

*Alexander Pfister*

# GREAT WESTERN TRAIL



*Zweite Edition*

*Regelheft*



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 Ostküste schickt.

Um dabei Geld zu verdienen, 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, Handwerkerinnen zum Bau von eigenen Gebäuden und Ingenieure für die Erweiterung der Eisenbahnstrecke.

Wer gut auf seine Herde achtet und durch cleveres Timing die Chancen und Tücken des Rinderpfads am besten meistert, wird die meisten Siegpunkte erhalten und den Sieg davontragen.

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielplan



### 4 Spielerablagen je 1 pro Spieler



### 4 Abdeckplättchen

je 1 pro Spieler, doppelseitig



### 54 Arbeiterplättchen

je 18-mal:

Cowboy



Handwerkerin



Ingenieur



### 18 Gefahrenplättchen

je 6-mal:

Überschwemmung



Dürre



Steinschlag



### 22 Banditenplättchen

je 11-mal:

grüner Bandit



orangefarbener Bandit



### 3 Stoffbeutel:



**Hinweis:** Die Rückseiten der oben abgebildeten Plättchen sind mit den Zahlen 1, 2 oder 3 markiert, damit sie in einer guten Verteilung ins Spiel kommen.

### 4 Viehtreiber

je 1 pro Spieler



### 4 Hüte

je 1 pro Spieler



### 4 Loks

je 1 pro Spieler



### 56 Spielermarker

je 14 pro Spieler



### 4 Zertifikatsmarker

je 1 pro Spieler



### 56 Münzen

36 Silbermünzen mit dem Wert 1 Dollar



20 Goldmünzen mit dem Wert 5 Dollar



### 1 Arbeitsmarkt-Anzeiger



### 12 Tauschplättchen



## 92 Rinderkarten

56 Spieler-Rinderkarten je 14 pro Spieler:

5 Criollo



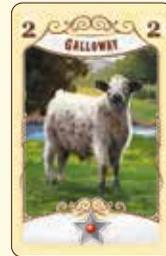
3 Santa Gertrudis



3 Pineywoods



3 Galloway



Rückseite



## 36 Markt-Rinderkarten

7 Black Angus



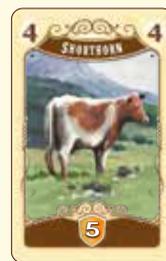
7 Longhorn



7 Corriente



9 Shorthorn



6 Hereford



## 9 Bahnhofsvorsteher-Plättchen



Rückseite

## 7 neutrale Gebäudeplättchen



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

## 48 eigene Gebäudeplättchen je 12 pro Spieler, doppelseitig



Jedes eigene Gebäudeplättchen ist mit einer Zahl (1 bis 12) und je nach Seite mit dem Buchstaben a oder b gekennzeichnet.



## Spielmaterial für die Simmental Variante

### 24 "Simmental"-Rinderkarten

8 Simmental Kalb



8 Simmental Färse



8 Simmental Kuh



### 1 Simmental-Marktplättchen



## 24 Auftragskarten



## 4 Start-Auftragskarten



## Spielmaterial für die Solo Variante:

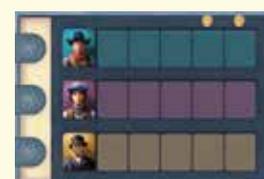
### 1 Strategieplättchen



### 15 Sam's Karten



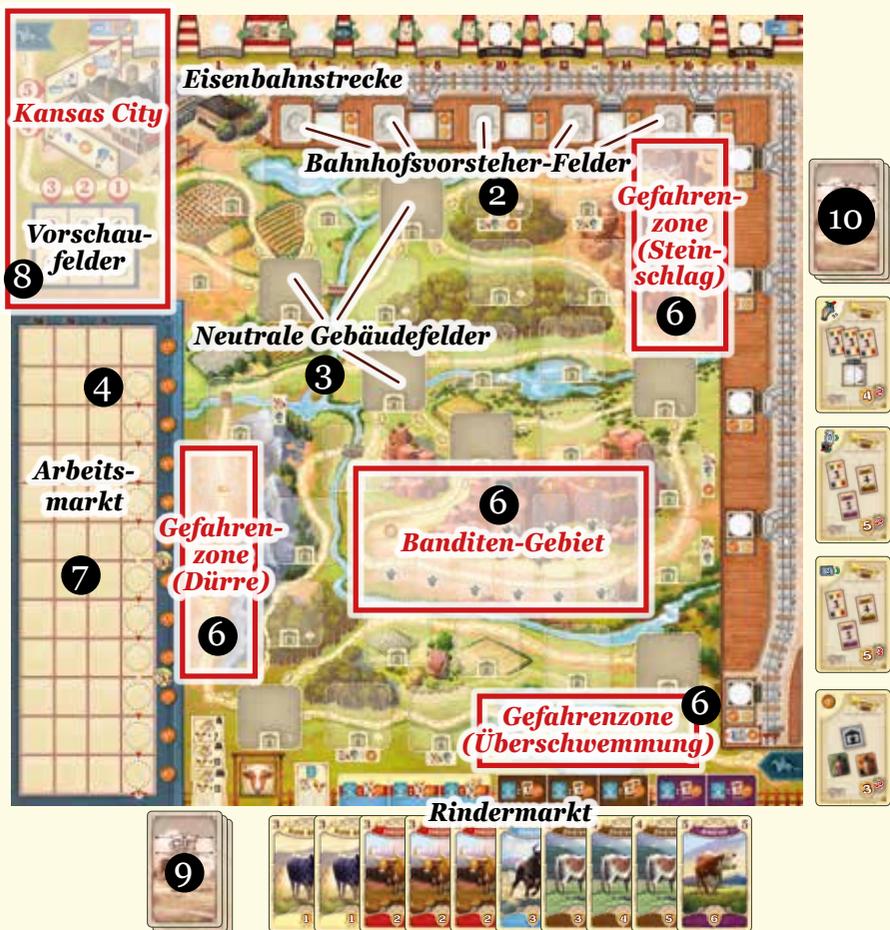
### 1 Sam's Ablage



### 1 Wertungsblock



# SPIELVORBEREITUNG



1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Mischt die **9 Bahnhofsvorsteher-Plättchen** und legt dann je eines offen auf jedes der **5 Bahnhofsvorsteher-Felder** auf dem Spielplan. Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.



