

GREAT WESTERN TRAIL

RAILS TO THE NORTH



Eine Erweiterung von **ALEXANDER PFISTER**

In *Rails to the North*, der Erweiterung zu *Great Western Trail*, führt ihr euer vertrautes Cowboyleben weiter und treibt eure Herden von Texas nach Kansas City. Da jedoch die Industrialisierung unaufhaltsam voranschreitet, hat sich euer Fokus für die Belieferungen per Eisenbahn in den Norden und Osten verlagert. 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 Städten entlang des neuen Schienensystems gründet.

SPIELMATERIAL

1 Erweiterungsplan



8 eigene Gebäudeplättchen

je 2 pro Spieler, doppelseitig



Seite „a“

Seite „b“

Seite „a“

Seite „b“

Bahnhofsvorsteher-Plättchen



Rückseite

60 Zweigstellen

je 15 pro Spieler



10 Stadtplättchen

je 2 x



Rückseite

4 Zusatzablagen

je 1 pro Spieler



20 Tauschplättchen



4 Spielermarker

je 1 pro Spieler

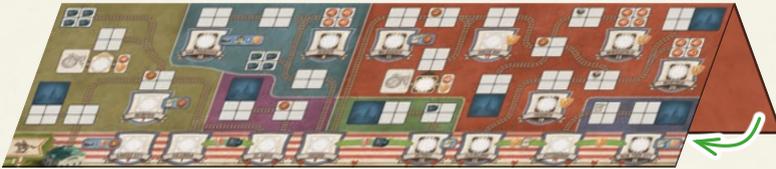


SPIELVORBEREITUNG

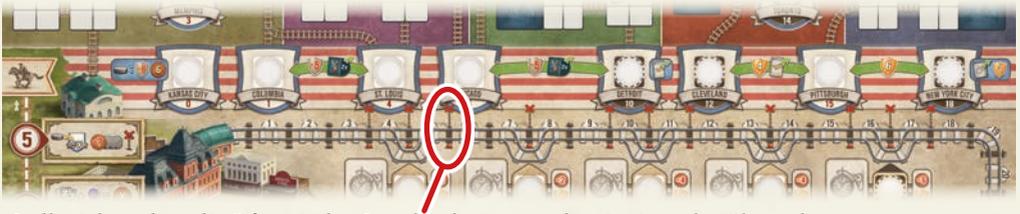
Führt zunächst die komplette Spielvorbereitung für das Grundspiel nach den üblichen Regeln durch - mit einer Ausnahme: Überspringt **Schritt 2** (legt also noch keine Bahnhofsvorsteher-Plättchen aus). Achtet außerdem darauf, dass ihr oberhalb des Spielplans einiges an Platz frei lasst. Nachdem ihr mit dem Aufbau des Grundspiels fertig seid, fahrt mit dem der Erweiterung fort:

18.

Klappt den Erweiterungsplan in der Mitte längs zusammen:



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



Stellt sicher, dass die Pfosten der Streckenkreuze sauber ineinander übergehen.

19.

Mischt die 10 **Stadtplättchen** verdeckt. Zieht dann 6 davon und legt zufällig je eines offen auf jedes der 6 **Mittelstadt-Felder** auf dem Erweiterungsplan. Legt die überschüssigen Stadtplättchen zurück in die Schachtel.



20.

Fügt die 6 **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.



Legt außerdem zufällig je eines davon offen auf jedes der 2 **Bahnhofsvorsteher-Felder** des Erweiterungsplans.



Legt schließlich die 4 übrigen Plättchen rechts neben dem Spielplan bei New York City ab.



21.

Legt alle **Tauschplättchen** als allgemeinen Vorrat neben dem Erweiterungsplan bereit.



22.

Nun erhält jeder Spieler noch folgende Materialien seiner Spielerfarbe:

Die neuen **eigenen Gebäudeplättchen** - die er zu seinen anderen legt. (Wie immer müssen alle Spieler dieselben Seiten benutzen. Welche das jeweils sind, ist weiterhin euch überlassen.)



Die **Zusatzablage** - die er links unterhalb 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 5 **Glockenfelder** seiner Zusatzablage stellt.



Glockenfeld

Außerdem erhält er 1 **Tauschplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es vor sich ab.



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 die Zusatzablagen der Spieler 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. Wer das seine freiräumt, muss jedoch einmalig sofort 2 Dollar in die Bank zahlen.

