Tipipltchen



• grünes Tipipltchen



Die Rückseiten der oben abgebildeten Plättchen sind mit den Zahlen 1, 2 oder 3 markiert.

4 Spielerablagen je 1 pro Spieler



4 Abdeckplättchen je 1 pro Spieler, doppelseitig



Vorderseite: 3 Spieler



Rückseite: 4 Spieler

4 Viehtreiber je 1 pro Spieler



4 Loks je 1 pro Spieler



56 Spielermarker je 14 pro Spieler



4 Zertifikatsmarker je 1 pro Spieler



92 Rinderkarten

56 Spieler-Rinderkarten

je 14 pro Spieler:

• 5 Jersey (grau)

• 3 Dutch Belt (grün)

• 3 Black Angus (schwarz)

• 3 Guernsey (weiß)



Rückseite

36 Markt-Rinderkarten

• 7 Holstein (gelb)

• 7 Brown Swiss (rot)

• 7 Ayrshire (blau)

• 9 West Highland (braun)

• 6 Texas Longhorn (lila)



Rückseite

24 Auftragskarten



Vorderseite

Rückseite

4 Start-Auftragskarten



Vorderseite

Rückseite

47 Gebäudeplättchen

7 neutrale Gebäudeplättchen



Jedes neutrale Gebäudeplättchen ist mit einem Großbuchstaben gekennzeichnet (A bis G).

40 eigene Gebäudeplättchen

je 10 pro Spieler, doppelseitig



Jedes eigene Gebäudeplättchen ist mit einer Zahl (1 bis 10) und je nach Seite mit dem Buchstaben a oder b gekennzeichnet.

5 Bahnhofsvorsteher-Plättchen



Rückseite

55 Münzen

• 35 x 1 Dollar

• 20 x 5 Dollar



1 Arbeitsmarkt-Anzeiger



1 Wertungsblock



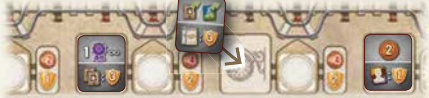
SPIELVORBEREITUNG

1.

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2.

Mischt die **5 Bahnhofsvorsteher-Plättchen** und legt dann je eines offen auf jedes der 5 **Bahnhofsvorsteher-Felder** auf dem Spielplan.



3.

Nehmt die **7 neutralen Gebäudeplättchen** und legt auf jedes der 7 **neutralen Gebäudefelder** des Spielplans je ein offenes davon:
Falls ihr zum ersten Mal spielt, legt jedes Plättchen auf dasjenige Feld, das denselben Buchstaben wie das Plättchen zeigt (A bis G).

In späteren Partien solltet ihr die Plättchen zunächst mischen und dann zufällig verteilen.



4.

Legt den **Arbeitsmarkt-Anzeiger** auf das oberste runde, gestrichelte Feld des **Arbeitsmarktes**.



5.

Dreht die **54 Arbeiterplättchen**, die **22 Tipi-plättchen** und die **18 Gefahrenplättchen** mit der Rückseite nach oben. Sortiert sie nach den Zahlen 1, 2 und 3 und bildet daraus drei verdeckte Haufen. Legt diese Haufen getrennt voneinander oben links neben den Spielplan (bei Kansas City) und mischt jeden Haufen für sich durch. Diese verdeckten Haufen werden als **Kansas-City-Vorrat** bezeichnet.



6.

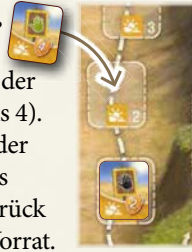
Beginnt damit, vom **Kansas-City-Vorrat** Plättchen aufzudecken, die eine **1** zeigen, und legt diese in der aufgedeckten Reihenfolge auf den Spielplan.

Wohin ein aufgedecktes Plättchen gelegt wird, hängt von seiner Art ab:

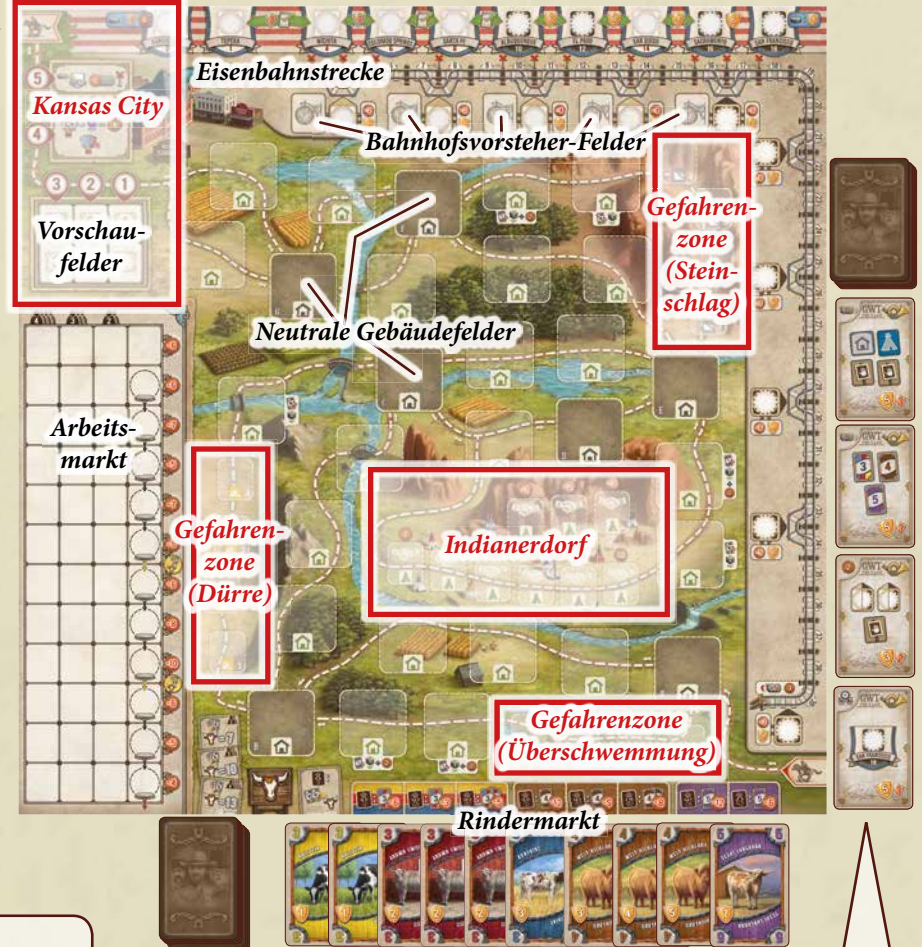
- Falls es ein **Tipiplättchen** ist (grün oder blau), legt es im **Indianerdorf** jeweils auf das leere Feld, über dem der niedrigste Wert abgebildet ist (beginnend bei "-3").



- Falls es ein **Gefahrenplättchen** ist, legt es in der zugehörigen **Gefahrenzone** (Überschwemmung, Dürre, Stein Schlag) jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (1 bis 4). Sollten dort alle 4 Felder belegt sein, mischt das Plättchen verdeckt zurück in den **Kansas-City-Vorrat**.



Fahrt mit dem Aufdecken von Plättchen mit einer **1** fort, bis ihr insgesamt 7 solcher Plättchen auf dem Spielplan platziert habt.



7.

Beginnt nun, vom **Kansas-City-Vorrat** Plättchen mit einer **2** aufzudecken. Legt diese Arbeiterplättchen in der aufgedeckten Reihenfolge wie folgt in den **Arbeitsmarkt**:

Beginnt in der obersten Zeile und legt das erste Plättchen auf das Feld direkt unterhalb des **Spielerzahl-Symbols**, das eurer Spielerzahl entspricht.

Legt das nächste Plättchen auf das Feld rechts daneben und fahrt bis zum Ende der Zeile so fort.

Sobald ihr ein Plättchen auf das Feld am weitesten rechts gelegt habt, fahrt in der zweiten Zeile fort, indem ihr dort das nächste Plättchen wieder in der Spalte eures Spielerzahl-Symbols ablegt.

Fahrt so fort, bis ihr ein Plättchen auf das Feld direkt links vom Arbeitsmarkt-Anzeiger legt. Dies ist das letzte Plättchen. Das heißt, je nach Spielerzahl befinden sich nun zwischen 3 und 7 Arbeiterplättchen im Arbeitsmarkt.

Beispiel zu dritt:



8.

Füllt nun die 6 **Vorschaufelder** in **Kansas City** mit Plättchen vom **Kansas-City-Vorrat**:

- Deckt 2 Plättchen mit einer **1** auf und legt sie offen auf die zwei 1er-Vorschaufelder.
- Deckt 2 Plättchen mit einer **2** auf und legt sie offen auf die zwei 2er-Vorschaufelder.
- Deckt 2 Plättchen mit einer **3** auf und legt sie offen auf die zwei 3er-Vorschaufelder.



9.

Mischt die **36 Markt-Rinderkarten** und legt sie als verdeckten **Marktstapel** links unterhalb des Spielplans bereit. Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Rinderkarten von diesem Stapel auf:

- Im Spiel zu zweit:** Deckt 7 Karten auf.
- Im Spiel zu dritt:** Deckt 10 Karten auf.
- Im Spiel zu viert:** Deckt 13 Karten auf.

Sortiert die aufgedeckten Karten nach ihrer Farbe und legt sie offen in den **Rindermarkt** am unteren Rand des Spielplans. Bildet daraus eine aufgefächerte Reihe, bei der die linke Seite jeder Karte zu sehen ist. Zur besseren Übersicht sollten die Karten von links nach rechts dabei wie folgt angeordnet sein: gelb, rot blau, braun, lila (es kann aber sein, dass nicht alle Farben auftauchen).

10.

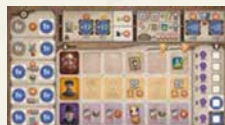
Mischt die **24 Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben den Spielplan. Deckt dann 4 Karten von diesem Stapel auf und legt sie untereinander offen aus. Diese Auslage wird als **allgemeine Auftragsauslage** bezeichnet.

11.

Platziert die **Münzen** als Vorrat neben dem Spielplan. Dieser Vorrat wird als **Bank** bezeichnet.



12.



Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die entsprechende **Spielerablage** (erkennbar an den farbigen Kreisfeldern), die er vor sich ablegt.

Falls ihr zu dritt oder viert spielt,

nimmt sich jeder Spieler außerdem das **Abdeckplättchen** seiner Farbe, dreht die Seite mit der entsprechenden Spielerzahl nach oben und deckt dann damit den Übersichtskasten der Phase A auf seiner Spielerablage ab.



Persönlicher Zugstapel



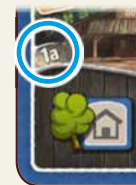
Persönlicher Auftragsbereich

Platz für den persönlichen Ablagestapel

13.

Dann erhält jeder Spieler die **10 eigenen Gebäudeplättchen** seiner Farbe. Diese Gebäudeplättchen sind doppelseitig und jeweils mit einer Zahl (zwischen 1 und 10) sowie je nach Seite mit den Buchstaben a oder b gekennzeichnet.