3. Nehmt die **7 neutralen Gebäudeplättchen** und legt auf jedes der **7 neutralen Gebäudefelder** des Spielplans offen je eines 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 Banditenplättchen** und die **18 Gefahrenplättchen** mit der Rückseite nach oben. Sortiert sie nach den Zahlen 1, 2 und 3 in die entsprechenden **Stoffbeutel** ein und mischt dann die Plättchen in jedem Stoffbeutel für sich durch.



Legt die Stoffbeutel neben den Spielplan (bei Kansas City).

Diese Stoffbeutel werden als **Kansas-City-Vorrat** bezeichnet.

6. Zieht 7 Plättchen mit einer **1** auf der Rückseite vom **Kansas-City-Vorrat** und legt diese nacheinander offen auf den Spielplan. Wohin ein Plättchen gelegt wird, hängt von seiner Art ab:

- Falls es ein **Banditenplättchen** ist (grün oder orange), legt es ins **Banditen-Gebiet** jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (1 bis 9).



- Falls es ein **Gefahrenplättchen** ist, legt es in der zugehörigen **Gefahrenzone** (Überschwemmung, Dürre oder Steinschlag) jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (1 bis 4).

Sollten dort alle 4 Felder belegt sein, legt es zurück in den Stoffbeutel und zieht stattdessen ein neues Plättchen.



7. Beginnt nun Plättchen mit einer **2** auf der Rückseite (jedes dieser Plättchen ist ein Arbeiterplättchen) vom **Kansas-City-Vorrat** zu ziehen. Legt diese Arbeiterplättchen nacheinander offen 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 eurer 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 3, 5 oder 7 Arbeiterplättchen im Arbeitsmarkt.

Beispiel zu dritt:



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

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

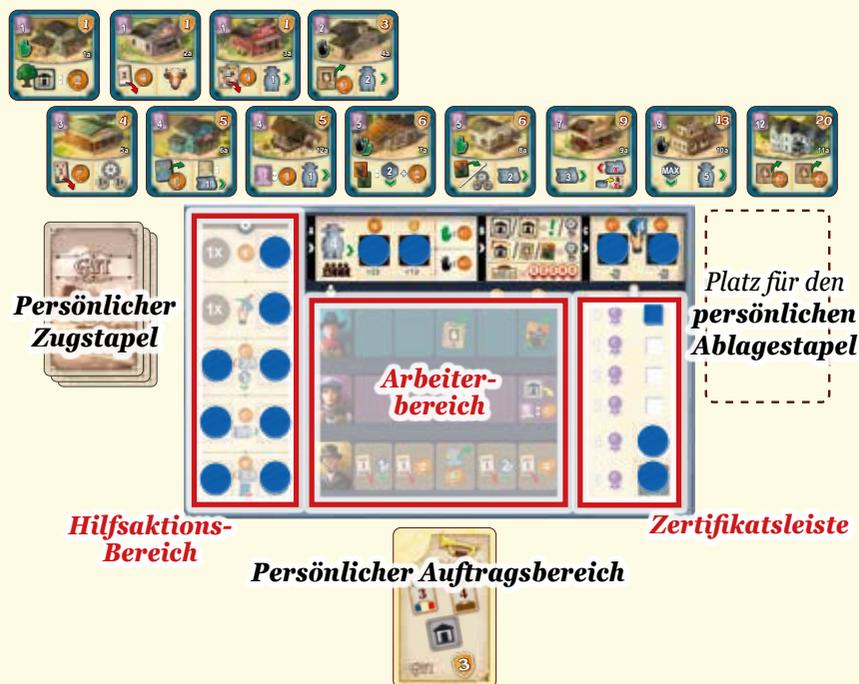
Sortiert die aufgedeckten Karten nach ihrer Farbe und legt sie offen in den **Rindermarkt** am unteren Rand des Spielplans. Bildet daraus eine aufgefächerte Reihe, bei der die Siegpunkte jeder Karte zu sehen sind. Zur besseren Übersicht sollten die Karten von links nach rechts dabei wie folgt angeordnet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

**Hinweis:** Die (orangefarbenen) "Simmental"-Rinderkarten sind Teil einer Variante. Auf Seite 19 werden die Regeln und Änderungen der Spielvorbereitung erklärt. Wenn ihr ohne diese Variante spielen wollt, legt ihr alle 24 "Simmental"-Rinderkarten und das Simmental-Marktplättchen zurück in die Schachtel.

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



13. Dann erhält jeder Spieler die **12 eigenen Gebäudeplättchen** seiner Farbe.

Diese Gebäudeplättchen sind doppelseitig und jeweils mit einer Zahl (zwischen 1 und 12) 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 Anzahl benötigter Handwerkerinnen 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 in aufsteigender Anzahl benötigter Handwerkerinnen 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 Spielermarker** - 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 der *Eisenbahnstrecke* (das rote Gebäude) 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.



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 übrige Start-Auftragskarten zurück in die Schachtel.



