



EINSAM SIND DIE TAPFEREN

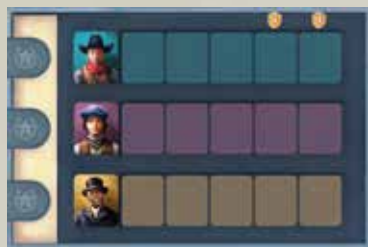
SOLO VARIANTE FÜR GREAT WESTERN TRAIL

Egal ob du das Spiel noch lernst, oder dein Können beweisen möchtest, diese Solo Variante wird deine Fähigkeiten auf die Probe stellen. Auf deiner Reise durch den Westen triffst du auf Sam, den besten Viehhändler weit und breit. Wo auch immer du ankommst, sein ausgezeichneter Ruf eilt ihm bereits weit voraus. Wirst du es schaffen, ihm seinen Titel streitig zu machen?

Diese Solo Variante basiert auf Garth, einer Solo Variante, die von Steve Schlepforst und mit Unterstützung von Wil Gerken und David Lavoie entwickelt wurde.

SPIELVORBEREITUNG

Für die Solo Variante brauchst du Sam's Ablage, Sam's Karten und das Strategieplättchen.



Sam's Ablage



15 Sam's Karten



Strategieplättchen

Wähle einen Schwierigkeitsgrad: einfach, mittel oder schwer.

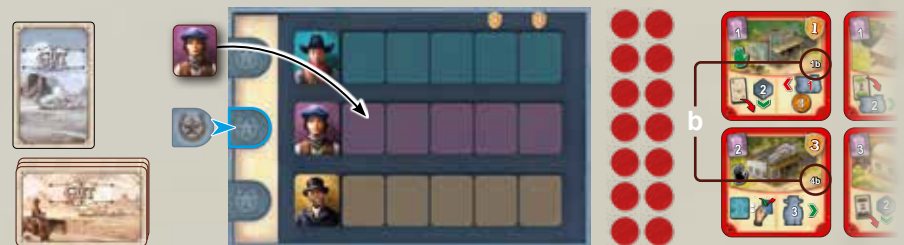
- **Einfach:** Nimm Sam's Karten #13, #14 and #15 und lege sie zurück in die Schachtel.
- **Mittel:** Keine Anpassungen.
- **Schwer:** Nimm einen Cowboy, eine Handwerkerin und einen Ingenieur von den Plättchen mit einer **2** auf der Rückseite und lege sie neben den Spielplan. Sam erhält diese zusätzlichen Arbeiterplättchen während der Spielvorbereitung.

| Schwierigkeitsgrad | Spielvorbereitung | 1. Lieferung |
|--------------------|--|--------------|
| Einfach | Entferne die Karten #13, #14 and #15. | Bloomington |
| Mittel | — | Bloomington |
| Schwer | Sam erhält zusätzlich 1 Arbeiter jedes Typs. | Peoria |

Tipp: Du kannst den Schwierigkeitsgrad weiter anpassen, indem du für Sam's 1. Lieferung eine Stadt näher an Kansas City (einfacher) oder näher an New York (schwerer) wählst.

Folge der Spielvorbereitung für ein Spiel zu zweit wie üblich, aber beachte folgende Änderungen:

- **5:** Nachdem du die Plättchen gemischt hast, ziehe zufällig eines mit einer **2** auf der Rückseite und lege es neben den Spielplan.
- **12, 13, 14:** Wähle eine Spielerfarbe für Sam und nimm **Sam's Ablage** anstelle einer Spielerablage. Lege alle **14 Spielermarker** und **12 eigene Gebäudeplättchen** der gewählten Farbe als Vorrat neben Sam's Ablage. Drehe alle seine Gebäudeplättchen mit der **Seite "b"** nach oben, unabhängig davon, welche Seite du verwendest. Nimm nun das Arbeiterplättchen mit einer **2** auf der Rückseite, das du zuvor neben den Spielplan gelegt hast und lege es auf Sam's Ablage in den Arbeiterbereich, und zwar auf das freie Feld, das sich in der Arbeiterreihe am weitesten links befindet (wenn du auf dem schweren Schwierigkeitsgrad spielst, lege nun auch die 3 zusätzlichen Arbeiterplättchen auf Sam's Ablage). Lege das Strategieplättchen links neben den Arbeitertyp, der am häufigsten vertreten ist, um Sam's **Strategie** zu kennzeichnen. Stelle anschließend seine **Lok** auf das **Startfeld der Eisenbahnstrecke** und seinen **Viehtreiber** zum Anfang des Pfads auf das **Reitersymbol**. Sam verwendet kein Abdeckplättchen und keinen Zertifikatsmarker, lege diese zurück in die Schachtel.



