



# WESTERN TOWN



*1864, la conquête de l'Ouest bat son plein. Le Dakota du sud devient le théâtre de profonds chamboulements avec de nombreuses villes qui éclosent et suscitent l'intérêt du président Lincoln en personne.*

WESTERN TOWN vous propose d'endosser le rôle du MARSHAL d'une de ces villes en quête de reconnaissance et en proie au courroux indien. Chaque tour vous n'aurez que trois ordres à donner qui correspondent à l'activité de trois de vos bâtiments. Construire permet donc d'augmenter ce panel mais pour l'emporter le plus important sera de choisir habilement les bâtiments que vous souhaitez utiliser... si vos adversaires déploient leurs efforts de la même façon vous pourrez tirer profit de leurs choix pour exploiter au maximum vos actions ! Engrangez des points de victoires en construisant des bâtiments emblématiques, en répondant aux attentes de Lincoln et vous l'emporterez.



*In 1861, the northernmost part of the Louisiana Purchase becomes the Dakota Territory. In Western Town it is 1864 and the conquest and development of this rugged and dangerous territory is underway. You take the role of a marshal of one of the towns in the territory, working to establish a foothold in Indian Country and, if possible, gaining enough attention for a visit from Washington D.C. from a member of President Lincoln's cabinet.*

Each turn you have only three orders to give, corresponding to the activities generated by the occupants of three of your buildings. Developing your town, by constructing new buildings, expands your options. But to win the game, the most important element will be to skillfully choose the buildings you wish to use. Choices made by the other marshals (your opponents) can determine which buildings will generate their benefits, and which will not! To achieve victory, you will need to keep an eye on the other marshals and anticipate their moves; develop your own town; prepare for Indian raids against you; and cater to the political interests in Washington, D.C. Not an easy task, this Marshal business! Do all of this better than your fellow Marshals, and success and prosperity (as well as victory) will be yours in WESTERN TOWN!



*1864 - die Eroberung des Westens ist in vollem Gange. Die Süddakota verlassen den Schauplatz tiefgreifender Umwälzungen mit zahlreichen Städten, von denen sie eingeengt werden, und erregen das persönliche Interesse Präsident Lincolns.*

In WESTERN TOWN übernimmst du, auf der Suche nach Anerkennung und mit zornigen Indianern konfrontiert, die Rolle des MARSHALS einer dieser Städte. Jede Runde stehen dir nur drei Befehle zur Verfügung, die durch das entsprechende Aktivieren von drei deiner Gebäude bestimmt werden. Bauen erlaubt also vielfältigere Optionen, aber um zu gewinnen ist das Allerwichtigste, die Gebäude, die du nutzen möchtest, geschickt auszuwählen... denn deine Gegner sind ebenso bestrebt, den größten Vorteil aus deinen Entscheidungen zu ziehen, wie du aus den ihrigen! Erziele Siegpunkte durch das Bauen typischer Gebäude, erfülle die Erwartungen Lincolns, und du wirst de Sieg davontragen.



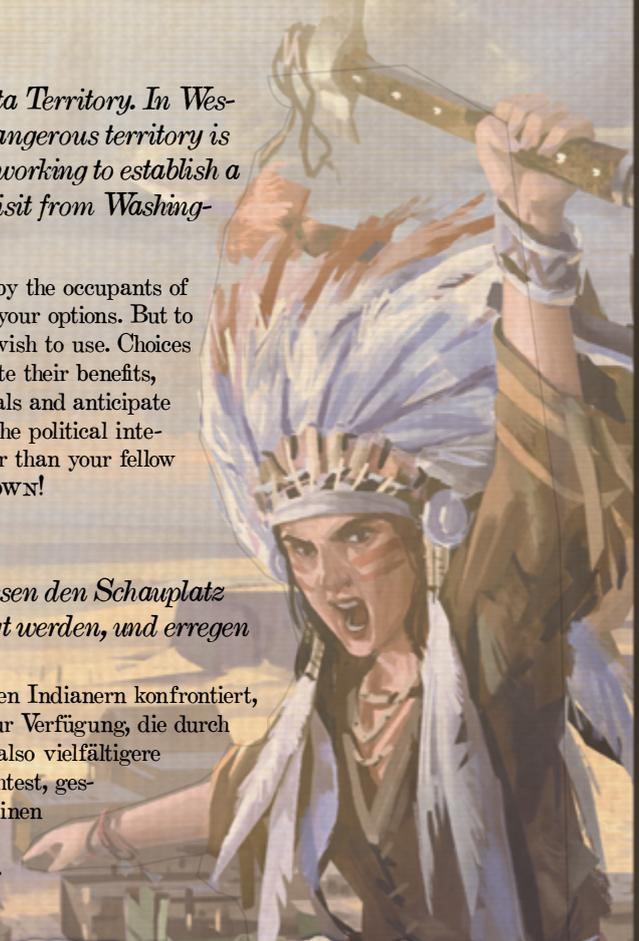
108 cartes  
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN et 24 cartes par joueur  
126 cubes  
28 jaunes, 26 blancs, 22 roses, 24 gris, 16 marrons, 6 rouges et 4 orange  
4 plateaux individuels  
2 tuiles Campement indien  
68 tuiles bâtiment  
17 tuiles par joueur  
2 marqueurs MARSHAL PRINCIPAL & GRAND MANITOU  
12 marqueurs recto/verso "Foyer" & "détruit"  
20 marqueurs de quantité  
12 Habitants, 4 Or exporté et 4 Cowboys  
1 dé indien  
1 livret de règles et 3 fiches d'aide en 3 langues



108 cards  
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN and 24 cards per player  
126 cubes  
28 yellow, 26 white, 22 pink, 24 gray, 16 brown, 6 red and 4 orange  
4 individual boards  
2 Indian Camp tiles  
68 building tiles  
17 tiles per player  
2 LEAD MARSHAL & GRAND MANITOU markers  
12 double-sided "Home" & "destroyed" markers  
20 quantity markers  
12 Inhabitants, 4 exported Gold and 4 Cowboys  
1 Indian die  
1 rulebook and 3 player aids in 3 languages



108 Karten  
8 LINCOLN, 4 WESTERN TOWN und 24 Karten je Spieler.  
126 Würfel  
28 gelbe, 26 weiße, 22 rosa, 24 graue, 16 braune, 6 rote und 4 orange  
4 einzelne Tableaus  
2 Tableaus Indianerlager  
68 Gebäudeplättchen  
17 je Spieler  
2 Plättchen US-MARSHAL & GROßER MANITOU  
12 Markierungen Vorder/Rückseite "Haushalt" & "zerstört"  
20 Mengen-Anzeiger  
12 Einwohner, 4 transferierte Gold und 4 Cowboys  
1 Indianerwürfel  
1 Regelheft und 3 Spielhilfen in 3 Sprachen



Die Spielvorbereitung beginnt mit einem individuellen Aufbau. Jeder Spieler nimmt sein Tableau, das seine Stadt repräsentiert, seine Karten und seine Gebäudeplättchen an sich.