In den ersten Partien dreht jeder Spieler seine Gebäudeplättchen mit der Seite "a" nach oben und legt sie in aufsteigender Reihenfolge über seiner Spielerablage aus.



Wenn ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr Folgendes ausprobieren: Bestimmt einen Spieler, der die Seiten seiner Gebäudeplättchen zufällig festlegt (indem er sie zum Beispiel in die Luft wirft), und dann aufsteigend über seiner Spielerablage auslegt. Danach kopieren alle anderen Spieler seine Auslage, indem sie ihre Plättchen auf dieselben Seiten drehen.

Das heißt, für den Rest des Spiels ist die Seite jedes Gebäudeplättchens für alle Spieler genau gleich. Keiner darf Gebäudeplättchen einfach auf die andere Seite drehen.

14.

Nun erhält jeder Spieler die folgenden Materialien seiner Spielerfarbe:

14 Spielmarker - mit denen er jedes der 14 farbigen Kreisfelder auf seiner Spielerablage abdeckt. (Nur die beiden grauen Felder links oben bleiben leer.)

1 Lok - die er auf das Startfeld (rotes Gebäude) der Eisenbahnstrecke auf dem Spielplan stellt.

1 Zertifikatsmarker - den er auf das oberste Feld der Zertifikatsleiste seiner Spielerablage setzt (neben die 0).

1 Viehtreiber - den er zunächst neben seine Spielerablage stellt.



15.

Dann erhält jeder Spieler die **14 Spieler-Rinderkarten**, die jeweils mit einem Stern seiner Farbe markiert sind. Diese 14 Karten bilden sein **Herdendeck**. Er mischt die Karten seines Herdendecks und legt sie verdeckt als seinen **persönlichen Zugstapel** links neben seine Spielerablage.

Dann zieht er **4 Karten** von diesem persönlichem Zugstapel und nimmt sie verdeckt **auf die Hand**.



16.

Mischt die **4 Start-Auftragskarten** und teilt an jeden Spieler eine davon aus, die er offen unterhalb seiner Spielerablage auslegt. Dies ist die erste Karte seines **persönlichen Auftragsbereichs**. Legt überschüssige Start-Auftragskarten zurück in die Schachtel.



17.

Bestimmt schließlich noch einen **Startspieler**. Dieser Spieler erhält 6 Dollar aus der Bank als Startkapital und legt es vor sich ab. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler erhält 7 Dollar, der eventuelle dritte Spieler 8 Dollar und der eventuelle vierte Spieler erhält 9 Dollar als Startkapital.

ZIEL DES SPIELS

In *Great Western Trail* bewegt jeder von euch seinen Viehtreiber entlang eines Rinderpfads, der sich von der rechten unteren Ecke des Spielplans nach Kansas City in der linken oberen Ecke windet. Auf den Gebäuden entlang des Pfads könnt ihr Aktionen ausführen, die auf verschiedene Arten Siegpunkte bringen: Z.B. eigene Gebäude bauen, Rinder vom Markt kaufen, Bahnhöfe ausbauen oder Gefahren beseitigen. Jedes Mal, wenn dein Viehtreiber Kansas City erreicht, muss du dort Rinder verladen

und mit dem Zug in eine andere Stadt schicken, wofür es ebenfalls Siegpunkte geben kann. Danach setzt dein Viehtreiber seine Bewegung wieder in der rechten unteren Ecke des Spielplans fort und wird Kansas City auf diese Weise etwa 5 bis 7 Mal im Laufe des Spiels erreichen.

Erst am Spielende zählt jeder von euch die Siegpunkte (🏆) zusammen, die auf seinen gesammelten und freigeschalteten Spielmaterialien abgebildet sowie mit seiner Farbe auf dem Spielplan markiert sind. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Was ist dein Herdendeck?

Dein **Herdendeck** stellt die Herde dar, die dein Viehtreiber entlang des Pfads führt. Jede Rinderkarte dieser Herde stellt jeweils ein Tier einer bestimmten Rinderart dar, die durch ihre Kartenfarbe, ihren Namen und ihren **Zuchtwert** genau definiert ist. Jeder von euch beginnt mit einem identischen Herdendeck, das aus Arten mit eher geringen Zuchtwerten besteht. Im Laufe des Spiels könnt ihr eure Herdendecks jedoch mit Rindern vom Markt aufbessern.



Folgende Elemente sind Teil deines Herdendecks:

- Dein verdeckter **persönlicher Zugstapel** links neben deiner Spielerablage.
- Deine **Handkarten**, die du von diesem Stapel ziehst, bis jeweils dein Handkartenlimit erreicht ist (welches zu Anfang bei 4 Karten liegt).
- Dein offener **persönlicher Ablagestapel** rechts neben deiner Spielerablage, auf den du alle Karten legst, die du von deiner Hand abwirfst oder neu erwirbst.

Wichtig: Wenn du eine Karte von deinem persönlichen Zugstapel ziehen musst, aber dort keine Karte mehr übrig ist (und nur dann), tue Folgendes: Mische deinen persönlichen Ablagestapel gut durch und lege ihn als deinen neuen verdeckten persönlichen Zugstapel links neben deine Spielerablage. Dann fahre mit dem Kartenziehen wie gewohnt fort.

Wozu dienen die Rinderkarten?

Auf den Gebäuden des Pfads gibt es eine ganze Reihe von Aktionen, die du nur durchführen kannst, wenn du dafür bestimmte Rinderkarten abwirfst. Außerdem möchtest du möglichst viele Zuchtwerten auf der Hand haben, sobald du Kansas City erreichst, da du dadurch beim Liefern mehr Geld und potenziell mehr Siegpunkte erhältst. (Details dazu finden sich auf den Seiten 8 und 9.)

SPIELABLAUF

Der Startspieler (derjenige, der nur 6 Dollar besitzt) beginnt das Spiel mit seinem Zug. Dann läuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Immer wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, **musst** du die folgenden Phasen ausführen:

Phase A) Bewege deinen Viehtreiber entlang des Pfads zu einem neuen Ort

Phase B) Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

Phase C) Ziehe Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Dann ist der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.



Hinweis: Die 3 Kästen am oberen Rand deiner Spielerablage dienen als Übersicht über die 3 Phasen deines Zuges.

Phase A) Bewege deinen Viehtreiber entlang des Pfads zu einem neuen Ort

Was gilt als ein Ort?

Der Hauptort des Spielplans ist Kansas City. Darüber hinaus gilt jedes **Plättchen**, das auf einem Feld des Pfads liegt, ebenfalls jeweils als ein Ort (Gebäudeplättchen, Gefahrenplättchen und Tipiplättchen).

Felder ohne Plättchen sind hingegen Teil des Pfads selbst und gelten NICHT als Orte!

In dieser Phase musst du deinen Viehtreiber von seinem momentanen Ort entlang des Pfads zu einem anderen Ort bewegen.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Die Bewegung deines Viehtreibers wird in **Schritten** gezählt: **Jeder Ort** auf deinem Weg verbraucht dabei genau **1 Schritt**. (Wie gesagt, leere Felder gelten nicht als Orte).
- Du musst deinen Viehtreiber **mindestens** 1 Schritt bewegen und darfst ihn maximal so viele Schritte bewegen, wie das **Schrittlimit** auf deiner Spielerablage angibt. (Je nach Spielerzahl, beginnt ihr mit einem Schrittlimit von 3 oder 4 und könnt es später erhöhen.)

Beispiel: Dieses neutrale Gebäudeplättchen kann **Maria** erreichen, indem sie ihren Viehtreiber entweder in 2 Schritten über das rote Gebäudeplättchen oder in 3 Schritten über die 2 Gefahrenplättchen "Überschwemmung" bewegt.



In diesem Fall hat **BLAU** ein Schrittlimit von 3.

Während **ROT** ein Schrittlimit von 5 hat.



(Wie du deine Kreisfelder frei räumen kannst, wird später noch erklärt.)

- Du darfst deinen Viehtreiber entlang des Pfads immer nur **vorwärts** bewegen (zur Orientierung dienen hierfür die Pfeile entlang des Pfads).
- Wenn sich der Pfad teilt, wählst du einfach einen der sich anbietenden Wege, um darauf weiterzuziehen.
- Der Ort, an dem dein Viehtreiber seine Bewegung beendet (entweder weil du es möchtest oder weil dein Schrittlimit aufgebraucht ist), ist der Ort, den du in Phase B nutzt.
- Du darfst nicht durch Kansas City ziehen, ohne dort anzuhalten. Erreicht dein Viehtreiber also Kansas City, muss er seine Bewegung dort beenden.
- Die Viehtreiber der anderen Spieler behindern deinen eigenen in keiner Weise. Es dürfen mehrere Viehtreiber auf demselben Ort stehen.

Achtung: Zahlreiche Orte zeigen eine grüne oder schwarze Hand (oder beides). Immer wenn dein Viehtreiber über einen solchen Ort zieht oder dort stehen bleibt, musst du **sofort** eine Gebühr zahlen:



Wenn es sich dabei um ein Gefahren- oder Tipiplättchen handelt, musst du die Gebühr **in die Bank** zahlen.

Wenn es sich dabei um das eigene Gebäudeplättchen eines **anderen** Spielers handelt, musst du die Gebühr an eben **diesen** besitzenden Spieler zahlen.

Die Höhe der Gebühr hängt von der Spielerzahl und der Farbe der Hände ab:

Im Spiel zu zweit kostet:

- jede grüne Hand 2 Dollar
- jede schwarze Hand 2 Dollar



Im Spiel zu dritt kostet:

- jede grüne Hand 2 Dollar
- jede schwarze Hand 1 Dollar



Im Spiel zu viert kostet:

- jede grüne Hand 1 Dollar
- jede schwarze Hand 2 Dollar



Sehr wichtig: Falls du die Gebühr für einige oder alle Hände auf deinem Weg nicht aufbringen kannst, darfst du dich dennoch ganz normal bewegen. Das heißt, falls dein Viehtreiber einen Ort betritt, dessen Gebühr du nicht zahlen kannst, zahle einfach so viel wie möglich und fahr dann wie gewohnt fort. Du musst Gebühren nie rückwirkend bezahlen, selbst wenn du Geld erhältst, während du noch auf einem Ort bist, dessen Gebühr du zuvor nicht zahlen konntest. Dies gilt nur für Gebühren, die durch Hände verursacht werden (nie für andere Kosten).



Beispiel: Im Spiel zu viert besitzt **Maria** 2 Dollar. Falls sie ihren Viehtreiber entlang des oberen Weges bewegen würde (rote Pfeile), müsste sie diese 2 Dollar an **Mark** zahlen, da sein Gebäudeplättchen eine schwarze Hand zeigt. Wenn sie dann über **Peters** Gebäudeplättchen mit der grünen Hand ziehen würde, könnte **Maria** ihm nichts mehr zahlen, da sie nichts mehr hätte. Was für sie kein Problem wäre, da sie sich dennoch ganz normal bewegen dürfte. **Maria** entscheidet sich jedoch für den unteren Weg (blaue Pfeile): Dort muss sie für die grüne Hand auf dem ersten Gefahrenplättchen zunächst 1 Dollar in die Bank zahlen und dann für die schwarze Hand auf dem zweiten ihren letzten Dollar. Danach bewegt sie sich ganz normal weiter. Sie hat sich für den unteren Weg entschieden, da sie ihre 2 Dollar in jedem Fall bezahlen hätte müssen, so aber wenigstens nicht direkt an einen Gegner.