- **15:** Sam verwendet die **Spieler-Rinderkarten** nicht. Lege sie zurück in die Schachtel. Mische stattdessen **Sam's Karten** und lege sie als verdeckten **Zugstapel** neben Sam's Ablage.
- **16:** Sam erhält eine **Start-Auftragskarte**. Lege sie verdeckt neben Sam's Ablage.
- **17:** Du bist Startspieler und erhältst 6 Dollar, 1 Tauschplättchen und ziehst 4 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Sam erhält weder Geld noch Tauschplättchen.

SPIELABLAUF

Deine Züge werden wie üblich abgehandelt, mit einigen wenigen Ausnahmen:

- Immer wenn dein Viehtreiber über oder auf eines von **Sam's eigenen Gebäudeplättchen** mit einer grünen und/oder schwarzen Hand zieht, zahlst du die Gebühr an die **Bank**.
- Nachdem du die Lieferungs-Unterphase abgeschlossen hast (siehe Seite 11 im Regelheft), verschiebe die Plättchen auf die **unteren Vorschaufelder** (falls notwendig) und fülle dann die leeren **oberen Vorschaufelder** mit je einem neuen Plättchen.



- Die Auftragskarten in der allgemeinen Auftragsauslage liegen in einer festen Reihenfolge. Wenn du eine Auftragskarte aus der Auslage wählst, verschiebe die anderen Auftragskarten **weg** vom Auftragskartenstapel und fülle dann den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte.



Sam gilt für alle Belange als **Spieler**. Ziehe zu Beginn seines Zuges die oberste Karte von seinem **Zugstapel**. Die gezogene Karte gibt an, um wie viele Schritte sich Sam's Viehtreiber entlang des Pfads vorwärts bewegt und welche Aktion er ausführt. Dabei hat der Ort, an dem Sam's Viehtreiber seine Bewegung beendet **keinen** Einfluss auf seine Aktion. Lege die gezogene Karte anschließend offen auf Sam's **Ablagestapel** womit sein Zug beendet ist.

Wichtig: Wenn Sam's Viehtreiber Kansas City erreicht, führt er trotzdem zuerst die Aktion auf seiner Karte aus. Das heißt, dass Sam im selben Zug **sowohl** zunächst eine Aktion ausführt **als auch** anschließend in eine Stadt liefert.

Sollte Sam's Zugstapel aufgebraucht sein, mische seinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.

Sam erhält während des Spiels weder Geld noch Tauschplättchen und er hat kein Herdendeck. Immer wenn Sam **Rinderkarten oder Auftragskarten** erhält, lege diese verdeckt auf seine Start-Auftragskarte. Diese Karten werden erst in der Schlusswertung berücksichtigt. Lege alle von Sam genommenen Banditen- und Gefahrenplättchen neben seine Ablage.

Kansas City: In den Unterphasen **1**, **2** und **3**, wählt Sam stets die 3 Plättchen der **unteren Vorschaufelder**. Verschiebe danach die anderen 3 Plättchen auf die unteren Vorschaufelder und fülle dann die leeren oberen Vorschaufelder mit je einem neuen Plättchen.



Sam überspringt Unterphase **4**. In Unterphase **5**, liefert Sam beim ersten Mal, wenn er Kansas City erreicht, in die Stadt Bloomington (Peoria, wenn du auf dem schweren Schwierigkeitsgrad spielst). Die folgenden Male liefert er in die Stadt mit dem jeweils nächsthöheren Lieferwert (wiederholt nach New York, falls notwendig). Sollte Sam durch eine Lieferaktion eine Auftragskarte erhalten, nimmt er die Karte aus der Auftragsauslage, die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt ist. Verschiebe dann die anderen Auftragskarten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte.

Sam nimmt die **Spielermarker** aus dem Vorrat neben seiner Spielerablage. Im seltenen Fall, dass er bei der Lieferung keinen Marker mehr im Vorrat hat, nimmt er seinen Marker von dem **Bahnhof**, der die wenigsten Siegpunkte bringt, und legt ihn auf das entsprechende Stadtfeld.



Strategie: Sam hat zu Beginn des Spiel ein zusätzliches Arbeiterplättchen (bzw. 4 Arbeiterplättchen, wenn du auf dem schweren Schwierigkeitsgrad spielst). Der Arbeitertyp, von dem Sam die meisten Arbeiter hat bestimmt seine Strategie. Diese wird auf Sam's Ablage durch das Strategieplättchen angezeigt. Während des Spiels wird Sam **vorrangig Arbeiter dieses Typs einstellen** und **mehr Aktionen** nutzen, die der Strategie entsprechen. Einige seiner Karten zeigen alternative Aktionen, passend zur jeweiligen Strategie.

