

Alexander Pfister & Johannes Krenner

GREAT WESTERN TRAIL

# EL PASO



*El Paso am Ende des 19. Jahrhunderts: Fünf Eisenbahnen haben die Sonnenstadt an ihr Netz angeschlossen und zu einem wichtigen Umschlagplatz für den Viehhandel gemacht. Rancher aus den umliegenden Teilen von Texas und Mexiko treiben ihr Vieh in die Stadt, um es von dort auf seinen weiten Weg in den Norden, Osten und Westen der Vereinigten Staaten zu schicken.*

*Schlüpf in die Rolle der Rancher dieser Zeit und bringt euer bestes Vieh nach El Paso, um schnell an Geld und Siegpunkte zu gelangen. Stellt weitere Cowboys, Baumeister und Ingenieure ein, um eure Ziele zu erreichen.*

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielplan (Stofftuch)



### 20 Zielplättchen



Rückseite aller Zielplättchen

### 20 Bonusplättchen



Rückseite aller Bonusplättchen

### 4 persönliche Spieltableaus

1 pro Person



### 4 Zugkarten



### 4 Viehtreiber

1 pro Person



### 8 Eigentumsmarker

2 pro Person



### 4 Zertifikatsmarker

1 pro Person



### 1 Rindertableau



### 28 Spielscheiben

7 pro Person



### 55 Münzen

30 Goldmünzen mit dem Wert 1 Dollar



25 Bronzemünzen mit dem Wert 5 Dollar



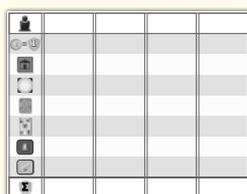
### 16 Tauschplättchen



### 1 Gebäudetableau



### 1 Wertungsblock



### 11 Automa-Karten

für den Solomodus



# ZIEL DES SPIELS

Ihr bewegt euren Viehtreiber entlang eines Rundweges, der euch immer wieder nach El Paso zurückbringt. Auf dem Weg führt ihr Aktionen aus, die euch auf verschiedene Arten Siegpunkte bringen: öffentliche Gebäude platzieren, Rinder kaufen, Arbeiter anstellen und mehr.

Jedes Mal wenn euer Viehtreiber El Paso erreicht, müsst ihr eure Rinder zu einem Handelsposten bringen. Danach setzt euer Viehtreiber seine Bewegung von dort aus wieder fort.

Am Ende des Spiels zählt ihr die Siegpunkte in eurer Auslage . Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

## 91 Rinderkarten

**40 persönliche Rinderkarten** 10 pro Person:

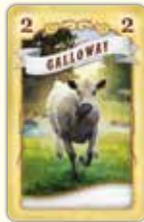
4 Criollo



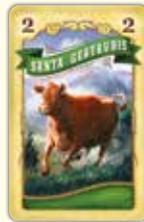
2 Pinewoods



2 Galloway



2 Santa Gertrudis

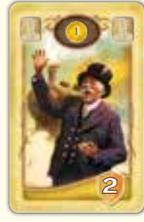


## 48 Arbeiterkarten

12 Cowboys



12 Ingenieure



## 32 Markt-Rinderkarten

8 Black Angus



10 Corriente



8 Shorthorn



6 Hereford



12 Baumeister



12 Joker



## 19 Simmental-Rinderkarten



## 6 neutrale Gebäudeplättchen



Jedes neutrale Gebäudeplättchen ist mit einem Großbuchstaben markiert (B bis G).

## 1 El-Paso-Plättchen



## 12 öffentliche Gebäudeplättchen



*a-Seiten*

Jedes öffentliche Gebäudeplättchen ist mit einem Kleinbuchstaben markiert (*a* oder *b*), entsprechend seiner Seite. Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr eine beliebige Anzahl an *b*-Seiten verwenden.

*b-Seiten*



# SPIELAUFBAU



1. Platziert den **Spielplan** in der Mitte des Tisches.

2. Legt das **El-Paso-Plättchen** auf das *El-Paso-Feld* auf dem Spielplan. Platziert dann die **6 neutralen Gebäudeplättchen** auf den *6 neutralen Bauplätzen* des Spielplans:

- Ist dies euer erstes Spiel, legt die Plättchen auf die vorgegebenen Felder auf dem Spielplan (*B bis G*).
- Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr die Plättchen auch zufällig mischen und auf diesen Feldern (*B bis G*) verteilen.

3. Platziert alle Zugkarten (*bestehend aus 1 Lokomotive und 3 Waggons*) mit der Vorderseite nach oben und in aufsteigender Reihenfolge der Ingenieure (*1-4*) unterhalb des Spielplans.

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr beliebig viele Karten auf die Rückseite drehen (*markiert mit ★*).



4. Mischt die 20 Ziel- und 20 Bonusplättchen und legt sie als verdeckte Stapel neben den Zug. Sie bilden den **Zugvorrat**.



5. Zieht 3 Plättchen von jedem Stapel im Zugvorrat und legt sie offen neben die entsprechenden Stapel.

6. Platziert die **Münzen** und die **Tauschplättchen** in Reichweite. Sie bilden die **Bank**.

7. Platziert das **Rindertableau** in der Nähe des Spielplans. Nehmt dann alle **32 Markt-Rinderkarten**, sortiert sie nach Art (*Farbe*) und legt sie offen neben die entsprechenden Felder am Rindertableau.

