

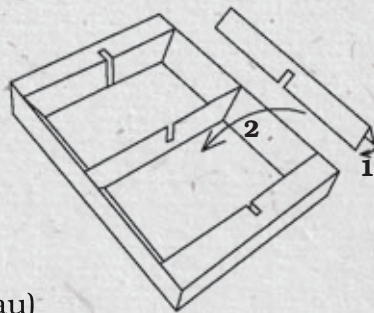
# OREGON

EIN SPIEL VON ÅSE & HENRIK BERG

Wir schreiben das Jahr 1846. Tagelöhner, Revolverhelden, Pioniere und ganze Familien haben sich aufgemacht, ihr Glück im Westen der Vereinigten Staaten zu suchen. Aus den bereits besiedelten Teilen des Kontinents im Osten ziehen sie mit ihren Planwagen auf dem Oregon Trail durch Steppen, Wüsten und über Berge. Immer mehr Siedler und Farmer treffen in Oregon ein, um ein Stück Land in Besitz zu nehmen.

Die Spieler haben das weite Land auf der großen Karte bereits vor den Augen. In den hohen Bergen locken unerschöpfliche Gold- und Kohlevorkommen. An den großen Seen werden Häfen gebaut. Auf den fruchtbaren Ebenen errichten die Siedler Läden, Kirchen, Post- und Eisenbahnstationen. Dabei sollten die Spieler zunächst zusammenarbeiten, damit das Land wächst und gedeiht. Um aber wirklich erfolgreich zu sein, sollte man im rechten Moment an sich selbst denken. Denn die besten Plätze und die fetteste Beute kann nur einer haben.

Oregon - Der Weg nach Westen war weit ...



## SPIELMATERIAL

1 Spielplan

60 Farmer in 4 Farben  
(je 15 x rot, grün, gelb und blau)



50 Landschafts-Karten  
(je 10 x Siedler, Planwagen, Feuer, Büffel und Adler)



21 Gebäude-Karten  
(je 3 x Poststation, Hafen, Kirche, Kohlengrube, Goldmine, Laden, Eisenbahnstation)



28 Gebäude-Plättchen  
(je 4 x Poststation, Hafen, Kirche, Kohlengrube, Goldmine, Laden, Eisenbahnstation)



7 Start-Plättchen  
(je 1 x Poststation, Hafen, Kirche, Kohlengrube, Goldmine, Laden, Eisenbahnstation) mit roter Rückseite.



4 Extrazug-Anzeiger

Aktive Seite



Inaktive Seite

4 Joker-Anzeiger

Aktive Seite



Inaktive Seite












21 Kohle-Plättchen  
(je 7 x die Werte 1, 2 und 3)



21 Gold-Plättchen  
(je 7 x die Werte 3, 4 und 5)



## SPIELVORBEREITUNG

-  Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
-  Die Gebäude-Plättchen werden in 7 Stapeln und nach Gebäuden sortiert offen neben den Spielplan gelegt.
-  Die Landschafts-Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt davon 3 Karten auf die Hand. Der Rest wird als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
-  Die Gebäude-Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt davon 1 Karte auf die Hand. Der Rest wird als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
-  Die Kohle-Plättchen werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt.
-  Die Gold-Plättchen werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt.
-  Jeder Spieler erhält 15 Farmer einer Farbe. Einen davon stellt er auf das Feld 0 der Zählleiste des Spielplans.  
-  Jeder Spieler erhält je einen Extrazug-Anzeiger und einen Joker-Anzeiger, die er beide mit der aktiven Seite nach oben vor sich ablegt.
-  Die 7 Start-Plättchen mit der roten Rückseite werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht ein Plättchen und legt es offen vor sich ab. Die übrigen Start-Plättchen kommen unbesehen zurück in die Schachtel und werden im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt.