Phase B) Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

Nachdem du deinen Viehtreiber bewegt hast, nutze den Ort, auf dem er sich nun befindet. Deine Aktionsmöglichkeiten hängen jedoch davon ab, ob es sich bei diesem Ort um:

a) ein neutrales Gebäudeplättchen *oder* ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe

oder b) ein Gebäudeplättchen eines anderen Spielers, ein Gefahrenplättchen *oder* ein Tipiplättchen

oder c) Kansas City handelt.

a) Auf einem neutralen Gebäudeplättchen oder einem eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe kannst du aus 2 Möglichkeiten wählen:

Entweder

nutzt du die Ortsaktion(en) des Plättchens



oder

führst eine einfache Hilfsaktion aus



Nutze die Ortsaktion(en)

Die meisten Gebäudeplättchen zeigen zwei unterschiedliche Ortsaktionen, die durch durchgehende Linien deutlich von einander getrennt sind. (Nur einige Gebäudeplättchen zeigen weniger oder mehr als 2 Ortsaktionen.)

- Du darfst nun **jede** Ortsaktion dieses Plättchens genau **ein Mal** ausführen.
- Du darfst diese Ortsaktionen in **beliebiger Reihenfolge** ausführen.
- Du musst nicht alle verfügbaren Ortsaktionen ausführen. Wenn eine Aktion aber Kosten oder Voraussetzungen aufweist, musst du diese natürlich vollständig zahlen bzw. erfüllen, um die entsprechende Aktion ausführen zu dürfen.
- Einige Plättchen zeigen innerhalb **derselben** Ortsaktion zwei Aktionen, die durch einen weißen Schrägstrich von einander getrennt sind. Von diesen beiden Aktionen darfst du jeweils nur eine ausführen.
- Einige Felder des Pfads besitzen **Sonderaktionen**. Wenn ein Gebäudeplättchen auf einem solchen Feld liegt, wird dessen Sonderaktion automatisch Teil der Ortsaktionen dieses Plättchens und kann daher von seinem Besitzer jedes Mal ausgeführt werden, wenn er das Plättchen nutzt.

Die einzelnen Ortsaktionen werden im Detail auf den Seiten 11 bis 14 erklärt.



Führe eine einfache Hilfsaktion aus

Wenn du gar keine der Ortsaktionen des Plättchens ausführst, darfst du **stattdessen eine einfache Hilfsaktion** ausführen. Deine Hilfsaktionen finden sich auf der linken Seite deiner Spielerablage im **Hilfsaktions-Bereich**. Am Anfang des Spiels stehen dir nur 2 von ihnen zur Verfügung. Die anderen werden jeweils erst verfügbar, wenn du mindestens eines ihrer zwei Kreisfelder von dessen Spielermarker befreit hast (wie das geht, dazu kommen wir bald).

Die einzelnen Hilfsaktionen werden im Detail auf Seite 13 beschrieben.



2 Ortsaktionen



1 Ortsaktion



3 Ortsaktionen



Sonderaktion



Beispiel: Maria hat ihre Bewegung auf einem Gebäudeplättchen ihrer Farbe beendet. Daher darf sie nun jede Ortsaktion des Plättchens ein Mal ausführen (in beliebiger Reihenfolge).

① Sie darf eine "Guernsey"-Rinderkarte abwerfen, um 4 Dollar zu erhalten.

② Sie darf neue Rinderkarten vom Rindermarkt kaufen.

③ Sie darf die Sonderaktion nutzen, um eine beliebige Rinderkarte abzuwerfen und dafür ihren Zertifikatsmarker 1 Feld auf ihrer Zertifikatsleiste vorwärts zu bewegen.

Falls sie eine oder mehrere dieser Aktionen nicht ausführen kann oder möchte, lässt sie diese jeweils einfach verfallen. Aber nur wenn sie gar keine dieser Ortsaktionen ausführt, darf sie stattdessen eine einfache Hilfsaktion ausführen.



b) Auf einem Gebäudeplättchen eines anderen Spielers, einem Gefahrenplättchen oder einem Tipiplättchen hast du nur eine Möglichkeit:



Führe **eine einfache Hilfsaktion** aus (siehe oben).

Hinweis: Das bedeutet natürlich, dass du normalerweise ein neutrales Gebäudeplättchen oder eines deiner Farbe erreichen möchtest, da du nur dort Ortsaktionen nutzen kannst.

Beispiel: Wenn Maria die Bewegung ihres Viehtreibers auf einem dieser Plättchen beenden würde, dürfte sie dort nur eine einfache Hilfsaktion ausführen.



c) Wenn du Kansas City erreichst, **musst** du die folgenden 5 **Kansas-City-Unterphasen** hintereinander ausführen.

Um sicherzugehen, dass du keine Unterphase vergisst, bewege dazu deinen Viehtreiber entlang der nummerierten Punkte und führe die entsprechende Unterphase aus, bevor du ihn zum nächsten nummerierten Punkt weiterziehst.

Die 5 Kansas-City-Unterphasen sind:

①

Vorschau 1:

Wähle eines der 2 Plättchen auf den 1er-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



Vorschau 2:

Wähle eines der 2 Plättchen auf den 2er-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



Vorschau 3:

Wähle eines der 2 Plättchen auf den 3er-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



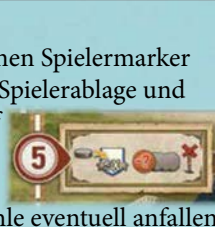
④ Einkommen:

Decke alle deine Handkarten auf, berechne dein Einkommen und nimm dir diesen Betrag aus der Bank. Dann wirf deine Handkarten ab..



⑤ Lieferung:

Entferne einen Spielermarker von deiner Spielerablage und lege ihn auf ein Stadtwappen. Dann bezahle eventuell anfallende Transportkosten.



Jedes Plättchen, das du jeweils in den Unterphasen **1**, **2** und **3** wählst, musst du sofort in seinen zugehörigen Bereich auf dem Spielplan legen:

Wenn es ein **Tipi**plättchen ist (grün oder blau), musst du es im **Indianerdorf** jeweils auf das leere Feld legen, über dem der niedrigste Wert abgebildet ist. Falls dort kein Feld mehr frei ist, entferne das Tipiplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Wenn es ein **Gefahren**plättchen ist, musst du es in der zugehörigen **Gefahrenzone** (Überschwemmung, Dürre, Steinschlag) jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (1 bis 4) legen. Falls dort kein Feld mehr frei ist, entferne das Gefahrenplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Wenn es ein **Arbeiter**plättchen ist, lege es auf das nächste freie Feld des **Arbeitsmarktes**. Welches dieses nächste freie Feld ist, wird immer wie folgt bestimmt:

Beispiel zu dritt:

- Das Plättchen muss immer in die **Zeile** gelegt werden, in der sich gerade der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** befindet.
- Die Felder dieser Zeile müssen immer von **links nach rechts** gefüllt werden.
- Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, bedenke außerdem Folgendes:

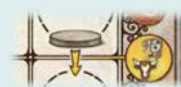
Im Spiel zu dritt umfasst jede Zeile nur 3 Felder (beginnend unterhalb des 3-Spieler-Symbols), während die gesamte linke Spalte leer bleibt.

Im Spiel zu zweit umfasst jede Zeile nur 2 Felder (beginnend unterhalb des 2-Spieler-Symbols), während beide linken Spalten leer bleiben.

- Das letzte Feld der jeweiligen Zeile, das gefüllt wird, ist immer dasjenige mit dem **Arbeitsmarkt-Anzeiger**. Und sobald du ein Plättchen auf dieses Feld legst, musst du den **Arbeitsmarkt-Anzeiger** entlang des Pfeils auf das runde, gestrichelte Feld der nächsten Zeile verschieben.



Normalerweise geschieht nichts, wenn der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** in die nächste Zeile verschoben wird. Wenn er dabei jedoch entlang eines **farbigen Pfeils** verschoben wird, geschieht etwas Besonderes:



Wenn der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** entlang eines **gelben Pfeils** verschoben wird, müsst ihr sofort den **Rindermarkt** auffüllen. Zieht dazu so lange Karten vom **Marktstapel** und fügt sie offen zum **Rindermarkt** hinzu, bis die genaue Kartenanzahl für eure Spielerzahl erreicht ist:

Im Spiel zu zweit müsst ihr den **Rindermarkt** auf genau 7 Karten auffüllen.

Im Spiel zu dritt müsst ihr den **Rindermarkt** auf genau 10 Karten auffüllen.

Im Spiel zu viert müsst ihr den **Rindermarkt** auf genau 13 Karten auffüllen.



Wie bei der Spielvorbereitung sollte aus den Karten des **Rindermarktes** eine aufgefächerte Reihe gebildet werden, bei der die linke Seite jeder Karte zu sehen ist. Außerdem sollten sie wieder von links nach rechts nach folgenden Farben angeordnet werden: gelb, rot blau, braun, lila.

- Wenn ihr den **Rindermarkt** auffüllen sollt, aber die Kartenanzahl für eure Spielerzahl schon erreicht (oder überschritten) ist, fügt dem **Rindermarkt** keine Karten hinzu.
- Falls der **Marktstapel** leer sein sollte, werden ebenfalls keine Karten mehr hinzugefügt.



Sobald der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** entlang des **roten Pfeils** aus dem **Arbeitsmarkt** geschoben wird, wird das Spielende ausgelöst (siehe Seite 15).

4 Einkommen:



Zeige deinen Mitspielern deine Handkarten und berechne deren **Gesamt-Zucht-wert**: Addiere dafür die Zuchtwerte aller **unterschiedlichen Rinderarten** in deiner Hand. Das heißt, jede Rinderart zählt dabei stets einfach, egal wie viele Karten du von dieser Art auf der Hand hältst. (Die Siegpunkte auf den Karten sowie eventuelle Auftragskarten werden hierfür ignoriert.)



Diesen **Gesamt-Zucht**wert kannst du nun noch erhöhen, indem du **Zertifikate** hinzuaddierst. Es gibt 2 Arten von Zertifikaten im Spiel: **Temporäre Zertifikate** und **dauerhafte Zertifikate**.

Temporäre Zertifikate sind diejenigen auf deiner **Zertifikatsleiste**: Die Zahl neben der momentanen Position deines **Zertifikatsmarkers** zeigt an, wie viele Zertifikate du zur Verfügung hast. Von diesen kannst du nun beliebig viele verwenden, indem du deinen **Zertifikatsmarker** entsprechend viele Felder rückwärts bewegst.