### SPIELVORBEREITUNG - JEDER SPIELER ...

- 1** Legt das Tableau seiner Stadt vor sich. Er wählt eine Spielfarbe - gelb, rot, blau oder schwarz - und nimmt die vierundzwanzig Karten und siebzehn Gebäudeplättchen der entsprechenden Farbe an sich. Von den vierundzwanzig Karten nimmt jeder Spieler ...
- 2** Die sechs Karten mit dem Kaktus-Symbol  rechts unten auf die HAND.
- 3** **VORRÄTIGE GEBÄUDE:** Die zwölf Karten mit dem orange  oder grünen  Stern rechts unten und legt sie als Reservestapel beiseite. Er legt die zwölf Gebäudeplättchen mit einem Stern\* darauf ab.
- 4** **VERFÜGBARE GEBÄUDE:** Die Karte HOMESTEAD - ohne Kaktus - und legt sie in die Ecke oberhalb seines Tableaus. Die verbliebenen fünf Karten mitsamt dazugehörigen Plättchen platziert er ebenfalls oberhalb seines Tableaus.
- 5** Beginnt mit drei Cowboys - drei graue Würfel , die er in die dafür vorgesehene Zone seines Tableaus legt.
- 6** Beginnt mit sieben Friedenspfeifen - drei kleine und ein großer weißer Würfel , die er in die dafür vorgesehene Zone seines Tableaus legt.
- 7** Zieht eine der vier Karten WESTERN TOWN, die er verdeckt aufbewahrt.

Die Spielvorbereitung setzt sich mit dem Bereitlegen des gemeinschaftlichen Materials fort.

### SPIELVORBEREITUNG

#### GEMEINSCHAFTLICHE VORBEREITUNG ...

- 8** **DIE ROLLEN**  
Ein zufällig bestimmter Spieler übernimmt die Rolle des US-MARSHALS; er legt das kleine Plättchen, auf dem Lincoln abgebildet ist, vor sich ab. Der Spieler zu seiner Rechten übernimmt die Rolle des GROßEN MANITU; er legt das kleine Plättchen, auf dem das Indianerlager abgebildet ist, vor sich ab.
- 9** **DER STAPEL MIT DEN LINCOLN-KARTEN**  
Die LINCOLN-Karte mit der 5 wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Von den verbleibenden sieben LINCOLN-Karten werden vier zufällig gezogene als verdeckter Stapel auf die Karte mit der 5 gelegt. Die anderen LINCOLN-Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 10** **DAS INDIANERLAGER**  
Das große Plättchen Indianerlager wird zusammen mit dem Indianerwürfel und den orange und roten Würfeln, die die Indianer symbolisieren, in die Mitte des Spieltisches gelegt. Für jeden Spieler wird ein weißer Würfel «Friedenspfeife» in den Vorrat auf dem Indianerlager gelegt.
- 11** **WÜRFELVORRAT**  
Die grauen, rosa, gelben und braunen Würfel bilden einen gemeinschaftlichen Vorrat. Die grauen Würfel symbolisieren Cowboys, die rosa Einwohner, die braunen Holz und die gelben Gold.
- 12** Die verbliebenen weißen Würfel werden in die Mitte des Spieltisches gelegt und dienen, falls benötigt, lediglich als zusätzliche Zählsteine.

Während des Spiels besitzen die Spieler Karten auf der HAND, Karten, die neben ihrem Tableau - verdeckt abgelegt - den INAKTIVEN Stapel bilden und gespielte Karten, die in ihrer Spielzone - TISCH genannt - liegen.

### SPIELZONEN

- 13** **INAKTIVE KARTEN**  
Während des Spiels werden hier inaktive Karten verdeckt abgelegt.
- 14** **DER «TISCH» DES SPIELERS**  
Während des Spiels werden hier gespielte Karten leicht versetzt übereinander gelegt.

**PLÄTTCHEN MIT EINEM STERN\***  
Auf der Rückseite eines Plättchens mit einem Stern  oder  befindet sich stets ein HOMESTEAD, das mit einem zweifarbigem Stern gekennzeichnet ist, der dir hilft, es leichter aufzufinden. Die Farbe des Spielers wird durch das Siegpunktemblem in der linken unteren Ecke des Plättchens angezeigt.

**TRANSFERIERTES GOLD UND GOLD IN DER STADT**  
Gold, das in der Stadt aufbewahrt und auf dem MARSHAL deponiert wird, erlaubt das Errichten von Gebäuden und die Nutzung bestimmter Karten. Gold, das transferiert und in der dafür vorgesehenen Zone links oben auf dem Tableau aufbewahrt wird, dient hingegen ausschließlich dem Generieren von Siegpunkten.

 =      
8 MM UND 10 MM WÜRFEL  
Bei WESTERN TOWN zählen die kleinen Würfel von 8 mm Kantenlänge stets 1. Die großen Würfel von 10 mm Kantenlänge zählen 4.

## BESCHREIBUNG DER SPIELELEMENTE - TABLEAU, GEBÄUDEPLÄTTCHEN UND -KARTEN -

Bei WESTERN TOWN errichten die Spieler neue Gebäude, um ihre Stadt zu entwickeln. Sie nutzen dazu den Effekt eines Gebäudes: den CARPENTER - siehe Seite 6 für Details. Jedes Gebäude wird dadurch errichtet, indem sein Plättchen aufs Tableau gelegt und seine entsprechende Karte auf die Hand genommen wird. Das Plättchen hat Konstruktionskosten und in einigen Fällen ist das Vorhandensein einer Mindestzahl an «Haushalten» in der Stadt eine notwendige Voraussetzung.

### HAUSHALTE

Im Verlauf der Partie steigt die Anzahl der Haushalte, die durch und symbolisiert werden, an. Jedes Mal, wenn ein Spieler die Anzahl seiner Haushalte zählen muss, zählt er die Anzahl der Symbole auf seinen errichteten Gebäuden und addiert einen eventuellen Bonus, den er während der Partie gewonnen hat, hinzu. Bei bestimmten Effekten werden nur die rosa Haushalte gezählt. Ebenso steigt die Anzahl der Einwohner an, die mit erfasst werden.

**Achtung: Haushalt und Einwohner sind zwei verschiedene Dinge!**

DIE GEBÄUDEKARTE - Du findest Details zu jeder Karte auf der Spielhilfe.



Der Effekt, wenn du eine Karte **SPIELST**, ist in der Mitte der Karte angezeigt **A**.  
Beispiel - Die GOLD MINE bringt dir ein Gold ein, und danach erhältst du, falls du zwei Ressourcen (Holz oder Einwohner) opferst, zwei zusätzliche Gold.

Der Effekt, der darunter **B** angezeigt wird, ist der Effekt **BENUTZEN**.  
Die GOLD MINE bringt dir ein Gold ein.

Oben links ist das Ertragspotenzial der Karte angezeigt **C**.  
Die GOLD MINE ermöglicht, eine Attraktivität und ein Gold hinzuzugewinnen.



Die **grünen** Karten sind eine Besonderheit, sie haben weder einen Effekt beim SPIELEN noch beim BENUTZEN, dafür entfalten sie eine dauerhafte Wirkung **D**, sobald ihr Plättchen gelegt wird **E**.  
Beispiel - Der dauerhafte Effekt des BLACKSMITH ist, dass du im Falle eines Indianerangriffs sofort zwei Cowboys erhältst. Zusätzlich zählt er dauerhaft wie eine zusätzliche Friedenspfeife.

wenn das Plättchen gelegt wird, erhält der Spieler einen Cowboy, und er kann Holz und/oder Gold opfern, um einen weiteren Cowboy zu erhalten.