Einfache Hilfsaktion

Wirf **eine** Rinderkarte mit dem Zuchtwert 2 ab und führe die Aktion „Gründe eine Zweigstelle“ ein Mal aus (siehe unten).



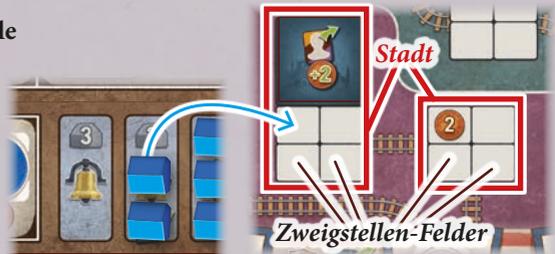
Doppelte Hilfsaktion

Wirf **zwei** Rinderkarten mit dem jeweiligen Zuchtwert 2 ab und führe die Aktion „Gründe eine Zweigstelle“ zwei Mal aus (siehe unten).



Aktion: Gründe eine Zweigstelle

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



Eine Stadt 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 Marker liegt, **oder**
- einer anderen Stadt, in der sich bereits eine deiner Zweigstellen befindet.

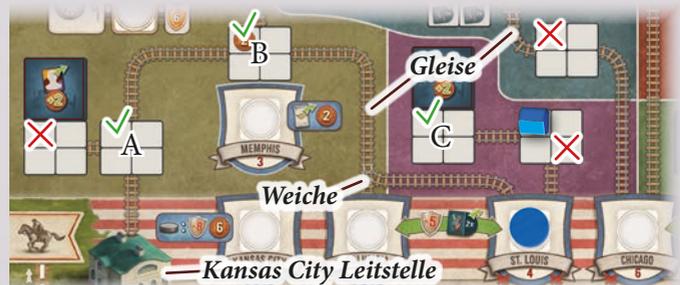
Wichtige Hinweise:

Du kannst in keiner Stadt mehr als eine eigene Zweigstelle gründen.

Eine Verbindung gilt auch dann als direkt, wenn das verbindende Gleis durch Weichen verläuft.

Beispiel:

Eva hat 3 Möglichkeiten, um ihre nächste Zweigstelle zu platzieren:



- **Stadt A** - weil diese über ein Gleis mit der **Kansas City Leitstelle** verbunden ist,
 - **Stadt B** - weil diese über ein Gleis mit dem Stadtwappen von **St. Louis** verbunden ist, auf dem einer von **Evas** Markern liegt,
 - **Stadt C** - weil diese über ein Gleis mit einer anderen Stadt verbunden ist, in der sich bereits eine von **Evas** Zweigstellen befindet.
- Alle anderen Städte 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 in 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 sofort aus der Bank nehmen.
- Falls dort eine **Sofortaktion** abgebildet ist, führe diese sofort aus oder lasse sie verfallen.

Übersicht der Sofortaktionen auf Zweigstellen-Feldern



Nimm dir ein Tauschplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es vor dir ab (Details zur Nutzung siehe im Abschnitt „Die Tauschplättchen“ auf Seite 9).



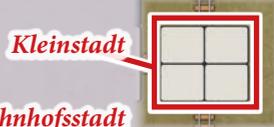
Nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage.



Zieh deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

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

- Falls es sich um eine *Kleinstadt* handelt, passiert nichts weiter.
- Falls es sich um eine *Bahnhofsstadt* handelt, darfst du **nun** noch deren Bahnhof ausbauen, indem du den üblichen Regeln folgst, wie sie im Abschnitt „Bahnhöfe ausbauen“ 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 *Mittelstadt* handelt, darfst du **nun** noch die Sofortaktion des dort liegenden Stadtplättchens ausführen (siehe nächste Seite für eine Übersicht dieser Sofortaktionen). Falls du die Sofortaktion jetzt nicht durchführen kannst oder möchtest, darfst du das später nicht nachholen.



Kleinstadt



Bahnhofsstadt



Mittelstadt



Großstadt

- Falls es sich um eine *Großstadt* handelt, passiert zunächst nichts weiter. Allerdings verfügt jede Großstadt über ein Stadtwappen, und wer dort eine Zweigstelle besitzt, hat später die Möglichkeit, dieses Stadtwappen zu beliefern. Siehe hierzu den Abschnitt „Änderungen bei der Lieferung (Kansas-City-Unterphase 5)“ auf der nächsten Seite.

