

Es wird stets reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist, MUSS die folgenden Phasen nacheinander ausführen:

A) Bewege Deinen Viehtreiber entlang des Pfads zu einem neuen Ort:

- ◆ **Dein allererster Zug:** Stelle Deinen Viehtreiber auf ein neutrales Gebäude-Plättchen Deiner Wahl UND führe Phase B aus. Auf dem Gebäude-Plättchen dürfen auch andere Spieler stehen.
 - ◆ Deine **Bewegung zählt in Schritten**. Jeder Ort auf dem Weg = 1 Schritt. Orte sind Kansas City (oben links auf dem Spielplan) und Plättchen, d.h., Gebäude, Tipis, Gefahren. Felder ohne Plättchen zählen nicht mit.
 - ◆ **Mind. 1 Schritt** ist zu machen, aber max. Schritte wie eigenes Schritt-Limit. *siehe dazu: Eigenes Tableau oben, 2. Rahmen. Bei 4er-Partie: 4 - 7 Schritte*
 - ◆ Bewegung darf nur in Pfeilrichtung erfolgen. Das Ende der Bewegung bestimmt den Zielort. Abarbeitung mit Auswirkungen erfolgt in Phase B. Liegt **Kansas City** auf Deinem Weg, muss Deine Bewegung dort enden.
 - ◆ Teilt sich ein Pfad, nutzt man einen der angebotenen Wege.
 - ◆ Es dürfen mehrere Viehtreiber auf dem selben Feld stehen.
 - ◆ Orte auf Deinem Weg mit grüner / schwarzer Hand fordern eine **Gebühr**, d.h., beim Erreichen oder Überschreiten. Bei Gefahren-/Tipiplättchen ist die Gebühr sofort in die Bank zu zahlen. Ist der Ort das Gebäude-Plättchen eines anderen Spielers, zahle an ihn. Die Höhe der Gebühr ist auf Deinem Tableau oben abzulesen.
- ▼ Kann man eine Gebühr nicht komplett bezahlen, darf man trotzdem weiterreisen. Diese Regel gilt nur für durch Hände erzeugte Gebühren.
- Man zahlt so viel, wie man kann. Nachträglich muss nicht gezahlt werden.

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

- ◆ Je nach Art des Zielortes a - c gilt:

a) Ort = neutrales Gebäude / eigenes Gebäude:

ENTWEDER nutze die 1 - 3 Orts-Aktion(en):

- ➔ Jede Aktion darf 1-mal ausgeführt werden.
- ➔ Die Reihenfolge der Nutzung der Orts-Aktionen ist frei wählbar.
- ➔ Teilt ein weißer Schrägstrich die selbe Aktion auf, wähle eine davon.
- ➔ Einige Felder des Pfads besitzen Sonder-Aktionen. Liegt dort ein Gebäude, gehören die Sonder-Aktionen zu diesem dazu.
- ➔ *Die Beschreibung der Aktionen ist auf den Seiten 11 - 14 der Regel nachzulesen.*

ODER führe eine einfache HILFS-Aktion aus:

- ➔ Siehe dazu auf Dein eigenes Tableau, d.h., auf Bereich links seitlich.
- ➔ Nur freie (ohne Marker) Felder kannst Du nutzen. *Details: Regel, Seite 13.*

b) Ort = Mitspieler-Gebäude / Gefahren-Plättchen / Tipi-Plättchen:

- ➔ Führe eine einfache HILFS-Aktion aus.

c) Ort = Kansas-City: Hier werden die Rinder verkauft.

- ➔ Führe nacheinander folgende 5 Unterphasen aus:

- ➔ **1)** Wähle eines der 2 Plättchen auf den 1-er Vorschau-Feldern und lege es auf freies Feld im entsprechenden Bereich (Tipi, Gefahr, Arbeiter).

TIPi: Lege das Plättchen auf niedrigstes freies Feld (-3, -2, -1, 1 ...) im Indianer-Dorf. Ist kein Feld mehr frei, geht das Tipi aus dem Spiel.

GEFAHR: Lege das Plättchen auf niedrigstes freies Feld (1 ... 4) im jeweiligen Bereich der Gefahr (Überschwemmung, Dürre, Steinschlag). Ist kein Feld mehr frei, geht die Gefahr aus dem Spiel.

ARBEITER: Lege das Plättchen auf nächstes freies Feld / Anzeiger im Arbeitsmarkt.

... Der Arbeitsmarkt-Anzeiger definiert die aktuell beispielbare Zeile. Die Felder der Zeile sind von links nach rechts aufzufüllen.

... Legt man ein Plättchen auf den Anzeiger, schiebt man diesen auf das nächste Kreisfeld 1 Zeile tiefer. Pfeile dazwischen beachten! Ist der Pfeil GELB, ist sofort der Rinder-Markt aufzufüllen, also bei einer Partie zu zweit / dritt / viert = auf 7 / 10 / 13 Karten.

Die Karten nach Farben anordnen: gelb, rot, blau, braun, lila. Ist der Pfeil ROT, wird das SPILENDE ausgelöst.

→ 2) Wähle eines der 2 Plättchen auf den 2-er Vorschau-Feldern und lege es in den entsprechenden Bereich (Arbeiter). Regeln wie 1).

→ 3) Wähle eines der 2 Plättchen auf den 3-er Vorschau-Feldern und lege es in den entsprechenden Bereich (Tipi, Arbeiter). Regeln wie unter 1).

→ 4) Einkommen:

a) Addiere Zuchtwert (nur 1-mal je Rindersorte) Deiner Handkarten (je oben links). Zeige dazu Deinen Mitspielern Deine Karten.

b) Du kannst zu dem Wert aus a) ggf. noch temporäre und permanente Zertifikate addieren. Diese können von Deinem Tableau stammen oder von Bahnhofsvorsteher-Plättchen, die vor Dir liegen. Genutzte temporäre Zertifikate müssen auf Deinem Tableau reduziert werden.

c) Nimm so viele Dollar aus der Bank wie unter a) + b) gesamt ermittelt. Separiere diese \$ bis nach 5) vorerst von Deinem übrigen Geld.

d) Wirf alle Handkarten auf Deinen persönlichen Ablagestapel ab.

→ 5) Lieferung:

● ... Die gerade abgeworfenen Rinder müssen in eine Stadt entlang der Eisenbahnstrecke geliefert werden.

... Jede Stadt zeigt einen Liefer-Wert (0 - 18) unterhalb ihres Namens.

● ... **Ziel** Deiner Lieferung ist eine Stadt mit **Lieferwert** <= **Zuchtwert**. Keine Stadt beliefern, die man schon selbst 1-mal beliefert hat!

Ausnahme von der Regel: Kansas City und San Francisco

... Lege 1 Deiner Spielermarker auf das gewünschte Stadtfeld.

Dort können schon andere Marker (also von Mitspielern) liegen.

... Kommt der Marker von einem Kreisfeld mit weißen Ecken, kann er auf jedes Stadtfeld gelegt werden.

... Kommt der Marker von einem Kreisfeld mit dunklen Ecken, kann er nur auf ein Stadtfeld mit dunklen Ecken gelegt werden.

... Durch Abräumen von Spielermarken schalten sich Fähigkeiten frei.

● ... **Spielermarker auf Stadtfeld** lösen **SP** zum Spielende aus und ggf. **Liefer-Aktionen**, die sofort ausgeführt werden müssen. Allerdings wirken SP / Liefer-Aktionen nur, wenn neben beiden grünen Pfeilen eines Wappens jeweils ein eigener Marker liegt.

... Löst eine Lieferaktion den Erhalt eines Auftrags aus, MUSS man ihn aus der Auslage nehmen und auf persönlichen Ablagestapel legen. Die allgemeine Auslage ist ggf. auf 4 Karten aufzufüllen.

● ... **Fallen TRANSPORT-KOSTEN an?**

Jedes Strecken-Kreuz "X" vor dem Vorderteil Deiner Lok bis zu der Stadt, wo Du Deinen Marker platzierst hast, kostet 1 \$.

Ist die Lok schon unterhalb / vor dem Wappen mit Deinem Marker, den Du gerade platziert hast, kostet es nichts.

● ... Bewege Deinen **Viehtreiber auf Anfang** des Pfades (Reitersymbol).

● ... Fülle jedes leere **Vorschau-Feld** (Wert 1 - 3 beachten) auf.

C) Ziehe Karten auf Dein Handlimit nach:

◆ Ziehe von Deinem Zugstapel solange Karten nach, bis Dein Handlimit erreicht ist. Stapel leer? Mische Deinen persönlichen Ablagestapel.

◆ Der nächste Spieler ist am Zug.

