



KÖNIG DER GAUCHOS

SOLO-VARIANTE FÜR GREAT WESTERN TRAIL: ARGENTINIEN

Egal ob du das Spiel noch lernst, oder dein Können beweisen möchtest, diese Solo-Variante wird deine Fähigkeiten auf die Probe stellen. In der Pampa Argentiniens triffst du auf deinen Widersacher: Pedro. Wo auch immer du ankommst, sein ausgezeichneter Ruf eilt ihm bereits weit voraus. Er verfügt über gute Kontakte nach Europa und verbessert sich stetig. Wirst du mit ihm mithalten können?

Diese Solo-Variante ist inspiriert von Garth, einer Variante, die von Steve Schlepphorst und mit Unterstützung von Wil Gerken und David Lavoie entwickelt wurde.

SPIELVORBEREITUNG

Für die Solo-Variante brauchst du Pedro's Ablage, Pedro's Karten, die Verladekarten und das Strategieplättchen.



Folge der Spielvorbereitung für ein Spiel zu zweit wie üblich, aber beachte folgende Änderungen:

- **14, 15, 16:** Wähle eine Spielerfarbe für Pedro, nimm alles Material in dieser Farbe, aber anstelle der Spielerablage nimm **Pedro's Ablage**. Lege **17 Spielermarker** und **10 eigene Gebäudeplättchen** der gewählten Farbe als Vorrat neben Pedro's Ablage und den 1 übrigen Spielermarker auf den *Stadtplan Le Havre* auf Kai I.
Stelle seine **Lok** auf das *Startfeld der Eisenbahnstrecke* und seinen **Estanciero** zum Anfang des Pfads auf das *Reitersymbol*.
- Setze den **Getreidemarker** auf das erste Feld der Getreideleiste auf Pedro's Ablage (Feld 0). Pedro verwendet keinen Zertifikatsmarker, lege ihn zurück in die Schachtel.
- **17:** Pedro verwendet die **Spieler-Rinderkarten** nicht. Lege sie zurück in die Schachtel. Mische stattdessen **Pedro's Karten** und lege sie als verdeckten *Zugstapel* neben Pedro's Ablage. Er erhält (im Gegensatz zu dir) keine Erschöpfungskarte zu Spielbeginn.
- **18:** Du bist Startspieler und erhältst 7 Pesos, 1 Tauschplättchen und ziehst 4 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Pedro erhält weder Geld noch Tauschplättchen (auch nicht während des Spiels).

Ziehe dann zufällig ein Arbeiterplättchen aus Beutel **B**. Lege es auf Pedro's Ablage, und zwar auf das freie Feld, das sich in der entsprechenden Arbeiterreihe am weitesten links befindet. Lege nun das **Strategieplättchen** links neben den Arbeitertyp, der am häufigsten vertreten ist, um Pedro's **Strategie** zu kennzeichnen. Platziere nun noch Pedro's Rindermarktplättchen über seiner Ablage.

Wähle anschließend einen Schwierigkeitsgrad (**einfach** ♦, **mittel** ♦♦ oder **schwer** ♦♦♦) und nimm die entsprechenden, farblich gekennzeichneten **4 Verladekarten** und ordne sie nach ihrer Augenzahl in der rechten oberen Ecke. Lege Karte ♦ offen unter Pedro's Ablage und die Karten ♦♦, ♦♦♦ und ♦♦♦♦ als verdeckten Stapel daneben, wobei Karte ♦♦♦ oben auf und Karte ♦♦♦♦ zu unterst liegt. Zu Spielbeginn ist Karte ♦ die **aktive Verladekarte**.

Die übrigen 8 Verladekarten der nicht gewählten Schwierigkeitsgrade werden nicht benötigt. Lege sie zurück in die Schachtel.



SPIELABLAUF

Deine Züge werden wie üblich abgehandelt, mit einigen wenigen Ausnahmen:

- Immer wenn dein Estanciero über oder auf eines von **Pedro's eigenen Gebäudeplättchen** mit einer grünen oder schwarzen Hand zieht, zahlst du die Gebühr an die **Bank**.

- Immer nachdem du in Unterphase 6 in Buenos Aires das dritte Plättchen platziert hast (siehe Seite 10 im Regelheft), verschiebe die drei verbliebenen Plättchen auf die **unteren Vorschaufelder** (falls notwendig) und fülle erst dann die leeren **oberen Vorschaufelder** mit je einem neuen Plättchen auf.