17. Bestimmt schließlich noch einen **Startspieler**, die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Erhältet euer **Startkapital** sowie **1 Tauschplättchen** aus der Bank und zieht Karten von eurem persönlichen Zugstapel verdeckt auf die **Hand**.

- **1. Spieler:** 6 Dollar, 4 Karten und 1 Tauschplättchen
- **2. Spieler:** 7 Dollar, 5 Karten und 1 Tauschplättchen
- **3. Spieler:** 8 Dollar, 6 Karten und 1 Tauschplättchen
- **4. Spieler:** 9 Dollar, 7 Karten und 1 Tauschplättchen

**Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.**

**Wichtig:** Jeder Spieler wirft **zu Beginn seines ersten Spielzuges** Karten ab, bis er nur noch 4 Karten auf der Hand hat. Die abgeworfenen Karten legt er auf seinen *persönlichen Ablagestapel*.

Dann stellt er seinen Viehtreiber auf ein neutrales Gebäudeplättchen **seiner Wahl** und fährt direkt mit *Phase B* fort. Es dürfen auch mehrere Viehtreiber auf das gleiche Gebäude gestellt werden.

## ZIEL DES SPIELS

In *Great Western Trail* bewegst du deinen Viehtreiber entlang eines Rinderpfads, der sich von der rechten unteren Ecke des Spielplans bis nach Kansas City in der linken oberen Ecke windet. Auf den Gebäuden entlang des Pfads kannst du Aktionen ausführen, die auf verschiedene Arten Siegpunkte bringen. Zum Beispiel: eigene Gebäude bauen, Rinder vom Markt kaufen, Bahnhöfe ausbauen oder Gefahren beseitigen.

Jedes Mal, wenn dein Viehtreiber Kansas City erreicht, musst du dort Rinder verladen und mit dem Zug in eine andere Stadt schicken, wofür es ebenfalls Siegpunkte geben kann. Danach beginnt dein Viehtreiber seine Bewegung wieder in der rechten unteren Ecke des Spielplans 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.



## Das Herdendeck

### 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 und Auftragskarten hinzufügen.

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 verschiedene Rinderarten mit hohen Zuchtwerten auf der Hand haben, sobald du Kansas City erreichst, da du dadurch beim Liefern mehr Geld und potenziell mehr Siegpunkte erhältst. (Details siehe Seiten 10 bis 12.)

## 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 Banditenplättchen). **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).

**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.



- 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.
- 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.
- 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.)
- 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.

### Beispiel:



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

**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 Banditenplättchen 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 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



**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 **Moritz** zahlen, da sein Gebäudeplättchen eine schwarze Hand zeigt. Wenn sie dann über **Andrés** Gebäudeplättchen mit der grünen Hand ziehen würde, könnte **Maria** ihm nichts mehr zahlen, da sie kein Geld 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.

**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).

## 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, um welchen Ort es sich handelt:

- 1) ein neutrales Gebäudeplättchen *oder* ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe
- 2) ein Gebäudeplättchen eines anderen Spielers, ein Gefahrenplättchen *oder* ein Banditenplättchen
- 3) Kansas City



- 1 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.)



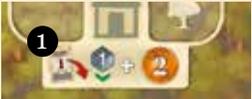
1 Ortsaktion



2 Ortsaktionen



3 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. 

Sonderaktion

Die einzelnen Ortsaktionen werden im Detail auf den Seiten 12 bis 17 erklärt.



### Führe eine einfache Hilfsaktion aus

Wenn du gar keine der Ortsaktionen des Plättchens ausführst, darfst du **stattdessen eine einfache Hilfsaktion** ausführen.

Deine Hilfsaktionen befinden 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 16 beschrieben.



**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 "Galloway"-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.



- 2 Auf einem Gebäudeplättchen eines anderen Spielers, einem Gefahrenplättchen oder einem Banditenplättchen hast du nur eine Möglichkeit:

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

**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.



3

Wenn du Kansas City erreichst, **musst** du die folgenden 5 *Kansas-City-Unterphasen* nacheinander ausführen.

Um sicherzugehen, dass du keine Unterphase vergisst, bewege 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.



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



- 3 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:**  
Nimm einen Spielermarker von deiner Spielerablage und lege ihn auf ein Stadtfeld. Dann bezahle eventuell anfallende Transportkosten.



### 1 2 3 Vorschau (1, 2 & 3):

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

#### Banditenplättchen

Wenn es ein **Banditenplättchen** ist (grün oder orange), musst du es im *Banditen-Gebiet* jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl legen. Falls dort kein Feld mehr frei ist, entferne das Banditenplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



#### Gefahrenplättchen

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



#### Arbeiterplättchen

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

- 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, beachte 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 das mit dem **Arbeitsmarkt-Anzeiger**. 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.

#### Beispiel zu dritt:



Normalerweise geschieht nichts, wenn der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** in die nächste Zeile verschoben wird. Wenn er dabei jedoch 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 **Siegpunkte** jeder Karte zu sehen sind. 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 weiteren Karten hinzu.
- Falls der **Marktstapel** leer sein sollte, werden ebenfalls keine Karten mehr hinzugefügt.



Sobald der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** entlang des **grünen Pfeils** aus dem **Arbeitsmarkt** geschoben wird, wird das Spielende ausgelöst (siehe Seite 18).



## PHASE B

## Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes (Fortsetzung)

### 4 Einkommen:



Zeige deinen Mitspielern deine Handkarten und berechne deren *Gesamt-Zuchtwert*: 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 eventuell vorhandene Auftragskarten werden hierfür ignoriert.)

