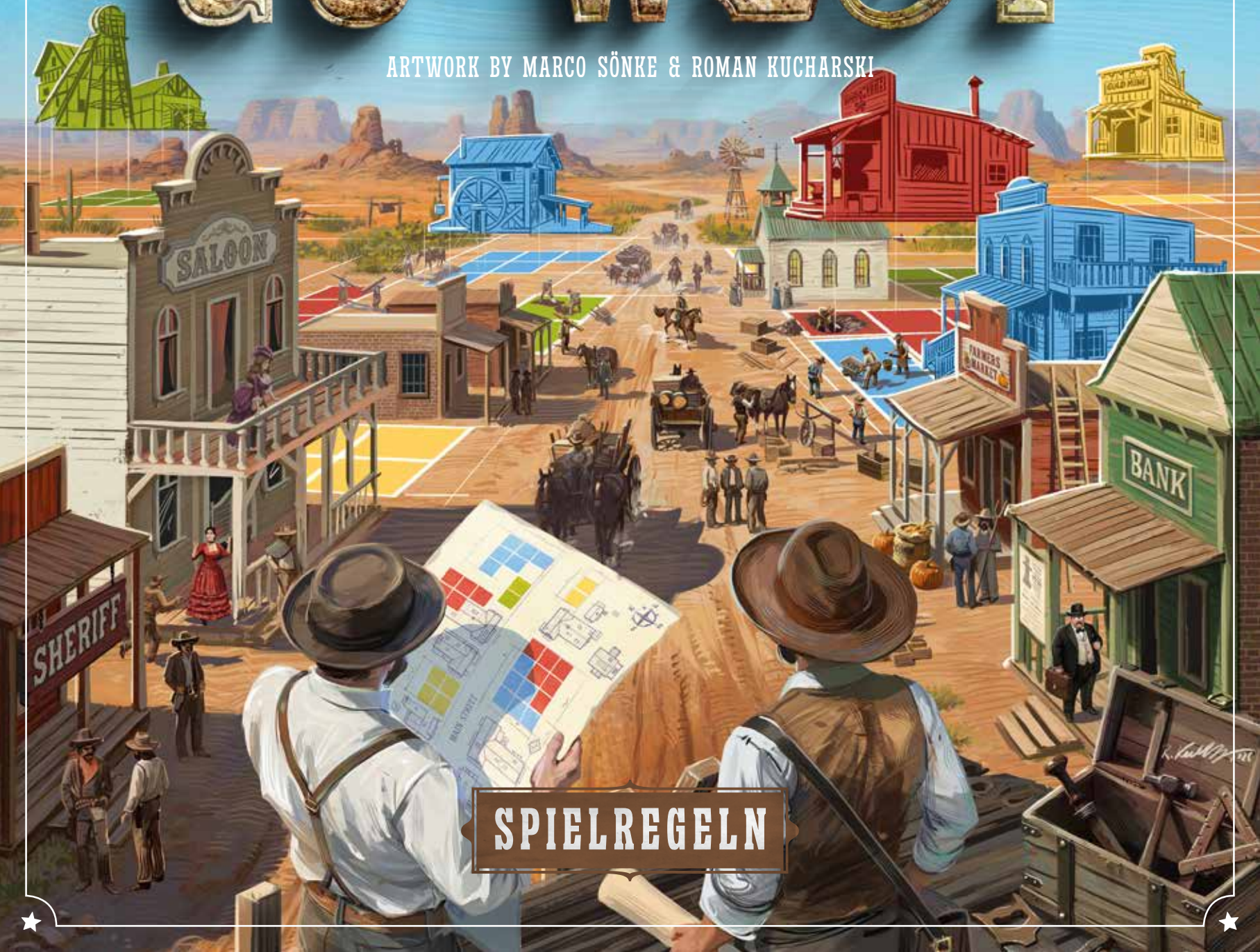


STEFAN FREUND

GO ★ WEST

ARTWORK BY MARCO SÖNKE & ROMAN KUCHARSKI



SPIELREGELN

GO WEST

EIN SPIEL IM WILDEN WESTEN VON STEFAN FREUND FÜR 2-4 PERSONEN AB 10 JAHREN.

Der Westen steht euch offen. Die neuen Siedlungen sollen ein Prachtstück werden. Die Pläne zeigen eine wunderbare Zukunft. Doch ihr seid nicht alleine, und das Land muss euch allen eine neue Heimat bieten.

In **GO WEST** schlüpft ihr in die Rollen von Siedlern im Wilden Westen. Hierbei werdet ihr Gebäude – z.B. Farmen, Minen, Wohnhäuser – mit verschiedenen Formen als Karten auswählen und möglichst ertragreich auf die gemeinsame Landkarte puzzeln.

Um die meisten Dollar zu ergattern, müsst ihr das richtige Gelände und die Synergien zwischen den Gebäuden beachten. Denn die Landkarte wird im Laufe des Spiels immer enger und man kommt sich mit seinen Mitspielenden mehr und mehr in die Quere.

GO WEST wird über 4 Runden gespielt. Wer am Ende der 4. Runde die meisten Dollar \$ gesammelt hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL



4 Landkarten
auf 2 Spielbrettern



98 Gebäudekarten
● ● ● ● ● ●



4 Kontorkarten ●



24 Auftragskarten ●



24 Solokarten ●
(für die Solo-Variante)



126 Gebäudeplättchen



4 Tresore in Spielerfarben



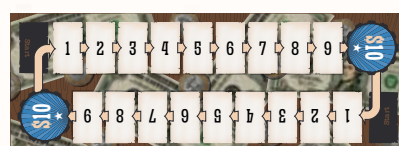
135 Geldplättchen



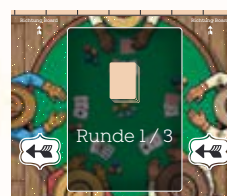
120 Spielermarker
als kleine Häuser in 4 Farben