- Die Auftragskarten in der allgemeinen Auftragsauslage liegen in einer festen Reihenfolge. Wenn du eine Auftragskarte aus der Auslage wählst, verschiebe die anderen Auftragskarten **weg** vom Auftragskartenstapel und fülle dann den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte auf.



Pedro gilt für alle Belange **als Spieler**. Ziehe zu Beginn seines Zuges die oberste Karte von seinem Zugstapel. Die gezogene Karte gibt an, um wie viele Schritte sich Pedro's Estanciero entlang des Pfads vorwärts bewegt und welche Aktion er ausführt. Dabei hat der Ort, an dem Pedro's Estanciero seine Bewegung beendet **keinen** Einfluss auf seine Aktion.

Lege die gezogene Karte nach Abhandeln seiner aufgeführten Bewegung und Aktion offen auf Pedro's Ablagestapel, womit sein Zug beendet ist. Sollte Pedro's Zugstapel aufgebraucht sein, mische seinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.

Pedro erhält während des Spiels weder Geld noch Tauschplättchen und er hat kein Herden-deck. Immer wenn Pedro **Rinder-, Auftrags- oder Erschöpfungskarten** (Letztere durch Gebäude 7b) erhält, lege diese verdeckt neben seine Ablage. Diese Karten werden erst in der Schlusswertung berücksichtigt.

Lege auch alle von Pedro genommenen **Landwirtplättchen** neben seine Ablage.

Wichtig: Wenn Pedro's Estanciero Buenos Aires erreicht, führt er trotzdem zuerst die Aktion auf seiner Karte aus. Das heißt, dass Pedro im selben Zug **sowohl** zunächst eine Aktion ausführt **als auch** anschließend ein Schiff belädt.

Buenos Aires: In Unterphase 1 liefert Pedro bei der Wahl des Stadtviertels **so viel Getreide wie möglich** aus und platziert seinen Spielermarker auf einem entsprechenden Feld. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet er sich zunächst für das Feld, mit dem er die meisten Siegpunkte erzielt, bei einem weiteren Gleichstand für das Feld mit der höchsten Pesos-Belohnung.

Pedro überspringt Unterphase 2. In Unterphase 3 belädt er das jeweils nächste Schiff, das auf seiner aktiven Verladekarte angegeben ist.

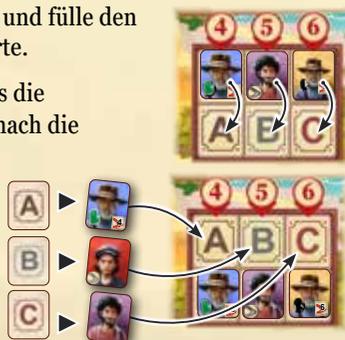
Hierfür nimmt er einen **Spielermarker** aus dem Vorrat neben seiner Spielerablage.

Wichtig: Pedro gibt **kein** Getreide ab, wenn er ein Schiff belädt.

Sollte er durch eine Verladeaktion eine Auftragskarte erhalten, nimmt er die Karte aus der Auftragsauslage, die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt ist. Verschiebe dann die anderen Auftragskarten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte.

In den Unterphasen 4, 5 und 6 wählt Pedro stets die 3 Plättchen der **unteren Vorschaufelder**. Verschiebe danach die anderen 3 Plättchen auf die unteren Vorschaufelder und fülle dann die leeren oberen Vorschaufelder mit je einem neuen Plättchen.

Platziere seinen Estanciero schließlich auf das Reitersymbol zum Anfang des Pfads.



Verladekarten: Pedro hat 4 Verladekarten, die entsprechend des Schwierigkeitsgrads bei der Spielvorbereitung ausgewählt werden. Genau eine dieser Karten ist immer offen aufgedeckt und wird als **aktive Verladekarte** bezeichnet (zu Spielbeginn ist dies Karte 1).

Die aktive Verladekarte zeigt zum einen Pedro's **Erfahrungswert** \star . Dieser **variable Wert** zwischen 1 und 4 wird für einige von Pedro's Karten benötigt, um die Anzahl der Vorwärtsschritte seines Estancieros, seiner Lok oder seines Getreidemarkers zu bestimmen.

Zum anderen zeigt sie die **Reihenfolge**, in der Pedro die Schiffe belädt. In Buenos Aires-Unterphase 3 belädt Pedro zuerst

das 1. Schiff seiner aktiven Verladekarte. Wenn sich dort schon einer seiner Spielermarker befindet, belädt er das 2. Schiff und wenn sich dort schon einer seiner Spielermarker befindet das 3. Schiff.

Beachte, dass auf Karte 2, wiederholt das beste Schiff beladen werden kann und Pedro kein Getreide abgibt, wenn er ein Schiff belädt.