Der Abschnitt unten enthält die Farbe der Karte **F**, die für bestimmte Effekte benötigt wird, Informationen über das dazugehörige Plättchen und den Kartentyp, um das Sortieren zu erleichtern **G**.

### DAS GEBÄUDEPLÄTTCHEN



Konstruktionskosten und das Minimum der notwendigen Haushalte, um es zu errichten, finden sich unten rechts **A**. Graue Haushalte zeigen an, dass unabhängig ihrer Farbe (rosa oder schwarz) alle Haushalte gezählt werden.

Beispiel - Die BANK kostet ein Holz und wahlweise ein Holz oder ein Gold. Zusätzlich sind mindestens sieben Haushalte in der Stadt vorzuziehen.

Das Gebäude bringt: Eine Anzahl an Haushalte **B**, Siegpunkte **C** und eine Erhöhung der Lagerkapazität **D**.

Beispiel - Die BANK zählt in deiner Stadt als zwei zusätzliche Haushalte. Sie zählt am Ende des Spiels zwei Siegpunkte und zusätzlich zwei Siegpunkte für jeweils zwei transferierte Gold. Schließlich erlaubt sie, vier zusätzliche Gold zu lagern.

### DAS TABLEAU

Der Spieler platziert die Einwohner seiner Stadt in Zone **A**, und seine Cowboys in Zone **B**. Er platziert das Gold der Stadt auf den MARSHAL **C** und das Holz auf den CARPENTER **D**. Gold, das transferiert wird, wird in Zone **G** aufbewahrt. Seine Stadt verfügt über einen Friedenspfeifenvorrat **E** der Stück für Stück in Attraktivität umgewandelt und dabei in Zone **F** verschoben wird.

Jedes eingezeichnete Feld erlaubt die Errichtung eines neuen Gebäudes. Es sind elf Bauplätze wie **H**, die alle eine Zahl zwischen 4 und 6 enthalten. Einige Bauplätze zeitigen außerdem einen Effekt, sobald ein Plättchen auf ihnen platziert wird - siehe Seite 6.

Während der Partie legt der Spieler seine inaktiven Karten beiseite **I** und die Karten, die er spielt, auf seinen Tisch **K**.

## SPIELVORBEREITUNG - DIE KARTE «WESTERN TOWN»

Die Spieler decken ihre Karte WESTERN TOWN auf.

Sie erhalten das unten rechts abgebildete Gebäude: Sie legen die Karte zu den bereits oberhalb des Tableaus abgelegten Karten - die verfügbaren Gebäude - und nehmen sie auf die Hand. Das Plättchen wird auf einen der Bauplätze mit der Zahl 4 gelegt.

Sie erhalten die angezeigten Ressourcen aus dem Vorrat und platzieren sie auf den MARSHAL, den CARPENTER und in die Zone mit den Einwohnern.



### BEISPIEL:

Dank des Marshals Bright erhält Robin zwei Holz, die er auf den CARPENTER legt, zwei Gold, die er auf den MARSHAL legt und drei Einwohner, die er in die dafür vorgesehene Zone seiner Stadt setzt. Er erhält ebenfalls ein HOMESTEAD-Plättchen, das er auf einen Bauplatz mit einer 4 legt und nimmt die Karte HOMESTEAD auf die Hand.

Der Spieler, der mit einem HOMESTEAD beginnt, nimmt eines der beiden HOMESTEAD-Plättchen und die Karte. Das zweite Plättchen verbleibt an der Ecke oberhalb seines Tableaus.

Die gebrauchten Karten WESTERN TOWN werden zurück in die Schachtel oder beiseite gelegt, sie werden nicht mehr benötigt.

Die Partie kann starten...

## BEGINN DER PARTIE

Eine Partie WESTERN TOWN dauert 5 Spielrunden, die in jeweils 5 Phasen gegliedert sind.

### PHASE 1 - VORBEREITUNG DER KARTEN

#### 1.A - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE

Zu Beginn der zweiten und dritten Runde - und nur da - komplettieren die Spieler den Satz der verfügbaren Gebäude wie zuvor beschrieben - siehe «HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE» Seite 4.

#### 1.B - DIE OBERSTE LINCOLN-KARTE WIRD UMGEDREHT.

Sie offenbart den Spielern die Erwartungen des Präsidenten für die aktuelle Runde.



Seine Erwartungen können dreifacher Natur sein. Er kann viele Einwohner , viel Attraktivität und schließlich viel transferiertes Gold erwarten.

#### 1.C - ZUSAMMENSETZUNG DER HANDKARTEN EINES SPIELERS.

Jeder Spieler wirft genügend Handkarten ab, um nicht mehr als 4, 5 oder 6 Karten zu behalten. Die Anzahl der Karten, die auf der Hand behalten werden dürfen, ist abhängig von der kleinsten sichtbaren Zahl in den Bauplätzen auf dem Tableau. Die abgeworfenen Karten werden **inaktiv** genannt und neben dem Tableau verdeckt abgelegt. Inaktive Karten können während dieser Runde nicht eingesetzt werden; nur Karten, die auf der Hand behalten wurden und solche, die während des Zuges erworben werden, lassen sich SPIELEN und/oder BENUTZEN.



### BEISPIEL :

Robin behält 4 Karten, weil das die kleinste auf seinem Tableau sichtbare Zahl ist. Sobald er auf dem letzten Bauplatz mit einer 4 ein Gebäude errichtet, erhält er 5 oder sogar 6 Karten.

Obwohl er insgesamt 9 Karten hat, legt Robin also 5 inaktive Karten verdeckt beiseite, die er für diese Runde nicht behalten will.

Die Anzahl der Handkarten wird von zerstörten Gebäuden nicht beeinflusst - siehe «Angriff der Indianer» Seite 10 & 11.

## SPIELVORBEREITUNG - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE

Die Gebäude mit orange und grünem Stern ergänzen das Spiel, sie komplettieren den Satz an Gebäuden, die errichtet werden können.

Der US-MARSHAL zieht aus den acht Reserve-Gebäudekarten **A** mit orange Stern zwei zufällige, zeigt sie allen, nimmt die entsprechenden Plättchen und legt sie oberhalb seines Tableaus ab **B**.

Er zieht danach zwei weitere Gebäudekarten mit orange Stern zufällig aus den verbliebenen sechs. Er zeigt sie und legt sie zurück in die Schachtel. Er nimmt die entsprechenden Gebäudeplättchen, dreht sie auf die Rückseite, die ein HOMESTEAD zeigt und legt beide auf die Karte HOMESTEAD oberhalb seines Tableaus **C**. Die übrigen Spieler verfahren ebenso: Sie fügen die beiden identischen Karten und Plättchen hinzu und nehmen die beiden identischen Karten aus dem Spiel und legen die beiden identischen HOMESTEAD-Plättchen auf ihrer HOMESTEAD-Karte ab.

Dieses Prozedere wird zu Beginn der zweiten Runde während «PHASE 1.A - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE» mit den verbliebenen vier Reservekarten mit orange Stern wiederholt.