1 Startspielermarker



1 \$-Tableau



4 Draftingtableaus (2-seitig)



4 Spielerhilfen

SPIELVORBEREITUNG

WÄHLT EINE DER LANDKARTEN AUS NACH DER ZAHL DER PERSONEN:

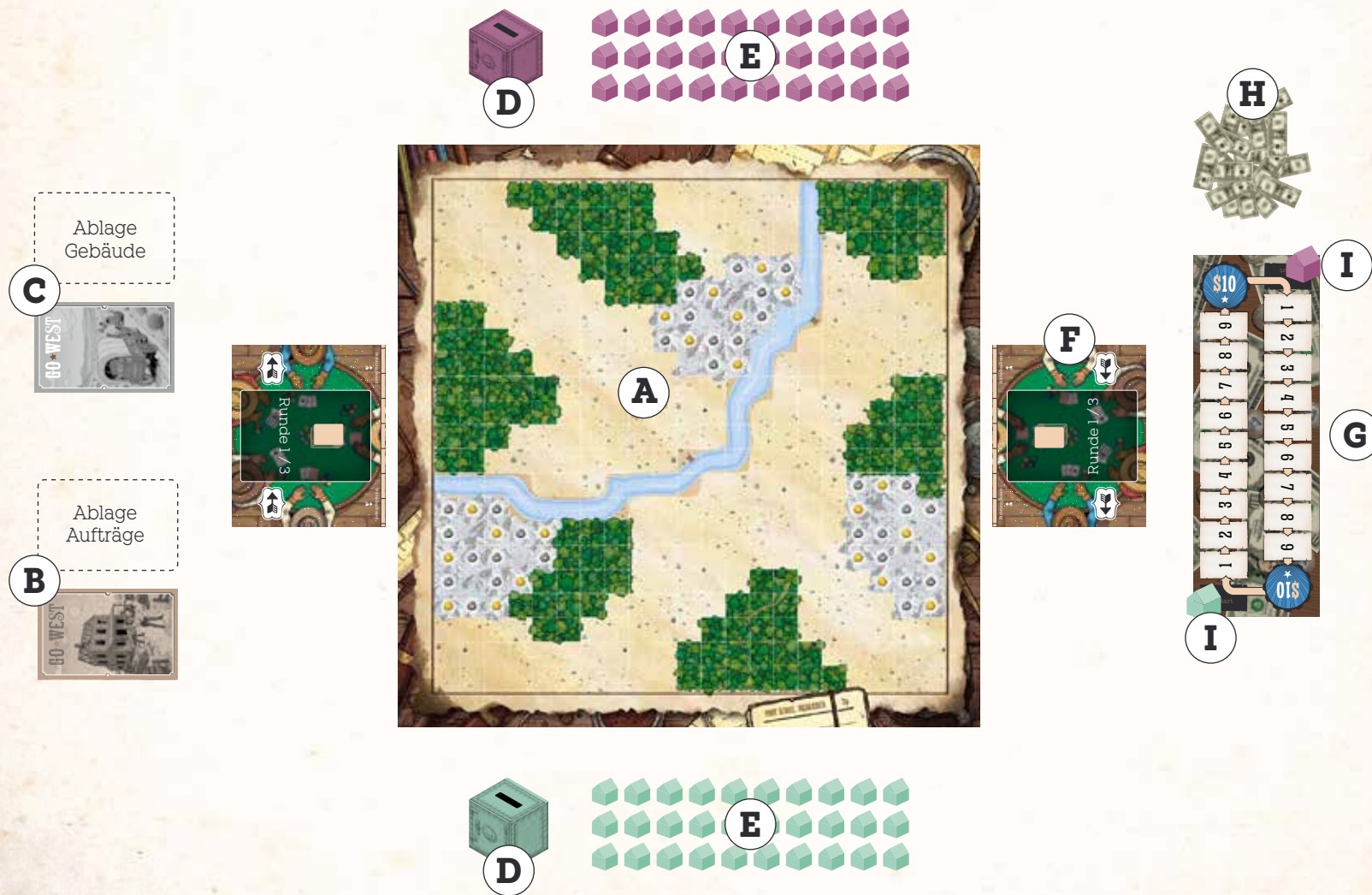
- ★ 2 Personen ➔ Kleine Karte (21 x 21 Felder)
- ★ 3 Personen ➔ Mittlere Karte (23 x 23 Felder)
- ★ 4 Personen ➔ Große Karte (25 x 25 Felder)

Ihr könnt aber auch andere Karten wählen, wenn ihr ein weites oder enges Spielfeld bevorzugt, das mehr Freiheit oder Konfrontation bringt. Im Beispiel unten seht Ihr einen Aufbau für zwei Spieler.

Legt die **Landkarte (A)** in die Mitte des Tisches. Mischt die **Auftragskarten (B)**, bildet einen verdeckten Ziehstapel und reserviert Platz für einen Ablagestapel daneben. Mischt die **Gebäudekarten (C)**, bildet einen verdeckten Ziehstapel und reserviert Platz für einen Ablagestapel daneben.

Alle erhalten je **1 Tresor (D)** und die **Spielermarker (E)** in einer Farbe. Legt je ein **Draftingtableau (F)** zwischen zwei von euch mit der Seite „1/3“ nach oben. Platziert das **\$-Tableau (G)** auf der anderen Seite der Landkarte, gegenüber von den Ziehstapeln.

Legt die **Geldplättchen** neben das Spielfeld zum **\$-Tableau (H)** und je **1 Spielermarker (I)** auf ein beliebiges Startfeld des **\$-Tableaus**.



SPIELVORBEREITUNG

HANDKARTEN

Alle erhalten nun verdeckt je drei Auftragskarten und drei Gebäudekarten. Davon werft ihr drei beliebige Karten ab. Unter den abgeworfenen Karten muss mindestens eine Auftragskarte sein. Nun halten alle von euch genau drei Karten auf der Hand. Diese bilden eure „Reserve“ und werden verdeckt gehalten. Die Reserve dient dazu, dass ihr Alternativen beim Ausspielen der Karten habt und euch einige davon für später aufheben könnt.