Sobald der Arbeitsmarkt-Anzeiger einen **blauen Pfeil** passiert (mit einem \downarrow daneben), decke die **jeweils nächste Verladekarte** mit dem entsprechenden \downarrow auf und lege sie auf die aktive Verladekarte.

Die neu gezogene Verladekarte ersetzt also die vorherige als aktive Verladekarte.

Verladekarte $\bullet\bullet$ **Erläuterung nach Schwierigkeitsgrad:** *SP=Siegpunkte*

Einfach: Pedro belädt zuerst das **drittbeste** ausliegende Schiff (7 SP); beim nächsten Mal das **zweitbeste** ausliegende Schiff (7/9 SP); und danach das **beste** Schiff (12 SP).

Mittel: Pedro belädt zuerst das **zweitbeste** ausliegende Schiff (7/9 SP); und danach (ggf. wiederholt) das **beste** Schiff (12 SP).

Schwer: Pedro belädt (ggf. wiederholt) das **beste** Schiff (12 SP).



Strategie: Pedro hat zu Beginn des Spiels ein zusätzliches Arbeiterplättchen. Der Arbeitertyp, von dem Pedro die meisten Arbeiter hat bestimmt seine Strategie. Diese wird auf Pedro's Ablage durch das Strategieplättchen angezeigt.

Sollte Pedro gleich viele Arbeiter verschiedener Typen haben, bleibt seine Strategie zunächst unverändert. Sobald Pedro jedoch einen Arbeiter einstellt, durch den er nun **mehr** Arbeiter eines anderen Arbeitertyps hat, als Arbeiter, die seiner Strategie entsprechen, **wechselt seine Strategie** auf den Arbeitertyp, der nun am häufigsten vertreten ist. Lege das Strategieplättchen auf Pedro's Ablage links neben diesen Arbeitertyp.

Während des Spiels hat die Strategie Einfluss auf seine Aktionen. Einige von Pedro's Karten zeigen 2 Aktionen zur Wahl, die jeweils mit einem \times Symbol gekennzeichnet sind. Pedro führt bei diesen Karten nur diejenige Aktion aus, die zu seiner Strategie passt. Dies hat zur Folge, dass er bei manchen Karten schwächere oder sogar keine Aktion ausführt.

Schlusswertung: Pedro's Siegpunkte werden weitestgehend wie üblich berechnet. Er erhält jedoch keine Punkte in den Wertungskategorien **1** (Siegpunkte für Pesos), **9** (Bahnhofsvorsteher-Plättchen) und **11** (freigeräumtes Kreisfeld auf der Spielerablage). Für jede seiner Auftragskarten erhält er Siegpunkte, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

Beispiel: Pedro hat 2 Gauchos, 3 Carpinteros und 2 Maquinistas. In seinem Zug ziehst du Karte #10 von seinem verdeckten Zugstapel und bewegst seinen Estanciero 2 Schritte entlang des Pfads vorwärts, der Buenos Aires erreicht. Da sein **Strategieplättchen** auf Carpinteros liegt, führt eine keine Aktion aus.

In Buenos-Aires-Unterphase 1 liefert er zunächst 6 seiner 7 Getreide nach Liverpool, legt einen seiner Spielermarker von Kai I auf das Feld mit den 14 Siegpunkten und dann sofort noch einen weiteren aus seinem Vorrat auf das Schiff, das in der Reihenfolge seiner aktiven Verladekarte als Nächstes angezeigt ist.



Pedro's Entscheidungen

Bei der Ausführung von Pedro's Bewegung und Pedro's Aktionen kann es mehrere Möglichkeiten geben. Daher werden im Folgenden die Kriterien, anhand derer Pedro die Entscheidungen trifft, jeweils nummeriert aufgelistet. Sollte es bei einem Kriterium mehrere Möglichkeiten geben, wird nach dem jeweils nächsten Kriterium entschieden. Gibt es dann immer noch mehrere Optionen, entscheidest du.

PEDRO'S BEWEGUNG

Bewegung (alle Karten): Die Bewegung von Pedro's Estanciero folgt den üblichen Regeln. Er bewegt sich immer um die angegebene Anzahl Schritte vorwärts und beendet seine Bewegung nur vorzeitig, wenn er Buenos Aires erreicht. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet er anhand der folgenden Kriterien:

1. Kürzester Pfad (Anzahl der Schritte bis Buenos Aires)*
2. Pfad mit geringster Gebühr
3. Pfad mit geringster Gebühr an dich

* Dies schließt verfügbare Abkürzungen ein, die Pedro wegen der Position seiner Lok erreichen kann.