8. Platziert das **Gebüdetableau** in der Nähe des Spielplans. Dreht alle **öffentlichen Gebäudeplättchen** auf die a-Seite. Sortiert sie nach ihren jeweiligen Arbeiterkosten (*in der oberen linken Ecke*) und legt sie neben die entsprechenden Felder am Gebäudetableau.

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr beliebig viele Stapel auf die b-Seite drehen.

9. Nehmt alle **48 Arbeiterkarten**, sortiert sie nach Typ und platziert die Stapel offen neben dem Spielplan. Diese vier Stapel sind der **Arbeitervorrat**.

10. Platziert die folgende Anzahl an **Simmental-Rinderkarten** offen auf dem vorgesehenen Feld auf dem Spielplan:

- **Im 2-Personen-Spiel:** 9 Karten
- **Im 3-Personen-Spiel:** 14 Karten
- **Im 4-Personen-Spiel:** 19 Karten

Legt alle übrigen Simmental-Rinderkarten zurück in die Schachtel.

# PERSÖNLICHE AUSLAGE



**Persönlicher Nachziehstapel**



**Viehtreiber**

Platz für den persönlichen Ablagestapel

**Hilfsaktionsbereich**



**Zertifikatsleiste**



**Eigentumsmarker**



**Arbeiterbereich**

**11.** Nehmt euch jeweils ein **persönliches Spieltableau** und legt es vor euch ab.

Nehmt 4 Arbeiterkarten, **1 von jedem der drei Arbeitertypen** und **1 Joker**, und platziert sie unterhalb eures persönlichen Spieltableaus – im sogenannten **Arbeiterbereich**.

Wählt eine Farbe und nehmt euch das entsprechende Spielmaterial.

**7 Spielscheiben** – mit denen ihr alle kreisrunden Felder auf eurem Spieltableau abdeckt. (Nur die 2 Zahnrad-Symbole auf der linken Seite bleiben frei.)

**2 Eigentumsmarker** – die ihr neben eurem Spieltableau platziert.

**1 Zertifikatsmarker** – der auf Feld 0 eurer Zertifikatsleiste kommt.

**1 Viehtreiber** – den ihr vorerst neben eurem Spieltableau platziert.

**12.** Nehmt euch jeweils ein Set aus **10 persönlichen Rinderkarten** bestehend aus 4 grauen Criollos, 2 schwarzen Pineywoods, 2 weißen Galloways und 2 grünen Santa Gertrudis.

Diese 10 Karten bilden euer **Herdendeck**.

Mischt euer Herdendeck und platziert es verdeckt als persönlichen Nachziehstapel links neben eurem Spieltableau; zieht dann 4 Karten auf die Hand.

**13.** Bestimmt, wer beginnt. Diese Person wählt eines der offen ausliegenden Zielplättchen und ersetzt es sofort mit dem nächsten Plättchen vom Zielplättchenstapel. Wiederholt das im Uhrzeigersinn so lange, bis alle ein Zielplättchen haben.



**14.** Nehmt in Spielreihenfolge euer Startkapital aus der Bank, beginnend bei der Person, die das Spiel beginnt.

- 4 Dollar und 1 Tauschplättchen
- 5 Dollar und 1 Tauschplättchen
- 4 Dollar und 2 Tauschplättchen
- 5 Dollar und 2 Tauschplättchen

**Jetzt kann es losgehen.**

# SPIELABLAUF

Es wird reihum gespielt. Wenn du an der Reihe bist, musst du folgende Phasen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

## Bewegungsphase Aktionsphase Nachziehphase

Wann immer du möchtest, kannst du in deinem Spielzug ein Tauschplättchen nutzen (siehe Seite 8) oder einen Arbeiter abwerfen, um seinen Arbeiterbonus zu nutzen (siehe Seite 9).

## Bewegungsphase Bewege deinen Viehtreiber zu einem anderen Ort.

**Für deinen ersten Spielzug im Spiel gilt:** Platziere deinen Viehtreiber auf einem beliebigen neutralen Gebäudeplättchen, aber nicht auf El Paso, und fahre sofort mit der Aktionsphase fort. Du darfst das gleiche Plättchen wählen, das jemand vor dir gewählt hat. Für alle weiteren Spielzüge gelten die folgenden Regeln.

### Was gilt als Ort?

Sowohl **El Paso** als auch alle **Gebäudeplättchen**, die auf einem Feld entlang des Rundweges platziert werden, gelten als Orte. **Felder ohne ein Plättchen sind keine Orte und werden deshalb in der Bewegungsphase nicht berücksichtigt.**

In dieser Phase bewegst du deinen Viehtreiber entlang des Rundweges:

- Die Bewegung des Viehtreibers wird in *Schritten* gezählt. **Jeder Ort** entlang des Weges verbraucht dabei genau **1 Schritt** (Felder ohne Gebäudeplättchen werden ignoriert).