EUER KONTOR



Alle erhalten je eine zufällige Kontorkarte (hellblaue Rückseite). Wer das Kontor mit der oben rechts erhalten hat, bekommt den **Startspielermarker**.

Beginnend bei der Person mit dem Startspielermarker platzieren nun alle ihr Kontorplättchen (**Blau 2x2**) auf der Landkarte.

Jetzt und auch später: Beim Bau eines Gebäudes setzt der Spieler einen seiner Spielmarker ein, um zu kennzeichnen, wem dieses Gebäude gehört.

BEACHTET DABEI:

- ★ Das Kontor darf nur auf -Feldern gebaut werden.
- ★ Außerdem darf das Kontor nicht im **Umkreis 3** von einem anderen Kontor gebaut werden. Der Begriff „Umkreis“ wird im nächsten Abschnitt erklärt.



WICHTIGE SPIELKONZEPTE

GEBÄUDE

Jede Gebäude-, Auftrags- und Kontorkarte repräsentiert genau ein Gebäude in „Go West“. Dabei ist es egal, welche Bezeichnung sie trägt. Es zählen also alle Karten, auch der Apfelhain, der Goldwäscher, das Dampfschiff oder der Stacheldraht als Gebäude. Es gibt sechs verschiedene Gebäudetypen, die weiter unten im Detail beschrieben werden. Eine Gebäudekarte sieht im Prinzip so aus:

Bezeichnung des Gebäudes

Farbe der Karte (hier **blau**)

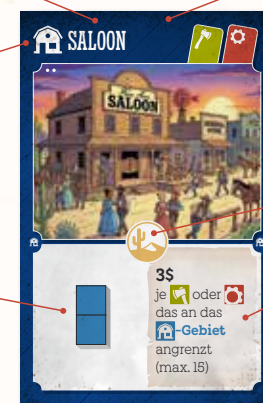
Symbol des Gebäudetyps

Bau-Bonus oder Farm-Symbol

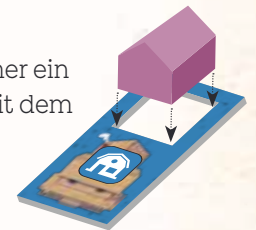
Geländetyp

Form des zugehörigen Plättchens

Funktion des Gebäudes



Jedes Gebäude hat neben einer Karte auch immer ein Plättchen einer bestimmten Form und Farbe, mit dem es auf der Landkarte gebaut werden kann.



UMKREIS

Ein Gebäude liegt im **Umkreis X** von einem anderen Gebäude, wenn weniger als **X** Felder zwischen den beiden Gebäuden liegen (auch **diagonal**), man das Gebäude also über höchstens **X** Felder „erreichen kann“.

Es genügt, wenn ein Feld des Gebäudes im Umkreis ist. Das Gebäude muss also nicht vollständig im Umkreis liegen.

Beispiel:

- ★ Im **Umkreis 2** von Gebäude **A** ist nur Gebäude **B**.
- ★ Im **Umkreis 3** von Gebäude **A** sind Gebäude **B** und **C**.
- ★ Im **Umkreis 4** von Gebäude **A** sind Gebäude **B**, **C** und **D**.

4	3	2	1		A	1	2	3	4
4	3	2	1		1	1	1	2	3
4	3	B	1	1	2	2	2	3	D
4	3	2	2	2	2	2	3	3	3
4	3	3	3	3	C	3	3	4	4
4	4	4	4	4		4	4	4	5

SPIELABLAUF

An dieser Stelle wird nun der **Spielablauf** erklärt.
Im Abschnitt danach geht es dann im Detail um die **Bau-Regeln** beim Bau von Gebäuden. Und anschließend folgt ein Abschnitt in dem jeder **Gebäudetyp** im Detail erklärt wird.

DAS SPIEL WIRD ÜBER 4 RUNDEN GESPIELT.

ABLAUF EINER RUNDE

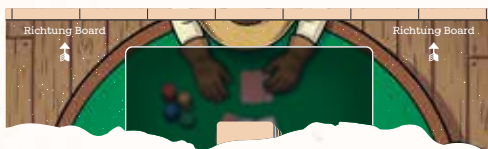
Zu Beginn jeder Runde legt ihr einen Stapel Gebäudekarten verdeckt auf jedes der Draftingtableaus. Die Anzahl der Karten hängt von der Anzahl der Personen ab:

- ★ 4 Personen – 5 Gebäudekarten
- ★ 3 Personen – 6 Gebäudekarten
- ★ 2 Personen – 7 Gebäudekarten

Falls der Ziehstapel der Gebäudekarten aufgebraucht sein sollte, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Ziehstapel.

In Runde 1 und 3 gebt ihr die Gebäudekarten wie auf dem Draftingtableau angezeigt **im** Uhrzeigersinn weiter, in Runde 2 und 4 **gegen** den Uhrzeigersinn.

Dazu wird das Draftingtableau einfach auf die Rückseite gedreht. Die kleinen Pfeile auf dem Draftingtableau zeigen an, welche Seite zur Mitte, also zur Landkarte zeigen muss.



Nun spielt ihr so viele Züge, bis nur noch je **eine** Gebäudekarte auf jedem Draftingtableau liegt.

ABLAUF EINES ZUGES

AUSWAHL EINER GEBÄUDEKARTE

Ihr nehmt nun alle gleichzeitig den Kartenstapel von dem Draftingtableau, dessen Pfeil auf euch zeigt, und wählt eine Gebäudekarte aus, die ihr zu euren Handkarten hinzufügt. Den restlichen Kartenstapel legt ihr auf das Draftingtableau, dessen Pfeil von euch weg zeigt.