Wenn Pedro's Estanciero über eigene Gebäudeplättchen in deiner Farbe zieht, die eine schwarze oder grüne Hand zeigen, oder dort stehen bleibt, nimmst du dir die Gebühr aus der Bank.

Pedro's Karten #10 bis #15 zeigen eine variable Bewegung.



Pedro's Estanciero bewegt sich pro Arbeiter des entsprechenden Arbeitertyps auf seiner Ablage 1 Schritt vorwärts.

PEDRO'S AKTIONEN

Stelle einen Arbeiter ein (Karten #1 und #2):

Pedro stellt einen Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt ein (wie üblich, nicht aus der Zeile mit dem Arbeitsmarkt-Anzeiger), ohne die Einstellungskosten zu zahlen. Er hat zwei Aktionen, bei denen er Arbeiter einstellt, und beide folgen identischen Kriterien in dieser Reihenfolge:



1. Günstigster Arbeiter*
2. Arbeiter der Strategie
3. Arbeiter mit einem Stärke-Symbol
4. Arbeiter am weitesten links in der jeweils obersten Zeile

* Berücksichtige hierbei die zusätzlichen Kosten für Arbeiter mit Stärke-Symbol.



1. Arbeiter der Strategie
2. Günstigster Arbeiter*
3. Arbeiter mit einem Stärke-Symbol
4. Arbeiter am weitesten links in der jeweils obersten Zeile

* Berücksichtige hierbei die zusätzlichen Kosten für Arbeiter mit Stärke-Symbol.

Pedro legt den Arbeiter in den Arbeiterbereich seiner Ablage auf das freie Feld, das sich in der entsprechenden Reihe des Arbeitertyps (Gaucho, Carpintero, Maquinista) am weitesten links befindet. Beachte, dass Pedro das Spiel bereits mit je einem Arbeiter dieser Arbeitertypen beginnt (und das jeweils erste Feld gewissermaßen belegt ist).

Nimm eine Auftragskarte (Karte #7):



Pedro nimmt die Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage, die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt liegt. Verschiebe dann die anderen Karten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte. In der Schlusswertung erhält er Siegpunkte für jede seiner Auftragskarten, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

Erhalte Getreide (Karten #6, #8 und #9):



Pedro erhält die angegebene Anzahl (ggf. seinem Erfahrungswert entsprechend) an Getreide. Ziehe seinen Getreidemarken entsprechend viele Felder vorwärts.

Hilf einem oder mehreren Granjeros (Karten #8 und #9):

Pedro wählt ein Landwirtplättchen auf dem Spielplan und entscheidet dabei anhand dieser Kriterien:

1. Landwirtplättchen mit größter Pesos-Belohnung*
2. Landwirtplättchen mit der geringsten erforderlichen Stärke
3. Landwirtplättchen der Farbe nach: Gelb - Orange - Blau - Grün

* Berücksichtige die Pesos, die auf den jeweiligen Münzfeldern über bzw. neben den Granjeros liegen, als auch die aufgedruckten Münzbeträge darunter.

Nachdem er das entsprechende Landwirtplättchen genommen hat, werden Münzen die eventuell auf dem Münzfeld liegen zurück in die Bank gelegt.

Er hat zwei Aktionen, bei denen mit dem Landwirtplättchen interagiert:



Karte #8: Das gewählte Landwirtplättchen wird aus dem Spiel entfernt. Lege es zurück in die Schachtel.



Karte #9: Pedro erhält das gewählte Landwirtplättchen. Lege es neben Pedro's Ablage. Für jedes dieser Landwirtplättchen erhält Pedro am Spielende 2 Siegpunkte.

PEDRO'S AKTIONEN

Kaufe Rinder vom Rindermarkt (Karten #3, #10 und #13):



Pedro kauft Rinderkarten vom Rindermarkt und wählt dabei die Option entsprechend der Anzahl der Gauchos in seiner Gaucho-Reihe (siehe unten). Wenn die entsprechende(n) Rinderkarte(n) nicht verfügbar sind, zieht er 2 Rinderkarten vom Marktstapel, fügt sie offen zum Rindermarkt hinzu und wählt dann die Option entsprechend der **Anzahl seiner Gauchos minus 1** (sollte der Schritt mehrfach durchgeführt werden, erhöht sich dieser Malus jedes Mal um 1).

Pedro wählt stets die Rinderkarten mit möglichst vielen Siegpunkten.