Dauerhafte Zertifikate sind diejenigen auf der oberen Hälfte von **Bahnhofsvorsteher-Plättchen**, die vor dir liegen: Jedes davon erhöht deinen **Gesamt-Zucht**wert für den Rest des Spiels automatisch um 1. (Wie du **Bahnhofsvorsteher-Plättchen** erhältst, findest du auf Seite 12 im Abschnitt "Bahnhöfe ausbauen".)



Beispiel:

Maria hat diese 4 Handkarten.

Aufgrund der 2 "Dutch Belt"-Karten hat sie nur 3 unterschiedliche Rinderarten:

- "Dutch Belt" (Zuchtwert: 2)
- "Brown Swiss" (Zuchtwert: 3)
- "Holstein" (Zuchtwert: 3)

Ihr **Gesamt-Zucht**wert ist daher 8.



Beispiel (Fortsetzung):

Marias **Zertifikatsmarker** zeigt an, dass ihr 3 temporäre Zertifikate zur Verfügung stehen. Sie beschließt nun, 2 davon zu nutzen, indem sie ihren **Zertifikatsmarker** entsprechend rückwärts bewegt. Sie zählt diese 2 Zertifikate zu ihrem momentanen **Gesamt-Zucht**wert hinzu und erhöht ihn somit von 8 auf 10.

Falls sie ein **Bahnhofsvorsteher-Plättchen** mit einem **dauerhaften Zertifikat** besitzen würde, wäre ihr **Ausgangs-Gesamt**wert bereits 9 statt 8 gewesen.



Sobald dein **Gesamt-Zucht**wert feststeht (inklusive eingesetzter Zertifikate), nimm dir genau so viele Dollar aus der Bank, wie es diesem **Gesamt-Zucht**wert entspricht. Lege diesen Betrag etwas abseits deines restlichen Geldes ab, damit du deinen **Gesamt-Zucht**wert auch in Unterphase 5 noch nachvollziehen kannst.



Wirf dann **alle** deine Handkarten offen auf deinen persönlichen Ablagestapel ab.

Beispiel (Fortsetzung):

Da **Marias** **Gesamt-Zucht**wert schließlich 10 beträgt, nimmt sie 10 Dollar aus der Bank und legt diese vor sich ab.

Dann wirft sie ihre 4 Handkarten auf ihren persönlichen Ablagestapel ab.

5 Lieferung:



Die Rinder, für die du gerade Einkommen kassiert hast, müssen nun sozusagen in eine Stadt entlang der Eisenbahnstrecke geliefert werden. Dafür zeigt das Wappen jeder Stadt oberhalb der Eisenbahnstrecke einen *Lieferwert*, der in Zusammenhang mit dem Gesamt-Zuchtwert der Rinder steht: Je höher der Gesamt-Zuchtwert ist, desto weiter kannst du liefern.

Um zu liefern, entscheide dich für eine Stadt, dessen Lieferwert deinem aktuellen Gesamt-Zuchtwert entspricht oder niedriger ist als dieser. Allerdings darfst du keine Stadt wählen, in die du vorher schon einmal geliefert hast (was du daran erkennst, dass einer deiner Marker bereits auf ihrem *Stadtfeld* liegt). Zwei Städte sind jedoch von dieser Regel ausgenommen:

- Kansas City (die vorderste Stadt) und
- San Francisco (die hinterste Stadt).

In diese beiden Städte darfst du auch dann liefern, wenn du dort bereits mit einem oder mehreren Markern vertreten bist.



Wenn du dich für eine Stadt entschieden hast, lege einen deiner Spielermarker auf deren Stadtfeld (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf). Nimm diesen Spielermarker von einem der Kreisfelder deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass es zwei Arten von Kreisfeldern gibt: Solche mit weißen und solche mit dunklen Ecken.

Ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** kann auf jedes Stadtfeld gelegt werden.

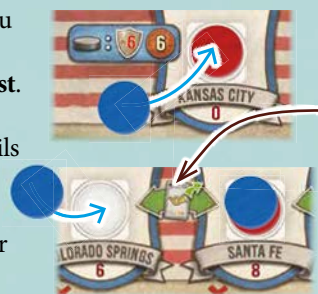
Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann nur auf ein Stadtfeld gelegt werden, das **ebenfalls dunkle Ecken** hat.



Indem du ein Kreisfeld deiner Spielerablage auf diese Weise frei räumst, schaltest du seine Fähigkeit frei. Beachte dabei aber, dass einige der Kreisfelder mit dunklen Ecken weitere Voraussetzungen oder Belohnungen für das Freiräumen aufweisen. Siehe dazu den Kasten auf der rechten Seite.

Indem du deinen Marker auf ein Stadtfeld legst, schaltest du eventuell Siegpunkte für das Spielende frei und löst möglicherweise Lieferaktionen aus, die du sofort ausführen **musst**.

Achtung: Eine Aktion in einem grünen Pfeil wird erst ausgelöst, wenn auf **beiden benachbarten** Stadtwappen jeweils einer deiner Marker liegt. Dasselbe gilt für Siegpunkte in grünen Pfeilen: Nur wenn am Spielende auf beiden benachbarten Stadtwappen eines grünen Pfeils deine Marker liegen, erhältst du die jeweiligen Siegpunkte (die positiven wie auch die negativen).



Schließlich musst du noch überprüfen, ob für deine Lieferung **Transportkosten** anfallen. Diese hängen davon ab, wo sich deine **Lok** befindet:

Wenn sich der Vorderteil deiner Lok auf der Eisenbahnstrecke direkt unterhalb oder vor dem Stadtwappen befindet, auf das du gerade deinen Marker gelegt hast, so fallen **keine Transportkosten** an.

Wenn sich deine Lok auf der Eisenbahnstrecke jedoch weiter hinten als jenes Stadtwappen befindet, so fallen folgende Transportkosten an: **Für jedes Streckenkreuz**, das sich zwischen dem Vorderteil deiner Lok und dem Streckenfeld unterhalb des belieferten Stadtwappens befindet, **musst** du **1 Dollar** in die Bank zahlen.

(Wie du Loks vorwärts ziehst, erfährst du auf Seite 12.)

Nachdem du die Lieferungs-Unterphase abgeschlossen hast, führe noch diese 2 abschließenden Schritte aus:

- 1) Bewege deinen Viehtreiber zum Anfang des Pfads, indem du ihn auf das Reitersymbol in der unteren rechten Ecke des Spielplans stellst. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, startet dein Viehtreiber von dort.



- 2) Fülle jedes der 3 leeren Vorschaufelder in Kansas City mit je einem Plättchen, das du vom Kansas-City-Vorrat aufdeckst. Stelle dabei sicher, dass die Zahl auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens der Zahl auf dem jeweiligen Vorschaufeld entspricht.



Indem du Kreisfelder im Hilfsaktions-Bereich frei räumst, erweiterst du deine Möglichkeiten beim Ausführen von **Hilfsaktionen** (siehe Seite 13).



Indem du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Handkartenlimit**. Beim Freiräumen eines solchen Feldes musst du aber jeweils sofort 5 Dollar in die Bank zahlen. Andernfalls musst du ein anderes Kreisfeld zum Freiräumen wählen.



Indem du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Limit für temporäre Zertifikate** (du beginnst mit einem Limit von 3). Solltest du das 6-Zertifikate-Feld aber vor dem 4-Zertifikate-Feld frei räumen, bleibt dein Limit für temporäre Zertifikate dennoch bei 3, bis du auch das 4-Zertifikate-Feld freigeräumt hast.

Indem du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Schrittlimit**. Wenn du den Marker von diesem Feld entfernst, nimm dir sofort 3 Dollar aus der Bank. Die 3 Siegpunkte für dieses Feld erhältst du bei Spielende, wenn du es bis dahin freigeräumt hast.



Wenn du deinen Marker auf das Kansas-City-Wappen legst, erhältst du sofort 6 Dollar aus der Bank. Am Spielende verlierst du für diesen Marker jedoch 6 Siegpunkte.

Diese Lieferaktion wird sofort ausgelöst, wenn du einen Marker auf ein dazu benachbartes Stadtwappen legst, während das andere benachbarte Stadtwappen bereits mit einem deiner Marker belegt ist. Dann **musst** du sofort eine **Auftragskarte** aus der allgemeinen Auftragsauslage nehmen, sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen und die Auslage eventuell wieder auffüllen (siehe hierzu "Aktion: Nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage" auf Seite 12). Falls du diese Aktion in beiden benachbarten Pfeilen gleichzeitig auslöst, musst du sie 2-mal nacheinander ausführen. (Die allgemeine Auftragsauslage wird jedoch vor dem zweiten Mal wieder aufgefüllt.)

Beispiel (Fortsetzung):

Mit ihrem Gesamt-Zuchtwert von 10 könnte **Maria** bis nach Albuquerque liefern. Um genau das zu tun, legt sie einen ihrer Marker von ihrer

Spielerablage auf Albuquerque's Stadtfeld. Damit löst sie aber weder eine Lieferaktion aus noch schaltet sie Siegpunkte frei, da auf keinem der benachbarten Stadtwappen bereits Marker von ihr liegen. Schließlich muss sie noch Transportkosten in Höhe von 3 Dollar zahlen, da sich 3 Streckenkreuze zwischen dem Vorderteil ihrer Lok und Albuquerque befinden. Anstelle von Albuquerque hätte sie auch nach Santa Fe, Wichita oder Kansas City liefern können (aber nicht nach Colorado Springs oder Topeka, da sie dorthin bereits geliefert hat). Allerdings hätte sie auf diese Stadtwappen nur einen Marker von einem ihrer Kreisfelder mit weißen Ecken legen dürfen. Und während für Wichita und Kansas City keine Transportkosten angefallen wären, hätte Sie für die Lieferung nach Santa Fe 2 Dollar zahlen müssen.



Phase C) Ziehe Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Jeder Spieler beginnt mit einem *Handkartenlimit* von 4 Karten und kann es bis auf 6 Karten erhöhen. Falls du am Ende deines Zuges weniger Karten auf der Hand hast, als das Handkartenlimit deiner Spielerablage angibt, ziehe so lange Karten von deinem persönlichen Zugstapel nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist. Solltest du deinen persönlichen Zugstapel dazwischen aufbrauchen, mische deinen persönlichen Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit (wie im untersten Kasten auf Seite 5 beschrieben).

Hinweis: Falls dein Viehtreiber gerade in Kansas City gewesen ist, musst du natürlich deine gesamte Hand auffüllen.

Danach ist der nächste Spieler am Zug.



Beispiel: Maria hat ein Handkartenlimit von 5 Karten (da sie bereits eines der entsprechenden Kreisfelder ihrer Spielerablage freigeräumt hat). Nachdem sie in Phase B zwei Karten abgeworfen hat, um eine Aktion auszuführen, hat sie noch 3 Karten auf der Hand. Daher muss sie nun in Phase C zwei Karten nachziehen. Da sie genau zwei Karten in ihrem Zugstapel übrig hat, zieht sie diese auf die Hand. Auch wenn ihr persönlicher Zugstapel damit leer ist, bildet sie aber jetzt noch keinen neuen Zugstapel aus ihrem Ablagestapel. Dies tut sie erst in dem Moment, in dem sie das nächste Mal eine Karte ziehen muss.