SPIELEN EINER GEBÄUDEKARTE

Beginnend beim Startspielermarker **im Uhrzeigersinn** spielen nun **alle** von euch je **eine Karte** von euren Handkarten aus - Gebäudekarte oder Auftragskarte. Die Karte wird offen vor euch abgelegt. Dann platziert ihr das dazugehörige Gebäudeplättchen auf der Landkarte (siehe „Bau-Regeln“ auf S. 6 und „Gebäudetypen“ ab S. 8). Anschließend markiert ihr die **\$**, die ihr erhalten habt, mit eurem Spielermarker auf dem **\$-Tableau**. Jedes Mal, wenn ihr dabei ein 10-**\$-Feld** erreicht oder überschreitet, dürft ihr euch ein Geldplättchen in euren Tresor stecken.



Für den sehr unwahrscheinlichen Fall, dass ihr keine Karte spielen könnt, werft ihr stattdessen eine Karte ab.

ENDE EINER RUNDE

Liegt am Ende des Zuges auf jedem Draftingtableau nur noch **eine** Gebäudekarte, legt diese auf den Ablagestapel und die Runde endet.

NACH RUNDE 1-3:

- ★ Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.
- ★ **Nur nach Runde 2** - Erhaltet alle je drei neue Auftragskarten, von denen ihr eine auswählt und zu euren Handkarten hinzufügt. Danach werft ihr alle je eine Karte von der Hand ab.
- ★ Nun dürft ihr beliebig viele Karten aus der Hand abwerfen und dafür genauso viele neue Gebäudekarten (aber **keine** Auftragskarten) vom Stapel ziehen.
- ★ Dreht die Draftingtableaus auf die andere Seite und die nächste Runde startet.

Nach **Runde 4** endet das Spiel.

ENDE DES SPIELS

Ist die 4. Runde beendet, erhaltet ihr nun jeweils **\$** für die Auftragskarten, die ihr im Laufe des Spiels ausgespielt habt. Danach leert ihr eure Tresore aus und zählt eure Geldplättchen. Jedes Geldplättchen ist 10 **\$** wert. Addiert zum Schluss die **\$**, die euer Spielermarker auf dem **\$-Tableau** anzeigt.

Wer die meisten **\$** hat, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

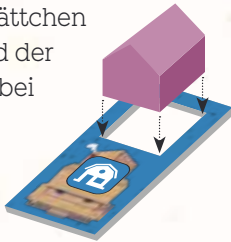
BAU EINES GEBÄUDES

Um ein Gebäude zu bauen, legt ihr die Karte offen vor euch aus. Dann nehmt ihr das entsprechende Gebäudeplättchen und platziert es auf der Landkarte entsprechend der Bau-Regeln. Ihr dürft das Gebäudeplättchen dabei beliebig drehen und wenden.

Dann setzt ihr einen eurer Spielmarker in die Aussparung des Gebäudeplättchens, um zu kennzeichnen, wem dieses Gebäude gehört.

Es gilt beim Bauen zu beachten:

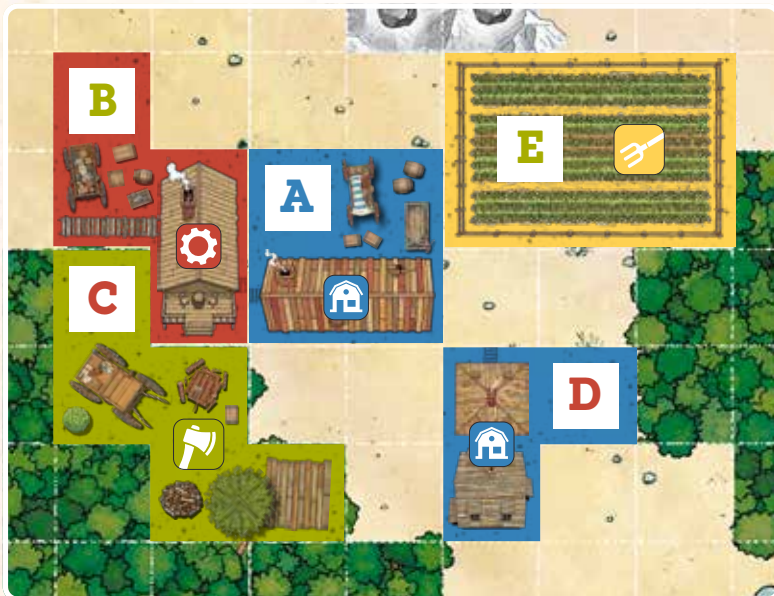
- ★ Muss das Gebäude **angrenzend** gebaut werden?
- ★ Steht das Gebäude auf dem **passenden** Gelände?



ANGRENZEND BAUEN

Gebäude müssen **angrenzend** an ein **eigenes** Gebäude platziert werden.

Ein Gebäude ist angrenzend, wenn es eine gemeinsame Kante gibt, **diagonal genügt hier nicht**.



☛ **Beispiel:** Gebäude **B** und **E** sind angrenzend an Gebäude **A**. Gebäude **C** und **D** sind nicht angrenzend an Gebäude **A**.

PLANWAGEN-SYMBOL



Eine Ausnahme sind Gebäude mit einem Planwagen-Symbol, diese müssen nicht angrenzend zu eigenen Gebäuden platziert werden.



☛ **Beispiel:** Der Holzfäller hat ein Planwagen-Symbol auf der Karte und muss deswegen nicht an eigene Gebäude angrenzend gebaut werden.

PASSENDES GELÄNDE

Die Felder der Landkarte zeigen jeweils eine der vier Geländearten:



Steppe



Wald



Berge



Fluß

Gebäude müssen **vollständig** auf Feldern mit dem passenden Gelände gebaut werden. Das passende Gelände ist auf der **Mitte der Karte** vermerkt.



☛ **Beispiel:** Der Saloon muss vollständig auf  gebaut werden.

✿ Manche Gebäude geben weitere Anforderungen beim Platzieren vor. Ein ✿ neben dem passenden Gelände weist darauf hin und wird im Kartentext erläutert.