## DIE ERSTE SPIELRUNDE

Der jüngste Mitspieler beginnt und legt sein Start-Plättchen auf ein Feld seiner Wahl des Spielplans mit der passenden Untergrundfarbe. Die Mitspieler folgen nun im Uhrzeigersinn und platzieren ebenfalls ihr Start-Plättchen auf ein beliebiges freies Feld ihrer Wahl mit passender Untergrundfarbe. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELABLAUF AB DER ZWEITEN SPIELRUNDE

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

1. **Karten ausspielen:** Wer an der Reihe ist, muss immer 2 Karten aus seiner Hand ausspielen und entweder einen seiner Farmer oder ein Gebäude auf einem freien Feld des Spielplans platzieren.
2. **Wertung:** Danach findet meist eine Wertung statt.
3. **Extrazug nutzen:** Liegt vor einem Spieler der Extrazug mit der aktiven Seite nach oben, kann der Spieler nun die Punkte 1. und 2. wiederholen.
4. **Handkarten ergänzen:** Zuletzt ergänzt der Spieler seine Handkarten auf 4 Karten.

Die Aktionen im Einzelnen:

### 1. Karten ausspielen

Wer an der Reihe ist, muss 2 Karten ausspielen. Mit diesen beiden Karten platziert er **entweder** einen seiner Farmer auf einem freien Feld des Spielplans **oder** er nimmt sich ein Gebäude-Plättchen von einem der 7 Gebäude-Stapel und platziert dieses auf einem freien Feld des Spielplans mit passender Untergrundfarbe.

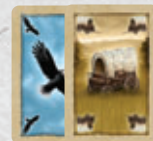
#### Platzieren eines Farmers - 2 Landschafts-Karten

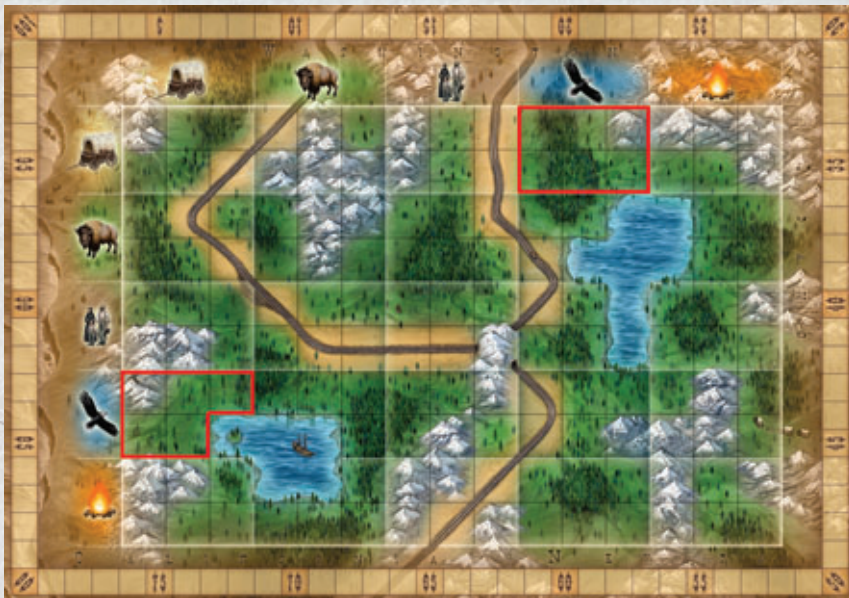
Wenn der Spieler **2 seiner Landschafts-Karten** ausspielt, muss er damit einen Farmer platzieren. Die Symbole der Landschafts-Karten entsprechen den Symbolen, die an den Seiten des Spielplans zu sehen sind.

Die Symbole ergeben Schnittpunkte von je 6 Feldern. Aus diesen Feldern wählt der Spieler eines aus und platziert seinen Farmer auf diesem Feld. Auf dem Feld darf zuvor weder ein Farmer noch ein Gebäude platziert worden sein, es muss also leer sein.

Farmer dürfen auf allen freien Feldern außer auf Wasserfeldern platziert werden.

Die ausgespielten Landschafts-Karten werden danach auf dem offenen Ablagestapel neben dem Stapel der Landschafts-Karten abgelegt.





