



In "Great Western Trail - Rails to the North" führt ihr euer vertrautes Viehzüchterleben weiter und treibt eure Herden von Texas nach Kansas City. Da jedoch die Industrialisierung unaufhaltsam voranschreitet, hat sich euer Fokus für die Belieferung per Eisenbahn in den Norden und den Westen verlagert, in Städte wie Montréal und Oregon City. Doch in dieser Richtung ist es um einiges härter, Geschäfte abzuwickeln. Daher solltet ihr zusehen, dass ihr euren Einflussbereich noch weiter ausdehnt, indem ihr kleine Zweigstellen in den hilfreichen Siedlungen entlang des neuen Schienensystems gründet.

SPIELMATERIAL

Spielmaterial für die Solo Variante:

15 Sam's neue Karten



9 Zweigstellenkarten



3 Lieferkarten



Die Regelanpassungen für die Solo Variante findet ihr auf der Rückseite des Appendix.

1 Erweiterungsplan



10 Bonusplättchen
je 2x



Rückseite

2 neue Bahnhofsvorsteher-Plättchen



4 Zusatzablagen
je 1 pro Spieler



8 "Brahman"-Rinderkarten



8 neue Auftragskarten



2 neue Start-Auftragskarten



4 neue eigene Gebäudeplättchen
je 1 pro Spieler, doppelseitig



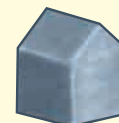
Seite "a"

Seite "b"

8 Tauschplättchen



60 Zweigstellen
je 15 pro Spieler



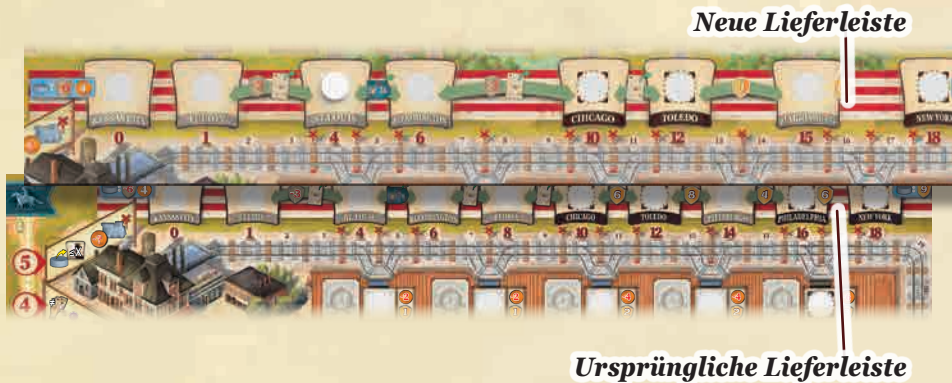
4 Spielermarker
je 1 pro Spieler



Führt zunächst die komplette Spielvorbereitung für das **Grundspiel** nach den üblichen Regeln durch, aber überspringt dabei die **Schritte 2, 10 und 16** (legt also noch keine Bahnhofsvorsteher-Plättchen aus, bereitet die Auftragskarten noch nicht vor und verteilt noch keine Start-Auftragskarten). Achtet außerdem darauf, dass ihr oberhalb des Spielplans einiges an Platz frei lasst.

Nachdem ihr mit der Spielvorbereitung des Grundspiels fertig seid, fahrt mit der für die Erweiterung fort:

18. Platziert den Erweiterungsplan oberhalb des Grundspielplans und schiebt ihn bis zum Anschlag über den oberen Grundspielplanrand, wobei ihr die *ursprüngliche Lieferleiste* mit der *neuen Lieferleiste* überdeckt.



19. Mischt die 10 **Bonusplättchen** verdeckt. Zieht dann 6 davon und legt zufällig je eines offen auf jedes der 6 *Bonusfelder* auf dem Erweiterungsplan. Legt die überschüssigen 4 Bonusplättchen zurück in die Schachtel.



20. Fügt die 2 **neuen Bahnhofsvorsteher-Plättchen** denen des Grundspiels hinzu und mischt diese 11 Plättchen gut durch.

Legt dann zufällig je eines davon offen auf jedes der 5 *Bahnhofsvorsteher-Felder* des Grundspielplans.

Außerdem wird zufällig je eines davon offen auf jedes der 2 *Bahnhofsvorsteher-Felder* des Erweiterungsplans gelegt.

Schließlich legt ihr die 4 übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.