☛ **Beispiel:** Der Apfelhain benötigt mindestens **ein** angrenzendes  Feld.



Wird die Anzahl an Gelände-Feldern nicht angegeben, genügt ein Gelände-Feld.

Bereits überbaute Gelände-Felder zählen hierbei nicht.

Wird Gelände allerdings später überbaut, wirkt sich dies nicht mehr auf bereits bestehende Gebäude aus.

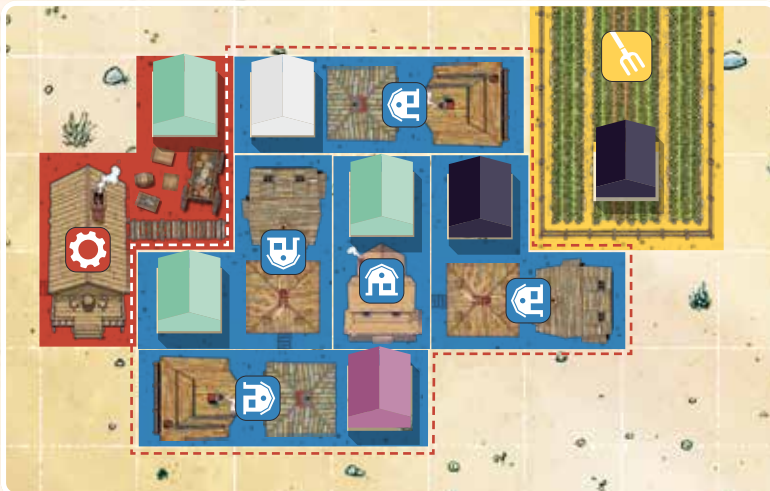
🌀 GEBÄUDEGEBIETE 🌀

Gebäudegebiete sind **aneinander angrenzende** Gebäude. Auch ein Gebäude allein ist bereits ein Gebäudegebiet.

🏠-Gebiete, **🌿-Gebiete**, usw. sind spezielle Gebäudegebiete mit Gebäuden des gleichen Gebäudetyps (egal von welcher Person).

Eigene Gebäudegebiete sind aneinander angrenzende **eigene** Gebäude.

Die **Größe** eines Gebäudegebiets entspricht der **Anzahl** der Gebäudeplättchen.



👉 **Beispiel 1:** Ein **🏠-Gebiet** der **Größe 5** (nur angrenzende Stadtgebäude von allen Personen)



👉 **Beispiel 2:** Ein **eigenes 🏠-Gebiet** der Person, die die Farbe **🟩** spielt (nur angrenzende Stadtgebäude von **🟩**)



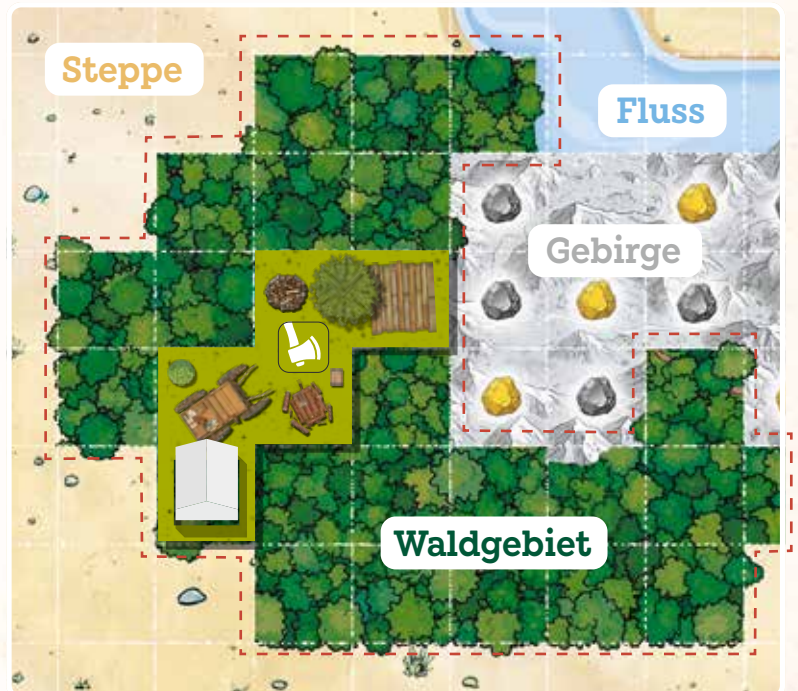
👉 **Beispiel 3:** Ein **eigenes** Gebäudegebiet der Person, die die Farbe **🟩** spielt (alle angrenzenden Gebäude von **🟩**)

🌀 WALDGEBIETE 🌀

Waldgebiete sind aneinander angrenzende Waldfelder.

Waldgebiete behalten immer ihre ursprüngliche Form und werden nicht von Gebäuden verkleinert oder geteilt.

👉 **Beispiel unten:** Das Gebäude teilt das Waldgebiet **nicht** in zwei Waldgebiete.



GEBÄUDETYPEN

Die Farbe und das Symbol der Gebäude- und Auftragskarten zeigt ihren Gebäudetyp an und hilft euch, die Gebäudetypen beim Auswählen der Karten, beim Bauen und beim Punkten einfach erkennen zu können.

Es gibt **6 Typen** von Gebäuden, die nun im Detail erläutert werden:

WALDARBEITER (GRÜN)



dürfen nur auf Feldern gebaut werden.

bringen \$ je nach ihrer Größe und Position.



Spezialeffekt: Das gesamte Waldgebiet, auf dem das -Gebäude steht, darf von dem Spieler, dem das -Gebäude gehört, bebaut werden als wäre es .

Dies gilt nur für Felder, auf denen gebaut wird, und nicht für angrenzende Felder (also z. B. nicht für -Anforderungen).



Beispiel: Nach dem Bau des Holzfällers kann nun dieselbe Person auch ein Wohnhaus in diesem Waldgebiet bauen, obwohl das Wohnhaus eigentlich eine benötigt.

