

ANHANG

In diesem Dokument werden die Aktionen aller 12 öffentlichen Gebäude (*Seiten a und b*) und der 7 neutralen Gebäude erklärt sowie die Soforteffekte der Arbeiter. Des weiteren findet ihr hier Erklärungen zu den Zugkarten, eine Übersicht aller Ziel- und Bonusplättchen sowie der Hilfsaktionen.

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE (a)



1. Wirf eine graue Criollo-Rinderkarte ab und erhalte 3 Dollar dafür.
2. Nutze eine Hilfsaktion.



1. Zahle 2 Dollar für ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
2. Bewege deinen Viehtreiber 1 Schritt entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus.
Siehe Anleitung, Seite 7.



1. Stelle einen Arbeiter an. Für einen Joker musst du wie gewohnt 4 Dollar zahlen.
Siehe Anleitung, Seite 9.
2. Wirf eine beliebige Rinderkarte ab, um 2 Dollar zu erhalten.



1. Nutze eine oder zwei verschiedene Hilfsaktionen.
2. Erhalte 1 Tauschplättchen.
3. Bewege deinen Viehtreiber 1 oder 2 Schritte entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus.
Siehe Anleitung, Seite 7.



1. Nimm eine blaue Corriente-Rinderkarte vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel. (Dafür musst du keine Cowboys abwerfen.)
2. Bewege deinen Zertifikatsmarker um bis zu 3 Felder nach unten.



1. Nimm ein Ziel- oder Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
2. Erhalte 1 Tauschplättchen.
3. Bewege deinen Viehtreiber 1 bis 3 Schritte entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus.
Siehe Anleitung, Seite 7.

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE (b)



1. Wirf eine beliebige Rinderkarte ab und erhalte dafür doppelt so viel Geld wie ihr Zuchtwert.
2. Nutze eine Hilfsaktion.



1. Wirf eine beliebige Rinderkarte mit einem Zuchtwert von 2 ab und erhalte 5 Dollar dafür.
2. Nutze entweder eine Hilfsaktion oder kaufe eine Rinderkarte vom Rindermarkt.

Siehe Anleitung, Seite 10.



1. Nimm eine orangefarbene Simmental-Rinderkarte von deiner Hand aus dem Spiel.
2. Nutze eine Hilfsaktion.
3. Bewege deinen Viehtreiber 1 oder 2 Schritte entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus.

Siehe Anleitung, Seite 7.



1. Zahle 2 Dollar für eine Shorthorn-Rinderkarte vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel. (Dafür musst du keine Cowboys abwerfen.)
2. Erhalte 2 Tauschplättchen.



1. Bewege deinen Zertifikatsmarker um bis zu 3 Felder nach unten.
2. Erhalte 5 Dollar.
3. Bewege deinen Viehtreiber 1 bis 3 Schritte entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus.

Siehe Anleitung, Seite 7.



1. Nimm ein Zielplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
2. Nimm ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
3. Stelle einen Arbeiter an. Für einen Joker musst du wie gewohnt 4 Dollar zahlen.

Siehe Anleitung, Seite 9.

NEUTRALE GEBÄUDE



Bewegung MUSS hier enden.

1. Erhalte 5 Dollar.
2. Nimm eine orangefarbene Simmental-Rinderkarte vom Stapel und lege sie auf deinen Ablagestapel.
3. Zeige deine Handkarten, bestimme den Gesamtzuchtwert und lege eine Spielscheibe auf einen Handelsposten. Wirf dann deine Handkarten ab.

Siehe Anleitung, Seite 12.



1. Wirf eine weiße Galloway-Rinderkarte ab und erhalte 2 Dollar dafür.
2. Stelle für 5 Dollar einen Arbeiter an.
3. Stelle für 8 Dollar einen **anderen** Arbeiter an.

Ist einer davon ein Joker, musst du weitere 4 Dollar bezahlen.



1. Erhalte 2 Dollar.
2. Bewege deinen Zertifikatsmarker um 1 Feld nach unten.



1. Wirf eine schwarze Pineywoods-Rinderkarte ab und erhalte 2 Dollar dafür.
2. Zahle 1 Dollar für ein Tauschplättchen.
3. Kaufe eine Rinderkarte vom Rindermarkt.

Siehe Anleitung, Seite 10.



1. Wirf eine grüne Santa-Gertrudis-Rinderkarte ab und erhalte 2 Dollar dafür.
2. Lege ein öffentliches Gebäude auf ein freies Gebäudefeld **oder** ersetze eines deiner Gebäude.

Siehe Anleitung, Seite 10.