**Beispiel: Mary geht 2 Schritte und passiert dabei das Gebäude von Rot.**



- Du darfst deinen Viehtreiber entlang des Weges immer nur **vorwärts** bewegen. Wenn sich der Weg gabelt, wähle einen der verfügbaren Wege und ziehe dort weiter.
- Du musst deinen Viehtreiber **mindestens 1 Schritt** und höchstens so viele Schritte bewegen, wie dein aktuelles **Schrittlimit** angibt. Dieses Limit beträgt zu Beginn 3 und kann dauerhaft auf 4 erhöht werden. Durch den Arbeiterbonus des Cowboys kannst du es außerdem temporär erhöhen (siehe Seite 9).



*In diesem Fall hast du ein Schrittlimit von 4.*

- Wenn du mit deinem Viehtreiber El Paso erreichst, musst du deine Bewegung dort beenden und alle auf dem El-Paso-Plättchen abgebildeten Aktionen durchführen.
- Die Viehtreiber der anderen behindern deinen eigenen nicht. Es dürfen mehrere Viehtreiber auf demselben Ort stehen.

## Aktionsphase Führe die Aktion des erreichten Ortes aus.

Nutze den Ort, an dem dein Viehtreiber sich nun befindet. Je nachdem, um welchen Ort es sich handelt, gibt es folgende Möglichkeiten:

### 1) Neutrales Gebäude oder öffentliches Gebäude mit deinem Eigentumsmarker

**1** Auf einem neutralen Gebäude oder deinem eigenen Gebäude (*d. h. einem öffentlichen Gebäudeplättchen mit deinem Eigentumsmarker*) führst du entweder die **abgebildeten Aktionen** aus

**ODER**

du nutzt eine **Hilfsaktion** (*siehe Seite 11*).



### 2) Öffentliches Gebäude mit einem fremden Eigentumsmarker

**2** Auf einem öffentlichen Gebäude mit dem Eigentumsmarker einer anderen Person hast du nur eine Möglichkeit: du nutzt eine Hilfsaktion (*siehe Seite 11*).



#### **Beispiel:**

Beendet **Mary** die Bewegung ihres Viehtreibers auf einem dieser Plättchen, darf sie nur eine Hilfsaktion ausführen.



### 3) El Paso

**3** Sobald du El Paso erreichst, **muss** dein Viehtreiber seine Bewegung dort beenden und der Reihe nach **alle** abgebildeten Aktionen ausführen (*siehe Seite 12*).

## Nachziehphase Ziehe Karten nach.

Alle beginnen mit einem Handkartenlimit von 4, das auf 5 erhöht werden kann. Falls du am Ende deines Zuges weniger Karten auf der Hand hast, als es dein Handkartenlimit erlaubt, ziehe die fehlenden Karten von deinem Nachziehstapel. Wird dabei dein Nachziehstapel leer, mischst du die Karten in deinem Ablagestapel und bildest damit einen neuen Nachziehstapel.

**Wichtig:** Ziehst du eine Arbeiterkarte von deinem Nachziehstapel, lege sie **sofort** in den Arbeiterbereich unter deinem Spieltableau. Arbeiterkarten nimmst du **niemals** auf die Hand. Dann ziehst du so lange weitere Karten, bis dein Handkartenlimit erreicht ist. Die gezogenen Arbeiter zählen dabei nicht mit.

**Beispiel:** **Mary** hat ein Handkartenlimit von 4 Karten. In der Aktionsphase hat sie 2 Karten aus ihrer Hand abgeworfen. Sie muss nun 2 Karten ziehen, um ihre Hand wieder auf 4 aufzufüllen. Da sie noch 2 Karten in ihrem persönlichen Nachziehstapel hat, zieht sie diese 2 Karten. Auch wenn ihr Nachziehstapel damit leer ist, bildet sie noch keinen neuen Nachziehstapel. Das tut sie erst, wenn sie die nächste Karte ziehen muss.

Dann ist die nächste Person am Zug.

# AKTIONEN

**!** Die untere Hälfte der Gebäudeplättchen zeigt mehrere durch Trennlinien abgegrenzte Aktionen. Diese werden auf den folgenden Seiten erklärt.

- Du darfst **jede** Aktion auf dem Plättchen **in beliebiger Reihenfolge nur einmal** ausführen.
- Du kannst eine beliebige Anzahl der abgebildeten Aktionen auslassen (*außer El Paso, siehe Seite 12*).
- Ist eine Aktion mit Kosten verbunden (*erkennbar an dem Münzsymbol mit einer roten Zahl*), musst du diese Kosten bezahlen, um die Aktion ausführen zu können.



## Rinder für Geld abwerfen

Du kannst die abgebildete Karte aus deiner Hand offen auf deinen Ablagestapel legen, um den angegebenen Geldbetrag zu erhalten. Tust du das nicht, erhältst du auch kein Geld. Auch wenn du mehr als eine Karte der angegebenen Rinderart abwerfen könntest, darfst du diese Aktion nur einmal durchführen.

Bestimmte Karten werden durch ihre Farbe und ihren Zuchtwert dargestellt; ein Sternchen bedeutet eine beliebige Rinderkarte.



Sonderfälle:



Wirf eine beliebige Rinderkarte mit einem Zuchtwert von 2 ab, um 5 Dollar zu erhalten.