Sofortaktionen der Stadtplättchen



Führe die Aktion „Stelle einen Arbeiter ein“ aus. (Die Einstellungskosten sind um 2 reduziert.)



Entferne bis zu 2 deiner Handkarten aus dem Spiel, indem du sie in die Schachtel zurücklegst.



Zieh deine Lok um bis zu 3 Felder vorwärts.



Nimm entweder 5 Dollar **ODER** kostenlos eine Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 aus dem Rindermarkt und lege diese auf deinen Ablagestapel (nur möglich, wenn sich eine entsprechende Rinderkarte im Markt befindet).



Führe die Aktion „Lege ein eigenes Gebäudeplättchen auf ein Gebäudefeld des Pfads“ aus. Dafür ist wie immer die passende Anzahl Handwerker nötig, aber es kostet dich kein Geld.

Weitere Hinweise:

- 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.

Änderungen bei der Lieferung (Kansas-City-Unterphase 5)

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 Lieferleiste sein. Es darf auch stattdessen zu einer Großstadt gehören, in der du eine Zweigstelle besitzt.

Die Regeln für die Lieferung 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 den grauen Kasten auf der nächsten Seite*).



Außerdem musst du wieder eventuelle *Transportkosten* zahlen. Diese hängen auch beim Beliefern einer *Großstadt* von der Position deiner Lok auf der Eisenbahnstrecke ab: Suche dafür das Feld auf der Eisenbahnstrecke heraus, 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: *Eva* beliefert Minneapolis, das einen Lieferwert von 13 hat. Ihre Lok befindet sich auf Feld 9 der Eisenbahnstrecke.

Somit muss sie *Transportkosten* in Höhe von 3 Dollar zahlen, da sich insgesamt 3 Streckenkreuze zwischen ihrer Lok und Streckenfeld 13 befinden.



Beachte, dass es nach wie vor nicht möglich ist, die gleiche Stadt mehr als ein Mal während des Spiels zu beliefern. Die Ausnahmen hierzu bilden weiterhin nur Kansas City und San Francisco. Allerdings befindet sich **San Francisco** nun **oben links** auf dem Erweiterungsplan. Die letzte Stadt auf der Lieferliste ist jetzt New York City, wohin du auch nur ein Mal liefern darfst.

Lieferaktionen der neuen Stadtwappen

Wenn du Memphis belieferst, nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage UND 2 Dollar.



Wenn du Milwaukee belieferst, nimm eine Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage UND 3 Dollar.



Sobald du einen Marker auf Columbia UND einen Marker auf St. Louis liegen hast, nimm dir sofort ein Tauschplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es vor dir ab.



Am Spielende, verlierst du 5 Siegpunkte.

Das Gleiche gilt, sobald du einen Marker auf Chicago UND einen auf Detroit hast.



Wenn du New York City belieferst, nimm dir kostenlos **eines** der Bahnhofsvorsteher-Plättchen, die rechts daneben ausliegen, und lege es vor dir ab. Falls es eine Sofortaktion besitzt, führe diese wie gewohnt aus.



Immer dann, wenn du Kansas City belieferst, erhältst du wie bisher 6 Dollar. Am Spielende verlierst du für jeden deiner Marker dort nun jedoch 8 Siegpunkte.



San Francisco gibt dir am Spielende wie bisher für jeden deiner dortigen Marker Siegpunkte. Allerdings hängt die Höhe der Siegpunkte davon ab, wie viele der *Glockenfelder* auf deiner Zusatzablage du bis dahin freigeräumt hast (*Details folgen auf der nächsten Seite*).



SPIELLENDE

Spielende und Schlusswertung erfolgen nach denselben Regeln wie beim Grundspiel.

Bei Schritt 3 der Schlusswertung müsst ihr jedoch noch Folgendes beachten: Wer während des Spiels nach San Francisco geliefert hat, muss zunächst schauen, wie viele Siegpunkte jeder seiner Marker dort wert ist. Dies hängt davon ab, wie viele der Glockenfelder auf seiner Zusatzablage er **vollständig freigeräumt** hat: Für jeden seiner Marker auf dem Stadtwappen von San Francisco erhält er doppelt so viele Siegpunkte, wie er vollständig freigeräumte Glockenfelder hat.

Beispiel: *Eva* hat noch 4 Zweigstellen auf ihrer Zusatzablage und damit insgesamt 3 Glockenfelder vollständig freigeräumt. Daher ist jeder ihrer 2 Marker auf dem Stadtwappen von San Francisco 6 Siegpunkte wert.



ÜBERSICHT DER NEUEN PLÄTTCHEN



DIE TAUSCHPLÄTTCHEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel bereits mit einem Tauschplättchen und kann in verschiedenen Situationen neue erhalten:



- als Lieferaktion
- als Sofortaktion, wenn er eine Zweigstelle setzt
- als Sofortaktion eines Bahnhofsvorsteher-Plättchens

Außerdem darf ein Spieler auch immer dann sofort ein Tauschplättchen vom allgemeinen Vorrat nehmen, sobald er:

- das zweite *Glockenfeld* seiner Zusatzablage vollständig freigeräumt hat (weil er bereits 6 Zweigstellen auf dem Erweiterungsplan eingesetzt hat)
- das fünfte *Glockenfeld* seiner Zusatzablage vollständig freigeräumt hat (weil er alle 15 Zweigstellen auf dem Erweiterungsplan eingesetzt hat)



Wie werden die Tauschplättchen genutzt?

Die Tauschplättchen sind besonders, da sie **jederzeit** im Spiel eingesetzt werden können - egal ob das vor, nach oder inmitten irgendeiner Aktion ist oder während ein anderer Spieler seinen Zug ausführt.

Um eines deiner Tauschplättchen einzusetzen, lege es zurück in den allgemeinen Vorrat. Zieh dann bis zu 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und wirf im Anschluss wieder so viele Karten ab, wie du gezogen hast.

DIE NEUEN EIGENEN GEBÄUDEPLÄTTCHEN

Hinweis: Gebäudeplättchen 11 ist bereits als Teil der „DSP Goodie Box 2017“ von Frosted Games erschienen. Falls ihr es daher bereits besitzt, benutzt bitte dennoch nur eins pro Spieler.



Führe die Aktion „Entferne eine Gefahr“ aus.



Zieh deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du **Gefahrenplättchen** besitzt.



Für **jedes** Glockenfeld deiner Zusatzablage, das du vollständig freigeräumt hast, darfst du deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts ziehen **UND** musst 1 Dollar nehmen.



Nimm so viele Dollar, wie du Handwerker in deiner Handwerkerreihe hast.

Führe die Aktion „Gründe eine Zweigstelle“ aus.

DIE NEUEN BAHNHOFSVORSTEHER-PLÄTTCHEN



1 dauerhaftes Zertifikat

Individuelle Siegpunkt-Möglichkeit am Spielende:

Du erhältst 3 Siegpunkte für je 2 Bahnhöfe, auf denen jeweils ein Marker von dir liegt.



Sofortaktion: Ziehe deinen Zertifikatsmarker um bis zu 2 Felder vorwärts.

Individuelle Siegpunkt-Möglichkeit am Spielende:

Du erhältst 2 Siegpunkte pro eigenem Gebäudeplättchen auf dem Spielplan.



Sofortaktion: Führe die Aktion „Gründe eine Zweigstelle“ aus.

Individuelle Siegpunkt-Möglichkeit am Spielende:

Du erhältst 5 Siegpunkte für je 2 Tauschplättchen, die noch vor dir liegen.



Sofortaktion:

Nimm ein Tauschplättchen vom allgemeinen Vorrat und lege es vor dir ab.

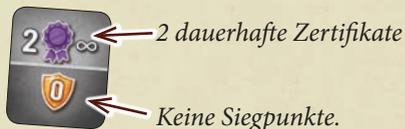
Individuelle Siegpunkt-Möglichkeit am Spielende:

Für jeden Farbbereich des Erweiterungsplans, in dem du mit mindestens einer Zweigstelle vertreten bist, erhältst du 2 Siegpunkte.

Insgesamt gibt es 6 Farbbereiche.



Hinweis: Die folgenden zwei Bahnhofsvorsteher-Plättchen sind bereits als Promo erschienen. Falls ihr sie daher bereits besitzt, benutzt bitte dennoch nur eins von jeder Art.



IMPRESSUM

Autor: Alexander Pfister
Realisation: Sophie Gravel
Entwicklung: Viktor Kobilke
Illustration: Andreas Resch
Redaktion: Viktor Kobilke

Entwickelt von:



info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Deutschland

Eggertspiele ist eine Marke der Plan B Games Europe GmbH.

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

Made in Germany.

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