Zu Beginn der dritten Runde wird dieses Prozedere ein letztes Mal durchgeführt, diesmal mit den vier Gebäuden mit grünem Stern , die noch im Reservestapel verblieben sind.

## PHASE 2 - ZWEI KARTEN SPIELEN

DIE PHASE WIRD VOM US-MARSHAL ERÖFFNET.

Er legt eine seiner Handkarten aufgedeckt auf seinen Tisch und führt den Effekt SPIELEN aus.

Danach wählt er eine **zweite Karte** und legt sie verdeckt auf seinen Tisch, gleichzeitig wählt er im Uhrzeigersinn folgende Spieler seine **erste Karte** und legt sie verdeckt auf seinen Tisch. Beide Karten werden gleichzeitig umgedreht, und der Effekt SPIELEN wird ausgeführt.

Mit dem Spieler, der seine erste Karte gespielt hat, geht es auf die gleiche Art und Weise weiter bis schließlich zum GROßEN MANITU - dem letzten Spieler in der Runde -, der seine **zweite Karte alleine** ausspielt.

Damit hat jeder Spieler also zwei Karten GESPIELT.

BEISPIEL FÜR 3 SPIELER:

Der US-MARSHAL **Robin** beginnt diese Phase allein und spielt eine Karte. Er führt den Effekt SPIELEN aus.

Danach spielen **Robin** und **Alexandre** gleichzeitig eine Karte.

Danach spielen **Alexandre** und **Theo** gleichzeitig eine Karte.

Der GROßE MANITU **Theo** beendet diese Runde, indem er allein eine Karte spielt und den Effekt SPIELEN ausführt.

Sie decken sie gleichzeitig auf und führen den Effekt SPIELEN aus.

Sie decken sie gleichzeitig auf und führen den Effekt SPIELEN aus.

### AUGENMERK AUF DAS BAUEN

Der CARPENTER erlaubt, andere Gebäude zu errichten.

Das Symbol bedeutet, dass ein neues Plättchen in die Stadt gelegt wird. Wenn ein Spieler sich für diesen Effekt entscheidet, muss er alle **Regeln für das Legen eines neuen Gebäudeplättchens** beachten:

- Kontrolliere, ob die Anzahl der Haushalte dem erforderlichen Minimum entspricht.
- Bezahle die Konstruktionskosten.
- Platziere das Plättchen auf einen leeren Bauplatz und führe gegebenenfalls den Effekt «Platzieren auf dem Tableau» aus:



- A** Du erhältst ein Gold.
- B** Du erhältst zwei Einwohner.
- C** Erlaubt, falls vom Spieler gewünscht, zwei Einwohner zu opfern, um ein Gold zu erhalten.
- D** Obligatorischer Wurf des Indianerwürfels - siehe «Angriff der Indianer» Seite 10 & 11.

- Nimm anschließend die entsprechende Gebäudekarte auf die Hand und führe gegebenenfalls den Effekt «Plättchen legen» aus.

BEISPIEL :

- A** **Robin** spielt den CARPENTER, er besitzt ein Holz und vier Gold.
- B** Er möchte das WAREHOUSE errichten, er verfügt über genügend Ressourcen, um die Konstruktionskosten zu entrichten. Außerdem verfügt er, mit drei und zwei , in seiner Stadt, über wenigstens fünf Haushalte, die für die Errichtung notwendig sind.
- C** **Robin** zahlt ein Holz und ein Gold. Er platziert das Plättchen auf einem Bauplatz mit der 5 und dem «Platzieren auf dem Tableau»-Effekt «Du erhältst ein Gold». Er erhält ein Gold. Er nimmt die Karte WAREHOUSE auf die Hand. Falls die Karte über einen Effekt «Plättchen legen» verfügt, würde er ihm jetzt ausführen.



Falls die Spieler der Ansicht sind, dass die Reihenfolge, in der die Effekte SPIELEN abgehandelt werden, wichtig ist, werden sie im Uhrzeigersinn ausgeführt.

Ein Spieler darf keine Karte SPIELEN, wenn in seiner Stadt nicht wenigstens ein unzerstörtes Gebäude gleichen Namens steht. CIVIC PRIDE ist keinem Gebäude zugeordnet und deshalb immer einsetzbar.

In den seltenen Fällen, in denen ein Spieler keine Karte spielen kann - Gebäude zerstört, Voraussetzungen nicht erfüllt usw. -, zeigt er seinen Mitspielern seine Handkarten und legt eine von ihnen verdeckt ab, ohne einen Effekt auszuführen.

Ausschließlich die Gebäude oberhalb des Tableaus eines Spielers sind verfügbar. Die in Reserve sind es nicht.

Ausschließlich bei der Errichtung des ersten HOMESTEAD erhält man eine Karte. Der HOMESTEAD-Stapel, der sich in PHASE 1.A füllt, erlaubt dennoch, mehrere zu errichten.

Es existieren einige Gebäude ohne Konstruktionskosten, ihre Errichtung ist kostenlos. Gleichwohl benötigen sie , um errichtet werden zu können.

Einmal errichtet, darf ein Gebäude nicht mehr versetzt werden.

Der Effekt «Platzieren auf dem Tableau» wird vor dem Effekt «Plättchen legen» ausgeführt.

Dieser Bauplatz 6, so er mit einem Gebäude bebaut ist, zählt als ein zusätzlicher Haushalt.



## PHASE 3 - BENUTZEN

Jeder Spieler hat während der vorangegangenen Phase zwei Karten GESPIELT.

Es verbleibt, eine dritte und letzte Karte zu SPIELEN, aber die SPIELER können ebenfalls von den Aktionen ihrer unmittelbaren Nachbarn profitieren und deren Gebäude BENUTZEN.

DIE PHASE WIRD VOM US-MARSHAL ERÖFFNET.

Er hat die Wahl zwischen:

- dem Spielen seiner dritten Karte und den Effekt SPIELEN auszuführen.
- dem Benutzen einer Karte, die sich entweder auf seiner Hand oder noch aufgedeckt auf seinem Tisch befindet, und den Effekt BENUTZEN auszuführen. Er darf diese Aktion nur dann auswählen, wenn auf dem Tisch einer unmittelbar benachbarten Stadt eine Karte gleichen Namens aufgedeckt ausliegt. Falls dies zutrifft, dreht er die zum Ziel erkorene Karte um, und zeigt allen die Karte, die er benutzt hat, entweder auf seiner Hand oder auf seinem Tisch.
- endgültig zu passen. Bevor er passen darf, muss ein Spieler auf jeden Fall zuvor seine dritte Karte GESPIELT haben. Der erste Spieler, der passt, wird augenblicklich US-MARSHAL, der Spieler zu seiner Rechten augenblicklich GROßER MANITU.

Anschließend trifft der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler seine Wahl aus eben diesen drei Alternativen.

Die PHASE BENUTZEN währt so lange, bis alle Spieler gepasst haben.

BEISPIEL:

In dieser Partie zu dritt ist **Robin** an der Reihe zu BENUTZEN. Seine Möglichkeiten sind folgende:

- A** Er kann seine dritte Karte spielen: seinen MARSHAL oder seine GOLD MINE. Er würde dann den Effekt SPIELEN ausführen.
- B** Er kann den CARPENTER auf seinem Tisch benutzen, da **Alexandres** Carpenter aufgedeckt ausliegt. In diesem Fall würde **Robin** den Effekt BENUTZEN seines CARPENTER ausführen, die aufgedeckt liegen bleiben würde, während im Gegensatz dazu **Alexandres** CARPENTER umgedreht werden würde. Auf **Robins** Tisch befindet sich bereits eine umgedrehte Karte CIVIC PRIDE **C**, und obwohl **Alexandre** ebenfalls eine Karte CIVIC PRIDE auf dem Tisch liegen hat, kann **Robin** die seinige nicht BENUTZEN.
- D** Er kann die GOLD MINE auf seiner Hand benutzen, da **Theos** GOLD MINE noch aufgedeckt auf dem Tisch liegt. In diesem Fall würde er den Effekt BENUTZEN seiner GOLD MINE ausführen, die Karte behielte er auf seiner Hand und **Theos** GOLD MINE würde umgedreht werden. **Robin** könnte danach, weil er die Karte immer noch auf seiner Hand hält, diese GOLD MINE wie unter **A** beschrieben SPIELEN oder sogar erneut BENUTZEN, falls **Alexandre** zwischenzeitlich seine GOLD MINE gespielt haben sollte.

Die letzte Möglichkeit - passen - steht Robin augenblicklich nicht zur Verfügung, da er noch seine dritte Karte SPIELEN muss.

Unmittelbar benachbarte Städte sind die beiden Städte der Spieler zur Rechten und zur Linken. In einer Partie zu viert ist der gegenüberliegende Spieler vor BENUTZUNG gefeit.

Eine Karte, die BENUTZT wird, bleibt wo sie ist - ob auf der Hand oder auf dem Tisch. Es ist die als Ziel erkorene Karte, die umgedreht wird.

Ein Spieler darf eine Karte nicht BENUTZEN, wenn sich nicht wenigstens ein unzerstörtes Gebäude gleichen Namens in seiner Stadt befindet. CIVIC PRIDE ist keinem Gebäude zugehörig und kann immer eingesetzt werden.

Sobald ein Spieler seine dritte Karte GESPIELT hat, steht ihm diese Option nicht mehr zur Verfügung, er muss also entweder BENUTZEN oder passen.

Die Karten eines Spielers, der gepasst hat, verbleiben auf dem Tisch und können von den Nachbarn weiterhin als Ziel BENUTZT werden.

Ein Spieler darf eine Karte nicht BENUTZEN, wenn der Effekt nicht ausgeführt werden kann. Es ist also nicht möglich, eine Karte «einfach so» zu BENUTZEN, nur um die andere Karte umzudrehen.

In unserem Beispiel dürfte **Robin** nicht den MARSHAL BENUTZEN, da er in seiner Stadt über weniger als die erforderlichen zwei Gold verfügt.

Ein Spieler kann den Effekt BENUTZEN nicht auf eine seiner eigenen Karten anwenden.

Falls die Umstände es erlauben, kann ein Spieler ein- und dieselbe Karte mehrmals BENUTZEN.

## PHASE 4 - ERTRÄGE

DIE PHASE WIRD VON ALLEN SPIELERN GLEICHZEITIG DURCHFÜHRT.

### 4.A - ERTRÄGE

Die Spieler erhalten für die noch aufgedeckten Karten auf ihrem Tisch die oben links abgebildete Prämie.



BEISPIEL :

In diesem Beispiel besitzt **Robin** am Ende der Phase Benutzen noch HOMESTEAD und BARBER. Er erhält zwei Attraktivität und einen Einwohner und wahlweise ein Holz oder ein Gold.



### 4.B - ABGEBEN DER RESSOURCEN

Danach kontrollieren die Spieler ihre Ressourcen und geben überzählige ab. Eine Stadt darf normalerweise nicht mehr lagern als:

- 4 Gold
- 3 Holz
- 8 Cowboys

Diese Beschränkungen können durch die Errichtung von Gebäuden wie der BANK oder eines zweiten CARPENTER angehoben werden.



## PHASE 5 - BESUCH VON LINCOLN

DIESE PHASE WIRD VOM US-MARSHAL DURCHFÜHRT.

Der Spieler, der die meisten Punkte gemäß den auf der LINCOLN-Karte aufgedruckten Erwartungen erzielt, erhält diese Karte: Er nimmt sie und legt sie offen vor sich ab. Im Falle eines Gleichstands entscheidet der US-MARSHAL, welcher Stadt die Aufmerksamkeit des Präsidenten gebührt.

Die LINCOLN-Karte gewährt dem Spieler, der sie erhält, einen zusätzlichen Haushalt. Er nimmt, um dies anzuzeigen, eine Markierung «Haushalt».

Die Punkte für die Erwartung berechnen sich wie folgt:

- Ein Punkt je 1 transferiertes Gold.
- Ein Punkt je 1 Attraktivität.
- Ein Punkt je 4 Einwohner.

BEISPIEL :



**Robin** ist US-MARSHAL, er vergibt die LINCOLN-Karte, die anzeigt, dass der Präsident Einwohner und transferiertes Gold erwartet.

**Robin** besitzt zwei transferierte Gold **A**, die 2 Punkte zählen und elf Einwohner **B** die ihm ebenfalls zwei 2 Punkte einbringen (11/4 abgerundet).

Mit einer Summe von 4 Punkten liegt er hinter **Theo** und **Alexandre**, die beide jeweils 6 Punkte aufweisen.

**Robin** entscheidet sich dafür, LINCOLN in **Alexandres** Stadt zu schicken.



**Alexandre** erhält die Karte, die er offen neben sein Tableau legt. Er nimmt sich eine Markierung «Haushalt», damit er diesen Kartenbonus nicht vergisst.



Eine Attraktivität zu erhalten bedeutet, einen weißen Würfel Friedenspfeife in die Zone Attraktivität zu verschieben. Falls keine Friedenspfeifen mehr vorrätig sind, kann die Stadt nicht an Attraktivität gewinnen. Eine Attraktivität zu verlieren bedeutet, den Würfel in die andere Richtung zu verschieben.

Der Ort, an dem die Ressourcen gelagert werden, ist unerheblich. Eine Stadt, die 6 Gold und eine BANK besitzt, könnte auch alles Gold auf dem MARSHAL lagern.

Jede LINCOLN-Karte ist unabhängig zu sehen. Vorherige Karten haben nicht den geringsten Einfluss auf die Zuerkennung der aktuellen.

Falls der US-MARSHAL zu denjenigen gehört, zwischen denen er sich entscheiden muss, kann er selbstredend seiner eigenen Stadt die Karte zuteilen.

Die LINCOLN-Karte mit der Nummer «5» veranlasst weder einen Besuch des Präsidenten noch wird sie verteilt. Sobald sie zugeteilt werden müsste, wird sie einfach beiseite gelegt.



ÜBERPRÜFUNG DES SPIELENDEN

So lange sich noch **wenigstens eine Karte** im LINCOLN-Stapel befindet, wird die Partie fortgeführt:

Die Spieler nehmen sowohl ihre **inaktiven** als auch **gespielten** Karten auf die Hand. Sie beginnen eine neue Runde mit PHASE 1.

Falls der Stapel mit den LINCOLN-Karten leer ist, ist das Ende der Partie erreicht.

## SPIELENDENDE

Die Partie endet, sobald der Stapel mit den LINCOLN-Karten aufgebraucht ist (d.h., wenn die letzte Karte des Stapels - die LINCOLN-Karte mit der «5» - beiseite gelegt wird).

JEDER SPIELER VERBUCHT SEINE SIEGPUNKTE FOLGENDERMASSEN:

- Er zählt seine Haushalte. Für die Anzahl der Haushalte wird eine Rangliste erstellt: Jeder Spieler verbucht so viele **Siegpunkte**, wie **Spieler** hinter ihm **rangieren**. Falls er der oder einer der Spieler mit den meisten Haushalten ist, verbucht er **3 Punkte zusätzlich**.
- Er verbucht sodann die **Siegpunkte seiner Stadt**. Auf jedem Gebäudeplättchen sind die Siegpunkte, die es beiträgt, aufgedruckt - *Details sind leicht der Spielhilfe zu entnehmen*.
- Der US-MARSHAL fasst die 4 LINCOLN-Karten zusammen und vermerkt für jede einzelne Erwartung, wie häufig sie vorkam. Jeder Spieler multipliziert die Häufigkeit einer Erwartung mit seinen Punkten in dieser Kategorie, das Produkt wird verbucht.

Die Markierung «zerstört» auf einem Gebäude hat mehrere verhängnisvolle Auswirkungen:

- Sie verringert die Haushalte eines Spielers.
- Sie kostet zwei Siegpunkte.
- Sie halbiert die Siegpunkte des zerstörten Gebäudes.

Siehe «Angriff der Indianer» Seite 10 & 11.

ES GEWINNT DER ODER DIE SPIELER MIT DEN MEISTEN VERBUCHTEN SIEGPUNKTEN.

Robin		
<b>A</b>	(7) 1	
<b>B</b>	4+3+6+2 -2	13
<b>C</b>	x3	6
<b>C</b>	x4	28
<b>C</b>	x2	6
	=	54

BEISPIEL :

**A Robin** zählt insgesamt 8 Haushalte, aber die Markierung «zerstört» reduziert die Anzahl um eins, er hat also 7 Haushalte. Er rangiert auf Platz zwei, also verbucht er **1 Punkt**, da nur **Theo** hinter ihm klassifiziert ist. **Alexandre**, mit 9 Haushalten, verbucht 2 + 3 = 5 Punkte, **Theo** keinen einzigen.

**B Robin** erzielt 4 Punkte mit seinem SALOON. Sein GUNSMITH würde normalerweise für jeweils zwei Cowboys 2 Punkte einbringen, aber er zählt nur die Hälfte der 6 Punkte, da er zerstört ist. Sein WAREHOUSE zählt aufgrund der Markierung «Ausfuhr» 6 Punkte. Der Barber bringt 2 Punkte ein. Schließlich verliert er dank der Markierung «zerstört» 2 Punkte. Damit verbucht er insgesamt 4 + 6/2 + 6 + 2 - 2 = **13 Punkte**.

**C Die LINCOLN-Karten** zeigen 3 Mal transferiertes Gold an Erwartungen. Die 2 transferierten Gold von **Robin** werden also mit 3 multipliziert, er verbucht folglich **6 Punkte**. Da Attraktivität 4 Mal erwartet wurde, werden die 7 Attraktivität von **Robin** mit 4 multipliziert, und er verbucht **28 Punkte**. Die Einwohner schließlich erscheinen 2 Mal auf den LINCOLN-Karten, womit **Robin** dank 3 Sets mit jeweils 4 Einwohnern noch einmal 3 x 2 = **6 Punkte** verbucht.

**Robin** verbucht also insgesamt 1 + 13 + 6 + 28 + 6 = 54 Punkte.

Die vier LINCOLN-Karten bestimmen für alle Spieler denselben Multiplikator. Der einzige Vorteil, eine Lincoln-Karte zu erhalten, besteht in dem Zugewinn eines zusätzlichen Haushalts.

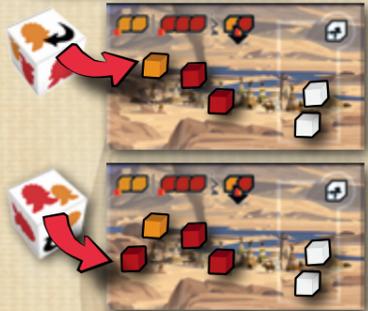
## ANGRIFF DER INDIANER

DAS INDIANERLAGER VERGEGENWÄRTIGT DIE BEDROHUNG, DIE ÜBER DEN STÄDTEN SCHWEBT. Bei einer Aktion, die durch  repräsentiert wird, wird der Indianerwürfel geworfen. Jede Seite fügt dem Lager mindestens einen weiteren Indianer hinzu, die in zwei Fällen angreifen:

Sobald dem Lager ein **zweiter orange** Indianer hinzugefügt oder sobald dem Lager ein **dritter roter** Indianer hinzugefügt wird.



**BEISPIEL :**  
Das Lager enthält bereits zwei **rote** Indianer. **Robin** spielt den **MARSHAL**, er muss den Indianerwürfel werfen.



**Robin** würfelt, fügt einen **orange** Indianer hinzu und würfelt erneut.

**Robin** würfelt erneut, er fügt einen **roten** Indianer hinzu und hört auf.  
**Ein Angriff findet umgehend statt.**

Falls der zuletzt hinzugefügte Indianer **orange** war, wird die Stadt desjenigen Spielers angegriffen, der ihn hinzugefügt hat.

Falls der zuletzt hinzugefügte Indianer **rot** war, wird die Stadt des Spielers angegriffen, der die wenigsten Friedenspfeifen besitzt. Im Falle eines Gleichstands bei der Anzahl der Friedenspfeifen entscheidet der **GROßE MANITU**, welche Stadt angegriffen wird.

Alle Indianer des Lagers beteiligen sich ungeachtet ihrer Farbe am Angriff auf die Stadt.

Der **GROßE MANITU** bestimmt die Ziele der Indianer unter Berücksichtigung folgender Regeln:

- Mögliche **Ziele** sind ein nicht zerstörtes Gebäude oder, falls mindestens einer existiert, die Einwohner.
- Alle Indianer der gleichen Farbe greifen gleichzeitig ein und dasselbe **Ziel** an.
- Ein **Ziel** darf im Verlauf eines Angriffs nur ein einziges Mal angegriffen werden.

Ein Spieler kann seine Stadt mit seinen Cowboys verteidigen:

Für jedes Ziel, das der **GROßE MANITU** ausgewählt hat, entscheidet der angegriffene Spieler, ob er sich verteidigt oder nicht:

**Falls er sich verteidigt**, hängt die Anzahl der Cowboys, die er **verliert**, vom Ort des Ziels ab: Für die sechs Gebäude auf einem Bauplatz mit einer 4 verliert er einen Cowboy für jeweils bis zu zwei Indianer; er verliert also 2 Cowboys, um den Angriff von 3 Indianern abzuwehren. Überall sonst - *andere Gebäude, Einwohner* - verliert er einen Cowboy pro Indianer.  
**Falls er ein angegriffenes Gebäude nicht verteidigt**, wird es mit einer Markierung «zerstört» versehen. So lange die Markierung auf dem Gebäude liegt, kann es weder **GESPIELT** noch **BENUTZT** werden.  
**Falls er seine Einwohner nicht verteidigt**, verliert der Spieler eine Attraktivität und vier Einwohner, die fliehen.

Unabhängig davon, ob der Spieler sich verteidigt oder nicht, werden die Indianer, die dieses Ziel angegriffen haben, beiseite gelegt.

Falls wenigstens noch ein Indianer übrig ist, wählt der Große Manitou ein neues Ziel aus.

Sobald der Angriff beendet ist, erhält der angegriffene Spieler, falls möglich, eine Friedenspfeife **aus dem Vorrat im Indianerlager** und legt sie in die Friedenspfeifen-Zone seiner Stadt.



Die Verstärkung des Indianerlagers erfolgt immer Schritt für Schritt: Sobald die Bedingung eines Angriffs erfüllt ist, werden eventuelle weitere Indianer nicht hinzugefügt, stattdessen findet der Angriff statt. Bestimmte Kartenkombinationen verlangen, dass ein Spieler mehrmals während seines Zuges den Indianerwürfel werfen muss. Sobald dabei ein Angriff stattfindet, entfallen die weiteren Würfe.

Die Anzahl der Indianer, die angreifen, beeinflusst nicht das Ergebnis eines Angriffs, wohl aber die Anzahl der Cowboys, die bei der Verteidigung verloren gehen.



Dieser Bereich der Stadt, d.h. nur die 6 Gebäude in der Mitte, werden mit einem Cowboy gegen zwei Indianer verteidigt.

Eine Stadt mit weniger als vier Einwohnern verliert alle, falls sie nicht verteidigt werden.

Durch **CARPENTER** oder **CIVIC PRIDE** kann ein Spieler eine Markierung «zerstört» wieder entfernen.



**BEISPIEL :**  
Der dritte **rote** Indianer **A** führt einen Angriff herbei. Es sind also **Robin** und **Alexandre**, die jeweils nur eine einzige Friedenspfeife **B**, besitzen und daher als mögliches Ziel des Indianerangriffs in Frage kommen. **Theo** seinerseits besitzt drei Friedenspfeifen. **Alexandre** ist der **GROßE MANITU** und entscheidet schlauerweise, dass die Indianer **Robin** angreifen. Er nimmt alle Indianer aus dem Lager und teilt sie in zwei Gruppen, eine bestehend aus drei **roten**, die andere aus einem **orange** Indianer **A**.



**Alexandre** entschließt sich dazu, zuerst die Einwohner **C** aus **Robins** Stadt mit dem **orange** Indianer anzugreifen. **Robin** könnte sich mit einem einzigen Cowboy verteidigen, entscheidet aber, sich nicht zu verteidigen. Er verliert folglich eine Attraktivität und vier Einwohner.



**Alexandre** greift anschließend **Robins SALOON D** an. Dieser würde ihn zwar gerne verteidigen, aber er vermag es nicht, obwohl sein SALOON auf einen Bauplatz mit der 4 steht, fehlt ihm ein Cowboy! Sein SALOON wird zerstört, und so lange er nicht wieder errichtet wird, darf **Robin** ihn weder **SPIELEN** noch **BENUTZEN**.



Alle Indianer werden beiseite gelegt, das Indianerlager ist also leer. **Robin** erhält eine Friedenspfeife **E** aus dem Indianerlager.

### VARIANTE «SIMULTAN-DUELL»

Das Spielmaterial erlaubt, mit vier Spielern eine Variante von **WESTERN TOWN** zu spielen: das Simultan-Duell.

Die Spieler spielen mit einem gemeinsamen Stapel **LINCOLN**-Karten und achten auf gleichmäßiges Spieltempo, um ihre «**PHASE 5 - BESUCH VON LINCOLN**» zu synchronisieren.

Wenn die **LINCOLN**-Karte zugeteilt wird, nehmen sich die Spieler nur die Markierung «Haushalt» und belassen die Karte in der Mitte des Tisches, vom **LINCOLN**-Kartenstapel getrennt, bis zur Schlussabrechnung zu Spielende.

Ansonsten spielen die Spieler mit ihrem eigenen Indianerlager, mit ihrer eigenen Startkonstellation und mit ihren eigenen mit Sternen versehenen Gebäudeplättchen.

### KURZE PARTIE

**WESTERN TOWN** lässt sich auch in einer kurzen Version spielen. Sie ist Anfängern angeraten, da sich die Partie schnell entwickelt und taktische und strategische Möglichkeiten stark eingeschränkt sind. Folgende Änderungen müssen vorgenommen werden:

Die Spieler entfernen die **LINCOLN**-Karte 5 unter dem Stapel und legen sie zurück in die Schachtel. Sie spielen also nur 4 anstatt 5 Runden.

Anstelle der unter «**HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE**» auf Seite 4 beschriebenen Verfahrensweise entfernen sie alle 4 Gebäudekarten mit einem grünen Stern. Die entsprechenden 4 Gebäudeplättchen werden umgedreht und als **HOMESTEAD** auf der **HOMESTEAD**-Karte oberhalb ihres Tableaus abgelegt. Zu Beginn der Partie umfasst der Vorrat eines jeden Spielers also nur die 8 Karten mit einem braunen Stern und die dazugehörigen Plättchen.

Zu Beginn der zweiten Runde werden während der «**PHASE 1.A - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE**» lediglich zwei orange Gebäude wie folgt hinzugefügt: Der **US-MARSHAL** zieht aus den 8 Reservekarten zufällig zwei Gebäudekarten mit orange Stern. Er zeigt sie und legt sie zusammen mit den entsprechenden Plättchen oberhalb seines Tableaus ab. Die Reserve wird nicht länger benötigt.

Ein zerstörtes Gebäude verliert nicht die auf ihm gelagerten Ressourcen, und es kann sie weiterhin aufnehmen oder abgeben. Ein **grünes Gebäude** verliert seine dauerhafte Wirkung, so lange es «zerstört» ist.

Der **GROßE MANITU** kam, falls seine eigene Stadt angegriffen wird und er alle Regeln berücksichtigt, die Ziele so wählen, dass der Schaden minimiert wird.



Die **Basis-Gebäude** können ebenfalls Ziel eines Indianerangriffs sein. Die **GOLD MINE**, die sich außerhalb der Zone 4 befindet, ist mit einer Verteidigung von einem Cowboy gegen einen Indianer ein leichtes Ziel. Die restlichen 3 **Basis-Gebäude** **MARSHAL**, **CARPENTER** und das erste **HOMESTEAD** liegen in der Zone 4 und können daher mit einem Cowboy gegen zwei Indianer verteidigt werden.



# AIDE DE JEU

## MISE EN PLACE & AJOUT DE BÂTIMENTS

Les joueurs installent le jeu.  
Le MARSHAL PRINCIPAL ajoute deux bâtiments constructibles et deux HOMESTEADS.

## PHASE 1 - PRÉPARER LES CARTES

**1.A - AJOUT DE BÂTIMENTS**  
Au début des tour 2 et 3 uniquement les joueurs complètent le panel des bâtiments constructibles.

### 1.B - CARTE LINCOLN

La carte au dessus du tas LINCOLN est retournée.