DIE AKTIONEN

Die Hauptquelle für Aktionen im Spiel sind die **Ortsaktionen** der neutralen Gebäudeplättchen sowie deiner eigenen Gebäudeplättchen. Darüber hinaus gibt es noch ein paar andere Situationen, in denen Aktionen ausgelöst werden können (Lieferaktionen, Sofortaktionen und ähnliches).

Doch egal in welcher Situation eine Aktion ausgeführt wird, die Aktion selbst wird immer durch das gleiche Symbol dargestellt. Das heißt, egal wo ein bestimmtes Aktions-Symbol auftaucht, es bezieht sich stets auf die gleiche Aktion.

Wir beginnen mit einigen allgemeinen Hinweisen und Erklärungen. Danach folgen detaillierte Erläuterungen zu den Ortsaktionen aller neutralen Gebäudeplättchen (in alphabetischer Reihenfolge der Plättchen). Diese dienen dann als Bezugsrahmen für die Erklärungen der Ortsaktionen der eigenen Gebäudeplättchen sowie für die Auftragskarten.

Allgemeine Hinweise

Eine ganze Reihe von Aktionen bestehen jeweils aus einer bestimmten *Voraussetzung* und einer bestimmten *Belohnung*. Nur wenn du die Voraussetzung erfüllst, erhältst du die Belohnung. Voraussetzungen sind zumeist mit der Farbe Rot markiert (rote Pfeile und/oder rote Zahlen). Belohnungen sind zumeist mit den Farben grün und weiß markiert (grüne Pfeile und/oder weiße Zahlen).

Wichtig: Es ist dir grundsätzlich erlaubt, Voraussetzungen vollständig zu erfüllen und trotzdem die Belohnungen dafür ganz oder teilweise verfallen zu lassen. Eine Ausnahme stellt jedoch Geld dar: Wann immer du Geld als Belohnung erhältst, **musst** du den gesamten Betrag nehmen.

Die häufigste Voraussetzung ist das Abwerfen von Karten. Wenn ein Aktions-Symbol eine oder mehrere Karten zeigt, die mit einem **roten Pfeil** markiert sind, musst du die gezeigte(n) Karte(n) **von deiner Hand** offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel** abwerfen, um die daneben abgebildete Belohnung zu erhalten. (Wie bereits erwähnt, darfst du eine Aktion jedes Mal nur ein Mal ausführen, egal wie oft du die Voraussetzung eigentlich erfüllen könntest.)

Achtung: Wenn eine bestimmte Rinderkarte gemeint ist, wird diese durch ihre spezifische **Farbe** und ihren spezifischen **Zuchtwert** dargestellt.

Hier sind einige Beispiele für Aktionen, die das Abwerfen von Karten als Voraussetzung haben:



Voraussetzung:

Belohnung:

Wirf genau **eine** schwarze Rinderkarte ab ("Black Angus").



Nimm 2 Dollar.

Wirf genau **zwei** Rinderkarten derselben Rinderart ab.



Nimm 4 Dollar.

Wirf genau **eine** Rinderkarte deiner Wahl ab.



Zieh deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

Wirf genau **eine** graue Rinderkarte ab ("Jersey").



Zieh deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts UND nimm 2 Dollar.

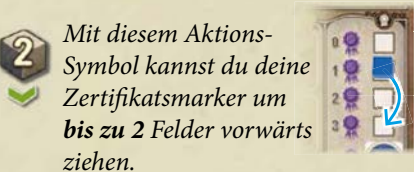
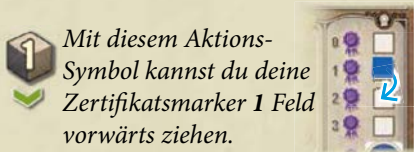
Wirf genau **eine** graue Rinderkarte ab ("Jersey").



Zieh deine Lok 1 Feld vorwärts.

Für den Rest dieser Regelerklärung müsst ihr folgende Begrifflichkeiten im Hinterkopf behalten:

- Immer wenn vom **ABWERFEN EINER KARTE** die Rede ist, wird diese Karte **von der Hand** offen auf den **persönlichen Ablagestapel** gelegt.
- Immer wenn vom **NEHMEN EINES DOLLAR-BETRAGES** die Rede ist, wird dieser Betrag **aus der Bank** genommen.
- Immer wenn vom **ZAHLN EINES DOLLAR-BETRAGES** die Rede ist, wird dieser Betrag **in die Bank** gezahlt.
- Immer wenn vom **VORWÄRTS-ZIEHEN DES EIGENEN ZERTIFIKATSMARKERS** die Rede ist, geschieht dies auf der eigenen **Zertifikatsleiste**. Dabei kann der Zertifikatsmarker maximal so viele Felder vorwärts gezogen werden, wie das jeweilige Aktions-Symbol anzeigt. Der Zertifikatsmarker kann aber niemals weiter gezogen werden, als das eigene Limit für temporäre Zertifikate zulässt (das zu Beginn des Spiels bei 3 liegt).
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN DER EIGENEN LOK** die Rede ist, geschieht dies entlang der Streckenfelder der **Eisenbahnstrecke**. (Details siehe Seite 12).



Die Ortsaktionen der neutralen Gebäudeplättchen



Wirf genau eine "Guernsey"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.

Führe die Aktion "Stelle einen Arbeiter ein" aus.

Führe die Aktion "Stelle einen Arbeiter ein" ein weiteres Mal aus.



Aktion: Stelle einen Arbeiter ein

Um diese Aktion auszuführen, wähle genau **ein** Arbeiterplättchen aus dem Arbeitsmarkt, zahle die **Einstellungskosten** dieses Arbeiters und lege ihn in den Arbeiterbereich deiner Spielerablage.

Beachte dabei folgende Regeln:

- Du darfst **keinen** Arbeiter einstellen, der sich in der **Zeile des Arbeitsmarkt-Anzeigers** befindet. Diese Arbeiter können erst eingestellt werden, sobald der Arbeitsmarkt-Anzeiger weitergewandert ist.
- Die **Einstellungskosten** eines Arbeiters sind rechts neben seiner Zeile angegeben. Diese Einstellungskosten werden aber in der Regel noch durch das jeweilige Aktions-Symbol selbst modifiziert:



= Die Einstellungskosten werden nicht modifiziert.



= Die Einstellungskosten sind um 2 Dollar höher.



= Die Einstellungskosten sind um 1 Dollar niedriger.

Nachdem du die Einstellungskosten gezahlt hast, lege den Arbeiter in deinen **Arbeiterbereich**, und zwar auf das **freie** Feld, das sich in der Reihe seines Arbeitertyps am weitesten links befindet. Beachte aber, dass du das Spiel bereits mit je einem Arbeiter jeden Typs beginnst (Cowboy, Handwerker, Ingenieur). Das heißt, das erste Feld jeder Reihe gilt bereits als belegt. Wenn das Feld, auf das du den eingestellten Arbeiter legst, eine Sofortaktion zeigt, musst du dich sofort entscheiden, ob du diese Aktion jetzt ausführst oder verfallen lässt. (Die Aktions-Symbole sollten selbsterklärend sein, sobald du die Spielanleitung kennst.)

- Falls eine Reihe voll belegt ist, darfst du keinen weiteren Arbeiter diesen Typs einstellen.
- Am Spielende erhältst du für jeden Arbeiter, der sich auf dem fünften oder sechsten Feld seiner Reihe befindet, jeweils 4 Siegpunkte.



Beispiel: Maria nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "A".

1 Mit der ersten Einstellungs-Aktion stellt sie einen Ingenieur ein. Da sie nicht den Ingenieur aus der Zeile mit dem Arbeitsmarkt-Anzeiger nehmen darf, zahlt sie 7 Dollar für den Ingenieur in der Zeile darüber. Sie legt diesen dann in ihrer Ingenieursreihe auf das leere Feld, das sich am weitesten links befindet und löst damit eine Sofortaktion aus. Sie entscheidet sich, diese zu nutzen, indem sie eine "Jersey"-Rinderkarte abwirft und 2 Dollar kassiert.

2 Mit der zweiten Einstellungs-Aktion stellt sie einen Cowboy aus der Zeile ein, die Einstellungskosten von 6 Dollar zeigt. Da das Aktions-Symbol der zweiten Einstellungs-Aktion die Kosten um 2 Dollar erhöht, muss sie insgesamt 8 Dollar zahlen. Dann legt sie den Cowboy auf das leere Feld ihrer Cowboyreihe, das sich am weitesten links befindet.

Leider hat sie keine "Guernsey"-Rinderkarte auf der Hand und muss daher die entsprechende Ortsaktion verfallen lassen.



Wirf genau eine "Dutch Belt"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.

Lege ein eigenes Gebäudeplättchen auf ein Gebäudefeld des Pfads.



Aktion: Lege ein eigenes Gebäudeplättchen auf ein Gebäudefeld des Pfads

Um diese Aktion auszuführen, wähle **eines** deiner Gebäudeplättchen über deiner Spielerablage und:

- lege es entweder auf ein **leeres** Gebäudefeld des Pfads ODER
- ersetze damit eines **deiner** eigenen Gebäudeplättchen, das sich bereits auf einem Gebäudefeld des Pfads befindet.

Nicht vergessen: Die Seiten der Gebäudeplättchen sind für alle Spieler gleich. Du darfst keines davon einfach umdrehen.

Du darfst ein Gebäudeplättchen jedoch nur wählen, wenn du: a) dafür genug Handwerker besitzt UND b) deren Kosten zahlen kannst.

Hierfür zeigt jedes deiner eigenen Gebäudeplättchen in seiner oberen linken Ecke, wie viele **Handwerker** du dafür benötigst. Wenn diese Zahl mindestens der Anzahl deiner Handwerker in deiner Handwerkerreihe entspricht, darfst du das Plättchen auf ein beliebiges leeres Gebäudefeld des Pfads legen, sofern du auch die Kosten dafür zahlst:

Pro Handwerker, der für dieses Gebäude benötigt wird, musst du jeweils **2 Dollar** zahlen.

Alternativ darfst du mit dieser Aktion eines **deiner** eigenen Gebäudeplättchen, die sich bereits auf dem Pfad befinden, durch ein **höherwertigeres** von oberhalb deiner Spielerablage **ersetzen**. Hierfür benötigst du nur so viele Handwerker, wie es der **Differenz** zwischen den geforderten Handwerkern beider Gebäudeplättchen entspricht und musst auch nur für diese Handwerker zahlen. Lege dann das neue Gebäudeplättchen an die Stelle des alten und entferne dieses alte Gebäudeplättchen **ganz** aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Beispiel:

Um dieses Gebäudeplättchen auf ein leeres Gebäudefeld des Pfads zu legen, muss Maria mindestens 2 Handwerker in ihrer Handwerkerreihe haben und 4 Dollar zahlen.

