

NEUE GEBÄUDE



1. Führe eine einfache Hilfsaktion aus.
2. Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.
3. Führe die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" aus.
Siehe Seite 4 für Details.



1. Ziehe deinen Zertifikatsmarker für jedes freigeräumte Glockenfeld auf deiner Zusatzablage je 1 Feld vorwärts.
2. Führe die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" aus.
Siehe Seite 4 für Details.

Neue Lieferaktionen und Siegpunkt-Möglichkeiten:



Wenn du Omaha oder Milwaukee belieferst, musst du dir sofort eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auslage UND 2 bzw. 3 Dollar nehmen.

Am Spielende erhältst du für deinen Spieler-marker in Oregon City 3 Siegpunkte für jedes Glockenfeld auf deiner Zusatzablage, das du bis dahin freigeräumt hast.



Erhalte 2 Siegpunkte für jede deiner Zweigstellen in mittleren Siedlungen.



Erhalte 1 Siegpunkt pro Rinderkarte mit einem Zuchtwert von 3, 4 oder 5 in deinem Herdendeck.

Folgende Aufgaben können auf den neuen Auftragskarten vorkommen:



Habe 1 freigeräumtes Glockenfeld auf deiner Zusatzablage.



Habe 1 orangefarbene Rinderkarte mit beliebigem Zuchtwert in deinem Deck.

SOFORTAKTIONEN

Sofortaktionen der Bonusplättchen:



Führe die Aktion "Stelle einen Arbeiter ein" aus. Die Einstellungskosten sind um 2 Dollar verringert.



Ziehe deine Lok bis zu 3 Felder vorwärts.



Entferne ENTWEDER bis zu 2 deiner **Handkarten** aus dem Spiel, indem du sie in die Schachtel zurücklegst, ODER führe die Aktion "Beseitige eine Gefahr" kostenlos aus.



Nimm ENTWEDER 5 Dollar ODER wähle kostenlos eine Rinderkarte mit Zuchtwert 3 aus dem Rindermarkt und lege diese auf deinen Ablagestapel (sollte sich keine entsprechende Rinderkarte im Markt befinden, kannst du diese Option nicht wählen).



Führe die Aktion "Baue ein eigenes Gebäude" aus, als ob du genau 2 Handwerkerinnen hättest. (Du darfst also entweder ein neues eigenes Gebäudeplättchen, das bis zu 2 Handwerkerinnen benötigt, auf ein leeres Gebäudefeld legen oder ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Pfad durch ein höherwertigeres ersetzen, das bis zu 2 Handwerkerinnen mehr erfordert.) Dies kostet dich keine Dollar.

Sofortaktionen auf Zweigstellen-Feldern:



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

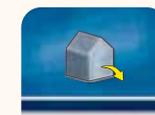


Nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage.



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

Sofortaktionen auf den neuen Bahnhofsvorsteher-Plättchen:



Führe die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" aus.
Siehe Seite 4 für Details.



Führe die Aktion "Baue ein eigenes Gebäude" aus, als ob du genau 2 Handwerkerinnen hättest (wie oben beschrieben). Dies kostet dich keine Dollar.



EINSAM SIND DIE TAPFEREN

SOLO VARIANTE FÜR GREAT WESTERN TRAIL

Sam ist zurückgekehrt und plant seinen Einfluss im Norden auszuweiten. Du musst schnell reagieren und dein eigenes Netzwerk aufbauen, um mithalten zu können.

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

SPIELVORBEREITUNG

Wenn du mit dieser Erweiterung spielst, musst du die 15 Sam's Karten aus dem Grundspiel durch *Sam's Erweiterungskarten* ersetzen. Du erkennst die Sam's Erweiterungskarten an dem Erweiterungssymbol ✨ in den Ecken der Karten.

Nachdem du die übliche Spielvorbereitung abgeschlossen hast, nimm die 3 **Zweigstellenkarten** und die 1 **Lieferkarte**, die deinem gewählten **Schwierigkeitsgrad** entsprechen (**Einfach**, **Mittel** oder **Schwer**). Bilde einen verdeckten Stapel aus diesen 3 Zweigstellenkarten, geordnet nach ihrer römischen Nummer in der rechten oberen Ecke, mit I oben auf. Lege diesen Stapel neben Sam's Ablage und decke die oberste Karte I auf - zu Spielbeginn ist dies die **aktive Zweigstellenkarte**.

Lege die Lieferkarte ebenfalls offen neben Sam's Ablage aus.