Karte #13: Wenn Pedro's Strategieplättchen **nicht auf Gauchos** liegt, nimmt **eine Rinderkarte mit Zuchtwert 3** vom Rindermarkt, die möglichst viele Siegpunkte wert ist. Wenn keine Karte mit Zuchtwert 3 verfügbar ist, nimmt er keine Karte.



Lege eines von Pedro's Gebäudeplättchen auf ein Gebäudefeld

(Karten #4, #11 und #14):



Pedro baut oder ersetzt Gebäude je nach Anzahl Carpinteros in seiner Carpintero-Reihe. Er entscheidet bei dieser Aktion zunächst, ob er baut, oder ersetzt und wie viele Carpinteros er einsetzt. Wenn das Kriterium erfüllt werden kann, es aber mehrere Auswahlmöglichkeiten unter den Gebäuden gibt, entscheidet er anhand der Subkriterien für **bauen** bzw. **ersetzen** (siehe unten). Nur wenn das Kriterium nicht erfüllt werden kann, überprüft er das nächste Kriterium.

1. Pedro **baut** ein neues Gebäude, das **alle seine Carpinteros** erfordert.
2. Pedro **baut** ein neues Gebäude, das **alle seine Carpinteros minus 1** erfordert.
3. Pedro **ersetzt** ein Gebäude und setzt dabei **möglichst viele Carpinteros** ein.
4. Pedro **baut** ein neues Gebäude und setzt dabei **möglichst viele Carpinteros**.

Lege neue eigene Gebäudeplättchen in seiner Farbe stets auf das nächste freie Gebäudefeld **ohne Sonderaktion**, direkt vor **deinem** Estanciero (dieses kann auch am Anfang des Pfads liegen, wenn es keine freien Gebäudefelder ohne Sonderaktion zwischen deinem Estanciero und Buenos Aires gibt).

Subkriterium "Bauen"

1. Gebäude mit einer Hand.

Subkriterien "Ersetzen"

1. Höchste Anzahl der Siegpunkte auf dem neuen Gebäudeplättchen.
2. Anzahl der Gebäudeplättchen mit Hand maximieren.



Karte #14: Wenn Pedro's Strategieplättchen **nicht auf Carpinteros** liegt, baut er ein neues Gebäude, das genau **1 Carpintero** benötigt. Wenn er diese Gebäude schon gebaut hat, ersetzt er stattdessen ein Gebäude durch ein höherwertiges, das genau **1 Carpintero mehr** benötigt und entscheidet dabei anhand der Subkriterien "Ersetzen".

Ziehe Pedro's Lok vorwärts (Karten #5, #6, #12 und #15):

Die Bewegung von Pedro's Lok folgt den üblichen Regeln. Ziehe seine Lok die angegebene Anzahl Felder vorwärts und beende die Bewegung, wenn sie einen Bahnhof erreicht. Pedro baut **jeden** Bahnhof aus, den seine Lok erreicht, es sei denn, die Bewegung der aktuellen Aktion würde ausreichen, um einen weiter entfernten Bahnhof entlang der Eisenbahnstrecke zu erreichen. In diesem Fall würde sich Pedro's Lok nicht auf das Ausfahrtfeld des ersten Bahnhofs bewegen, sondern stattdessen die Bewegung auf dem Ausfahrtfeld des zweiten Bahnhofs beenden.

Wenn seine Lok die Bewegung auf dem Ausfahrtfeld eines Bahnhofs beendet, baut Pedro den Bahnhof aus, indem er einen seiner Spielermarker aus dem Vorrat auf dem Bahnhofsfeld platziert (und dabei die Ausbaukosten ignoriert). Entferne dann das Bahnhofsvorsteher-Plättchen (wenn es noch dort ist) und lege es zurück in die Schachtel. Pedro entfernt hierfür **kein** Arbeiterplättchen von seiner Ablage; das Feld des Bahnhofsvorsteher-Plättchens bleibt für den Rest des Spiels leer.

Wenn Pedro's Lok das Ende der Eisenbahnstrecke erreicht, baut er den letzten Bahnhof aus. Versetze anschließend Pedro's Lok wie üblich auf das Zugdepot.

Im seltenen Fall, dass er beim Ausbauen keinen Spielermarker mehr in seinem Vorrat hat, nimmt er seinen Marker von dem **Bahnhof**, der die wenigsten Siegpunkte bringt, und legt diesen auf das aktuelle Bahnhofsfeld.



Karte #6: Ziehe Pedro's Lok um eine Anzahl Felder vorwärts, die seinem Erfahrungswert entspricht.



Karte #15: Ziehe Pedro's Lok 1 Feld vorwärts.