Wirf eine beliebige Rinderkarte ab, um doppelt so viel Geld wie ihr Zuchtwert zu erhalten.



## Geld erhalten

Nimm dir den angegebenen Geldbetrag **aus der Bank**.



## Zertifikate erhalten

Bewege deinen Zertifikatsmarker auf deiner Zertifikatsleiste nach unten, höchstens ein Feld pro angezeigtem Zertifikatssymbol. Du kannst nicht über Feld 4 ziehen.



**Beispiel:** Rücke deinen Zertifikatsmarker bis zu 3 Felder vor.



## Tauschplättchen erhalten

Nimm ein Tauschplättchen aus der Bank und lege es vor dir ab.

Tauschplättchen können jederzeit im eigenen Spielzug verwendet werden.

Um ein Tauschplättchen zu nutzen, lege es zurück in die Bank. Ziehe dann 1 Karte von deinem Nachziehstapel und wirf anschließend sofort 1 Karte von deiner Hand ab.

Du darfst keine Tauschplättchen kombinieren, um mehrere Karten gleichzeitig zu ziehen.



Du kannst dir für 1 Dollar ein Tauschplättchen kaufen. Hast du kein Geld, bekommst du auch kein Tauschplättchen.



## Arbeiter anstellen

Nimm dir genau **eine** Arbeiterkarte aus dem Arbeitervorrat. Bezahle die Kosten, falls angegeben, und lege die Karte **sofort in den Arbeiterbereich** unterhalb deines Spieltableaus.

**Wichtig:** Das Anstellen eines Jokers kostet **immer** 4 Dollar zusätzlich!



Stelle einen speziellen Arbeiter für 0 Dollar oder einen Joker für 4 Dollar an.



Stelle einen speziellen Arbeiter für 5 Dollar oder einen Joker für 9 Dollar an.



Stelle einen Arbeiter für 5 Dollar oder **zwei verschiedene** Arbeiter für insgesamt 13 Dollar an. Wenn einer von ihnen ein Joker ist, kostet das 4 Dollar zusätzlich.

**Beispiel:** *Mary* nutzt das abgebildete Gebäude und hat 15 Dollar, die sie ausgeben kann.

Mit der ersten Anstellaktion stellt sie einen Joker an.



Zusätzlich zu den 5 Dollar, die das Anstellen kostet, muss sie weitere 4 Dollar zahlen, insgesamt also 9 Dollar. Dann legt sie den Joker in ihren Arbeiterbereich.



Leider fehlen ihr 2 Dollar, um einen weiteren Arbeiter anzustellen, und sie hat keine weiße Rinderkarte auf der Hand (3). Also legt sie den Joker ab, den sie gerade angestellt hat, um 2 Dollar zu erhalten (Arbeiter-Bonus, siehe Kasten unten). Jetzt hat sie genug Geld, um einen zweiten Arbeiter anzustellen. Selbst wenn sie mehr Geld hätte, könnte sie in dieser Runde keinen weiteren Joker anstellen.



## Arbeiter-Bonus

Du kannst jederzeit (im eigenen Spielzug) Arbeiter aus deinem Arbeiterbereich ablegen, um ihren Arbeiter-Bonus zu erhalten.



**Joker:** Erhalte 2 Dollar. (Der Arbeiterbonus eines anderen Arbeiters kann nicht kopiert werden.)



**Baumeister:** Zahle 2 Dollar, um deinen Zertifikatsmarker um 1 Feld nach unten zu verschieben.



**Ingenieur:** Erhalte 1 Dollar.



**Cowboy:** Wenn du deinen Viehtreiber bewegst, kannst du pro Cowboy, den du ablegst, 1 zusätzlichen Schritt machen.

Dieser Bonus erhöht lediglich temporär dein Schrittlimit. Du erhältst hierüber keine zusätzliche Aktion. Du darfst weiterhin nur das eine Gebäude nutzen, auf dem dein Viehtreiber seine Bewegung beendet.

Du kannst Cowboys nicht nutzen, um über El Paso hinwegzuziehen.



## Rinder auf dem Rindermarkt kaufen

Wähle **eine** Rinderkarte beim Rindermarkt: Wirf die erforderliche Anzahl an Cowboys (*und/oder Jokern*) aus deinem Arbeiterbereich ab und zahle den entsprechenden Geldbetrag (2 Dollar pro Arbeiter); lege die Rinderkarte dann auf deinen Ablagestapel. Pro Aktion darfst du nur eine Rinderkarte kaufen.



**Beispiel:** *Mary* wirft drei Cowboys ab und zahlt 6 Dollar. Sie erhält dafür genau eine Shorthorn-Rinderkarte.



## Den Zug nutzen

Wähle **eine** Zugkarte: Wirf die erforderliche Anzahl an Ingenieuren (*und/oder Jokern*) aus deinem Arbeiterbereich ab und zahle den entsprechenden Geldbetrag (2 Dollar pro Arbeiter); führe dann die Aktionen dieser Zugkarte in beliebiger Reihenfolge aus. Pro Aktion darfst du nur eine Zugkarte nutzen.