**Beispiel:** *Maria* hat diese 4 Handkarten. Aufgrund der 2 "Santa Gertrudis"-Karten, hat sie nur 3 unterschiedliche Rinderarten:

- "Santa Gertrudis" (Zuchtwert: 2)
- "Longhorn" (Zuchtwert: 3)
- "Black Angus" (Zuchtwert: 3)

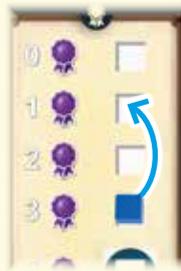
Ihr Gesamt-Zuchtwert ist daher 8.



Diesen Gesamt-Zuchtwert 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-Zuchtwert für den Rest des Spiels automatisch um den auf dem Plättchen angegebenen Wert. (Wie du *Bahnhofsvorsteher-Plättchen* erhältst, findest du auf Seite 14 im Abschnitt "Bahnhöfe ausbauen".)



**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-Zuchtwert hinzu und erhöht ihn somit von 8 auf 10.

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



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



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

**Beispiel (Fortsetzung):** Da *Marias* Gesamt-Zuchtwert 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 aus der Bank genommen hast, müssen nun in eine Stadt entlang der Eisenbahnstrecke geliefert werden. Dafür steht zwischen dem Wappen jeder Stadt und der Eisenbahnstrecke ein *Lieferwert*, der in Zusammenhang mit dem Gesamt-Zuchtwert der Rinder steht: Je höher dein 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 Spielermarker bereits auf ihrem *Stadtfeld* liegt). Zwei Städte sind jedoch von dieser Regel ausgenommen:

- Kansas City (die vorderste Stadt) und
- New York (die hinterste Stadt).



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

Wenn du dich für eine Stadt entschieden hast, lege einen deiner Spielermarker auf dieses Stadtfeld (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf). Nimm diesen Marker 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.

### Wichtig:



Indem du Kreisfelder im Hilfsaktions-Bereich frei räumst, erweiterst du deine Möglichkeiten beim Ausführen von **Hilfsaktionen** (siehe Seite 16).

Indem du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Schrittlimit**. Wenn du den Marker vom linken Feld ① entfernst, nimm dir sofort 3 Dollar aus der Bank. Die 3 Siegpunkte für das rechte Feld ② erhältst du am Spielende, wenn du es bis dahin freigeräumt hast.



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

Wenn du deinen Marker auf das Kansas-City-Stadtfeld legst, erhältst du sofort 4 Dollar aus der Bank. Am Spielende verlierst du für diesen Marker jedoch 6 Siegpunkte.



## PHASE C Ziehe Karten nach

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

Die rechts abgebildete Lieferaktion ① wird sofort ausgelöst, wenn du einen Marker auf ein dazu benachbartes Städtewappen legst, während das andere benachbarte Städtewappen bereits mit einem deiner Marker belegt ist. Dann **musst** du sofort eine **Auftragskarte** nehmen, sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen und die Auslage eventuell wieder auffüllen (siehe hierzu "Nimm eine Auftragskarte" auf Seite 15).



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.)



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

- Wenn sich deine Lok auf der Eisenbahnstrecke direkt unterhalb oder vor dem Städtewappen 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 Städtewappen befindet, so fallen folgende Transportkosten an: **Pro Streckenkreuz**, das sich zwischen dem Vorderteil deiner Lok und dem Streckenfeld unterhalb des belieferten Städtewappens befindet, musst du 1 Dollar in die Bank zahlen.

**Hinweis:** Da du das Einkommen zuvor erhalten hast, kannst du die Transportkosten immer bezahlen. (Wie du deine Lok vorwärts ziehst, erfährst du auf Seite 14.)

### Beispiel (Fortsetzung):

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



Spielerablage auf das Stadtfeld von Chicago. Damit löst sie aber weder eine Lieferaktion aus noch schaltet sie Siegpunkte frei, da auf keinem der benachbarten Städtewappen 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 Chicago befinden.

Anstelle von Chicago hätte sie auch nach Peoria, St. Louis oder Kansas City liefern können (aber nicht nach Bloomington oder Fulton, da sie dorthin bereits geliefert hat). Allerdings hätte sie auf diese Städtewappen nur einen Marker von einem ihrer Kreisfelder mit weißen Ecken legen dürfen. Und während für St. Louis und Kansas City keine Transportkosten angefallen wären, hätte sie für die Lieferung nach Peoria 2 Dollar zahlen müssen.

Nachdem du die Lieferungs-Unterphase abgeschlossen hast, führe noch diese 2 abschließenden Punkte 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 ziehst. Stelle dabei sicher, dass die Zahl auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens der Zahl auf dem jeweiligen Vorschaufeld entspricht.



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 auf Seite 6 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.

### Beispiele für das Abwerfen von Karten:

#### Voraussetzung:

Wirf genau **eine** schwarze Rinderkarte ab ("Pineywoods").



Nimm 2 Dollar.

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



Nimm 4 Dollar.

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



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

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



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts UND nimm 2 Dollar.

Wirf genau **eine** grüne Rinderkarte ab ("Santa Gertrudis").

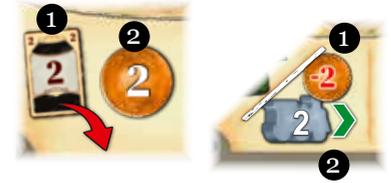


Ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.

**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).

1 **Voraussetzung**

2 **Belohnung**



**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 (siehe Abbildung rechts).

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 **ZAHLEN EINES DOLLAR-BETRAGES** die Rede ist, wird dieser Betrag **in die Bank** gezahlt.
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN 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 14.)

1

Mit diesem Aktions-Symbol kannst du deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts ziehen.



2

Mit diesem Aktions-Symbol kannst du deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts ziehen.