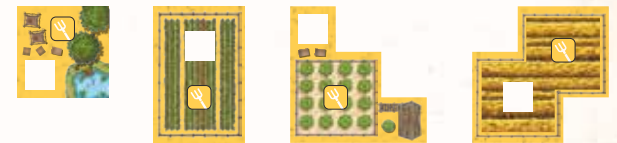
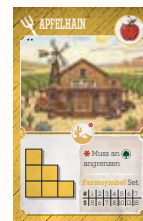
MINEN (GRAU)



dürfen nur auf Feldern gebaut werden.

bringen \$ für das Abdecken von Gold und Silber Vorkommen.

FARMGEBÄUDE (GELB)



müssen bis auf wenige Ausnahmen auf Feldern platziert werden.

besitzen ein **Farmsymbol** rechts oben. **Unterschiedliche Farmsymbole** werden zu Sets zusammengefasst. Diese bringen \$ je nachdem, wie groß das Set ist, zu dem sie hinzugefügt wurden.

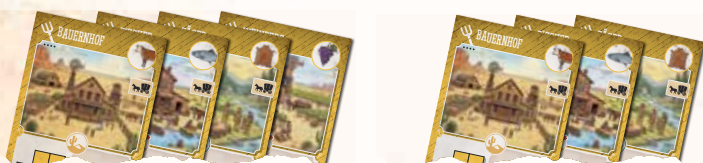
#	1	2	3	4	5	6	7
\$	5	6	7	8	10	12	15

In einem Set dürfen **maximal 7** unterschiedliche **Farmsymbole** sein. Weitere oder doppelte **Farmsymbole** starten ein neues Set.





👉 **Beispiel 1:** Person A hat nach dem Bau eines Bauernhofes ein Set mit 4 **Farmsymbolen** und erhält für den Bauernhof somit 8 \$.



👉 **Beispiel 2:** Person B hat nach dem Bau eines Bauernhofes ein zweites Set mit 3 **Farmsymbolen** und erhält für den Bauernhof somit 7 \$.

🌀 **PRODUKTIONSGEBÄUDE (ROT)** 🌀

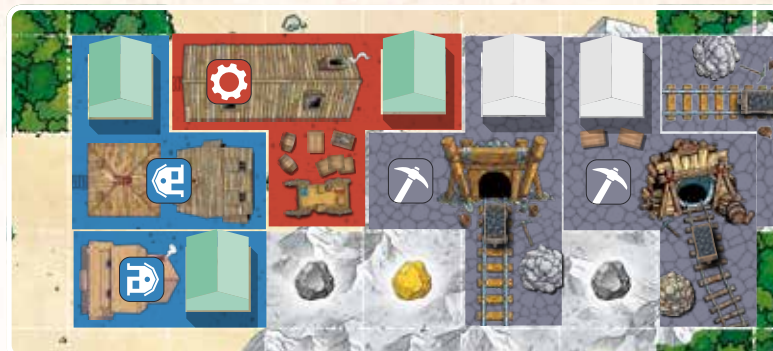


🔴 dürfen nur auf 🌾 Feldern gebaut werden.

🔴 benötigen andere Typen von Gebäuden in ihrem Umkreis, um \$ zu erzeugen. Auch **gegnerische** Gebäude zählen hier. Ein **Set** ist dabei je ein Gebäude von jedem geforderten Typ.

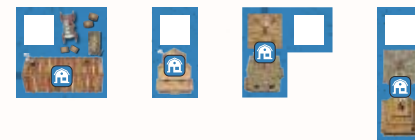
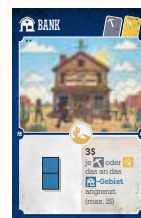


👉 **Beispiel 1:** Die Schmiede hat 3 🛠️ und 1 🏠 im **Umkreis 3**. Das ergibt nur 1 Set und somit nur 5 \$.



👉 **Beispiel 2:** Die Schmiede hat 3 🛠️ und 2 🏠 im **Umkreis 3**. Das ergibt 2 Sets und somit 10 \$.

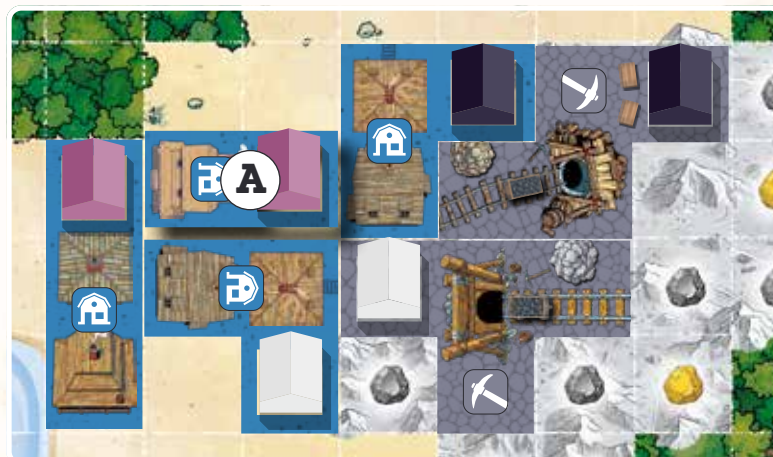
🌀 **STADTGEBÄUDE (BLAU)** 🌀



🏠 dürfen nur auf 🌾 Feldern gebaut werden.