**Beispiel:** *Mary* wirft drei Ingenieure und einen Joker ab und zahlt 8 Dollar. Dann erhält sie 3 Zertifikate, ein Plättchen aus dem Zugvorrat und kann ihren Viehtreiber 2 Schritte bewegen.



## Ein Ziel- oder Bonusplättchen erhalten

Wähle ein entsprechendes Plättchen aus dem Zugvorrat und fülle das leere Feld wieder auf. Du kannst stattdessen auch ein verdecktes Plättchen vom entsprechenden Stapel nehmen.



Nimm ein beliebiges offenes Plättchen aus dem Zugvorrat oder ziehe eines vom Stapel.



Du kannst dir für 2 Dollar ein Bonusplättchen kaufen. Hast du nicht genug Geld, erhältst du auch kein Bonusplättchen.



## Ein Gebäude platzieren

Wähle ein öffentliches Gebäude aus der Gebäudeauslage: Wirf die erforderliche Anzahl an **Baumeistern** (*und/oder Jokern*) ab und bezahle den entsprechenden Geldbetrag (2 Dollar pro Arbeiter). Lege das Gebäude dann auf ein **leeres Gebäudefeld** und bezahle die auf diesem Feld aufgedruckten Kosten, falls vorhanden. Lege außerdem einen deiner unbenutzten Eigentumsmarker auf das Gebäude. Du darfst das Gebäude nicht auf die andere Seite drehen.



**Alternativ kannst du diese Aktion nutzen**, um eines deiner Gebäude (*auf dem dein Eigentumsmarker liegt*) durch ein teureres öffentliches Gebäudeplättchen aus der Auslage **zu ersetzen**. Tust du dies, musst du lediglich die Differenz zwischen den beiden Plättchen bezahlen. Lege dafür die entsprechende Anzahl Baumeister ab und bezahle für jeden Baumeister 2 Dollar. Dann legst du das neue öffentliche Gebäudeplättchen an die Stelle des alten und **legst** das alte **zurück** auf den entsprechenden Stapel in der Auslage.

Pro Aktion darfst du nur ein Gebäudeplättchen legen (*oder ersetzen*).

### Beispiele:



Um dieses Plättchen zu platzieren, muss *Mary* 2 Baumeister aus ihrem Arbeiterbereich ablegen und 4 Dollar bezahlen.



Um dieses Gebäude durch das abgebildete zu ersetzen, muss sie 4 Baumeister aus ihrem Arbeiterbereich ablegen und 8 Dollar bezahlen.

**Beachte:** Für Arbeiter, die du beim Erwerb von Rindern, beim Nutzen des Zuges oder Platzieren eines Gebäudes abwirfst, erhältst du keinen Arbeiterbonus, da diese Arbeiter Teil der Aktionskosten sind. (Du kannst aber zusätzliche Arbeiter abwerfen, um ihre Arbeiterboni zu nutzen,)



## Eine Hilfsaktion nutzen

Wähle eine verfügbare Hilfsaktion und führe sie aus.



Der Hilfsaktionsbereich (auf der linken Seite) auf deinem Spieltableau zeigt 4 verschiedene Hilfsaktionen.

Die erste und dritte Hilfsaktion sind von Anfang an verfügbar und können im Verlauf des Spiels weiter verbessert werden. Die anderen Hilfsaktionen musst du zunächst freischalten, indem du die Spielscheibe entfernst. (Wie du den Scheibenplatz freimachst, erfährst du im Abschnitt *El Paso* auf Seite 12.)



Einmal freigeschaltet bringt diese Hilfsaktion 3 Dollar (statt 1).



Einmal freigeschaltet bietet diese Hilfsaktion 2 Tauschaktionen (statt 1), die nacheinander ausgeführt werden. Du kannst dich aber weiterhin dafür entscheiden, nur eine Tauschaktion durchzuführen.



Du kannst zwei **verschiedene** Hilfsaktionen nutzen.



## Den Viehtreiber bewegen

Bewege deinen Viehtreiber (*erneut*) an einen anderen Ort entlang der Strecke. Du musst mindestens 1 und höchstens so viele Schritte nutzen, wie die Zahl auf dem Symbol angibt. Du kannst Cowboys einsetzen, um die Anzahl der Schritte zu erhöhen.

Führe dann die Aktionen des Ortes aus, an dem dein Viehtreiber seine Bewegung beendet.

Beachte, dass du, bevor du den Viehtreiber mit dieser Aktion bewegst, keine Handkarten nachziehst.



## Rinder erhalten

Nimm die abgebildete Rinderkarte vom Rindermarkt und lege sie auf deinen Ablagestapel. Du musst keine Cowboys abwerfen und auch kein Geld dafür bezahlen.



Du kannst dir für 2 Dollar eine Shorthorn-Rinderkarte kaufen. Dafür musst du keine Cowboys abwerfen. Hast du nicht genug Geld, erhältst du auch kein Shorthorn-Rind.



## Rinder loswerden

Wenn du die abgebildete Rinderkarte auf der Hand hast, darfst du sie aus dem Spiel entfernen (lege sie dazu zurück in die Spielschachtel).



Du darfst eine beliebige Rinderkarte von deiner Hand aus dem Spiel entfernen.



