

# APPENDIX

Dieser Appendix gibt einen Überblick über die Aktionen der 8 neutralen Gebäudeplättchen und der 10 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 "Holando Argentino"-Rinderkarte ab und nimm 2 Pesos.
2. Stelle einen Arbeiter für die Einstellungskosten ein.
3. Stelle einen weiteren Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 2 Pesos erhöht.

Siehe Seite 13 für Details.



1. Wirf genau eine "Patagonico"-Rinderkarte ab und nimm 2 Pesos.
2. Lege ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf ein leeres Gebäudefeld des Pfads **oder** ersetze eines von deinen. Zahle 2 Pesos für jeden benötigten Carpintero. Siehe Seite 14 für Details.



1. Nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage (oder ziehe sie vom Auftragskartenstapel). Siehe Seite 16 für Details.
2. Führe eine einfache Hilfsaktion aus. Siehe Seite 18 für Details.
3. Ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts. Siehe Seite 15 für Details.



1. Wirf genau zwei Rinderkarten **derselben Rinderart** ab und nimm 2 Pesos.
2. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Maquinistas in deiner Maquinista-Reihe hast. Siehe Seite 15 für Details.



1. Wirf genau eine "Fronterizo"-Rinderkarte ab und nimm 2 Pesos.
2. Kaufe Rinder vom Rindermarkt. Siehe Seite 14 für Details.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.
  2. Hilf einem oder mehreren Granjeros.
    - Wenn du 1 oder 2 Rinderkarten vorzeigst, nimm 1 Erschöpfungskarte.
    - Wenn du 3 oder 4 Rinderkarten vorzeigst, nimm 2 Erschöpfungskarten.
- Siehe Seite 17 für Details.



1. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Maquinistas in deiner Maquinista-Reihe hast. Siehe Seite 15 für Details.
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus. Siehe Seite 18 für Details.



1. Ziehe deinen Getreidemarker maximal so viele Felder vorwärts, wie du Granjeros in deiner Granjero-Reihe hast. Siehe Seite 17 für Details.
2. Entferne **ENTWEDER** eine Erschöpfungskarte **aus deiner Hand** (und damit aus deinem Deck) indem du sie auf den Erschöpfungsstapel legst **ODER** führe eine einfache Hilfsaktion aus. Siehe Seite 18 für Details.

# EIGENE GEBÄUDEPLÄTTCHEN A



Ziehe deinen Getreidemarker für jedes eigene Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, das **im Ackerland** platziert ist, 1 Feld vorwärts.

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

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



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



1. Nimm 1 Tauschplättchen.
2. Hilf einem oder mehreren Granjeros. Deine Stärke ist hierbei um 3 erhöht.



1. Ziehe maximal so viele Karten von deinem persönlichen Zugstapel, wie du Gauchos in deiner Gaucho-Reihe hast. Wirf dann sofort so viele Karten ab, wie du gerade gezogen hast.
2. Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.



1. Ziehe deinen Getreidemarker bis zu 2 Felder vorwärts.
2. Lege einen deiner Spielermarker von deiner Spielerablage auf Kai I in Rotterdam.



1. Stelle einen Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 1 Peso verringert.
2. Ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du Maquinistas in deiner Maquinista-Reihe hast.



1. Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld rückwärts. Ziehe dann deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts und nimm 2 Pesos.
2. Bewege deinen Estanciero bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld vorwärts.
2. Lege einen deiner Spielermarker von deiner Spielerablage auf Kai I in Liverpool.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 3 Felder vorwärts.
2. Bewege deinen Estanciero bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Ziehe deinen Getreidemarker bis zu 5 Felder vorwärts.
2. Nimm 5 Pesos.
3. Ziehe deine Lok bis zu 3 Felder vorwärts.

# EIGENE GEBÄUDEPLÄTTCHEN B



Nimm 2 Pesos für jedes eigene Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, das **im Ackerland** platziert ist.

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

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



1. Nimm 1 Peso für jeden Granjero in deiner Granjero-Reihe.
2. Bewege deinen Estanciero 1 Schritt entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



Ziehe **ENTWEDER** deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts **ODER** wirf genau eine Auftragskarte **von deiner Hand** ab und führe die **Sofortaktion dieser Auftragskarte** aus. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker bis zu 3 Felder vorwärts.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker pro 2 Granjeros, die **neben** deiner Spielerablage liegen je 1 Feld vorwärts.
2. Ziehe deinen Getreidemarker bis zu 2 Felder vorwärts.



1. Nimm 6 Pesos für **jede Gruppe** aus jeweils 1 Gaucho, 1 Carpintero, 1 Maquinista und 1 Granjero in deinem Arbeiterbereich.
2. Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus.



1. Ziehe deinen Getreidemarker bis zu 3 Felder vorwärts.
2. Nimm 3 Pesos.
3. Führe die Buenos-Aires-Unterphase 1 "Zusatzlieferung" aus (und auch nur diese).



1. Jeder **andere** Spieler nimmt sich eine Erschöpfungskarte und legt sie auf den eigenen Ablagestapel.
2. Bewege deinen Estanciero bis zu 3 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.

**Beispiel:** Du hast 4 Gauchos, 2 Carpinteros, 2 Maquinistas und 4 Granjeros in deinen Arbeiterreihen und erhältst daher 12 Pesos. Würdest du noch jeweils 1 Carpintero und auch 1 Maquinista einstellen, würdest du bei dieser Ortsaktion 18 Pesos erhalten.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts.
2. Hilf einem oder mehreren Granjeros. Deine Stärke ist hierbei um 6 erhöht.



1. Stelle einen Arbeiter ein. Die Einstellungskosten sind um 4 Pesos verringert.
2. Bewege deinen Estanciero bis zu 5 Schritte entlang des Pfads vorwärts. Führe auf dem erreichten Ort Phase B erneut aus.



1. Nimm 3 Pesos.
2. Wirf genau eine **beliebige** Rinderkarte ab, wähle dann **eine beliebige Rinderkarte vom Rindermarkt** und nimm diese Karte **direkt auf deine Hand**.

## Hilfsaktionen

### Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Peso.



### Doppelte Hilfsaktion

Nimm 2 Pesos.

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.

Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts und nimm 1 Peso.



Ziehe deinen Getreidemarker 2 Felder rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts und nimm 2 Pesos.

Zahle 1 Peso und ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld vorwärts.



Zahle 2 Pesos und ziehe deinen Getreidemarker bis zu 2 Felder vorwärts.

Zahle 1 Peso und ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



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

Ziehe deine Lok 1 Feld rückwärts. Ziehe 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel und entferne dann 1 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.



Ziehe deine Lok 2 Felder rückwärts. Ziehe 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und entferne dann 2 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.

## Auftragskarten: Sofortaktionen

### Symbol

### Aktion



Ziehe deinen Zertifikatsmarker die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.



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



Ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



Nimm die entsprechende Anzahl Pesos.



Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld vorwärts.