## Stelle einen Arbeiter ein

Um diese Aktion auszuführen, wähle genau **ein** Arbeiterplättchen aus dem Arbeitsmarkt, zahle die *Einstellungskosten* und lege es 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 **1**.
- Die **Einstellungskosten** eines Arbeiters sind rechts neben der Zeile angegeben **2**. 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 des entsprechenden Arbeitertyps am weitesten links befindet. Beachte, dass du das Spiel bereits mit je einem Arbeiter jedes Typs beginnst (Cowboy, Handwerkerin, Ingenieur).

Wenn das Feld, auf das du den installierten Arbeiter legst, eine *Sofortaktion* zeigt, musst du dich sofort entscheiden, ob du diese Aktion jetzt ausführst oder verfallen lässt. (Die *allgemeine Erklärung der Aktions-Symbole* findest du auf den Seiten 12, 16 und 17.)

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



Cowboyreihe

Handwerkerinnenreihe

Ingenieursreihe

Sofortaktionen

**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 "Criollo"-Rinderkarte abwirft und 2 Dollar aus der Bank nimmt.



2

Mit der zweiten Einstellungs-Aktion stellt sie einen Cowboy aus der Zeile ein, die Einstellungskosten in der Höhe 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.



3

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



## Kaufe Rinder vom Rindermarkt

Um diese Aktion auszuführen, wähle neue Rinderkarten vom Rindermarkt, zahle die entsprechenden Kosten und lege 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 **Zuchtwert 3** für 6 Dollar



ODER 1 "Shorthorn"-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 **Zuchtwert 3** für jeweils 6 Dollar



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



ODER 1 "Hereford"-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**.



Nutzt du 3 Cowboys und zahlst 5 Dollar, erhältst du 2 Rinderkarten mit dem **Zuchtwert 3**.



Nutzt du 5 Cowboys und zahlst 8 Dollar, erhältst du 2 "Shorthorn"-Rinderkarten.



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 **1**.



### Wichtig:

- 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.

## Ziehe deine Lok vorwärts

Um diese Aktion auszuführen, ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du **Ingenieure** in deiner Ingenieursreihe hast.

Beachte beim Vorwärtsziehen 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.



**Beispiel:** Da **Maria** 3 Ingenieure in ihrer Ingenieursreihe hat, darf sie ihre Lok beim Ausführen dieser Aktion bis zu 3 Felder vorwärts ziehen. Sie zieht ihre Lok wie unten gezeigt 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.



**Hinweis:** Es gibt auch andere Aktionen, mit denen du deine Lok bewegen kannst, unabhängig von der Anzahl deiner Ingenieure. Für diese Aktionen gelten dieselben Regeln.

### 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 die *Ausbaukosten* zahlen kannst und du noch keinen deiner Marker auf seinem Bahnhofsfield 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 *Bahnhofsfield* (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf). Nimm diesen Spielermarker von einem der Kreisfelder deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass auch Bahnhofsfielder entweder weiße oder dunkle Ecken besitzen. Auch hierbei kann ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** auf jedes Bahnhofsfield gelegt werden. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann hingegen nur auf ein Bahnhofsfield gelegt werden, wenn dieses **ebenfalls dunkle Ecken hat**. (Siehe den roten Kasten auf Seite 10 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 das **Arbeiterplättchen**, das am **weitesten rechts** liegt. Lege es an die Stelle des Bahnhofsvorsteher-Plättchens, das du wiederum aufnimmst und offen neben deiner Spielerablage ablegst (siehe Abbildung rechts).

- 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 freiräumst. 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:

- 1 Die **obere Hälfte** 1 zeigt entweder eine **Sofortaktion** oder ein **dauerhaftes Zertifikat**. Erwirbst du ein Plättchen mit einer Sofortaktion, führe diese entweder sofort aus oder lasse sie verfallen. (Zum Einsatz von dauerhaften Zertifikaten siehe Seite 10.)
- 2 Die **untere Hälfte** 2 zeigt eine individuelle Siegpunkt-Möglichkeit für das Spielende. (Für Details dieser Möglichkeiten siehe Seite 18.)

### Sofortaktionen auf Bahnhofsvorsteher-Plättchen:



Führe **ENTWEDER** kostenlos die Aktion "Beseitige eine Gefahr" ODER die Aktion "Sammle Kopfgeld der Banditen" aus (siehe Seite 17).



Nimm 2 Dollar.



Nimm 12 Dollar.



Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.



Das letzte Feld der Eisenbahnstrecke (Feld 39) ist besonders. Falls deine Lok dieses Feld erreicht, beendet sie dort ihre Bewegung (und du darfst den dortigen Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen). Dann musst du deine Lok sofort mindestens 1 Feld **rückwärts** ziehen, du 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 (und dafür auch das gerade erhaltene Geld nutzen).



## Nimm eine Auftragskarte

Um diese Aktion auszuführen, wähle entweder **eine Auftragskarte** aus der **allgemeinen Auftragsauslage** neben dem Spielplan oder ziehe die oberste Karte vom 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.

Später im Spiel wirst du die auf diese Weise erhaltenen Auftragskarten auf die Hand ziehen. 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 Spielerablage). 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 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.



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



Ziehe deine Lok 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 du es schaffst alle Aufgaben einer Auftragskarte zu erfüllen, erhältst du die aufgedruckten Siegpunkte.

Falls nicht alle Aufgaben einer ausgespielten 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 eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan.



• Habe 1 orangefarbenes Banditenplättchen vor dir liegen.



• Habe 1 Gefahrenplättchen vor dir liegen (egal welcher Art).



• Habe 1 deiner Spielermarker auf einem Bahnhofsfeld.



• Habe 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 in deinem Herdendeck.



• Habe 1 "Shorthorn"-Rinderkarte in deinem Herdendeck.



• Habe 1 "Hereford"-Rinderkarte in deinem Herdendeck.



• Habe 1 deiner Spielermarker auf dem Stadtfeld von New York.

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

- mindestens 3 eigene Gebäudeplättchen ihrer Farbe sind auf dem Spielplan platziert,
- mindestens 3 Gefahrenplättchen liegen vor ihr,
- mindestens 1 orangefarbenes Banditenplättchen liegt vor ihr,
- mindestens 2 ihrer Spielermarker liegen auf dem Stadtfeld von New York.



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

**Hinweis:** Du bist nicht verpflichtet, Auftragskarten auszuspielen. Du darfst sie durchaus in deinem Herdendeck behalten (indem du sie zum Beispiel mit dieser Aktion  abwirfst). Für jede Auftragskarte, die du am Spielende noch in deinem Herdendeck 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.



## Baue ein eigenes Gebäude

Um diese Aktion auszuführen, wähle **eines** der eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe von oberhalb deiner Spielerablage.

Dann lege es **ENTWEDER** auf ein **leeres Gebäudefeld** des Pfads

**ODER ersetze** damit eines der eigenen Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, das sich bereits auf einem Gebäudefeld des Pfads befindet.

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

Du darfst ein eigenes Gebäudeplättchen jedoch nur wählen, wenn du:

- dafür genug Handwerkerinnen besitzt UND
- die Kosten zahlen kannst.



Jedes der eigenen Gebäudeplättchen zeigt in seiner oberen linken Ecke, wie viele Handwerkerinnen du dafür benötigst. Wenn diese Zahl höchstens der Anzahl deiner Handwerkerinnen in deiner Handwerkerinnenreihe entspricht, darfst du dieses Plättchen auf ein beliebiges **leeres** Gebäudefeld des Pfads legen, sofern du auch die Kosten dafür zahlst:



**Pro Handwerkerin**, die für dieses Gebäude benötigt wird, musst du jeweils **2 Dollar** zahlen.

Alternativ darfst du mit dieser Aktion eines der eigenen Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, die sich bereits auf dem Pfad befinden, durch ein **höherwertigeres** von oberhalb deiner Spielerablage ersetzen. Hierfür benötigst du nur so viele Handwerkerinnen, wie es der **Differenz** zwischen den geforderten Handwerkerinnen beider Gebäudeplättchen entspricht und musst auch nur für diese Handwerkerinnen 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. Nur so kannst du Gebäudeplättchen legen, die mehr als 6 Handwerkerinnen erfordern.



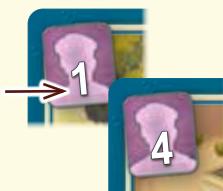
Gebäudefelder

### Beispiele:



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

Um dieses Gebäudeplättchen auf dem Pfad durch das andere zu ersetzen, muss sie mindestens 3 Handwerkerinnen in ihrer Handwerkerinnenreihe 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 Handwerkerinnenreihe diese Möglichkeit. Diese haben auch den Vorteil, dass du nur 1 Dollar pro benötigter Handwerkerin zahlen musst.



## Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus



Der Hilfsaktions-Bereich deiner Spielerablage zeigt 5 verschiedene Hilfsaktionen.

Jede Hilfsaktion besitzt 2 Kreisfelder.

Solange beide Kreisfelder einer Hilfsaktion von Markern belegt sind, steht diese Hilfsaktion nicht zur Verfügung. Erst wenn mindestens eines der Kreisfelder freigeräumt 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 auch nur ein Mal ausführen (= einfache Hilfsaktion). Sind beide Kreisfelder frei, darfst du sie als **doppelte Hilfsaktion** ausführen. Das heißt, dass sowohl ihre eventuell vorhandene Voraussetzung als auch ihre Belohnung verdoppelt werden.

Wenn du dieses Aktions-Symbol nutzt, um eine **einfache Hilfsaktion** auf einem Ort auszuführen (siehe Seite 8), kannst du sie niemals verdoppeln (auch wenn beide Kreisfelder der jeweiligen Aktion frei sind).



Wenn du deine Lok rückwärts ziehen musst, funktioniert das genauso wie beim Vorwärtsziehen: Ein Feld, das von einer anderen Lok besetzt ist, zählt nicht mit und wird übersprungen (deine Lok bewegt sich somit weiter rückwärts). 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.

### Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Dollar.



Ziehe 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** sofort 1 Karte ab.



Zahle 1 Dollar und ziehe deine Lok 1 Feld rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.



Zahle 1 Dollar und ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



Ziehe deine Lok 1 Feld rückwärts. Entferne dann 1 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst und nimm dir 1 Dollar.



### Doppelte Hilfsaktion

Nimm 2 Dollar.

Ziehe 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** sofort 2 Karten ab.

Zahle 2 Dollar und ziehe deine Lok 2 Felder rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.

Zahle 2 Dollar und ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.

Ziehe deine Lok 2 Felder rückwärts. Entferne dann 2 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst und nimm dir 2 Dollar.



## Samme Kopfgeld der Banditen

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir **ein** Banditenplättchen deiner Wahl aus dem Banditen-Gebiet und lege es offen vor dir ab. Als Belohnung erhältst du sofort Geld oder ein Tauschplättchen, je nachdem was über dem Feld des Banditenplättchens angegeben ist.

Falls das Banditen-Gebiet leer ist, kannst du kein Banditenplättchen nehmen.

### Beispiele:



Wenn du dieses Banditenplättchen nimmst, erhältst du 6 Dollar.



Wenn du dieses Banditenplättchen nimmst, erhältst du 1 Tauschplättchen.