## El Paso

Sobald dein Viehtreiber El Paso erreicht, muss er seine Bewegung dort beenden. Führe dann der Reihe nach alle 3 Aktionen aus, die auf dem El-Paso-Plättchen abgebildet sind:



Nimm 5 Dollar aus der Bank.



Nimm eine Simmental-Rinderkarte (sofern der Stapel nicht leer ist) und lege sie offen auf deinen Ablagestapel.



**Lieferrn:** Zeige den anderen deine Handkarten und bestimme den Gesamtzuchtwert, indem du die Zuchtwerte der verschiedenen Rinderarten, die du auf der Hand hast, zusammenzählst. Jede Art darf dabei nur einmal gezählt werden, egal wie viele Karten dieser Art du auf der Hand hast.

**Beispiel:** *Mary* hat 4 Karten mit 3 verschiedenen Rinderarten auf der Hand:

- Santa Gertrudis (Zuchtwert: 2)
- Corriente (Zuchtwert: 3)
- Black Angus (Zuchtwert: 3)

Ihr Gesamtzuchtwert beträgt also 8.



Dieses Bonusplättchen erlaubt dir, genau **eine** doppelte Rinderkarte hinzuzuzählen. Im oberen Beispiel wäre damit der Gesamtzuchtwert 10.



Erhöhe deinen Gesamtzuchtwert um eins für jedes **dauerhafte** Zertifikat, das du besitzt, egal ob es auf deinem Spieltableau freigeschaltet oder auf einem Bonusplättchen abgebildet ist.



**Du kannst** Zertifikate von deiner Zertifikatsleiste ausgeben, um den Gesamtwert noch weiter zu erhöhen (*unabhängig davon, ob du dauerhafte Zertifikate hast oder nicht*). Tust du dies, schiebst du deinen Zertifikatsmarker entsprechend nach oben. Zertifikate, die du nicht nutzt, gehen nicht verloren. Du behältst sie für die nächste Runde.

**Beispiel (Fortsetzung):**

*Mary* hat ein Bonusplättchen mit einem dauerhaften Zertifikat, was ihren Gesamtwert auf 9 erhöht.

Sie hat außerdem 3 Zertifikate auf ihrer Zertifikatsleiste, die sie ausgeben kann. Sie entscheidet sich, alle 3 auszugeben, um ihren Gesamtzuchtwert auf 12 zu erhöhen.



Als nächstes legst du eine Spielscheibe von deinem Spieltableau auf einen Handelsposten auf dem Spielplan. Jeder Handelsposten erfordert einen Mindestzuchtwert. (Falls dort bereits Scheiben von anderen Personen liegen, lege deine einfach obendrauf).



Wähle einen Handelsposten, dessen Mindestzuchtwert **gleich** oder **niedriger** ist als dein **Gesamtzuchtwert**. Du **darfst keinen** Handelsposten wählen, auf dem sich bereits eine deiner Scheiben befindet; die einzigen Ausnahmen sind die Felder 0, 12 und 16.





Plättchen von dunkel umrandeten Feldern auf deinem Tableau können nur auf Handelsposten gelegt werden, deren Ecken ebenfalls dunkel markiert sind – also solche mit einem Zuchtwert von 10 oder mehr.



Neben einigen deiner Spielscheiben steht ein Geldbetrag: Ist der Betrag positiv, erhältst du diesen Betrag von der Bank; ist er negativ, musst du diesen Betrag an die Bank zahlen. Kannst du das nicht, musst du eine andere Scheibe wählen.

Durch das Ablegen einer Scheibe von deinem Spieltableau schaltest du dessen Fähigkeit frei oder verbesserst eine Hilfsaktion.



Du beginnst das Spiel mit 0 dauerhaften Zertifikaten. Wenn du die Spielscheibe von diesem Feld entfernst, erhältst du 1 dauerhaftes Zertifikat und 1 Dollar.



Dies erhöht dein **Handkartenlimit** um eins, kostet dich aber 4 Dollar.



Dies erhöht dein **Schrittlimit** um eins und du erhältst 2 Dollar.

Wenn du eine Scheibe platzieren musst, aber keine mehr hast, entfällt dieser Schritt.

Durch das Ablegen einer Spielscheibe auf einem Handelsposten kannst du einen Soforteffekt auslösen: z. B. 2 Dollar erhalten; ein Zielflättchen erhalten; einen Arbeiter anstellen. Jede Scheibe auf einem Feld mit einem Mindestzuchtwert von 10 oder mehr bringt bei Spielende außerdem Siegpunkte.

Zum Schluss legst du **alle** Handkarten auf deinen persönlichen Ablagestapel (*und fährst mit der Nachziehphase fort*).

### Beispiel (Fortsetzung):

Mit ihrem Gesamtzuchtwert von 12 legt **Mary** eine Scheibe auf eines der Felder 0, 5, 10 oder 12; nicht auf 7 und 9, da sie dort bereits eine Spielscheibe hat. Sie entscheidet sich für das Feld 12.



## Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Geld und Tauschplättchen gelten als unbegrenzt. Gehen euch diese aus, verwendet etwas anderes als Ersatz.
- Wenn Arbeiter, Rinder, Gebäude, Ziel- oder Bonusplättchen ausgehen, bleiben die entsprechenden Felder leer.
- Ihr könnt euch jederzeit die Karten in eurem Ablagestapel ansehen, die Karten im Nachziehstapel jedoch nicht.
- Ihr dürft jederzeit nachzählen, wie viele Simmental-Rinderkarten, Arbeiterkarten oder Gebäude im allgemeinen Vorrat übrig sind.



Bei Detailfragen zu bestimmten Effekten hilft euch unser digitaler Anhang!

# SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, wenn jemand die **letzte Simmental-Rinderkarte vom Spielplan** nimmt (*und damit den Simmental-Stapel leert*). Wenn dies geschieht, geht das Spiel so lange weiter, bis die **nächste Person** El Paso erreicht. Anstatt eine Simmental-Rinderkarte zu nehmen, setzt sie ihren Viehtreiber auf das leere Simmental-Feld. Nach Abschluss der El-Paso-Aktionen endet das Spiel für diese Person.

Dann **erhalten alle anderen einen letzten Spielzug**. Wer in seinem letzten Zug El Paso erreicht, erhält keine Simmental-Rinderkarte und setzt seinen Viehtreiber auch nicht auf das Simmental-Feld. Dann endet das Spiel und es erfolgt die Schlusswertung.

## Schlusswertung

Nehmt den Wertungsblock und zählt eure Punkte in den folgenden 7 Kategorien zusammen.

1  =  1 Siegpunkt pro 5 Dollar, die ihr übrig habt.

2  Siegpunkte auf Gebäuden, die ihr besitzt.



3  Siegpunkte für jede eigene Scheibe auf einem dunkel umrandeten Handelsposten. (Siehe Seite 13.)



Sortiert alle eure Karten (*aus dem Nachziehstapel, dem Ablagestapel, dem Arbeiterbereich und euren Handkarten*) in Arbeiterkarten, Rinderkarten und Startkarten.

4  Addiert die Siegpunkte eurer Arbeiter.



5  Addiert die Siegpunkte eurer Rinderkarten; wessen Viehtreiber auf dem Simmental-Feld steht, addiert 2 Siegpunkte dazu (*wie auf dem Feld aufgedruckt*).



6  Siegpunkte auf Bonusplättchen, die ihr besitzt.

7  Prüft die Bedingungen auf euren Zielplättchen. Jedes Spielelement kann nur einem Ziel zugeordnet werden; d. h., wenn zwei Ziele dasselbe Element erfordern, braucht ihr zwei davon, um beide Ziele zu erfüllen. Addiert die Punkte eurer erfüllten Ziele. (Teilweise oder nicht abgeschlossene Ziele bringen keine Punkte.)



Mit nur einer Corriente-Karte kannst du nur eines dieser beiden Ziele erfüllen.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer (*nach der Umrechnung*) mehr Geld übrig hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

# Solovariante

## AUFBAU

Bereite ein 2-Personen-Spiel mit den folgenden Änderungen vor:

- Wähle eine Farbe für deine Gegnerin Sue und nimm den farblich passenden Viehtreiber sowie die passenden Spielscheiben. Alle anderen Materialien in dieser Farbe werden nicht gebraucht und kommen zurück die Spielschachtel.
- Bilde Sues **Vorratsstapel**, indem du 3 Karten von jedem der 4 Arbeitertypen und je 3 der gelben Black-Angus- und blauen Corriente-Rinderkarten verwendest. Mische diese 18 Karten verdeckt und lege sie bereit.
- Bilde den **Automa-Stapel**: Nimm dafür von den 11 Automa-Karten alle A-Karten und füge 0-3 B-Karten hinzu (*jede B-Karte erhöht die Schwierigkeit*). Mische sie verdeckt und lege sie ebenfalls bereit. Die nicht verwendeten B-Karten kommen zurück in die Spielschachtel.
- Nimm 3 Arbeiter, einen jeden Typs (*außer Joker*), mische sie und lege sie offen in einer Reihe aus – die Reihenfolge dieser Karten bestimmt Sues Strategie.
- Lege eine von Sues Spielscheiben auf den Handelsposten mit der Nummer 5 und stelle ihren Viehtreiber auf El Paso. Sue erhält kein Start-Zielplättchen.
- Du machst den ersten Zug, beginnst also mit 4 Dollar, 1 Tauschplättchen und ziehst 4 Karten. Sue erhält kein Geld und kein Tauschplättchen; auch im Laufe des Spiels wird sie nichts davon erhalten.

## SPIELABLAUF

Du führst deine Spielzüge wie gewohnt durch. Wenn Sue am Zug ist, ziehst du die oberste Karte ihres Automa-Stapels (*ggf. Ablagestapel mischen, wenn der Stapel leer ist*). Die gezogene Karte gibt an, wie viele Schritte sich Sues Viehtreiber bewegt und welche Aktion sie ausführt:

**1. Bewegung:** Sues Viehtreiber bewegt sich nach den normalen Bewegungsregeln. Gibt es mehrere Möglichkeiten, nimmt sie den kürzesten Weg. Im Falle eines Gleichstands nimmt sie den inneren Pfad. Hinweis: El Paso stoppt ihre Bewegung.