AKTIONEN:

Stelle
1 Arbeiter ein:

Nimm 1 Arbeiter aus einer Zeile des Arbeitsmarktes (nicht die mit dem Anzeiger) und zahle die neben der Zeile angezeigten Kosten plus Zusatzkosten lt. dem gewählten Aktionsfeld (sind mit Minus angegeben).
... Es können auch Ermäßigungen vorkommen.
Setze den Arbeiter auf Deinem Tableau auf das am weitesten links liegende freie Feld in Deinem Arbeiterbereich, passend zur Person.
Belegst Du eine Sofortaktion, kannst Du sie sofort ausführen oder verfallen lassen.

Lege 1 eigenes
Gebäude-Pl.
auf ein freies
Gebäufeld ...

Wähle irgendein freies Feld auf dem Pfad.
Das Gebäude-Plättchen kann nur gebaut werden, wenn Du entsprechend viele Handwerker (orange) besitzt.
Jeder benötigte Handwerker kostet 2 \$.

oder auf ein
eigenes Gebäude
auf dem Pfad:

Alternativ kannst Du ein eigenes Gebäude auf dem Pfad überbauen und musst nur die Differenz an Handwerkern vorweisen (Neues Gebäude minus altes Gebäude).
Nur für die Differenz an Handwerkern sind je 2 \$ zu zahlen.

Nimm 1 Auftrags-
karte aus allg.
Auslage:

Nimm 1 Karte aus der allg. Auslage oder die oberste vom Nachziehstapel dort. Die Karte kommt auf Deinen persönlichen Ablagestapel.
Fülle ggf. die Auslage auf 4 Karten auf.

Ziehe Deine Lok
vorwärts:

Jedes Feld der Bahnstrecke hat Platz für 1 Lok.
Wenn man seine Lok vorziehen darf, muss man nicht die volle mögliche Schrittzahl ziehen. Belegte Felder zählen nicht mit und werden übersprungen.
Biegt die Lok auf ein Ausfahrtsfeld ab, endet dort die Bewegung und Du darfst sofort den Bahnhof dort ausbauen.

Treibe Handel
mit Indianern:

Nimm 1 Tipi Deiner Wahl aus dem Indianerdorf und lege es vor Dir ab. Je nach Angabe über dem Tipi zahlst / erhältst Du Dollars.

Führe 1 Hilfs-
aktion ODER
1 doppelte
Hilfsaktion aus:

Dein Tableau zeigt 5 Zeilen mit Hilfsaktionen. Nur nicht mit Marker belegte Felder sind freigeschaltet. Hat man eine doppelte Hilfsaktion, darf man diese nur für genau einen Typ Hilfsaktionen nutzen. Natürlich müssen dann auch beide Felder freigeschaltet sein.

Kaufe Rinder
vom Rinder-
markt:

Entsprechend der Anzahl eigener Cowboys (inkl. des vorgedruckten) kann man bestimmte Rinderkarten kaufen. Die Cowboys sind aufteilbar und jeder ist nur 1-mal nutzbar in der Aktion.
Lege gekaufte Rinder auf persönlichen Ablagestapel. Jederzeit kann man jetzt für 1 Cowboy alternativ 2 verdeckte Rinderkarten in den Markt legen.

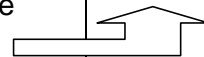
Bsp.: Du hast 4 Cowboys und nutzt 1 davon, um nun 2 weitere Rinderkarten aufzudecken. Die übrigen 3 Cowboys erlauben Dir z.B., für 5 \$ zwei Rinder im Zuchtwert von je "3" zu nehmen.

Entferne
eine Gefahr:

Entferne 1 beliebiges Gefahrenplättchen aus einer Gefahrenzone und lege es offen vor Dir ab. Ggf. sind Kosten (auf Gefahr angegeben) zu zahlen. Gefahrenplättchen zeigen 2 - 4 Siegpunkte.

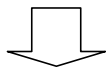
Bahnhof
ausbauen:

Liegt noch kein Marker von Dir auf diesem Bahnhofsfeld, kannst Du 1 Marker dort platzieren und musst aber die Ausbaukosten zahlen. Beachte weiße/dunkle Ecken.
Liegt noch das Bahnhofsvorsteher-Plättchen neben dem Bahnhof, kannst Du es jetzt nehmen. Es bringt sofortige und spätere Vorteile.
Allerdings musst Du nun 1 Deiner Arbeiter von rechts aus einer Zeile Deines Arbeiterbereichs nehmen und auf das geräumte Feld mit dem Bahnhofsvorsteher legen.

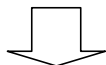


Spielende:

- ◆ Auslösung = wenn ein Spieler ein Arbeiter-Plättchen auf letztes Feld des Arbeitsmarktes legt, während er Unterphase 2 oder 3 in Kansas City ausführt. Dieser Spieler nimmt sich dann den Arbeitsmarkt-Anzeiger. Bei Eintritt in Unterphase 2 führt er noch Unterphase 3 aus, darf aber dabei kein weiteres Arbeiter-Plättchen wählen. Danach führt er Unterphase 4 + 5 aus und füllt leere Vorschau-Felder auf. Damit hatte der Auslöse-Spieler seinen letzten Zug.



- ◆ Jeder andere Spieler hat noch genau einen letzten Zug. Wer noch Kansas City erreicht, führt ganz normal alle Unterphasen durch. Es dürfen in Unterphase 2 und 3 keine Arbeiter-Plättchen gewählt werden. Nach jedem Spieler sind leere Vorschau-Felder aufzufüllen.



- ◆ Sind alle Spieler mit ihrem finalen Zug fertig, geht es zur Schlusswertung.

Allgemeine Hinweise / Sonderfälle:

- ◆ Geld ist als unbegrenzt anzusehen. Ggf. ist ein Ersatz zu verwenden.
- ◆ Ist der Auftragskartenstapel leer, wird die Auslage nicht mehr aufgefüllt.
- ◆ Jederzeit darf man seinen persönlichen Ablage-Stapel durchsehen.
- ◆ Niemals darf man seinen persönlichen Zug-Stapel durchsehen.
- ◆ Wenn ein Marker auf ein Stadtfeld / Bahnhofsfeld gelegt werden soll und der Marker auf ein Feld mit weißen Ecken kommen soll, wobei man nur Marker auf dunklen Feldern hat, gilt: Marker von dunklem Feld einsetzen.
- ◆ Wenn ein Marker auf ein Stadtfeld / Bahnhofsfeld gelegt werden soll und man keinen Marker hat / nicht dafür zahlen kann, gilt: Man nimmt 1 eigenen Marker von einem beliebigen Bahnhof und benutzt diesen Marker nun.

Herden-Deck: Das sind Dein verdeckter persönlicher Zugstapel, Deine Handkarten und Dein offener persönlicher Ablagestapel. Im Laufe des Spiels kommen Karten vom Markt dazu.

SCHLUSSWERTUNG:

Für jeden Spieler werden SP mittels Wertungsblock gewertet.

- 1) Je 5 \$ im Besitz = 1 SP
- 2) SP von eigenen Gebäude-Plättchen auf dem Spielplan
- 3) SP von Stadt-Wappen zwischen 2 eigenen Markern.
Beachte aber: Der Spieler hat 1 Marker in San Diego, nicht aber in El Paso. Er erhält nicht die 8 SP zwischen El Paso und San Diego.
- 4) SP von Bahnhöfen mit eigenem Marker daneben.
- 5) SP auf eigenen gesammelten Gefahren-Plättchen.
- 6) SP von eigenen Rinderkarten (Zugstapel, Handkarten, Ablagestapel).
- 7) Auftragskarten im eigenen Herdendeck sichten.
Jeweils entscheiden, ob die Karte aus dem Spiel entfernt wird ODER in persönlichen Auftragsbereich kommen soll.
Für diese Karten prüft man auf Erfüllung ihrer Aufgaben und MUSS Siegpunkte (ggf. auch negative) ermitteln.
- 8) SP aus eigenen Bahnhofsvorsteher-Plättchen.
Diese gibt es für Aufträge, Gefahrenplättchen, Tipipaaren etc. im eigenen Besitz.
- 9) 4 SP pro Arbeiter-Plättchen auf 5. + 6. Feld der eigenen Arbeiterreihe.
Siehe eigenes Tableau, mittlere Tabelle.
- 10) 3 SP, falls spezielles Feld auf eigenem Tableau oben links frei ist.
Es ist ein Feld mit Erweiterung Deiner Bewegungsweite.
- 11) 2 SP, falls der Spieler den Arbeitsmarkt-Anzeiger vor sich liegen hat.

Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten SP.