

# APPENDIX

Dieser Appendix gibt einen Überblick über die Aktionen der 7 neutralen Gebäudeplättchen und der 12 eigenen Gebäudeplättchen (Seite "a" und Seite "b").

Auf der letzten Seite gibt es zudem eine kurze Erklärung der Hilfsaktionen sowie der Sofortaktionen auf den Auftragskarten.



## NEUTRALE GEBÄUDEPLÄTTCHEN



1. Wirf genau eine "Galloway"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.
2. Stelle einen Arbeiter für die Einstellungskosten ein.
3. Stelle einen weiteren Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 2 Dollar erhöht.

*Siehe Seite 13 für Details.*



1. Wirf genau eine "Santa Gertrudis"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.
2. Lege ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf ein Gebäudefeld des Pfads. Zahle 2 Dollar für jede benötigte Handwerkerin.

*Siehe Seite 16 für Details.*



1. Ziehe ENTWEDER deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts ODER nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage (oder ziehe sie vom Auftragskartenstapel).  
*Siehe Seiten 12 bzw. 15 für Details.*
2. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.  
*Siehe Seite 14 für Details.*



1. Nimm ENTWEDER ein Banditenplättchen und erhalte die Belohnung ODER zahle 2 Dollar und ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.  
*Siehe Seiten 14 ODER 17 für Details.*
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 16 für Details.*



1. Wirf genau eine "Pineywoods"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.
2. Kaufe Rinder vom Rindermarkt.  
*Siehe Seite 13 für Details.*



1. Wirf genau zwei Rinderkarten **derselben Rinderart** ab und nimm 4 Dollar.
2. Zahle 7 Dollar und nimm ein Gefahrenplättchen.  
*Siehe Seite 17 für Details.*



1. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.  
*Siehe Seite 14 für Details.*
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.  
*Siehe Seite 16 für Details.*

# EIGENE GEBÄUDEPLÄTTCHEN A



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

Ein Gebäudeplättchen gilt als **im Wald** platziert, wenn es auf ein Gebäudefeld mit einem Baum-Symbol gelegt wurde.

Wenn du das eigene Gebäudeplättchen "1a" im Wald platziert hast, zählt es bei dieser Aktion mit.



1. Wirf genau eine "Galloway"-Rinderkarte ab und nimm 4 Dollar.
2. Kaufe Rinder vom Rindermarkt. *Siehe Seite 13 für Details.*



1. Wirf genau zwei Rinderkarten **derselben Rinderart** ab und nimm 3 Dollar.
2. Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Zahle 5 Dollar und nimm ein Gefahrenplättchen.
2. Bewege deinen Viehtreiber bis zu 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Wirf genau eine Rinderkarte mit **Zuchtwert 3** ab und nimm 7 Dollar.
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.



1. Stelle einen Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 1 Dollar verringert. *Siehe Seite 13 für Details.*
1. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.



- Pro **Banditenpaar** (bestehend aus je **1 orangefarbenen** und **1 grünen Banditenplättchen**), das du vor dir liegen hast: Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts **UND** nimm 2 Dollar. (Du behältst die Banditenplättchen.)



1. Nimm **ENTWEDER** ein Banditenplättchen und erhalte die Belohnung **ODER** führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.
1. Ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.



1. Ziehe deine Lok bis zu 3 Felder vorwärts.
2. Führe eine außerordentliche Lieferung durch: Ziehe 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 Ausfahrtfelder zählen dabei **nicht** mit). Wie immer darfst du kein Stadtwappen wählen, auf dessen Stadtfeld bereits ein Spielermarker von dir liegt (außer Kansas City oder New York). Platziere dann den üblichen Regeln folgend einen Marker von deiner Spielerablage auf dem gewählten Stadtfeld (Transportkosten fallen aber nicht an!). Falls dadurch Lieferaktionen ausgelöst werden, führe diese durch. Sollte sich deine Lok nun auf einem Ausfahrtfeld befinden, darfst du wie üblich noch dessen Bahnhof ausbauen (*siehe Seite 14 für Details*). Dann endet diese Aktion.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker so weit vorwärts wie möglich.
2. Bewege deinen Viehtreiber bis zu 5 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Zahle 2 Dollar und nimm ein Gefahrenplättchen.
2. Zahle 2 Dollar und nimm ein weiteres Gefahrenplättchen.