21. Nun erhält jeder Spieler noch folgende Materialien in seiner Spielerfarbe:

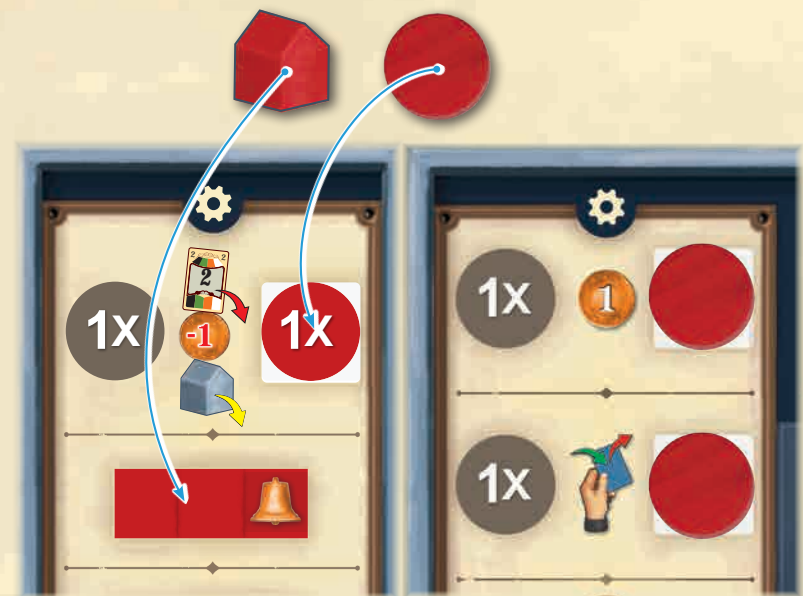
Das **neue eigene Gebäude-Plättchen**, welches er zu seinen anderen legt. (Wie immer müssen alle Spieler dieselbe Seite benutzen.)



Die **Zusatzablage**, welche er links neben seiner Spielerablage platziert.

Den zusätzlichen **Spielermarker**, mit dem er das farbige Kreisfeld seiner Zusatzablage abdeckt.


Die 15 **Zweigstellen**, die er jeweils in 3er-Gruppen auf die Felder in den 5 *Reihen* seiner Zusatzablage stellt.



22. Fügt die 4 **neuen Auftragskarten** mit dem Erweiterungssymbol \star denen des Grundspiels hinzu. Mischt diese 28 Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben den Spielplan. Deckt dann 4 Karten von diesem Stapel auf und legt sie untereinander offen aus. Diese Auslage wird als *allgemeine Auftragsauslage* bezeichnet.

Fügt die 1 **neue Start-Auftragskarte** mit dem Erweiterungssymbol \star denen des Grundspiels hinzu. Mischt diese 5 Start-Auftragskarten und teilt an jeden Spieler eine davon aus, die er offen unterhalb seiner Spielerablage auslegt. Dies ist die erste Karte seines *persönlichen Auftragsbereichs*.

Legt übrige Start-Auftragskarten zurück in die Schachtel.

Wenn ihr mit der Simmental- oder Brahman-Variante spielt, könnt ihr **zusätzlich** die 4 neuen Auftragskarten und die 1 neue Start-Auftragskarte mit dem orangefarbenen Rindersymbol  auf gleiche Weise hinzufügen.

Hinweis: Denkt daran, die neuen Auftragskarten und neuen Start-Auftragskarten aus dem Spiel zu entfernen, solltet ihr ohne die Erweiterung bzw. Rinder-Varianten spielen.

SPIELABLAUF

Zum größten Teil wird das Spiel genauso gespielt, wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben. Der Hauptaspekt, der dem Spiel durch diese Erweiterung hinzugefügt wird, ist die Aktion "Gründe eine Zweigstelle". Diese Aktion kann vor allem in Form einer einfachen oder doppelten Hilfsaktion ausgeführt werden, da eure Zusatzablagen sie als neue mögliche Hilfsaktion zur Verfügung stellen. Das linke Kreisfeld dieser Hilfsaktion ist von Anfang an freigeschaltet. Das rechte Kreisfeld kann nach den üblichen Regeln freigeräumt werden.

Einfache Hilfsaktion

Zahle 1 Dollar, wirf 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 2 ab und führe die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" ein Mal aus (siehe unten).

Doppelte Hilfsaktion

Zahle 2 Dollar, wirf 2 Rinderkarten mit dem Zuchtwert 2 ab und führe die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" zwei Mal aus (siehe unten).

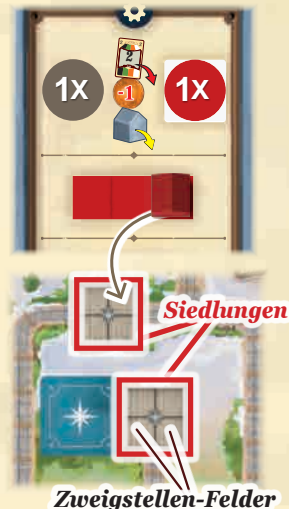


Gründe eine Zweigstelle

Wenn du diese Aktion ausführst, nimm die Zweigstelle von dem am **weitesten links** liegenden Feld in der obersten Reihe deiner Zusatzablage, das noch eine Zweigstelle enthält. Platziere diese Zweigstelle dann auf einem **freien Zweigstellen-Feld** in einer für dich **erreichbaren Siedlung** des Erweiterungsplans.

Eine Siedlung gilt dabei als für dich erreichbar, wenn sie über mindestens ein *Gleis* direkt mit einem oder mehreren der folgenden Orte verbunden ist:

- der *Kansas City Leitstelle* **oder**
- einem Stadtwappen der Lieferleiste, auf dem einer deiner Spielermarker liegt, **oder**
- einer anderen Siedlung, in der sich bereits eine deiner Zweigstellen befindet.

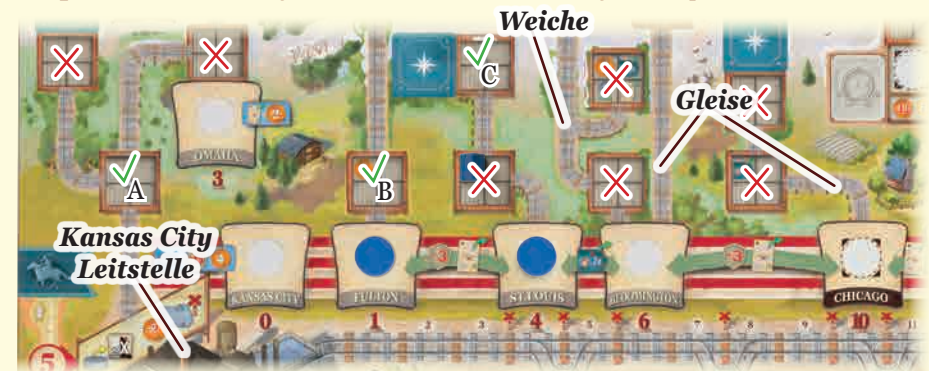


Hinweise: Eine Verbindung gilt auch dann als direkt, wenn das verbindende Gleis durch *Weichen* verläuft. Sobald eine Zweigstelle auf einem Zweigstellen-Feld platziert wurde, verbleibt sie dort für den Rest des Spiels.

Falls du auf deiner Zusatzablage keine Zweigstellen mehr übrig hast, kannst du die Aktion "Gründe eine Zweigstelle" nicht mehr ausführen.

Wichtig: Du darfst in einer *Siedlung* nicht mehr als eine eigene Zweigstelle gründen.

Beispiel: *Maria* hat 3 Möglichkeiten, um ihre nächste Zweigstelle zu platzieren:



- **Siedlung A** - weil diese über ein Gleis mit der *Kansas City Leitstelle* verbunden ist,
 - **Siedlung B** - weil diese über ein Gleis mit dem Stadtwappen von *Fulton* verbunden ist, auf dem einer von *Marias* Spielermarkern liegt,
 - **Siedlung C** - weil diese über ein Gleis mit einer anderen Siedlung verbunden ist, in der sich bereits eine von *Marias* Zweigstellen befindet.
- Alle anderen Siedlungen sind noch nicht für sie erreichbar.

Falls auf dem Zweigstellen-Feld, auf das du deine Zweigstelle setzen möchtest, Kosten abgebildet sind, musst du diese sofort an die Bank zahlen, um die Zweigstelle darauf platzieren zu dürfen.

Falls auf dem Zweigstellen-Feld, auf das du deine Zweigstelle setzt, eine Dollar-Belohnung abgebildet ist, musst du dir den Betrag aus der Bank nehmen.

Falls auf dem Zweigstellen-Feld, auf das du deine Zweigstelle setzt, eine **Sofortaktion** (siehe *Appendix*) abgebildet ist, führe diese sofort aus oder lasse sie verfallen. Eine Dollar-Belohnung musst du aber wie üblich vollständig nehmen.

Nachdem du deine Zweigstelle in einer Siedlung platziert hast, überprüfe noch, um welche **Siedlungsart** es sich dabei handelt. Je nach Art kann eine weitere Aktion ausgelöst werden.

• Falls es sich um eine *kleine Siedlung* handelt, passiert nichts weiter.

• Falls es sich um eine *Bahnhofssiedlung* handelt, darfst du **nun** noch deren Bahnhof ausbauen, indem du den üblichen Regeln folgst, wie sie im Abschnitt "Bahnhöfe ausbauen" auf Seite 14 der Grundspielregeln erläutert werden. Der einzige Unterschied dabei ist, dass dieser Ausbau durch das Gründen einer Zweigstelle ausgelöst wird und nicht durch die Lok. Falls du den Ausbau jetzt nicht durchführen kannst oder möchtest, darfst du das später **nicht** nachholen.

• Falls es sich um eine *mittlere Siedlung* handelt, darfst du **nun** noch die Sofortaktion des dort liegenden Bonusplättchens ausführen (siehe *Appendix für eine Übersicht dieser Sofortaktionen*). Falls du die Sofortaktion jetzt nicht durchführen kannst oder möchtest, darfst du das später **nicht** nachholen.

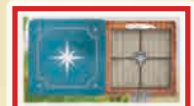
• Falls es sich um eine *große Siedlung* handelt, passiert zunächst nichts weiter. Allerdings verfügt jede große Siedlung über ein Stadtwappen, und wer dort eine Zweigstelle besitzt, hat später die Möglichkeit, dieses Stadtwappen zu beliefern. (Siehe hierzu den Abschnitt auf der nächsten Seite.)



kleine Siedlung



Bahnhofssiedlung



mittlere Siedlung



große Siedlung

5 Änderungen bei der Kansas-City-Unterphase 5: Lieferung

Wenn dein Viehtreiber Kansas City erreicht, musst du die 5 *Kansas-City-Unterphasen* wie üblich ausführen - einschließlich der Lieferung in Unterphase 5. Allerdings muss das Stadtwappen, das du dabei belieferst, nicht notwendigerweise eines derjenigen auf der *Lieferliste* sein. Es darf auch stattdessen zu einer großen Siedlung gehören, in der du eine Zweigstelle besitzt.

Die Regeln für die Lieferung auf ein Stadtwappen einer großen Siedlung sind ansonsten die gleichen:

- Dein Gesamt-Zuchtwert muss mindestens dem Lieferwert der Stadt entsprechen.
- Du musst darauf achten, ob die Ecken des Stadtfeldes weiß oder dunkel sind.
- Falls eine Lieferaktion ausgelöst wird, **musst** du diese sofort ausführen (siehe Appendix).



Außerdem musst du wieder eventuelle *Transportkosten* zahlen. Diese hängen auch beim Beliefern einer *großen Siedlung* von der Position deiner Lok auf der Eisenbahnstrecke ab:

Suche dafür das Feld auf der Eisenbahnstrecke, dessen aufgedruckte Zahl dem Lieferwert des belieferten Stadtwappens entspricht. Falls sich deine Lok auf diesem oder einem höherwertigen Streckenfeld befindet, fallen keine Transportkosten an. Ansonsten musst du wie immer für jedes Streckenkreuz, das sich zwischen dem Vorderteil deiner Lok und dem ermittelten Streckenfeld befindet, 1 Dollar in die Bank zahlen.

Beispiel: *Maria* beliefert *Buffalo*, das einen Lieferwert von 14 hat. Ihre Lok befindet sich auf Feld 10 der Eisenbahnstrecke.

Somit muss sie Transportkosten in Höhe von 3 Dollar zahlen, da sich insgesamt 3 Streckenkreuze zwischen ihrer Lok und Streckenfeld 14 befinden.

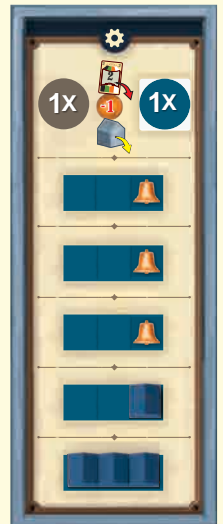


Hinweis: Beachte, dass es nach wie vor nicht möglich ist, das gleiche Stadtwappen mehr als ein Mal während des Spiels zu beliefern. Die Ausnahmen hierzu bilden weiterhin Kansas City und New York.

Spielende und Schlusswertung erfolgen nach denselben Regeln wie im Grundspiel.

Bei Schritt 3 der Schlusswertung müsst ihr jedoch Folgendes beachten: Wer nach Oregon City geliefert hat (Spielermarker auf diesem Stadtwappen), überprüft zunächst, wie viele der Glockenfelder auf seiner Zusatzablage (rechtes Feld einer jeden Reihe) freigeräumt sind, und erhält 3 Siegpunkte pro freigeräumtem Glockenfeld.

Beispiel: *Maria* hat noch 4 Zweigstellen auf ihrer Zusatzablage und damit insgesamt 3 Glockenfelder freigeräumt. Daher ist ihr Spielermarker auf dem Stadtwappen von Oregon City 9 Siegpunkte wert (3 freigeräumte Glockenfelder x 3 Siegpunkte).



IMPRESSUM

Autor:
Alexander Pfister

Illustration:
Chris Quilliams

Realisation:
Sophie Gravel

Grafikdesign:
Émeline D'Aoust
Tarek Saoudi

Entwicklung:
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

3D Modelle:
Tarek Saoudi

Art Direction:
Sophie Gravel

Redaktion:
Moritz Thiele
André Bierth

Entwickelt von:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

EGGERTSPIELE ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlags
weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.

VARIANTE: Brahman



“Brahman”-Rinderkarten

Die orangefarbenen “Brahman”-Rinderkarten sind Teil dieser neuen Variante für Great Western Trail. Du kannst sie anstelle der “Simmental”-Rinderkarten aus dem Grundspiel hinzufügen.

Simmental-Marktplättchen

Du brauchst das Simmental-Marktplättchen, da in dieser Variante dieselben Kosten anfallen und Veränderungen des Rindermarktes vorgenommen werden.



Anmerkung der Redaktion: Obwohl es möglich ist, sowohl die “Brahman”- als auch die “Simmental”-Rinderkarten in einem Spiel zu verwenden, raten wir davon ab, da es das Verhältnis der Markt-Rinderkarten stark verändert. Aus diesem Grund haben wir für beide Rinderarten dieselbe Farbe gewählt.

Änderungen der Spielvorbereitung:

A) Mischt bei 9. der Spielvorbereitung alle 8 “**Brahman**”-Rinderkarten mit den 36 Markt-Rinderkarten und legt dann diese 44 Karten als verdeckten *Marktstapel* links unterhalb des Spielplans bereit.

B) Legt das **Simmental-Marktplättchen** auf den Spielplan, sodass es die entsprechenden Angaben zum Rindermarkt überdeckt.

C) Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Rinderkarten vom Marktstapel auf:

- **Im Spiel zu zweit:** Deckt 9 Karten auf.
- **Im Spiel zu dritt:** Deckt 12 Karten auf.
- **Im Spiel zu viert:** Deckt 15 Karten auf.

Legt diese Karten wie üblich in den Rindermarkt. Die orangefarbenen “Brahman”-Rinderkarten legt ihr ganz nach links (falls sie aufgedeckt wurden).



Wenn du bei einer Aktion eine Rinderkarte abwerfen musst, gelten für die “Brahman”-Rinderkarten dieselben Regeln wie in der Simmental-Variante.

Beispiele:



Du darfst hier eine “Brahman”- sowie “Simmental”-Rinderkarte abwerfen.



Du darfst hier **nicht** eine “Brahman”- oder “Simmental”-Rinderkarte abwerfen.



Du darfst hier eine “Brahman”- bzw. “Simmental”-Rinderkarte mit **Zuchtwert 2** abwerfen.

Änderungen beim Rindermarkt:

Wenn du die Aktion “Kaufe Rinder vom Rindermarkt” ausführst, hast du nun die folgenden zusätzlichen Optionen:

1. Nutzt du 1 Cowboy und zahlst 8 Dollar, erhältst du 1 “Brahman”-Rinderkarte.
2. Nutzt du 2 Cowboys und zahlst 5 Dollar, erhältst du 1 “Brahman”-Rinderkarte.



Änderungen in Kansas City:

Am Ende der Unterphase ④, **wenn** du dein Geld aus der Bank nimmst, aber **bevor** du deine Handkarten abwirfst:

Pro “Brahman”-Rinderkarte **in deiner Hand** erhältst du zusätzlich 4 Dollar. Beachte, dass dieses Geld **nicht** deinen Gesamt-Zuchtwert beeinflusst.

Beispiel: **Maria** hat diese 4 Rinderkarten auf der Hand. Ohne Zertifikate ergibt sich daraus ein Gesamt-Zuchtwert von nur 4. Sie erhält aber 12 zusätzliche Dollar, also insgesamt 16 Dollar.



Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Rails to the North

Regelheft