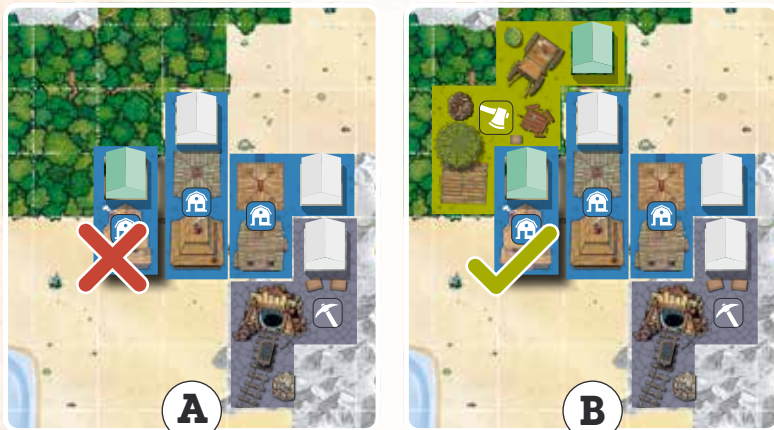
🏠 bringen meistens \$ abhängig von dem 🏠-Gebiet, in dem sie stehen.

Mit jedem weiteren 🏠 wird das 🏠-Gebiet größer und stärker. Nicht vergessen, dass auch **gegnerische** Stadtgebäude zum 🏠-Gebiet zählen!



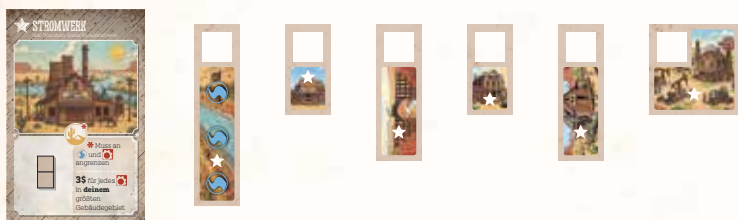
👉 **Beispiel:** Durch das Bauen der Bank **A** wird ein größeres 🏠-Gebiet erzeugt, dass an 2 🛠️ angrenzt.

Man darf natürlich auch an gegnerische -Gebiete anbauen, wenn es die anderen Bau-Regeln erlauben.



Beispiel: Die Bank kann dort nur in Szenario **B** (rechts) gebaut werden, da die Bank keinen hat und deshalb immer noch an ein eigenes Gebäude angrenzen muss.

AUFTRAGSKARTEN (BEIGE)



- platzieren ein Spezialgebäude auf der Landkarte. Sie haben schwierigere Bauanforderungen, bieten dafür aber strategische Ziele für viele \$.
- bringen der ausspielenden Person eine neue \$-Bedingung, die am **Ende des Spiels** gewertet wird.

Zu beachten ist, dass sich viele der nur auf eure **eigenen** Gebäude beziehen.

Beispiel: Die Kanäle bringen keine \$ für **gegnerische** , die an angrenzen.

Nicht vergessen: Eigene Gebäudegebiete bestehen nur aus euren **eigenen** Gebäuden (siehe Seite 7).

Beispiel: Für die Brücke zählen nur Gebiete aus euren **eigenen** Gebäuden.



ZWEI BESONDERHEITEN:

- ★ **Kanäle** - Drei der Felder des Gebäudes zählen als , können aber nicht von der Brücke oder dem Dampfschiff überbaut werden.
- ★ **Brücke** - Das mittlere Feld der Brücke muss über ein -Feld gebaut werden.

BAU-BONUS

Auf Produktions- und Stadtgebäuden befinden sich oben rechts „Bau-Bonus“ Symbole, die ihr besitzt, sobald das Gebäude gebaut wurde.



Beim Bau eines Gebäudes erhaltet ihr grundsätzlich **1 \$** für jedes Bau-Bonus-Symbol des **gleichen** Gebäudetyps in eurer Auslage wie das Gebäude, das ihr gerade baut.

Symbole auf Gebäuden, die gerade gebaut werden, zählen nicht für sich selbst, sondern erst für nachfolgende Gebäude.

Die Idee dahinter ist, dass der Bau dieser Gebäude das Leben eurer Siedler verbessert. So stellt z. B. die Schmiede die Werkzeuge für Farmen und Holzfäller her.

Ihr solltet Produktionsgebäude und Stadtgebäude mit Bau-Bonus-Symbolen so vor euch auslegen, dass alle Bau-Bonus-Symbole gut zu erkennen sind.

Bau-Bonus-Symbole bringen keine \$ für bereits gebaute Gebäude.



Beispiel: Ihr habt eine Bank, einen Gerätebau und eine Bäckerei gebaut. Baut ihr nun eine , erhaltet ihr drei zusätzliche \$, da ihr drei Bau-Bonus-Symbole dieses Typs habt. Für jede , die ihr nun baut, erhaltet ihr zwei zusätzliche \$.

TEAM-VARIANTE (2 GEGEN 2)

Bei der Team Variante spielen zwei von euch als Team gegen zwei andere Personen.

Die Gebäude eures Teams zählen als eigene Gebäude für beide Teammitglieder. Das gilt für alle Bereiche, z. B. Bauregeln, Punktebedingungen und auch Auftragskarten.

Auch die Farmsymbole, der Holzfäller-Spezialeffekt und die Bau-Boni von Stadt- und Produktionsgebäuden zählen für beide Teammitglieder. Das Team agiert also wie eine Person.

❧ SPIELAUFBAU ❧

Setzt euch im Team jeweils schräg gegenüber, damit ihr nicht direkt nacheinander an der Reihe seid. Baut das Spiel ansonsten wie mit vier Personen auf.

Eine kleine Änderung gibt es bei der Auswahl der drei Handkarten. Hier zieht ihr als Team zusammen drei Auftragskarten und sechs Gebäudekarten. Alle behalten davon je eine Auftragskarte und zwei Gebäudekarten als Reserve.

❧ SPIELABLAUF ❧

- ★ Nur nach Runde 2 zieht ihr als Team zusammen drei neue Auftragskarten und behaltet jeweils eine davon. Dann werfen alle eine beliebige Karte ab, um wieder auf drei Handkarten zu kommen.
- ★ Nach Runde 1/2/3 dürft ihr euch im Team eure Handkarten zeigen und gemeinsam beschließen, welche Karten ihr abwerft, um neue zu ziehen. Nach dem Abwerfen dürft ihr auch Handkarten tauschen.