1. Nimm so viele Dollar, wie du Handwerkerinnen in deiner Handwerkerinnenreihe hast.
2. Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

# EIGENE GEBÄUDEPLÄTTCHEN B



1. Wirf genau eine Auftragskarte **von deiner Hand** ab und ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.
2. Ziehe deine Lok um 1 Feld rückwärts und nimm 3 Dollar.



1. Wirf genau eine "Santa Gertrudis"-Rinderkarte ab und ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.
2. Wirf genau eine "Criollo"-Rinderkarte ab und nimm 2 Dollar.



1. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.
2. Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Ziehe maximal so viele Karten von deinem persönlichen Zugstapel, wie du Cowboys in deiner Cowboyreihe hast. Wirf dann sofort so viele Karten ab, wie du gerade gezogen hast.
2. Bewege deinen Viehtreiber bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Wirf genau eine "Pineywoods"-Rinderkarte ab und ziehe deinen Zertifikatsmarker 2 Felder vorwärts.
2. Nimm so viele Dollar, wie du Ingenieure in deiner Ingenieursreihe hast.



- Kopiere die Ortsaktionen eines **benachbarten** Gebäudeplättchens. 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.

Du darfst die Ortsaktionen eines Gebäudeplättchens nicht zweimal im selben Zug nutzen. Dieser Fall kann nur eintreten wenn du die Ortsaktion "Bewege deinen Viehtreiber vorwärts" verwendest. Solltest du dennoch die Bewegung deines Viehtreibers auf diesem oder einem bereits kopierten Gebäudeplättchen beenden, musst du eine einfache Hilfsaktion ausführen, sofern kein anderes Gebäude benachbart ist, dessen Ortsaktionen du kopieren könntest.

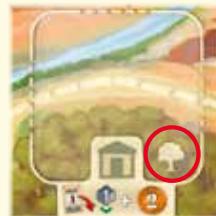
**Beispiel:** Wenn du die Ortsaktionen von dem eigenen Gebäude "10b" nutzt und mit der 3. Ortsaktion deinen Viehtreiber auf das eigene Gebäude "6b" ziehst, darfst du die Ortsaktionen eines benachbarten Gebäudes "10b" nun nicht kopieren. Sollte kein anderes Gebäudeplättchen benachbart sein, musst du stattdessen eine einfache Hilfsaktion ausführen.



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

Ein Gebäudeplättchen gilt als **im Wald** platziert, wenn es auf ein Gebäudefeld mit einem Baum-Symbol gelegt wurde.

Wenn du das eigene Gebäudeplättchen "7b" im Wald platziert hast, zählt es bei dieser Aktion mit.



Wirf eine **beliebige** Rinderkarte ab, nimm 6 Dollar UND wähle eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage (oder ziehe sie vom Auftragskartenstapel). Nimm diese Auftragskarte direkt **auf deine Hand**.



Baue den üblichen Regeln folgend einen Bahnhof aus, der sich auf der Eisenbahnstrecke **hinter** deiner Lok befindet.



1. Nimm 4 Dollar.
2. Ziehe deine Lok bis zu 4 Felder vorwärts.
3. Bewege deinen Viehtreiber bis zu 4 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Gefahrenplättchen besitzt.



1. Nimm 2 Dollar für jedes Bahnhofsfeld mit **deinem Spielermarker**.
2. Nimm 1 Tauschplättchen.



# ANDERE AKTIONEN

## Hilfsaktionen

### Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Dollar.



### Doppelte Hilfsaktion

Nimm 2 Dollar.

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



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

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



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

Zahle 1 Dollar und ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



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



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.

## Auftragskarten: Sofortaktionen

### Symbol

### Aktion



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.