Sollte Sam gleich viele Arbeiter verschiedener Typen haben, bleibt seine Strategie zunächst unverändert. Sobald Sam jedoch einen Arbeiter einstellt, durch den er nun mehr Arbeiter eines anderen Arbeitertyps hat, als Arbeiter die seiner Strategie entsprechen, **wechselt seine Strategie** auf den Arbeitertyp, der nun am häufigsten vertreten ist. Lege das Strategieplättchen auf Sam's Ablage links neben diesen Arbeitertyp.

Schlusswertung: Sam's Siegpunkte werden weitestgehend wie üblich berechnet. Er erhält jedoch keine Punkte in den Wertungskategorien **1** (Siegpunkte für Dollar), **8** (Bahnhofsvorsteher-Plättchen) und **10** (freigeräumtes Kreisfeld auf der Spielerablage).

Für jede seiner Auftragskarten erhält er Siegpunkte, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

SAM'S BEWEGUNG

Sam's Bewegung und Aktionen werden durch die folgenden Regeln bestimmt. Sollte es dann immer noch mehrere Optionen bei der Ausführung geben, entscheidest du.

Bewegung (alle Karten): Die Bewegung von Sam's Viehtreiber folgt den üblichen Regeln. Er bewegt sich immer um die angegebene Anzahl Schritte vorwärts. Nur in Kansas City beendet er seine Bewegung. Sollte es mehrere mögliche Pfade geben, wählt er stets den kürzesten Pfad. Im Falle eines Gleichstandes, wählt er den Pfad mit der geringsten Gebühr. Herrscht weiterhin Gleichstand, wählt er den Pfad, bei dem er die geringste Gebühr **an dich** zahlen muss. Wenn Sam's Viehtreiber über *eigene Gebäudeplättchen* in deiner Farbe zieht, die eine schwarze und/oder grüne Hand zeigen, oder dort stehen bleibt, nimmst du dir die Gebühr aus der **Bank**.

Sam's Karten #10 bis #15 zeigen eine variable Bewegung. Sam's Viehtreiber muss sich dabei immer mindestens 1 Schritt und höchstens 5 Schritte vorwärts bewegen.



Sam's Viehtreiber bewegt sich pro Arbeiter seiner Strategie auf seiner Ablage 1 Schritt vorwärts, bis zu einem Maximum von 5.



Sam's Viehtreiber bewegt sich pro *eigenen Gebäudeplättchen* des Spielers, der die meisten Gebäude platziert hat, 1 Schritt vorwärts, bis zu einem Maximum von 5. Hat noch niemand ein Gebäude platziert, bewegt er sich 1 Schritt vorwärts.

SAM'S AKTIONEN

Stelle einen Arbeiter ein (Karten #1 und #2):

Sam stellt einen Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt ein (wie üblich, nicht aus der Zeile mit dem Arbeitsmarkt-Anzeiger), ohne die Einstellungskosten zu zahlen. Er hat zwei Aktionen, mit denen er Arbeiter einstellt und beide haben verschiedene Prioritäten.



Sam wählt den **günstigsten** Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt. Im Falle eines Gleichstandes, wählt er den Arbeiter seiner Strategie. Herrscht weiterhin Gleichstand wählt er aus diesen den Arbeiter, der am weitesten links in der jeweils obersten Zeile liegt.



Sam wählt einen Arbeiter, der seiner **Strategie** entspricht (wenn nicht verfügbar, dann des Arbeitertyps von dem er die zweitmeisten Arbeiter hat). Im Falle eines Gleichstandes wählt er den günstigsten Arbeiter. Herrscht weiterhin Gleichstand wählt er aus diesen den Arbeiter, der am weitesten links in der jeweils obersten Zeile liegt.

Sam legt den Arbeiter Arbeiterbereich seiner Ablage auf das freie Feld, das sich in der entsprechenden Reihe des Arbeitertyps (Cowboy, Handwerkerin, Ingenieur) am weitesten links befindet. Beachte, dass Sam das Spiel bereits mit mindestens einem zusätzlichen Arbeiter beginnt.