## Nimm ein Tauschplättchen

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir **ein** Tauschplättchen aus der Bank und lege es vor dir ab.

Die Tauschplättchen sind besonders, da sie jederzeit im Spiel eingesetzt werden können — egal ob das vor, nach oder inmitten einer Aktion ist oder während ein anderer Spieler am Zug ist. Um eines deiner Tauschplättchen einzusetzen, lege es zurück in die Bank. Ziehe bis zu 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und wirf **dann** sofort so viele Karten ab, wie du gezogen hast.

Jeder Spieler beginnt das Spiel bereits mit einem Tauschplättchen und kann in verschiedenen Situationen neue erhalten:

- als Ortsaktion auf dem eigenen Gebäudeplättchen “12b”



- als Lieferaktion



- als Belohnung bei der Aktion “Samme Kopfgeld der Banditen”



## Beseitige eine Gefahr

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir 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 das Plättchen nicht 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 üblich am Spielende erhältst.

Falls alle 3 Gefahrenzonen leer sind, kannst du kein Gefahrenplättchen nehmen.



## Bewege deinen Viehtreiber 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 Aktions-Symbol 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.



# 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 **grünen 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 Erhalte 1 Siegpunkt für jeweils 5 Dollar, die du besitzt.

2 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe abgebildet sind, die sich auf dem Spielplan befinden.

3 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die du mit deinen Spielermarkern auf den Stadtwappen freigeschaltet hast. Negative Siegpunktwerte müssen natürlich abgezogen werden. (Daher sind auch negative Ergebnisse möglich.) *Details siehe Seite 10.*  
  
**Beispiel: Maria hat die 6 Siegpunkte in Philadelphia sowie die 4 Siegpunkte zwischen Philadelphia und Pittsburgh freigeschaltet. Da sie keinen Marker auf dem Stadtwappen von Toledo liegen hat, hat sie die dortigen 8 Siegpunkte nicht freigeschaltet.**

4 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen Bahnhöfen abgebildet sind, auf denen jeweils einer deiner Spielermarker liegt.

5 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf den Gefahrenplättchen abgebildet sind, die du vor dir liegen hast.

6 Suche zunächst aus deinem Herdendeck (Zugstapel, Handkarten und Ablagestapel) alle Rinderkarten mit Siegpunkten heraus. Erhalte dann die Summe dieser Siegpunkte.

7 Suche alle Auftragskarten heraus, die du noch in deinem Herdendeck hast. Für jede dieser Auftragskarten musst du nun entscheiden, ob du sie aus dem Spiel entfernen oder in deinen persönlichen Auftragsbereich legen möchtest (ohne die Sofortaktion auszuführen). Danach überprüfst du für jede Karte in deinem persönlichen Auftragsbereich, ob du die jeweiligen Aufgaben vollständig erfüllt hast. Du zählst die positiven Siegpunkte der Karten zusammen, die du erfüllt hast, und ziehst davon eventuell eingefahrene negative Siegpunktwerte von den Karten ab, die du nicht erfüllt hast. Erhalte dann das Ergebnis als deine Siegpunkte. (Auch hier ist ein negatives Ergebnis möglich.) *Details siehe Seite 15.*

8 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die dir die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten deiner Bahnhofsvorsteher-Plättchen einbringen. Diese werden **unabhängig** von den Aufgaben auf Auftragskarten gewertet.

9 Erhalte 4 Siegpunkte pro Arbeiterplättchen, das sich auf dem fünften oder sechsten Feld deiner jeweiligen Arbeiterreihe befindet.

10 Erhalte 3 Siegpunkte, falls du dieses Kreisfeld deiner Spielerablage freigeräumt hast.

11 Erhalte 2 Siegpunkte, falls du den Arbeitsmarkt-Anzeiger vor dir liegen hast.

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

### Die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten der Bahnhofsvorsteher-Plättchen

Erhalte 1 Siegpunkt pro Arbeiter in deinem Arbeiterbereich (aufgedruckte Arbeiter eingeschlossen).

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich (erfüllte und nicht-erfüllte).

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Gefahrenplättchen, die du vor dir liegen hast (egal welcher Art).

Erhalte 3 Siegpunkte für jedes Banditenpaar, das du vor dir liegen hast (bestehend aus je 1 grünen und 1 orangefarbenen Banditenplättchen).

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 deiner Zertifikate (temporäre gelten ebenso wie dauerhafte).

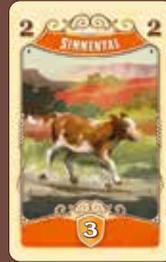
Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Bahnhöfe, auf denen jeweils ein Marker von dir liegt.

Erhalte 2 Siegpunkte pro eigenem Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan.

## VARIANTE: Simmental

Für diese Variante von Great Western Trail werden die orangefarbenen "Simmental"-Rinderkarten hinzugefügt. Es gibt 3 Stufen dieser Rinderkarten: das Simmental Kalb, die Simmental Färse und die Simmental Kuh. Auf dem Rindermarkt ist aber ausschließlich Stufe 1 verfügbar.

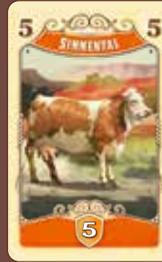
Doch jedes Mal, wenn ihr Kansas City erreicht, dürft ihr eure "Simmental"-Rinderkarten auf die nächste Stufe aufwerten, um an wertvollere Karten zu gelangen.



Stufe 1



Stufe 2



Stufe 3



Simmental-Marktplättchen

### Änderungen der Spielvorbereitung:

A) Mischt bei 9. der Spielvorbereitung alle **8 Stufe-1- "Simmental"-Rinderkarten** mit den 36 Markt-Rinderkarten und legt dann diese 44 Karten als verdeckten *Marktstapel* links unterhalb des Spielplans bereit.



B) Legt das **Simmental-Marktplättchen** auf den Spielplan, sodass es die entsprechenden Angaben zum Rindermarkt überdeckt.



C) Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Rinderkarten vom Marktstapel auf:

- **Im Spiel zu zweit:** Deckt 9 Karten auf.
- **Im Spiel zu dritt:** Deckt 12 Karten auf.
- **Im Spiel zu viert:** Deckt 15 Karten auf.

Legt die Rinderkarten wie üblich in den Rindermarkt. Die orangefarbenen "Simmental"-Rinderkarten legt ihr ganz nach links (falls sie aufgedeckt wurden).



D) Sortiert die anderen "Simmental"-Rinderkarten nach ihrer Stufe und legt sie als zwei separate offene Stapel neben den Spielplan (bei Kansas City).



### Änderungen beim Rindermarkt:

Wenn du die Aktion "Kaufe Rinder vom Rindermarkt" ausführst, hast du nun die folgenden zusätzlichen Optionen:

1. Nutzt du 1 Cowboy und zahlst 8 Dollar, erhältst du 1 **Stufe-1- "Simmental"-Rinderkarte**.
2. Nutzt du 2 Cowboys und zahlst 5 Dollar, erhältst du 1 **Stufe-1- "Simmental"-Rinderkarte**.



### Änderungen in Kansas City:

Führe am Ende der Kansas-City-Unterphase **4**, nachdem du dir dein Einkommen aus der Bank genommen hast aber **bevor** du deine Handkarten abwirfst, folgende Punkte durch:

- Falls du eine oder mehrere Stufe-1- "Simmental"-Rinderkarten **auf der Hand** hast, darfst du diese aus dem Spiel entfernen (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst. Nimm dir dann genauso viele Stufe-2- "Simmental"-Rinderkarten und lege sie auf deinen **persönlichen Ablagestapel**.
- Falls du eine oder mehrere Stufe-2- "Simmental"-Rinderkarten **auf der Hand** hast, darfst du diese aus dem Spiel entfernen (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst. Nimm dir dann genauso viele Stufe-3- "Simmental"-Rinderkarten und lege sie auf deinen **persönlichen Ablagestapel**.

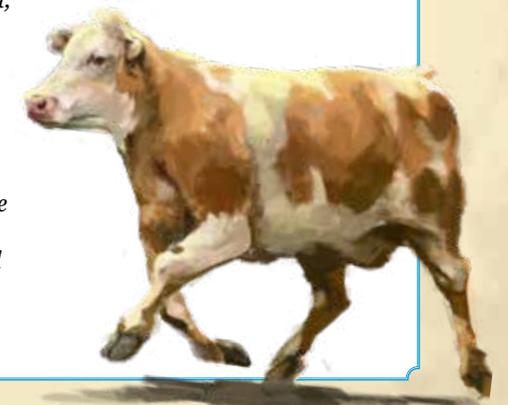
**Wichtig:** Die neue(n) Rinderkarte(n) haben noch **keinen** Einfluss auf den Gesamt-Zuchtwert.



**Hinweise:** Wenn du deinen Gesamt-Zuchtwert berechnest und mehrere "Simmental"-Rinderkarten auf der Hand hast, darfst du nur den Zuchtwert von **einer** "Simmental"-Rinderkarte addieren, auch wenn es verschiedene Stufen sind.

Wenn du bei einer Aktion eine Rinderkarte **deiner Wahl** abwerfen musst, darfst du dafür auch eine "Simmental"-Rinderkarte abwerfen.

Wenn du bei einer Aktion eine Rinderkarte mit einem **bestimmten Zuchtwert** abwerfen musst, und das Aktions-Symbol zeigt keine orangefarbene Rinderkarte, darfst du dafür **nicht** eine "Simmental"-Rinderkarte abwerfen.



## Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Die Bank ist als **unbegrenzter Vorrat** anzusehen. Sollten einmal nicht genügend Münzen oder Tauschplättchen vorhanden sein, nehmt 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.
- Falls du ein eigenes Gebäudeplättchen ersetzt, auf dem gerade dein Viehtreiber steht, darfst du die Aktionen dieses neuen Gebäudeplättchens natürlich **nicht** auch noch gleich nutzen.
- Befinden sich ein oder mehrere Viehtreiber auf einem Gefahren- oder Banditenplättchen, das entfernt wird, lass diese Viehtreiber einfach auf dem geleerten Feld stehen.

## IMPRESSUM

### Wir danken allen Testspielern, insbesondere:

Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, Familie Molter, Fernando Moritz und Patrick Maguire.

**Ein großer Dank** geht auch an die Entwickler der Garth Automa Variante, Steve Schleppehorst, Wil Gerken und David Lavoie, für die großartige Zusammenarbeit.

**Weiterer Dank** gilt Duane Wulf und Brian Petro für ihre Mitarbeit.

**Autor:**  
Alexander Pfister

**Realisation:**  
Sophie Gravel

**Entwicklung:**  
Martin Bouchard  
Moritz Thiele  
Anh Tú Tran  
André Bierth

**Art Direction:**  
Sophie Gravel

**Illustration:**  
Chris Quilliams

**Grafikdesign:**  
Tarek Saoudi  
Stéphane Vachon

**3D Modelle:**  
Tarek Saoudi

**Redaktion:**  
Moritz Thiele

Entwickelt von:



www.planbgames.com  
info@planbgames.com

© 2021 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10  
70376 Stuttgart  
Germany

EGGERTSPIELE ist eine Marke  
der Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche  
Erlaubnis des Verlags weder im Ganzen  
noch in Teilen vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.