Wenn sie dieses Gebäudeplättchen mit diesem Gebäudeplättchen ersetzt, muss sie mindestens 3 Handwerker in ihrer Handwerkerreihe haben und 6 Dollar zahlen.



Hinweis: Das neutrale Gebäudeplättchen "B" ist das einzige, mit dem du eigene Gebäudeplättchen auf den Pfad legen kannst. Ansonsten bieten nur die Sofortaktionen deiner Handwerkerreihe diese Möglichkeit. Diese haben auch den Vorteil, dass du nur 1 Dollar pro benötigtem Handwerker zahlen musst.





Zieh **ENTWEDER** deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts ODER nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage.

Zieh deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieure in deiner Ingenieurreihe hast.

Aktion: Zieh deine Lok auf der Eisenbahnstrecke vorwärts



Wenn du deine Lok mit diesem Aktions-Symbol bewegst, kannst du sie maximal so viele Felder vorwärts ziehen, wie du **Ingenieure** in deiner Ingenieurreihe hast. Beim Vorwärtsziehen beachte die folgenden Regeln:

- Abgesehen vom Startfeld darf auf keinem Feld der Eisenbahnstrecke mehr als eine Lok stehen. Das heißt, jedes Feld, das von einer anderen Lok besetzt ist, zählt bei der Bewegung nicht mit und wird übersprungen (ganz so als wäre das Feld nicht vorhanden).
- Entlang der Eisenbahnstrecke gibt es einige **Ausfahrtsfelder**, die jeweils zu einem **Bahnhof** gehören. Jedes Ausfahrtsfeld zählt als ein zusätzliches Streckenfeld, das genau zwischen den zwei Streckenfeldern liegt, von denen es abzweigt. Von einem Feld mit Weiche kann deine Lok also entweder zum nächsten nummerierten Streckenfeld fahren oder auf das abzweigende Ausfahrtsfeld (wenn es nicht besetzt ist). Vom Ausfahrtsfeld geht es dann wiederum zum Streckenfeld weiter, in das die Weiche wieder einläuft.
- Du darfst deine Lok immer auch weniger Felder weit bewegen, als du könntest. Sobald du dich aber entscheidest, auf einem Feld anzuhalten, verfällt der Rest deiner Bewegung. Ziehst du also auf ein Ausfahrtsfeld, um dessen Bahnhof auszubauen (siehe unten), ist deine Bewegung beendet, selbst wenn du mit deiner Lok weniger Felder weit gezogen bist, als du hättest können.

Bahnhöfe ausbauen

Wenn deine Lok ihre Bewegung auf dem Ausfahrtsfeld eines Bahnhofs beendet, musst du dich sofort entscheiden, ob du diesen Bahnhof **ausbauen** möchtest.

Achtung: Du darfst einen Bahnhof nur ausbauen, wenn du noch keinen deiner Marker auf seinem Bahnhofsfeld liegen hast. Es ist aber egal, ob deine Mitspieler dort bereits Marker liegen haben. Um den Bahnhof auszubauen, zahle die **Ausbaukosten**, die neben ihm angegeben sind. Dann lege einen deiner Spielermarker von deiner Spielerablage auf sein **Bahnhofsfeld** (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf).

Nimm diesen Spielermarker von einem der Kreisfelder deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass auch Bahnhofsfelder entweder weiße oder dunkle Ecken besitzen. Auch hierbei kann ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** auf jedes Bahnhofsfeld gelegt werden. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann hingegen nur auf ein Bahnhofsfeld gelegt werden, wenn dieses **ebenfalls dunkle Ecken hat**. (Siehe den goldenen Kasten auf Seite 9 hinsichtlich der Details beim Freiräumen der Kreisfelder.)

Nachdem du deinen Marker auf den Bahnhof gelegt hast, prüfe, ob sich ein **Bahnhofsvorsteher-Plättchen** dort befindet. Falls dem so ist, darfst du es nun erwerben, indem du einen deiner eingestellten Arbeiter an dessen Stelle als Bahnhofsvorsteher einsetzt. Wenn du dies tun möchtest, suche dir eine **beliebige** Reihe deines Arbeiterbereiches aus und entferne von dort dasjenige **Arbeiterplättchen**, das am **weitesten rechts** liegt. Lege es an die Stelle des Bahnhofsvorsteher-Plättchens, das du wiederum aufnimmst und offen neben deiner Spielerablage ablegst.



Bahnhofsvorsteher-Plättchen



Führe **ENTWEDER** die Aktion "Treibe Handel mit den Indianern" aus ODER zahle 2 Dollar, um deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts zu ziehen.

Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.

Aktion: Nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage



Um diese Aktion auszuführen, wähle entweder **eine Auftragskarte** aus der **allgemeinen Auftragsauslage** rechts neben dem Spielplan oder ziehe die oberste Karte vom dortigen Auftragskartenstapel. Lege diese Karte offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Falls du eine Karte aus der Auslage wählst, fülle ihren leeren Platz sofort mit einer neuen offenen Karte vom Auftragskartenstapel auf. (Siehe Seite 15, um mehr über Auftragskarten zu erfahren.)



Streckenfelder

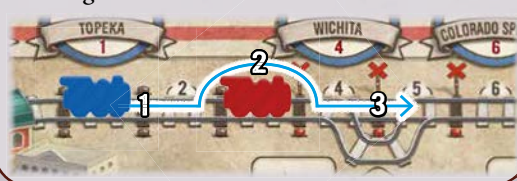
Ausfahrtsfeld

Bahnhof

Beispiel:

Da **Maria** 3 Ingenieure in ihrer Ingenieurreihe hat, darf sie ihre Lok um bis zu 3 Felder vorwärts ziehen. Sie zieht ihre Lok daher von Feld 1 auf Feld 5 (da Feld 3 von der roten Lok besetzt ist und daher nicht mitzählt).

Statt auf Feld 5 hätte sie die Lok auch auf das Ausfahrtsfeld ziehen können, das von Feld 4 abzweigt.



- Nur in dem Moment, in dem du einen Bahnhof ausbaust, darfst du dessen Bahnhofsvorsteher-Plättchen erwerben. Im Nachhinein ist das nicht mehr möglich.
- Falls du ein Arbeiterplättchen aus deinem Arbeiterbereich entfernst, kann es sein, dass du damit die Sofortaktion seines Feldes wieder frei räumst. Sobald du dann dieses Feld mit einem neuen Arbeiter belegst, löst du die Sofortaktion wieder ganz normal aus.
- Sobald ein Arbeiterplättchen auf ein Bahnhofsvorsteher-Feld gelegt wurde, bleibt es dort bis zum Ende des Spiels liegen.

Jedes Bahnhofsvorsteher-Plättchen besteht aus zwei Teilen:



Die **obere Hälfte** zeigt entweder eine **Sofortaktion** oder ein **dauerhaftes Zertifikat**. Erwirbst du ein Plättchen mit einer Sofortaktion, führe diese entweder sofort aus oder lasse sie verfallen.

Der Einsatz von dauerhaften Zertifikaten wird auf Seite 8 erklärt.

Die **untere Hälfte** zeigt eine individuelle Siegpunkt-Möglichkeit für das Spielende (siehe Seite 16).



Mögliche Sofortaktionen auf Bahnhofsvorsteher-Plättchen:

- Führe entweder kostenlos die Aktion "Entferne eine Gefahr" (siehe nächste Seite) ODER die Aktion "Treibe Handel mit den Indianern" (siehe unten) aus.
- Nimm 2 Dollar.



Das letzte Feld der Eisenbahnstrecke (Feld 39) ist besonders. Falls deine Lok dieses Feld erreicht, beendet sie dort ihre Bewegung. Dann musst du sie sofort **rückwärts** ziehen (du darfst zuvor aber noch den dortigen Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen). Beim Zurückziehen musst du deine Lok mindestens 1 Feld, darfst sie aber auch auf jedes beliebige freie Feld der Strecke zurück ziehen (selbst auf ein Ausfahrtsfeld). Nachdem du dies getan hast, nimm 3 Dollar. Steht deine Lok nun auf einem Ausfahrtsfeld, darfst du zum Abschluss noch dessen Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen.



Aktion: Treibe Handel mit den Indianern

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir ein Tipi-Plättchen deiner Wahl aus dem Indianerdorf und lege es vor dir ab. Je nachdem, was für ein Geldwert über dem Tipi-Plättchen abgebildet ist, erhältst du dafür entweder Geld oder musst etwas zahlen.

- Falls das Indianerdorf leer ist, kannst du kein Tipi-Plättchen nehmen.

Wenn du z.B. dieses Plättchen nimmst, musst du dafür 2 Dollar zahlen.

Wenn du dieses Plättchen nimmst, erhältst du 6 Dollar dazu.



Aktion: Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus

Der Hilfsaktions-Bereich deiner Spielerablage zeigt

5 verschiedene Hilfsaktionen. Jede Hilfsaktion besitzt 2 Kreisfelder. So lange beide Kreisfelder einer Hilfsaktion von Markern belegt sind, steht diese Hilfsaktion nicht zur Verfügung. Erst wenn mindestens eines der Kreisfelder frei geräumt wurde, ist die Aktion freigeschaltet und steht zur Verfügung.



Wenn du dieses Aktions-Symbol nutzt, wähle **eine** deiner zur Verfügung stehenden Hilfsaktionen und führe sie aus. Falls nur eines der Kreisfelder dieser Aktion frei ist, kannst du die Aktion ein Mal ausführen (= einfache Hilfsaktion). Sind beide Kreisfelder frei, darfst du sie als **doppelte Hilfsaktion** ausführen. Das heißt, das sowohl ihre eventuelle Voraussetzung als auch ihre Belohnung verdoppelt werden.

Wenn du dieses Aktions-Symbol nutzt, um eine einfache Hilfsaktion auf einem Ort auszuführen (siehe Seite 7), kannst du sie niemals verdoppeln (auch wenn beide Kreisfelder der jeweiligen Aktion frei sind).

Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Dollar.



Zieh 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** 1 Karte ab.



Zahle 1 Dollar und zieh deine Lok 1 Feld rückwärts. Dann zieh deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.



Zahle 1 Dollar und zieh deine Lok 1 Feld vorwärts.



Zieh deine Lok 1 Feld rückwärts. Dann entferne 1 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.



Doppelte Hilfsaktion

Nimm 2 Dollar.

Zieh 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** 2 Karten ab.

Zahle 2 Dollar und zieh deine Lok 2 Felder rückwärts. Dann zieh deinen Zertifikatsmarker um bis zu 2 Felder vorwärts.

Zahle 2 Dollar und zieh deine Lok um bis zu 2 Felder vorwärts.

Zieh deine Lok 2 Felder rückwärts. Dann entferne 2 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.



Wenn du deine Lok rückwärts ziehen musst, funktioniert das genau wie beim Vorwärtsziehen: Ein Feld, das von einer anderen Lok besetzt ist, zählt nicht mit und wird übersprungen. Du kannst auch rückwärts auf ein Ausfahrtsfeld ziehen und dort den Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen.

- Da dies jedoch eine Voraussetzung ist, kannst du natürlich nicht einfach weniger Felder rückwärts ziehen, als gefordert.
- Befindet sich deine Lok auf dem Startfeld der Eisenbahnstrecke, kannst du keine Aktion nutzen, die das Rückwärtsziehen erfordert.
- Beachte, dass die Lok niemals umgedreht wird. Beim Rückwärtsziehen muss sie trotzdem nach vorne ausgerichtet bleiben.



Wirf genau eine "Black Angus"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.

Führe die Aktion "Kaufe Rinder vom Rindermarkt" aus.



Aktion: Kaufe Rinder vom Rindermarkt

Wenn du diese Aktion ausführst, kaufst du neue Rinderkarten vom Rindermarkt und legst sie auf deinen persönlichen Ablagestapel. Wie viele Karten du dabei kaufen kannst und von welchen Rinderarten diese sein können, hängt davon ab, wie viele **Cowboys** du in deiner Cowboyreihe hast und wie viel Geld du zahlst.

Hast du nur **einen** Cowboy in deiner Cowboyreihe, hast du folgende Optionen:

ENTWEDER kaufst du 1 Rinderkarte mit dem **Zuchtstapel** 3 für 6 Dollar



ODER 1 "West Highland"-Rinderkarte für 12 Dollar.



Hast du **2** Cowboys, bieten sich dir bereits mehr Optionen:

Du könntest **2 Rinderkarten** kaufen, z.B. 2 Rinderkarten mit dem **Zuchtstapel** 3 für jeweils 6 Dollar.



ODER du könntest 1 Rinderkarte mit dem **Zuchtstapel** 3 für 3 Dollar kaufen



ODER 1 "Texas Longhorn"-Rinderkarte für 12 Dollar.



Das heißt, je mehr Cowboys du besitzt, desto bessere Optionen hast du. Wie du deine Cowboys auf diese Optionen aufteilst, ist dir überlassen. Du darfst aber jeden deiner Cowboys nur **ein Mal** pro Aktion **nutzen**.

- Jeden deiner Cowboys, den du bei dieser Aktion nicht zum Kauf einer Rinderkarte nutzt, darfst du stattdessen jederzeit während der Aktion nutzen, um jeweils 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Rindermarkt hinzuzufügen.



• Diese Option bedeutet: Nutzt du 3 Cowboys und zahlst 5 Dollar, erhältst du 2 Rinderkarten mit dem Zuchtstapel 3.



• Diese Option bedeutet: Nutzt du 5 Cowboys und zahlst 8 Dollar, erhältst du 2 "West Highland"-Rinderkarten.



• Du kannst nur die Rinderkarten kaufen, die momentan im Rindermarkt verfügbar sind.

• Du darfst auch weniger Rinderkarten kaufen, als dir eigentlich möglich wäre.

• Jede Rinderkarte, die du hierbei kaufst, musst du offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel** legen.



Wirf genau zwei Rinderkarten derselben Rinderart ab und nimm 4 Dollar.

Führe die Aktion "Entferne eine Gefahr" aus.

Aktion: Entferne eine Gefahr

Um diese Aktion auszuführen, entferne **ein** Gefahrenplättchen deiner Wahl aus einer beliebigen Gefahrenzone und lege es offen vor dir ab.



Falls das Aktions-Symbol bestimmte Kosten zeigt, musst du diese Kosten sofort zahlen (sonst darfst du kein Plättchen nehmen).

Falls das Aktions-Symbol keine Kosten zeigt, erhältst du das Gefahrenplättchen kostenlos.



- Jedes Gefahrenplättchen zeigt einen Siegpunktwert von 2, 3 oder 4, den du wie immer am Spielende erhältst.
- Falls alle 3 Gefahrenzonen leer sind, kannst du kein Gefahrenplättchen nehmen.

Zieh deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieur in deiner Ingenieurreihe hast.



Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.

Die Ortsaktionen der eigenen Gebäudeplättchen

Nimm 2 Dollar für jedes deiner Gebäudeplättchen, das im Wald platziert ist.



Ein Gebäudeplättchen gilt als im Wald platziert, wenn mindestens eine seiner Seiten einen der Wälder auf dem Spielplan berührt. (Das gilt natürlich auch für das Gebäudeplättchen "1a" selbst.)

Beispiel:
Diese 3 Gebäudeplättchen sind im Wald platziert. Dieses nicht.



Wirf genau eine "Guernsey"-Rinderkarte ab und nimm 4 Dollar.



Führe die Aktion "Kaufe Rinder vom Rindermarkt" aus.

Wirf genau zwei Rinderkarten derselben Rinderart ab und nimm 3 Dollar.



Führe die Aktion "Kaufe Rinder vom Rindermarkt" aus.

Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

Aktion: Bewege deinen Viehtreiber entlang des Pfads vorwärts

Mit dieser Aktion kannst du deinen Viehtreiber entlang des Pfads vorwärts bewegen. Dabei musst du ihn mindestens 1 Schritt weit bewegen und darfst ihn nicht mehr Schritte bewegen, als in dem Aktionssymbol angegeben ist.

Auf dem Ort, wo er seine Bewegung beendet, musst du dann erneut Phase B ausführen. Beachte dabei, dass du keine Handkarten nachziehst, bevor du Phase B erneut ausführst, sondern immer erst in Phase C.



Führe die Aktion "Entferne eine Gefahr" aus.

Bewege deinen Viehtreiber um bis zu 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



Führe die Aktion "Stelle einen Arbeiter ein" aus. (Seine Einstellungskosten sind um 1 reduziert.)

Zieh deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.



Wirf genau eine "Holstein"-Rinderkarte ab und nimm 10 Dollar.

Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.



Für jedes Tipipaar, das du vor dir liegen hast (bestehend aus je 1 grünen und 1 blauen Tipipltchen), darfst du deinen Zertifikatsmarker um bis zu 2 Felder vorwärts ziehen UND musst 2 Dollar nehmen. (Du behältst die Tipipltchen.)

Führe ENTWEDER die Aktion "Treibe Handel mit den Indianern" ODER eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.



Zieh deine Lok um bis zu 2 Felder vorwärts.



Zieh deine Lok um bis zu 3 Felder vorwärts.

Führe eine außerordentliche Lieferung durch: Zieh dafür deine Lok zunächst 1 oder mehrere Felder rückwärts. Wähle dann ein Stadtwappen, dessen Lieferwert maximal so hoch ist wie die Anzahl Felder, um die du deine Lok rückwärts gezogen hast (besetzte Felder und Ausfahrtsfelder zählen dabei nicht mit). Wie immer darfst du kein Stadtwappen wählen, auf dem bereits ein Marker von dir liegt (außer Kansas City oder San Francisco). Den normalen Regeln folgend platziere dann einen Marker von deiner Spielerablage auf dem gewählten Stadtwappen. Falls dadurch Lieferaktionen ausgelöst werden, führe diese ganz normal durch. Transportkosten fallen aber nicht an! Sollte sich deine Lok nun auf einem Ausfahrtsfeld befinden, darfst du wie üblich noch dessen Bahnhof ausbauen. Dann endet diese Aktion.

Zieh deinen Zertifikatsmarker so weit vorwärts wie möglich (also bis dein Limit für temporäre Zertifikate erreicht ist).



Bewege deinen Viehtreiber um bis zu 5 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

Wirf genau eine Auftragskarte ab und zieh deinen Zertifikatsmarker um bis zu 2 Felder vorwärts.



Zieh deine Lok um 1 Feld rückwärts und nimm 3 Dollar.

Wirf genau eine "Jersey"-Rinderkarte ab und zieh deine Lok 1 Feld vorwärts.



Wirf genau eine "Dutch Belt"-Rinderkarte ab und nimm 3 Dollar.

Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.



Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

Zieh maximal so viele Karten von deinem persönlichen Zugstapel, wie du Cowboys in deiner Cowboyreihe hast. Wirf dann so viele Karten ab, wie du gerade gezogen hast.



Bewege deinen Viehtreiber um bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



Wirf genau eine "Black Angus"-Rinderkarte ab und zieh deinen Zertifikatsmarker um bis zu 2 Felder vorwärts.

Nimm so viele Dollar, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.

Wirf eine beliebige Rinderkarte ab, nimm 3 Dollar UND wähle eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage (oder zieh sie vom Auftragskartenstapel). Nimm diese Auftragskarte direkt auf die Hand.



Zieh deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie es der Anzahl deiner Gebäudeplättchen entspricht, die du im Wald platziert hast.



Führe die Ortsaktionen eines benachbarten Gebäudeplättchens aus. Es ist egal, ob es sich dabei um ein neutrales oder eigenes Gebäudeplättchen von dir oder einem Mitspieler handelt. Benachbart bedeutet in diesem Fall, dass sich weder ein Ort noch ein leeres Feld dazwischen befinden darf.



Den üblichen Regeln folgend baue einen Bahnhof aus, der sich auf der Eisenbahnstrecke hinter deiner Lok befindet.

Nimm 4 Dollar.

Zieh deine Lok um bis zu 4 Felder vorwärts.



Bewege deinen Viehtreiber um bis zu 4 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

Die Auftragskarten



Im Spiel kannst du über bestimmte Aktionen Auftragskarten nehmen. Diese musst du für gewöhnlich zunächst auf deinen persönlichen Ablagestapel legen und erhältst sie somit erst irgendwann später auf die Hand.

Hast du eine oder mehrere Auftragskarten auf der Hand, darfst du beliebig viele davon in deinem Zug ausspielen und zwar jeweils:

- bevor du Phase A beginnst oder
- **bevor oder nachdem** du eine Aktion in Phase B ausführst.

Das heißt, du darfst weder eine Auftragskarte ausspielen, solange du beim Abwickeln einer Aktion bist noch, sobald du Phase C begonnen hast.

Wenn du eine Auftragskarte ausspielst, lege sie offen in deinen **persönlichen Auftragsbereich** (unterhalb deiner Spielerahlage). Führe dann direkt die **Sofortaktion** aus, die in der oberen linken Ecke der Karte abgebildet ist, oder lasse die Sofortaktion verfallen. Folgende Sofortaktionen können auf Auftragskarten vorkommen:

Bewege deinen Viehtreiber um bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts und ignoriere dabei alle grünen und schwarzen Hände. Allerdings darfst du den Ort, den du dabei erreichst, nicht nutzen. Bewegst du deinen Viehtreiber also vor Phase A, gilt der erreichte Ort als dein Startpunkt für Phase A. Bewegst du deinen Viehtreiber, nachdem du einen Ort in Phase B genutzt hast, musst du auf dem dann erreichten Ort direkt mit Phase C weitermachen.

Du darfst mit dieser Sofortaktion nicht nach Kansas City ziehen.



Zieh bis zu 3 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann so viele Karten ab, wie du gezogen hast.



Zieh deine Lok um bis zu 2 bzw. 3 Felder vorwärts.



Nimm 2 Dollar.



Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.