Kaufe Rinder vom Rindermarkt (Karten #3, #10 und #13):



Sam kauft Rinderkarten vom Rindermarkt für insgesamt bis zu **8 Dollar** und möchte dabei möglichst viele Siegpunkte von den Rinderkarten erhalten. Im Falle eines Gleichstandes, wählt er die Option mit der Rinderkarte, die einzeln die meisten Siegpunkte wert ist. Falls Sam keine Rinderkarten kaufen kann, weil keine im Rindermarkt sind, oder weil er nicht ausreichend Cowboys in seiner Cowboyreihe hat, wird er seine Cowboys **einen nach dem anderen** dafür nutzen, um jeweils 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Rindermarkt hinzuzufügen. Damit fährt Sam fort, bis er entweder eine Rinderkarte aufdeckt, die er kaufen kann, oder er alle seine Cowboys genutzt hat. Nachdem er Rinderkarten gekauft hat ohne dabei alle Cowboys zu nutzen, nutzt er **alle übrigen** Cowboys um jeweils 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Rindermarkt hinzuzufügen. (Siehe Beispiel auf der nächsten Seite.)



Karte #13: Wenn Sam's Strategieplättchen **auf Cowboys** liegt, zieht er zusätzlich, bevor er Rinderkarten kauft, **kostenlos** 2 Karten vom Marktstapel und fügt sie offen zum Rindermarkt hinzu (ohne dafür einen Cowboy nutzen zu müssen).



Karte #13: Wenn Sam's Strategieplättchen **nicht auf Cowboys** liegt, kauft er nicht wie üblich Rinderkarten, sondern nimmt **eine Rinderkarte mit Zuchtwert 3** vom Rindermarkt, die möglichst viele Siegpunkte wert ist. Wenn keine Karte mit Zuchtwert 3 verfügbar ist, nimmt er keine Karte. Cowboys nutzt er hier überhaupt nicht.

“Simmental”-Rinderkarten: Wenn du mit der Simmental Variante spielst, kauft Sam **keine** Simmental Rinderkarten. Sind deshalb für Sam keine verfügbaren Karten im Rindermarkt, muss er seine Cowboys nutzen, um dem Rindermarkt neue Karten hinzuzufügen (siehe oben).

Ziehe Sam's Lok vorwärts (Karten #5, #6, #12 und #15):

Die Bewegung von Sam's Lok folgt den üblichen Regeln. Ziehe seine Lok die angegebene Anzahl Felder vorwärts und beende die Bewegung, wenn sie einen Bahnhof erreicht. Sam baut **jeden** Bahnhof aus, den seine Lok erreicht, es sei denn, die Bewegung der aktuellen Aktion würde ausreichen, um einen weiter entfernten Bahnhof entlang der Eisenbahnstrecke zu erreichen. In diesem Fall würde sich Sam's Lok nicht auf das Ausfahrtsfeld des ersten Bahnhofs bewegen, sondern stattdessen die Bewegung auf dem Ausfahrtsfeld des zweiten Bahnhofs beenden. Wenn seine Lok die Bewegung auf dem Ausfahrtsfeld eines Bahnhofs beendet, baut Sam den Bahnhof aus, indem er einen seiner Spielermarker aus dem Vorrat auf dem Bahnhofsfeld platziert (und dabei die Ausbaurkosten ignoriert). Entferne dann das Bahnhofsvorsteher-Plättchen (wenn es noch dort ist) und lege es zurück in die Schachtel. Sam entfernt dafür **kein** Arbeiterplättchen von seiner Ablage; das Feld des Bahnhofsvorsteher-Plättchens bleibt für den Rest des Spiels leer.

Wenn Sam's Lok das Ende der Eisenbahnstrecke erreicht, baut er den letzten Bahnhof aus. Entferne anschließend Sam's Lok von der Strecke und lege sie neben den Spielplan. Ignoriere alle weiteren Aktionen, bei denen Sam's Lok vorwärts bewegt werden würde.

Im seltenen Fall, dass er beim Ausbauen keinen Spielermarker mehr im Vorrat hat, nimmt er seinen Marker von dem **Bahnhof**, der die wenigsten Siegpunkte bringt, und legt diesen auf das aktuelle Bahnhofsfeld.



Karte #15: Wenn Sam's Strategieplättchen auf Ingenieuren liegt, ziehe seine Lok vorwärts auf das nächste freie Ausfahrtsfeld.



Ziehe Sam's Lok pro Ingenieur in seiner Ingenieursreihe 1 Feld vorwärts.