**1.C - CONSTITUTION DE LA MAIN DES JOUEURS**  
Les joueurs gardent 4, 5 ou 6 cartes en main.

## PHASE 2 - JOUER DEUX CARTES

Le MARSHAL PRINCIPAL JOUE seul une carte, puis les joueurs JOUENT une carte deux par deux. Le GRAND MANTOU JOUE seul sa deuxième carte.  
Les cartes JOUÉES sont mise sur la TABLE du joueur.

## PHASE 3 - EXPLOITER

Le MARSHAL PRINCIPAL démarre et peut

1. JOUER sa troisième carte
  2. EXPLOITER une carte de sa MAIN ou de sa TABLE sur la carte du même titre utilisée de l'un de ses voisins.
  3. Passer définitivement.
- C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer son choix parmi ces possibilités. Phase qui se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

## PHASE 4 - GAINS

### 4.A - GAINS

Les joueurs gagnent les bonns en haut à gauche de leur carte.

### 4.B - DÉFAUSSE DE RESSOURCE

Les joueurs défaussent les ressources en excès.

## PHASE 5 - VISITE DE LINCOLN

Le joueur avec le meilleur score dans les attentes de LINCOLN remporte la carte.

Si la pile de carte LINCOLN est vide, c'est la fin de partie, sinon nouveau tour de jeu en phase 1.



Editeur : Whyme Octobre 2012 - [www.whyme.fr](http://www.whyme.fr) -

Auteur : Olivier Warrin, Illustrateur : Anthony Wolf

Traduction Anglaise : Gavin Wryndford-Lones, Allemande : Mario Krone

Commentaires, suggestions et questions peuvent être envoyées à [info@whyme.fr](mailto:info@whyme.fr)

## REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier toutes les personnes rencontrées durant toute la période de développement du jeu, plus particulièrement ceux qui s'y sont impliqués fortement et sans qui le jeu ne serait probablement pas édité, je remercie donc : Vincent Bonnard, Timour Biary, François Briout, Emmanuel Oksanidis, Christophe Donatoz, Jeffrey Dejairo, Agnes De-Bricourt, Sébastien Dupont, Armand Fares, Cécile Kazemary, Mario Krone, Yohan Krocizala, Joëlle Podion, Sylvain Marchen, Stéphane Pan, Grégory Terris, Franck Selvy, Marion Vanhenselavere-Donatoz, Anthony Wolf, Gavin Wryndford-Lones. Le club "Étude du jeu" - Mans en baroque! - Gaël Barzin, Patrick Bent, Olivier Courant, Christèle Coflhard, Fabien Delmaro, Sébastien Lebrun, Olivier Lopes, François Lenoir, Mikhael Lévyer, Thomas Gallet, François Méteau, Jean-Marie Morel, Anselme Renaudin, Xavier Vairy et tous les autres! Également pour leur aide : Sébastien D Gabriel D, le club "Jeitrium indans" - Capelle en pévèle + Romain M, le Café Meïssa.

Plus les contributeurs Unlecon et en particulier : Hélène et Philippe Attali, Laurent Badot, Nicolas Benardic, Timour Biary, Vincent Bonnard, Nicolas Boudry, Olivier Courant, Annis et Théo Dallet, Fabien Delmaro, Christophe Donatoz, Michaël Ferrari, Eric Gallo, Daniel Garcia, François Gerard, Xien Huang, Vincent Jélu, Stéphanie Josephy, Cécile Kazemary, Sébastien Loz, Anthony Moretti, Jean-Marie Moret, Joëlle Podion, Olivier Rboun, Patrick Salinger, Franck Selvy, Laurent Sordès, Grégory Terris, Sonia Timiller.



# PLAYER AID

## SETUP & ADDING BUILDING

The players set up the game  
The LEAD MARSHAL adds two constructible buildings and two HOMESTEADS.

## PHASE 1 - PREPARE THE CARDS

**1.A - ADD BUILDING**  
At the beginning of turns 2 and 3 only, players supplement their set of constructible buildings.

### 1.B - LINCOLN' CARD

The top card of the LINCOLN pile is turned over.

**1.C - CONSTITUTION OF THE PLAYERS' HANDS**  
The players keep 4, 5 or 6 cards in hand.

## PHASE 2 - PLAY TWO CARDS

The LEAD MARSHAL PLAYS a solo card, then the players PLAY a card in pairs. The GRAND MANTOU plays his second card.  
The PLAYED cards are put on the players' TABLE.

## PHASE 3 - EXPLOIT

The LEAD MARSHAL starts and can

1. PLAY his third card
  2. EXPLOIT a card from his HAND or his TABLE on the card of same title used by one of his neighbors.
  3. Definitively pass.
- Then the next player clockwise makes his choice from among the same possibilities. Phase continues until all players have passed.

## PHASE 4 - INCOME

### 4.A - INCOME

Players receive the bonuses shown on the top left of their card.

### 4.B - DISCARD RESOURCES

The players discard any excess resources.

## PHASE 5 - LINCOLN'S VISIT

The player with the highest score based on LINCOLN's expectations takes the card.

If the pile of LINCOLN cards is empty, it is the end of the game, if not a new round starts from phase 1.



# SPIELHILFE

## SPIELVORBEREITUNG & HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE

Die Spieler bereiten das Spiel vor.  
Der US-MARSHAL zücht zwei Gebäude, die errichtet werden können und zwei HOMESTEAD.

## PHASE 1 - VORBEREITUNG DER KARTEN

**1.A - HINZUFÜGEN WEITERER GEBÄUDE**  
Zu Beginn der 2. und 3. Runde - und nur da - kompletieren die Spieler den Satz der Gebäude, die errichtet werden können.

### 1.B - LINCOLN-KARTE

Die oberste LINCOLN-Karte wird umgedreht.

**1.C - ZUSAMMENSTELLEN DER HANDKARTEN**  
Die Spieler behalten 4, 5 oder 6 Karten auf der Hand.

## PHASE 2 - ZWEI KARTEN SPIELEN

Der US-MARSHAL SPIELT allein eine Karte aus, danach spielen die SPIELER paarweise jeweils eine Karte aus. Der große MANTOU SPIELT seine zweite Karte abhin.  
Die GESPIELTEN Karten werden auf dem TISCH des Spielers platziert.

## PHASE 3 - BENUTZEN

Der US-MARSHAL beginnt und kann

1. seine dritte Karte SPIELEN.
  2. eine Karte auf seiner HAND oder seinem TISCH gegen eine aufgedeckte Karte gleichen Namens auf dem TISCH einer seiner Nachbarn BENUTZEN.
  3. endgültig passen.
- Anschließend trifft der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler seine Wahl aus oben diesen drei Alternativen. Die Phase währt so lange, bis alle Spieler gepasst haben.

## PHASE 4 - ERTRÄGE

### 4.A - ERTRÄGE

Die Spieler erhalten die auf ihren Karten oben abgebildeten Prämien.

### 4.B - ABGEBEN DER RESSOURCEN

Die Spieler geben überzählige Ressourcen ab.

## PHASE 5 - BESUCH VON LINCOLN

Der Spieler mit dem meisten Punkten gemäß den Erwartungen LINCOLNS erhält die Karte. Falls der LINCOLN-Kartenstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel, falls nicht, beginnt eine neue Runde mit Phase 1.