Anschließend legst du alle 15 Zweigstellen sowie den zusätzlichen Spielermarker in der für Sam gewählten Farbe neben Sam's Ablage zu den anderen Spielermarkern.

Zuletzt werden ungenutzte Zweigstellenkarten und Lieferkarten, sowie die 15 Sam's Karten aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel gelegt.



SAM'S ZWEIGSTELLEN (Karten #5, #7, #8, #9 und #15)

Unter Sam's Erweiterungskarten befinden sich 5 Karten mit der zusätzlichen Aktion "Gründe eine Zweigstelle". Beim Abhandeln dieser Karten platziert Sam 1 Zweigstelle, noch **bevor** er seine Bewegung durchführt. Er platziert die Zweigstelle auf ein freies *Zweigstellenfeld* in der in **aufsteigender Reihenfolge** nächsten *Siedlung*, die auf seiner **aktiven Zweigstellenkarte** markiert ist. Wie üblich darf er eine Zweigstelle nicht in einer Siedlung gründen, in der er bereits eine Zweigstelle hat.

Sobald Sam in **jeder markierten Siedlung** auf der aktiven Zweigstellenkarte eine Zweigstelle gegründet hat, ist diese abgeschlossen. Lege die Karte zurück in die Schachtel. Sollte dann eine noch nicht abgeschlossene Zweigstellenkarte offen ausliegen, wird diese erneut zur aktiven Zweigstellenkarte. Solange allerdings keine Zweigstellenkarte **offen** ausliegt, kann Sam keine Zweigstellen gründen und ignoriert diese Aktion.

Sobald Sam die Stadt beliefert, die auf der Rückseite der **obersten verdeckten** Zweigstellenkarte abgebildet ist, wird diese Karte **sofort** aufgedeckt und offen auf die aktive Zweigstellenkarte gelegt. Diese aufgedeckte Karte ist nun die **aktive Zweigstellenkarte**.

Hinweis: Wenn möglich, platziert Sam die Zweigstellen auf denjenigen freien Zweigstellenfeldern mit der größten Dollar-Belohnung, Sofortaktionen oder den geringsten Kosten. Er bekommt aber nach wie vor kein Geld, Tauschplättchen oder Zertifikate.

Hinweis: Sobald Sam eine Zweigstelle in einer Bahnhofsiedlung platziert, baut er diesen Bahnhof aus. Dies erfolgt nach den üblichen Regeln für Sam in der Solo Variante (siehe Seite 3 im "Einsam sind die Tapferen"-Regelheft des Basisspiels).



LIEFERKARTEN

Die Erweiterung beinhaltet *Lieferkarten*, die die Regeln des Grundspiels bezüglich der Reihenfolge, in der Sam Städte beliefert, ersetzen. Die bei Spielvorbereitung ausgelegte Lieferkarte zeigt die Namen der Städte, sowie die Reihenfolge, in der Sam diese beliefert.

Der **obere** Teil der Lieferkarte zeigt ausschließlich die Städte, deren Wappen sich auf der Lieferleiste befinden. Für gewöhnlich werden diese Städte von Sam **der Reihe nach** (von oben nach unten) beliefert. Der **untere** Teil der Lieferkarte zeigt große Siedlungen, deren Wappen sich auf dem Erweiterungsplan befinden. Erst wenn Sam dort eine Zweigstelle gegründet hat, beliefert er diese.

Jedes Mal, wenn Sam's Viehtreiber Kansas City erreicht und ein Stadtwappen zum Beliefern wählt, bevorzugt er die Wappen der **unten** auf der Lieferkarte genannten großen Siedlungen. Sollten mehrere große Siedlungen zur Auswahl stehen, wählt er dasjenige Stadtwappen, das mehr Siegpunkte freischaltet.

Nur wenn er kein Stadtwappen einer großen Siedlung wählen kann (weil sich dort bereits einer seiner Spielermarker befindet oder er da noch keine Zweigstelle gegründet hat), entscheidet er sich für das Stadtwappen der nächsten Stadt auf der Lieferleiste, wie **oben** auf der Lieferkarte angegeben (wiederholt New York, falls notwendig).

Beispiel: Sam hat bereits Bloomington und Toledo beliefert und gerade erneut Kansas City erreicht.

Dem oberen Teil der Lieferkarte zufolge müsste er nun Harrisburg beliefern.

Da er aber bereits sowohl in Milwaukee als auch in Toronto (welche im unteren Teil der Lieferkarte aufgeführt sind) eine Zweigstelle hat, priorisiert er diese Städte.

In diesem Fall beliefert er Toronto, da er dort 5 Siegpunkte freischaltet.