Lege eines von Sam's Gebäudeplättchen auf ein Gebäudefeld (Karten #4, #11 und #14):



Sam baut oder ersetzt Gebäude je nach Anzahl der Handwerkerinnen in seiner Handwerkerinnenreihe. Lege neue *eigene Gebäudeplättchen* in seiner Farbe stets auf das nächste freie Gebäudefeld **ohne Sonderaktion**, direkt vor **deinem** Viehtreiber (dieses kann auch am Anfang des Pfads liegen, wenn es keine freien Gebäudefelder zwischen deinem Viehtreiber und Kansas City gibt). Sam wählt ein Gebäude anhand der folgenden Kriterien:

1. Sam **baut** ein neues Gebäude, das möglichst viele Handwerkerinnen benötigt.
2. Gibt es mehrere Optionen, **baut** er das Gebäude, das eine schwarze und/oder grüne Hand zeigt, zuerst.
3. Wenn er kein neues Gebäude bauen kann, **ersetzt** er stattdessen ein Gebäude durch ein höherwertiges, das möglichst viele Handwerkerinnen benötigt.
4. Gibt es mehrere Optionen, **ersetzt** er das Gebäude zuerst, das die meisten Handwerkerinnen benötigt hatte.
5. Gibt es weiterhin mehrere Optionen, versucht er durch das **Ersetzen**, die Anzahl eigener Gebäudeplättchen, die eine schwarze und/oder grüne Hand zeigen, auf dem Spielplan zu erhalten bzw. zu vergrößern.

Beachte: Sam verwendet ausschließlich die Seite "b" seiner Gebäudeplättchen, unabhängig davon, welche Seite du verwendest.



Karte #14: Wenn Sam's Strategieplättchen nicht auf Handwerkerinnen liegt, baut er ein neues Gebäude, das genau **1 Handwerkerin** benötigt. Wenn er diese Gebäude schon gebaut hat, ersetzt er stattdessen ein Gebäude durch ein höherwertiges, das genau 1 Handwerkerin mehr benötigt und folgt dabei den üblichen Kriterien (*siehe oben*).

Nimm eine Auftragskarte (Karte #7):



Sam nimmt die Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage, die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt liegt. Verschiebe dann die anderen Karten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte. Lege die Karte verdeckt auf Sam's Start-Auftragskarte. In der Schlusswertung erhält er Siegpunkte für jede seiner Auftragskarten als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

Sammle Kopfgeld der Banditen (Karte #8):



Sam erhält das Banditenplättchen von dem belegten Feld mit der **höchsten** Zahl. Lege das Plättchen neben seine Ablage. Sam erhält keine Belohnung.

Beseitige eine Gefahr (Karte #9):

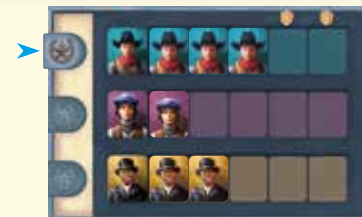


Sam wählt die Gefahrenzone in der die **meisten** Gefahrenplättchen liegen. Im Falle eines Gleichstandes, wählt er die Zone mit dem Gefahrenplättchen, das die meisten Siegpunkte wert ist. Aus dieser Gefahrenzone nimmt er dann das Gefahrenplättchen, mit dem **höchsten Siegpunktwert**. Lege dieses Plättchen neben Sam's Ablage. In der Schlusswertung erhält er die Siegpunkte, wie üblich.

BEISPIEL

1

Sam hat 4 Cowboys, 2 Handwerkerinnen und 3 Ingenieure. Sein **Strategieplättchen** liegt daher auf Cowboys.



2

In Sam's Zug ziehst du **Karte #13** von seinem verdeckten Zugstapel.



3

Sam's Viehtreiber bewegt sich 4 Schritte vorwärts (da er 4 Cowboys hat) und wählt den Pfad mit der **geringsten Gebühr**. Du erhältst 2 Dollar aus der Bank, da er über dein Gebäude 4b gezogen ist.

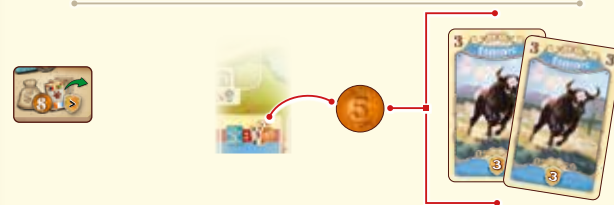


4

Sam nutzt die linke Aktion von Karte #13, da diese bei der **Cowboy-Strategie** ausgeführt wird: Zuerst zieht er 2 Karten vom Marktstapel und fügt sie offen zum Rindermarkt hinzu.



Dann kauft er Karten für bis zu 8 Dollar, die möglichst **viele** Siegpunkte wert sind. In diesem Fall hier wählt er die 2 blauen "Corriente"-Rinderkarten.



Da er nur 3 Cowboys genutzt hat, um die Rinderkarten zu kaufen, nutzt Sam den übrigen Cowboy, um erneut 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Rindermarkt hinzuzufügen.