Während einer Runde dürft ihr euch **keine** Karten vom Draft oder von der Hand zeigen. Bei der Auswahl der Karte, die man pro Zug nimmt und ausspielt, dürft ihr euch im Team **nicht** beraten. Beim Platzieren eines Gebäudes darf das Teammitglied respektvoll kleine Verbesserungen vorschlagen.

Während des Spiels, nehmt ihr euch jeweils die Punkte für die Gebäude, die ihr ausspielt. Am Ende des Spiels werden die Punkte der Teammitglieder zusammengezählt.



SOLO-VARIANTE

Die waghalsigsten Pioniere zogen alleine in das Unbekannte. In der Solo-Variante ist dein Ziel, eine hohe Punktzahl zu erreichen und dazu drei Auftragskarten zu bauen. Gelingt es dir nicht, die drei Auftragskarten auszuspielen, gilt das Spiel als verloren.

❧ SPIELAUFBAU ❧

Der Spielaufbau erfolgt genau wie im normalen Spiel. Verwende die spezielle Landkarte für den Solo-Modus (20 x 20 Felder). Du kannst alternativ auch die Landkarte für zwei Personen (21 x 21 Felder) verwenden (etwas einfacher). Mische zusätzlich den Stapel der Solo-Karten (**schwarze** Rückseite) und lege ihn verdeckt bereit.

❧ SPIELABLAUF ❧

Zu Beginn jeder der 4 Runden ziehst du eine Solo-Karte und legst sie offen aus. Nimm die abgebildeten Gebäude und baue diese als **ein Gebiet** auf die Landkarte. Es muss nicht die gleiche Konstellation wie auf der Solo-Karte sein. Du musst das erste Gebäude des Gebietes nicht angrenzend bauen. Setze dabei Spielermarker einer anderen Spielerfarbe ein, um anzuzeigen, dass diese Gebäude nicht dir gehören. Achte beim Bauen darauf, Minen auf Berge, Holzfäller auf Wald und andere Gebäude auf Steppe zu platzieren wie üblich. Ist ein Holzfäller Teil des Gebietes, dann zählt auch hier der  alternativ als .



Beispiel: Du (**schwarz**) hast die Gebäude von der Solo-Karte „Dr. McDowell“ als ein Gebiet auf die Karte gebaut (**lila** und **rot umrandet**). Dabei hast du die Stadtgebäude mit deiner Stadt und auch mit dem Holzfäller verbunden, da du einen Markt und ein Zimmerer auf der Hand hast.

Somit gibt es nun Gebäude anderer Personen auf der Landkarte, von denen du profitieren kannst. Aber sie werden dich auch behindern. So hat jede Solo-Karte einen Effekt - rechts im Textfeld - der **für diese Runde** zählt und deine Möglichkeiten beschränken und dich zum Umdenken bringen wird, genau wie echte Mitspielende.

Solltest du eine Solo-Karte ziehen, die du bereits als Auftragskarte hast oder die du auf der Landkarte nicht mehr unterbekommst, dann wirf die Solo-Karte ab und ziehe eine neue.

Solltest du zwischen Runde 2 und Runde 3 eine Auftragskarte ziehen, die bereits als Solo-Karte ausliegt, dann wirf die Auftragskarte ab und ziehe eine neue.

Es kann der seltene Fall vorkommen, dass dir in der Solo-Variante Gebäudeplättchen ausgehen. Geschieht das bei einer Solo-Karte, dann nimm stattdessen ein Gebäudeplättchen mit einer anderen Form des gleichen Typs. Geschieht das bei einer deiner Gebäudekarten, so kannst du diese Karte nicht mehr ausspielen.

ABLAUF EINER RUNDE

Für den Draft baust du in jeder Runde 3 Stapel mit je 7, 6 und 5 Gebäudekarten in einer Reihe auf. Im 1. Zug nimmst du den Stapel mit 7 Karten, wählst eine Karte aus, mischst dann den Stapel verdeckt und wirfst zwei Karten verdeckt ab. Lege den Stapel (der nun vier Karten hat) hinter den Stapel mit fünf Karten. Nun spielst du den Rest deines Zuges.

Im nächsten Zug nimmst du den Stapel mit sechs Karten und verführst ebenso. Nach 6 Runden auf diese Weise wird nur noch eine Karte verdeckt in einem Stapel vor dir liegen.

Wirf diese letzte Karte ebenfalls ab.

AUSWERTUNG DEINER SIEDLUNG

3 Auftragskarten nicht gebaut:

★ **gescheitert**

Alle 3 Auftragskarten gebaut und:

★ < 100 \$ **gescheitert**

★ 100-149 \$ **ärmlich**

★ 150-199 \$ **bescheiden**

★ 200-249 \$ **erfolgreich**

★ 250-299 \$ **wohlhabend**

★ ≥ 300 \$ **florierend**

GEBÄUDETYPEN S.8



Waldarbeiter



Minen



Farmgebäude



Produktionsgebäude



Stadtgebäude



Auftragskarten

Bau-Bonus-Symbole (S. 10)

GELÄNDEARTEN S.6



Steppe



Berge



Wald



Fluss

FARMSYMBOLS S.8



MINEN S.8

Im Gebirge: Gold Silber



Anforderungen beim platzieren, siehe Kartentext (Seite 6).



Spezialeffekt, der das Waldgebiet, auf dem dieses -Gebäude steht, in umwandelt (Seite 8)



Planwagen: Gebäude müssen nicht angrenzend zu eigenen Gebäuden platziert werden (siehe Seite 6).



Autor: Stefan Freund
Illustrator: Roman Kucharski
Grafik Design: Marco Sönke
Redaktion: Beate Heinke,
Eileen Knorr, Thomas Alt
Lektorat: Nina Heckmann

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren.

Für Ersatzteile meldet euch bitte hier:
info@skellig-games.de

Made in China
Änderungen vorbehalten
1. Auflage V05/26