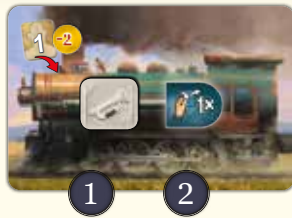
1. Nutze eine Hilfsaktion.
 2. Nutze den Zug.
- Siehe Anleitung, Seite 10.*



1. Erhalte 1 Tauschplättchen.
2. Nutze eine Hilfsaktion.

ZUGKARTEN

1. Nimm ein Zielplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



2. Erhalte 1 Tauschplättchen.

1. Nimm ein Zielplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



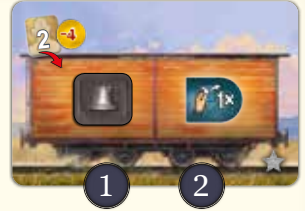
2. Bewege deinen Zertifikatsmarker um 1 Feld nach unten.

1. Nimm ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



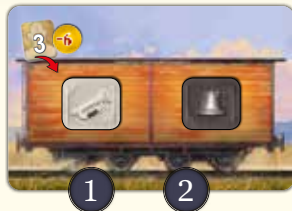
2. Nutze eine Hilfsaktion.

1. Nimm ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



2. Erhalte 1 Tauschplättchen.

1. Nimm ein Zielplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



2. Nimm ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).

1. Nimm eine gelbe Black-Angus-Rinderkarte vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel.



2. Nimm ein Ziel- oder Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).

1. Bewege deinen Zertifikatsmarker um bis zu 3 Felder nach unten.



2. Nimm ein Ziel- oder Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
3. Bewege deinen Viehtreiber 1 oder 2 Schritte entlang der Strecke. Führe die Aktionen des erreichten Ortes aus. Siehe Anleitung, Seite 7.

1. Nimm ein Ziel- oder Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).



2. Nimm ein Bonusplättchen aus dem Zugvorrat (oder ziehe eines vom Stapel).
3. Stelle einen Arbeiter an. Für einen Joker musst du wie gewohnt 4 Dollar zahlen. Siehe Anleitung, Seite 9.

SOFORTEFFEKTE DER ARBEITER



Cowboy:

Kann bei der Bewegung des Viehtreibers für 1 zusätzlichen Schritt abgeworfen werden. Du kannst mehrere Cowboys abwerfen, um deinen Viehtreiber noch weiter zu bewegen, aber nicht über El Paso hinaus.



Baumeister:

Kann zusammen mit 2 Dollar abgeworfen werden, um den Zertifikatsmarker um 1 Feld nach unten zu bewegen.



Ingenieur:

Kann für 1 Dollar abgeworfen werden.



Joker:

Kann für 2 Dollar abgeworfen werden.

HILFSAKTIONEN



Erhalte 1 Dollar.



+



Erhalte 3 Dollar.



Ziehe 1 Karte von deinem persönlichen Nachziehstapel und wirf anschließend 1 Karte ab.



+



Führe diese Aktion zweimal hintereinander aus. Du darfst die Aktionen nicht kombinieren.



Bewege deinen Zertifikatsmarker um 1 Feld nach unten.



Nimm eine (*beliebige*) Rinderkarte von deiner Hand aus dem Spiel.

Beachte: Das Entfernen der Scheibe von diesem Feld kostet 3 Dollar.



PLÄTTCHEN

Zielflättchen

Die aufgedruckten Siegpunkte bekommst du bei Spielende, sofern du die Bedingung links vom Doppelpunkt erfüllst. Jedes Element im Spiel kannst du nur für ein Zielflättchen geltend machen.



Du musst die abgebildete(n) Rinderkarte(n) besitzen, z. B. eine blaue Corriente- und eine gelbe Black-Angus-Rinderkarte.



Du musst beide Bedingungen erfüllen, z. B. ein Bonusplättchen und Gebäude mit Gesamtarbeiterkosten von mindestens 3 besitzen.



Du musst Gebäude mit Gesamtarbeiterkosten besitzen, die mindestens der angegebenen Zahl entsprechen (z. B. 4).



Du musst eine Scheibe auf mindestens dem angegebenen Handelsposten besitzen (z. B. 14).

Bonusplättchen

Manche haben einen Soforteffekt, den du einmalig ausführst, sobald du das Plättchen erhältst, andere haben einen Dauereffekt für den Rest des Spiels. Hast du von letzteren mehrere gleiche, gelten ihre Effekte entsprechend mehrfach. Die aufgedruckten Siegpunkte bekommst du bei Spielende.



Führe nacheinander drei Tauschaktionen durch. Ziehe dabei jeweils 1 Karte von deinem persönlichen Nachziehstapel und wirf anschließend 1 Karte ab. Du darfst diese Aktionen nicht kombinieren.



Du erhältst ein dauerhaftes Zertifikat, das deinen Gesamtzuchtwert (in El Paso) um eins erhöht.



Nimm sofort 1 Rinderkarte von deiner Hand aus dem Spiel.



Beim Liefern in El Paso darfst du genau eine doppelte Rinderkarte hinzuzählen. Hast du mehrere Exemplare dieses Bonusplättchens, darfst du entsprechend viele Duplikate hinzuzählen.



Nimm sofort 1 Rinderkarte von deiner Hand aus dem Spiel und erhalte den angegebenen Geldbetrag.



Erhalte sofort 5 Dollar.