Sofortaktion



Aufgaben

Jede Auftragskarte zeigt eine Kombination von **Aufgaben**, die **am Spielende** erfüllt sein sollen. Falls alle Aufgaben einer Auftragskarte dann erfüllt sind, erhältst du die aufgedruckten Siegpunkte. Falls nicht alle Aufgaben der Karte erfüllt sind, verlierst du den aufgedruckten negativen Siegpunktwert. (Nur die Start-Auftragskarten haben keinen negativen Siegpunktwert.)

Wichtig: Jede erfüllte Aufgabe zählt jeweils nur für eine Auftragskarte. Zeigen also mehrere Auftragskarten die gleichen Aufgaben, muss jede dieser Aufgaben separat erfüllt werden. Folgende Aufgaben können auf Auftragskarten vorkommen:



• Habe 1 Gebäudeplättchen auf dem Spielplan.



• Besitze 1 grünes Tipipltchen.



• Besitze 1 blaues Tipipltchen.



• Besitze 1 Gefahrenplättchen (egal welcher Art).



• Habe 1 deiner Marker auf 1 Bahnhof.



• Habe 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 in deinem Herden-deck.



• Habe 1 "West Highland"-Rinder-karte in deinem Herden-deck.



• Habe 1 "Texas Longhorn"-Rinder-karte in deinem Herden-deck.



• Habe 1 deiner Marker auf dem Stadtfeld von San Francisco.

Beispiel: Um alle Aufgaben dieser Karten erfüllt zu haben, muss **Maria** am Spielende Folgendes erreicht haben:

- Sie muss mindestens 3 ihrer Gebäudeplättchen auf dem Spielplan platziert haben.
- Sie muss mindestens 3 Gefahrenplättchen besitzen.

- Sie muss mindestens 1 blaues Tipipltchen besitzen.

- Sie muss mindestens 2 ihrer Marker auf dem Stadtfeld von San Francisco liegen haben.

Wenn sie all das vorweisen kann, erhält sie 18 Siegpunkte dafür. Sollte ihr aber z.B. 1 Marker in San Francisco fehlen, würde sie nur 10 Siegpunkte erhalten (da eine ihrer San-Francisco-Auftragskarten 3 Minuspunkte zählen würde).



Hinweis: Du bist nicht verpflichtet, Auftragskarten auszuspielen. Du darfst sie durchaus in deinem Herden-deck behalten (indem du sie z.B. mit dieser Aktion abwirfst). Für jede Auftragskarte, die du am Spielende noch in deinem Herden-deck hast, darfst du dann entscheiden, ob du sie werten möchtest oder nicht. Die Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich müssen hingegen in jedem Fall gewertet werden.

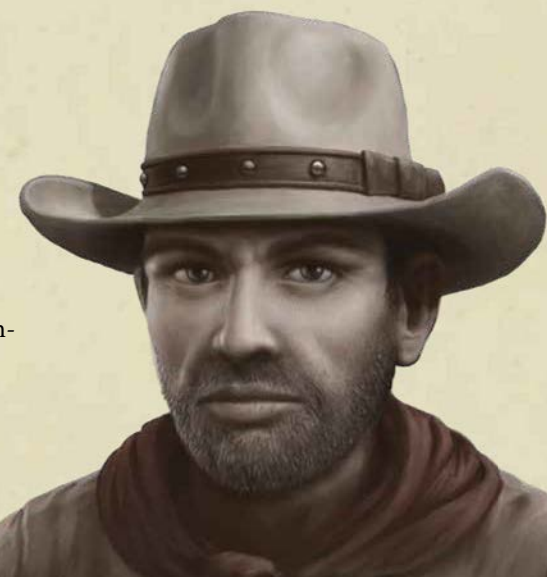
SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler ein Arbeiterplättchen auf das **letzte Feld des Arbeitsmarktes** legt, während er Unterphase 2 oder 3 in **Kansas City** ausführt. Da hierdurch der Arbeitsmarkt-Anzeiger entlang des **roten Pfeils** aus dem Arbeitsmarkt hinaus wandert, nimmt sich der aktive Spieler den Arbeitsmarkt-Anzeiger und legt ihn vor sich ab. Falls dies in Unterphase 2 geschieht, führt der Spieler dann Unterphase 3 ganz normal aus, darf aber hierbei kein weiteres Arbeiterplättchen wählen. Falls nur Arbeiterplättchen übrig sind, überspringt er Unterphase 3. Danach führt er Unterphase 4 und 5 wie üblich aus und füllt schließlich die leeren Vorschaufelder wieder auf. Dies war sein **letzter Zug** im Spiel.















Danach hat **jeder der anderen Spieler** noch einen letzten Zug, bei dem er seinen Viehtreiber wie üblich vorwärts bewegt und den erreichten Ort nutzt. Spieler, die in ihrem letzten Zug Kansas City erreichen, führen ganz normal die 5 Unterphasen aus. Aber auch sie dürfen keine weiteren Arbeiterplättchen in Unterphase 2 und 3 wählen. Falls nur Arbeiterplättchen übrig sind, überspringen sie die jeweiligen Unterphasen. Dennoch müssen sie am Ende des Zuges etwaige leere Vorschaufelder wieder auffüllen.







Nachdem der letzte Spieler seinen letzten Zug ausgeführt hat, endet das Spiel und die Schlusswertung findet statt.



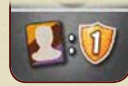




DIE SCHLUSSWERTUNG

Nehmt den **Wertungsblock** zur Hand und geht die 11 Wertungskategorien durch. Schreibt in jeder Kategorie für jeden Spieler dessen Siegpunkte auf:

- 1  Für jeweils 5 Dollar, die er besitzt, erhält der Spieler 1 Siegpunkt.
- 2  Der Spieler erhält die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen seiner eigenen Gebäudeplättchen abgebildet sind, die sich auf dem Spielplan befinden. 
- 3  Der Spieler erhält die Summe der Siegpunkte, die er mit seinen Markern auf den Stadtwappen freigeschaltet hat. Negative Siegpunktwerte müssen natürlich abgezogen werden. (Daher sind auch negative Summen möglich.) *Details siehe Seite 9.*

Beispiel: Maria hat die 6 Siegpunkte in Sacramento sowie die 4 Siegpunkte zwischen Sacramento und San Diego freigeschaltet. Da sie keinen Marker auf dem Stadtwappen von El Paso liegen hat, hat sie die dortigen 8 Siegpunkte nicht freigeschaltet.
- 4  Der Spieler erhält die Summe der Siegpunkte, die direkt neben denjenigen Bahnhöfen abgebildet sind, auf denen jeweils einer seiner Marker liegt. 
- 5  Der Spieler erhält die Summe der Siegpunkte, die auf seinen gesammelten Gefahrenplättchen abgebildet sind. 
- 6  Der Spieler sucht zunächst aus seinem Herdendeck (Zugstapel, Handkarten und Ablagestapel) alle Rinderkarten mit Siegpunkten heraus. Dann erhält er die Summe dieser Siegpunkte. 
- 7  Der Spieler sucht alle Auftragskarten heraus, die er noch in seinem Herdendeck hat. Für jede dieser Auftragskarten muss er nun entscheiden, ob er sie aus dem Spiel entfernen oder in seinen persönlichen Auftragsbereich legen möchte (ohne die Sofortaktion auszuführen). Danach überprüft er für jede Karte in seinem persönlichen Auftragsbereich, ob er die jeweiligen Aufgaben vollständig erfüllt hat. Er zählt die positiven Siegpunkte der Karten zusammen, die er erfüllt hat, und zieht davon eventuelle negative Siegpunktwerte von Karten ab, die er nicht erfüllt hat. Dann erhält er das Ergebnis als seine Siegpunkte. (Auch hier ist ein negatives Ergebnis möglich.) *Details siehe Seite 15.*

- 8  Der Spieler erhält die Summe der Siegpunkte, die ihm die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten seiner Bahnhofsvorsteher-Plättchen einbringen. (Diese werden unabhängig von den Aufgaben auf Auftragskarten gewertet.)
- 9  Der Spieler erhält 4 Siegpunkte pro Arbeiterplättchen, das sich auf dem fünften oder sechsten Feld seiner jeweiligen Arbeiterreihe befindet. 
- 10  Der Spieler erhält 3 Siegpunkte, falls er dieses Kreisfeld seiner Spielerablage freigeräumt hat. 
- 11  Der Spieler erhält 2 Siegpunkte, falls er den Arbeitsmarkt-Anzeiger vor sich liegen hat.

Die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten der Bahnhofsvorsteher-Plättchen

-  Du erhältst 1 Siegpunkt pro Arbeiter in deinem Arbeiterbereich (aufgedruckte Arbeiter eingeschlossen).
-  Du erhältst 3 Siegpunkte für je 2 Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich (erfüllte und nicht-erfüllte).
-  Du erhältst 3 Siegpunkte für je 2 Gefahrenplättchen, die du besitzt (egal welcher Art).
-  Du erhältst 3 Siegpunkte für jedes Tipipaar, das du besitzt (bestehend aus je 1 grünen und 1 blauen Tipiplättchen).
-  Du erhältst 3 Siegpunkte für je 2 deiner Zertifikate (temporäre gelten ebenso wie dauerhafte).

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Der Geldvorrat ist als unbegrenzt anzusehen. Sollten einmal nicht genügend Münzen vorhanden sein, nimmt etwas anderes als Ersatz.
- Sollte der Auftragskartenstapel leer sein, werden leere Plätze in der allgemeinen Auftragsauslage nicht mehr aufgefüllt. Sollte auch die Auftragsauslage leer sein, kann niemand mehr neue Auftragskarten erhalten.
- Du darfst jederzeit die Karten deines persönlichen Ablagestapels durchsehen. Du darfst jedoch niemals deinen persönlichen Zugstapel durchsehen.
- Da du per Hilfsaktion Karten aus dem Spiel entfernen kannst, kann dein Herdendeck sehr dünn werden. Hierfür gibt es keine Beschränkung. Solltest du irgendwann nicht genügend Karten haben, um bis auf dein Handkartenlimit aufzuziehen, musst du eben mit weniger Karten zurechtkommen (dies ist jedoch nicht ratsam).
- Wenn du einen Marker auf ein Stadtfeld oder Bahnhofsfeld legst, können einige Sonderfälle eintreten: Falls du einen Marker auf ein Feld mit weißen Ecken legen sollst, aber nur noch Kreisfelder mit dunklen Ecken übrig hast, darfst du ausnahmsweise einen Marker von einem Kreisfeld mit dunklen Ecken auf ein Feld mit weißen Ecken legen. Falls du einen Marker legen sollst, aber dies nicht kannst (weil du keinen übrig hast oder nicht dafür zahlen kannst), entferne einen deiner Marker von einem Bahnhof deiner Wahl und benutze diesen stattdessen.

IMPRESSUM

Autor: Alexander Pfister

Illustration und Grafik: Andreas Resch

Entwicklung, Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

www.pegasus.de



Wir danken allen Testspielern, insbesondere Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy sowie Familie Molter.