Spieler Rot legt diese beiden Karten.



Der Farmer muss auf eines der 11 rot markierten Felder gesetzt werden. Wasserfelder dürfen nie besetzt werden. Auch darf der Farmer nicht auf ein Feld gesetzt werden, das bereits von einem Plättchen oder Farmer belegt ist.

### Platzieren eines Gebäudes - 1 Landschafts-Karte und 1 Gebäude-Karte

Wenn der Spieler **1 Landschafts-Karte** und **1 Gebäude-Karte** ausspielt, muss er ein Gebäude platzieren. **Die Landschafts-Karte** gibt an, in welcher Reihe oder Spalte der Spieler das Gebäude platzieren muss.



Die **Gebäude-Karte** gibt an, welches Gebäude der Spieler platzieren muss. Er nimmt das entsprechende Gebäude-Plättchen vom Stapel und legt es auf einem freien Feld in der vorgegebenen Reihe oder Spalte ab.

Dabei ist noch zu beachten:

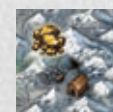
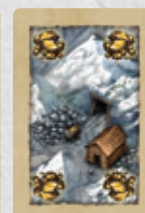
- Man darf nur ein Gebäude auswählen, das noch als Plättchen vorhanden ist.
- Der Hafen darf nur benachbart (gerade oder diagonal) zu einem Wasserfeld platziert werden.
- Gebäude müssen immer auf dem passenden Untergrund platziert werden.



Die ausgespielten Karten werden auf ihre offenen Ablagestapel gelegt (neben die entsprechenden Nachziehstapel).



Spieler Rot legt diese beiden Karten.



Die Goldmine darf auf jedes Berg-Feld gelegt werden, das im Bereich des Lagerfeuers liegt (im Bild links rot markiert).

**Der Joker-Anzeiger:** Ist der Joker-Anzeiger eines Spielers aktiv, so darf der Spieler auf das Ausspielen von 1 Landschafts-Karte verzichten (gilt nicht für Gebäude-Karten), egal ob er einen Farmer oder ein Gebäude platziert. Er dreht seinen Joker-Anzeiger auf die inaktive Seite und kann für die Spalte bzw. Reihe aus allen Symbolen frei wählen.

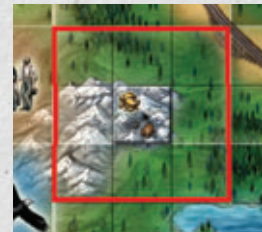
## 2. Wertung

Je nachdem, ob der Spieler einen Farmer oder ein Gebäude platziert hat, wird wie folgt gewertet:

### Farmer-Wertung - nur der aktive Spieler kann werten

Hat der Spieler einen Farmer in das Einzugsgebiet von einem oder mehreren Gebäuden platziert, so erhält er **für alle diese Gebäude** entsprechend ihrem Wert Punkte und/oder Kohle-Plättchen und/oder Gold-Plättchen. Außerdem darf er evtl. seinen Extrazug- und/oder seinen Joker-Anzeiger aktivieren.

*Definition Einzugsgebiet: Das Einzugsgebiet eines Gebäudes sind die 8 umliegenden Felder, also alle waagrecht, senkrecht und diagonal benachbarten Felder.*



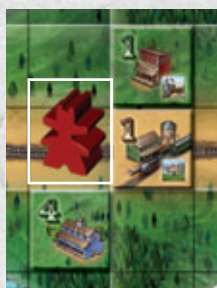
Einzugsgebiet der Goldmine

Für seinen Farmer im Einzugsgebiet erhält der Spieler:

- **Poststation:** Der Spieler erhält 3 Punkte.
  - **Hafen:** Der Spieler erhält 4 Punkte.
  - **Kirche:** Der Spieler erhält so viele Punkte, wie Farmer aller Spieler im Einzugsbereich der Kirche stehen (maximal 8).
  - **Kohlengrube:** Der Spieler erhält ein Kohle-Plättchen.
  - **Goldmine:** Der Spieler erhält ein Gold-Plättchen.
  - **Laden:** Der Spieler erhält 1 Punkt und darf seinen Joker-Anzeiger aktivieren.
  - **Eisenbahnstation:** Der Spieler erhält 1 Punkt und darf seinen Extrazug-Anzeiger aktivieren.
- Erhält ein Spieler **Punkte**, zieht er seine Figur auf der Zählleiste sofort um die entsprechende Punktzahl nach vorne.
  - Erhält ein Spieler **Gold-Plättchen** und/oder **Kohle-Plättchen**, nimmt er sich diese sofort vom Haufen der entsprechenden Sorte, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Die Punkte für Gold- und Kohle-Plättchen erhalten die Spieler erst am Spielende.
  - Darf ein Spieler seinen **Extrazug-** bzw. **Joker-Anzeiger aktivieren**, so dreht er diesen auf die aktive Seite, falls er bisher inaktiv war. War der Anzeiger bereits aktiv, lässt er ihn so vor sich liegen.



*Spieler Rot hat diesen Farmer in das Einzugsgebiet der Goldmine, der Poststation und der Kirche gesetzt. Er erhält 3 Punkte für die Poststation und 1 Gold-Plättchen für die Goldmine. Außerdem erhält er 3 Punkte für die Kirche, da im Einzugsgebiet der Kirche insgesamt 3 Farmer stehen. Insgesamt erhält er 6 Punkte und 1 Gold-Plättchen.*



*Spieler Rot hat diesen Farmer gesetzt. Er hat im Moment den Extrazug-Anzeiger mit der aktiven Seite nach oben und den Joker-Anzeiger mit der inaktiven Seite nach oben vor sich liegen.*



*Er erhält für den Hafen 4 Punkte und für den Laden sowie für die Eisenbahnstation je 1 Punkt. Für den Laden darf er seinen Joker-Anzeiger auf die aktive Seite drehen.*

*Da der Extrazug-Anzeiger bereits mit der aktiven Seite nach oben liegt, bleibt dieser, wie er ist.*

*Insgesamt erhält Rot 6 Punkte und 1 aktiven Joker-Anzeiger.*

### Gruppen-Wertung

Ein Spieler erhält immer dann 5 Punkte, wenn er es schafft, eine neue Gruppe zu bilden, die aus mindestens 3 eigenen Farmern besteht. Die Farmer dieser Gruppe müssen waagrecht und/oder senkrecht zusammenhängen. Erweitert ein Spieler eine Gruppe, die bereits gewertet wurde, erhält er nicht noch einmal 5 Punkte. Verbindet ein Spieler mehrere Gruppen, von denen mindestens eine bereits gewertet wurde, erhält er nicht noch einmal 5 Punkte



Spieler Gelb setzt diesen Farmer ein. Er erhält sofort 5 Punkte, weil er eine Gruppe mit mindestens 3 Farmern gebildet hat.



Spieler Gelb hat diesen Farmer gesetzt. Die beiden 2er-Gruppen wurden noch nicht gewertet. Somit erhält er 5 Punkte für die neue Gruppe.



Spieler Gelb hat diesen Farmer gesetzt. Er erhält keine Punkte, weil er für die 3er-Gruppe oben bereits Punkte erhalten hat.

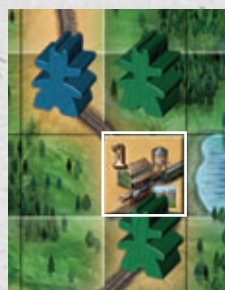
### Gebäude-Wertung - alle Spieler können werten

Platziert ein Spieler ein Gebäude auf dem Spielplan, so erhalten **alle Spieler**, die im Einzugsgebiet des Gebäudes Farmer stehen haben, Punkte und/oder Kohle-Plättchen und/oder Gold-Plättchen. Außerdem dürfen sie evtl. ihren Extrazug- und/oder Joker-Anzeiger aktivieren.

- **Poststation:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** 3 Punkte.
- **Hafen:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** 4 Punkte.
- **Kirche:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** so viele Punkte, wie Farmer aller Spieler im Einzugsgebiet der Kirche stehen (maximal 8).
- **Kohlengrube:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** ein Kohle-Plättchen.
- **Goldmine:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** ein Gold-Plättchen.
- **Laden:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** 1 Punkt und darf seinen Joker-Anzeiger aktivieren.
- **Eisenbahnstation:** Jeder Spieler erhält **pro eigenem Farmer** 1 Punkt und darf seinen Extrazug-Anzeiger aktivieren.

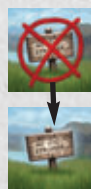


Spieler Blau setzt die Kirche. Da um die Kirche 4 Farmer stehen, erhält jeder Farmer 4 Punkte. Die Spieler Rot und Grün bekommen jeweils 4 Punkte, Spieler Blau bekommt 8 Punkte.



Spieler Blau setzt die Eisenbahnstation

Der Extrazug-Anzeiger von Spieler Blau ist derzeit inaktiv. Er erhält 1 Punkt und darf diesen auf die aktive Seite drehen.



Der Extrazug-Anzeiger von Spieler Grün ist derzeit inaktiv. Er erhält 2 Punkte und darf seinen Extrazug-Anzeiger auf die aktive Seite drehen.



### 3. Extrazug nutzen

Liegt vor einem Spieler, der an der Reihe ist, der Extrazug-Anzeiger mit der aktiven Seite nach oben, so kann der Spieler nun die Punkte **1. Karten ausspielen** und **2. Wertung** wiederholen. Dazu dreht er seinen Extrazug-Anzeiger auf die inaktive Seite und spielt zwei weitere Karten aus. Ergibt sich daraus eine Wertung, so wird wiederum wie unter 2. beschrieben verfahren. Jeder Spieler kann den Extra-Zug nur einmal pro Runde ausführen. Dann folgt Punkt 4. Handkarten ergänzen.

#### 4. Handkarten ergänzen

Am Ende seines Zuges ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf 4 Karten. Dabei gelten folgende Regeln:

- Der Spieler darf frei wählen, welche Karten er nimmt.
- Er muss aber immer so nachziehen, dass er mindestens 1 Landschafts-Karte und mindestens 1 Gebäude-Karte auf der Hand hält.

Zieht ein Spieler eine Gebäude-Karte nach, oder hat er eine Gebäudekarte auf der Hand, für die es keine Plättchen mehr gibt, wirft er die Karte ab und zieht eine neue.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, so wird der daneben liegende Ablagestapel gemischt und verdeckt zum neuen Nachziehstapel gemacht.

Hat ein Spieler seine Handkarten auf 4 ergänzt, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und führt seinen Zug aus.

#### SPIELENDENDE

Das Spiel endet in folgenden beiden Fällen:

- Sobald ein Spieler seinen letzten Farmer auf dem Spielplan platziert hat.
- Abhängig von der Spielerzahl:  
Bei 2 Spielern: Sobald 2 beliebige Sorten von Gebäude-Plättchen aufgebraucht sind.  
Bei 3 Spielern: Sobald 3 beliebige Sorten von Gebäude-Plättchen aufgebraucht sind.  
Bei 4 Spielern: Sobald 4 beliebige Sorten von Gebäude-Plättchen aufgebraucht sind.

Die Runde wird immer zu Ende gespielt, damit alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Den letzten Zug macht also der Spieler, der rechts vom Startspieler der ersten Runde sitzt.

Nun decken alle Spieler die gesammelten Gold- und Kohle-Plättchen auf und zählen deren Werte zusammen. Jeder Spieler zieht seine Figur auf der Zählleiste um die entsprechende Punktzahl nach vorne. Der Spieler, der am weitesten vorne steht, ist der erfolgreichste Farmer und gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Farmer auf dem Spielplan stehen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder an  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Inger S. Berg, Per Oscar Berg, Magnhild I. Lesteberg, Harald Lesteberg, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Eli L. With, Andreas L. With und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.

Besuchen Sie uns auch im Internet unter [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de) .