Bei diesem Symbol gilt: Sues Viehtreiber bewegt sich 1 Schritt pro Arbeiter dieses Typs.

**2. Aktion:** Der Ort, an dem Sues Viehtreiber seine Bewegung beendet, hat keinen Einfluss auf ihre Aktion, mit Ausnahme von El Paso. Am Ende von Sues Zug legst du die Automa-Karte offen auf ihren Ablagestapel. Ist Sues Automa-Stapel zu Beginn ihres Zuges leer, mische ihren Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden. Während des Spiels erhält Sue weder Geld noch Tauschplättchen. Wenn Sue eine Rinderkarte erhält, legst du diese offen auf ihren Rinderstapel (*der zu Beginn des Spiels noch leer ist*).



Kauft Sue auf dem Rindermarkt ein, nimmt sie eine Rinderkarte entsprechend der Anzahl ihrer Cowboys und legt sie auf ihren Rinderstapel: 1 = Black Angus, 2 = Corriente, 3 = Shorthorn, 4 oder mehr = Hereford.



Sue zieht 1 oder 2 Karten von ihrem Vorratsstapel. Wenn sie Rinder zieht, legst du sie auf ihren Rinderstapel. Zieht sie einen Joker, legst du ihn auf den Stapel des Arbeitertyps, von dem sie gerade die meisten hat. Dabei ignorierst du alle Arbeitertypen mit 4 oder mehr Arbeitern. Bei Gleichstand legst du ihn zu dem Arbeiter, der am weitesten links liegt. Der Joker zählt für den Rest des Spiels als dieser Arbeiter.

**Beispiel:** Sue hat 2 Cowboys, 4 Ingenieure und 2 Baumeister. Da sie Arbeitertypen mit 4 oder mehr Arbeitern ignoriert, kann der Joker nicht zu den Ingenieuren gelegt werden. Da es einen Gleichstand zwischen Cowboys und Baumeistern gibt, legt sie den Joker zu dem linken der beiden Arbeiter, den Cowboys. Damit hat sie jetzt 3 Cowboys.



Sue wählt eine Zugkarte entsprechend der Anzahl ihrer Ingenieure. Dann führt sie nur die folgenden Aktionen der Zugkarte aus, alle anderen werden ignoriert:



Sue nimmt das Ziel-/Bonusplättchen mit den meisten Siegpunkten (*bei Gleichstand: von links*).



Sue nimmt eine Corriente-Rinderkarte vom Markt und legt sie auf ihren Rinderstapel.



Anstatt einen Arbeiter anzustellen, zieht Sue eine Karte von ihrem Vorratsstapel.



Führe die erste zutreffende Aktion durch:

- Wenn Sue weniger als 2 Gebäude hat: Nimm ein Gebäude mit so vielen Baumeistern wie möglich. Platziere es auf dem teuersten leeren Bauplatz. Bei Gleichstand wählst du den Platz, der Sues Viehtreiber am nächsten liegt (*im Uhrzeigersinn*).
- Wenn Sue 2 Gebäude besitzt: Verbessere eines davon mit so vielen Baumeistern wie möglich. Bei Gleichstand wählst du den Platz, der Sues Viehtreiber am nächsten liegt (*im Uhrzeigersinn*).
- Wenn beide Gebäude ihre maximale Ausbaustufe erreicht haben, legst du stattdessen eine Hereford-Rinderkarte vom Markt auf ihren Rinderstapel.



Sue wählt von diesen 3 Aktionen diejenige, für die sie die meisten Arbeiter hat (*bei Gleichstand: von links*).

**El Paso:** Wie üblich endet die Bewegung in El Paso. Dort führt Sue zunächst die Aktion auf der Automakarte aus und erst danach die Lieferaktion: Nimm eine Simmental-Rinderkarte und lege sie offen auf Sues Rinderstapel. Sue liefert zuerst an Feld 7. Die nachfolgenden Lieferungen gehen immer an den jeweils nächsthöheren Handelsposten. Lege eine Scheibe aus ihrem Vorrat auf den Handelsposten. Wenn die Belohnung für eine Lieferung ein Zielplättchen ist, nimmt sie das Plättchen mit den meisten Siegpunkten (*bei Gleichstand: von links*). Ist die Belohnung ein Arbeiter, zieht Sue eine Karte von ihrem Vorratsstapel.

**Wertung:** Sues Punkte werden wie üblich gezählt. Sue erhält keine Punkte für Dollar und ihre Zielplättchen gelten alle als erfüllt.

## Impressum

**Autoren:** Alexander Pfister, Johannes Krenner

**Illustrationen:** Chris Quilliams

**Redaktion:** André Bierth, Grzegorz Kobiela,  
Maren Holderbaum

**Art Direction:** Plan B Games & Ricarda Kleine

**Grafik & Layout:** Plan B Games & atelier198

**Übersetzung:** Sonja Hüttinger

Herzlichen Dank an alle Testspielenden, insbesondere Daniela Fessl.



© 2025 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Regelfragen oder Anregungen?  
Schreibt uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)  
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter  
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:  
Asmodee GmbH  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen