

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Argentinien

Regelheft



Argentinien am Ende des 19. Jahrhunderts: Als Eigentümer einer großen Estancia (Rinderfarm) in den endlosen Weiten der Pampa treibt ihr wiederholt eure Herden zur nächstgelegenen Verladerampe, wo ihr sie per Zug auf die Reise nach Buenos Aires schickt, um sie dort zu verschiffen.

Um dabei Geld zu verdienen, müsst ihr eure Herden gut in Schuss halten und die Gebäude entlang des Pfads klug nutzen. Außerdem solltet ihr fähiges Personal einstellen: Gauchos zur Vergrößerung eurer Herden, Carpinteros zum Bau von eigenen Gebäuden und Maquinistas zur Verbesserung sowie Instandhaltung eurer Lok.

Wer gut auf seine Herde achtet und durch cleveres Timing die Chancen und Tücken der Pampa am besten meistert, wird die meisten Punkte erhalten und den Sieg davontragen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



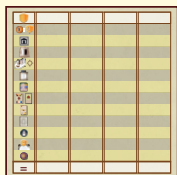
4 Spielerablagen je 1 pro Spieler



5 Auflageplättchen doppelseitig



1 Wertungsblock



57 Arbeiterplättchen

je 19-mal:
(davon je 8 mit
Stärke-Symbol)

Gaucha
(Viehtreiber)



Carpintero
(Zimmerer)



Maquinista
(Maschinistin)



51 Landwirtplättchen

je 12-mal:

grüner
Granjero
(Landwirt)



blauer
Granjero
(Landwirt)



orangefarbener
Granjero
(Landwirt)



15-mal:

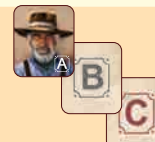
gelber
Granjero
(Landwirt)



Rückseite aller
Landwirtplättchen



3 Stoffbeutel:



Hinweis: Die oben abgebildeten Plättchen sind mit den Großbuchstaben A, B oder C markiert, damit sie in einer guten Verteilung ins Spiel kommen.

4 Estancieros (Rancher)

je 1 pro Spieler
(nicht in Spielerfarben)



72 Spielermarker

je 18 pro Spieler



82 Münzen

57 Silbermünzen
mit dem Wert
1 Peso



1 Arbeitsmarkt-Anzeiger



4 Hüte

je 1 pro Spieler



4 Loks

je 1 pro Spieler



8 Marker für Getreide und Zertifikate

je 2 pro Spieler



25 Goldmünzen
mit dem Wert
5 Pesos



12 Tauschplättchen



Spielmaterial für die Solo-Variante:

1 Strategieplättchen



12 Verladerkarten



15 Pedro's Karten



1 Pedro's Rindermarkt-plättchen



1 Pedro's Ablage



92 Rinderkarten

56 Spieler-Rinderkarten je 14 pro Spieler:

5 Niata



5 Patagonico



5 Fronterizo



5 Holando Argentino



36 Markt-Rinderkarten

6 Caracu



5 Chaqueño



5 Serrano



5 Blanco Orejinegro



9 Franqueiro



6 Aberdeen-Angus



Rückseite

3 Stadtpläne

doppelseitig

Seite "a"

Le Havre



Rotterdam



Liverpool



Seite "b"



3 Abdeckplättchen

für das Spiel zu zweit und zu dritt



Vorderseite



Rückseite

18 Schiffsplättchen



Rückseite

8 Bahnhofsvorsteher-Plättchen



Rückseite

8 neutrale Gebäudeplättchen



Jedes neutrale Gebäudeplättchen ist mit einem Großbuchstaben gekennzeichnet (A bis H).

40 eigene Gebäudeplättchen je 10 pro Spieler, doppelseitig



Jedes eigene Gebäudeplättchen ist mit einer Zahl (1 bis 10) und je nach Seite mit dem Buchstaben a oder b gekennzeichnet.

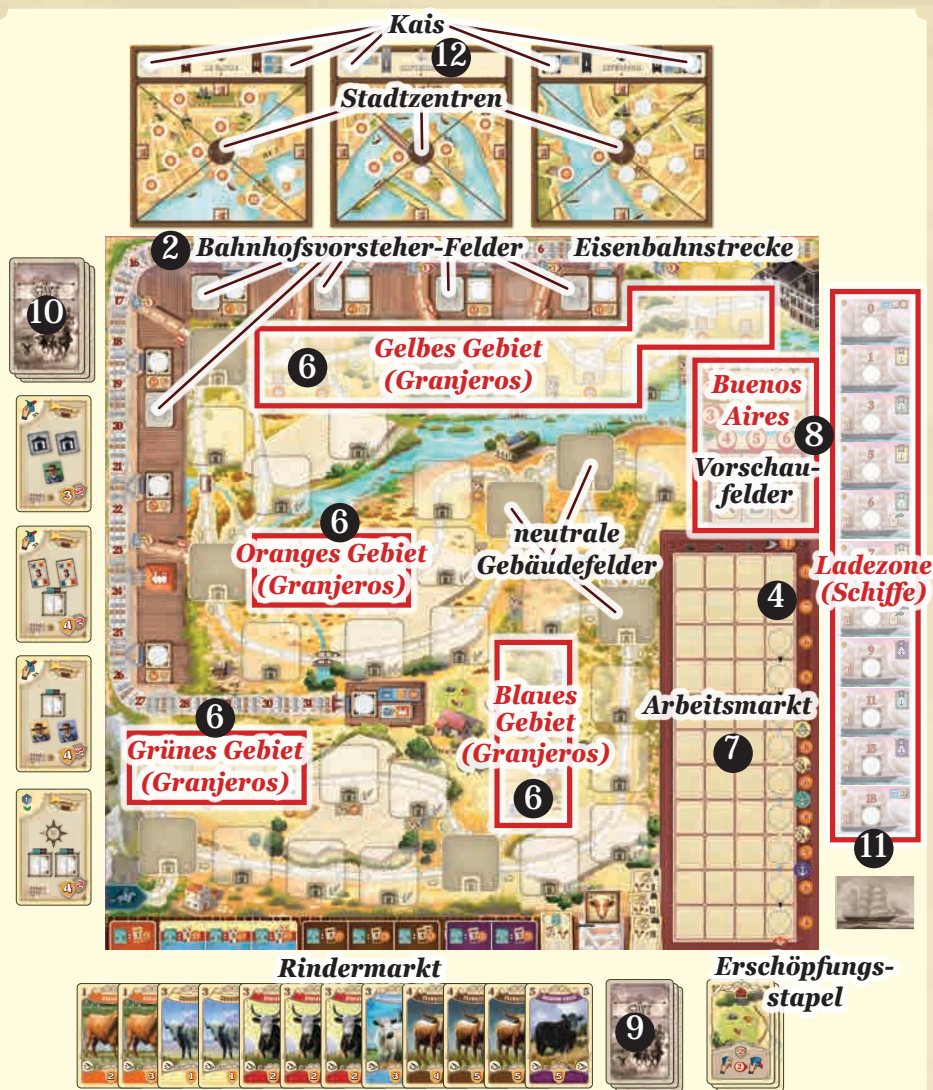
25 Erschöpfungskarten



24 Auftragskarten



SPIELVORBEREITUNG



1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Mischt die **8 Bahnhofsvorsteher-Plättchen** und legt dann je eines offen auf jedes der **5 Bahnhofsvorsteher-Felder** auf dem Spielplan. Legt die 3 übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.



3. Nehmt die **8 neutralen Gebäudeplättchen** und legt auf jedes der **8 neutralen Gebäudefelder** des Spielplans offen je eines davon:

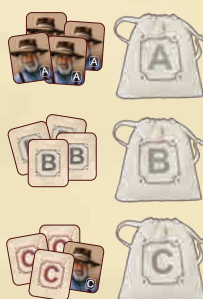
- Falls ihr zum ersten Mal spielt, legt jedes Plättchen auf dasjenige Feld, das denselben Buchstaben wie das Plättchen zeigt (A bis H).
- In späteren Partien solltet ihr die Plättchen zunächst mischen und dann zufällig verteilen.



4. Legt den **Arbeitsmarkt-Anzeiger** auf das oberste runde, gestrichelte Feld des **Arbeitsmarktes**.



5. Dreht die **57 Arbeiterplättchen** und die **51 Landwirtplättchen** mit der Rückseite nach oben. Sortiert sie nach den Buchstaben A, B und C in die entsprechenden **Stoffbeutel** ein und mischt dann die Plättchen in jedem Stoffbeutel für sich durch.



Legt die Stoffbeutel neben den Spielplan (bei Buenos Aires).

Diese Stoffbeutel werden als **Buenos-Aires-Vorrat** bezeichnet.

6. Zieht **5 Landwirtplättchen** mit einem **A** auf der Rückseite vom Buenos-Aires-Vorrat und legt diese nacheinander offen auf den Spielplan. Wohin ein Plättchen gelegt wird, hängt von seiner Farbe ab:

- Falls es ein grünes Landwirtplättchen ist, legt es in das **grüne Gebiet** jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl (von 1 als niedrigste bis 4).



- Verfährt ebenso für das **blaue** sowie **orange Gebiet**. Ein gezogenes Plättchen wird also auf das jeweils leere Feld mit der niedrigsten Zahl (des entsprechenden Gebiets) gelegt.

Sollten in einem Gebiet bereits alle 4 Felder belegt sein, legt das Plättchen zurück in den Stoffbeutel und zieht stattdessen ein neues.



7. Beginnt nun Plättchen mit einem **B** auf der Rückseite (jedes dieser Plättchen ist ein Arbeiterplättchen) vom Buenos-Aires-Vorrat zu ziehen. Legt diese Arbeiterplättchen nacheinander offen wie folgt in den **Arbeitsmarkt**:

Beginnt in der obersten Zeile und legt das erste Plättchen auf das Feld direkt unterhalb des **Spielerzahl-Symbols**, das eurer Spielerzahl entspricht.

Legt das nächste Plättchen auf das Feld rechts daneben und fährt bis zum Ende der Zeile so fort.

Nachdem ihr ein Plättchen auf das Feld am weitesten rechts gelegt habt, fährt in der zweiten Zeile fort, indem ihr dort das nächste Plättchen wieder in der Spalte eures Spielerzahl-Symbols legt. Hier fährt ihr erneut in der beschriebenen Weise fort bis ihr das am weitesten rechts liegende Feld der zweiten Zeile gefüllt habt.

Anschließend legt ihr solange Plättchen in die dritte Zeile (beginnend mit dem Feld in der Spalte eures Spielerzahl-Symbols), bis ihr das Feld direkt links vom Arbeitsmarkt-Anzeiger belegt habt. Dies ist das letzte Plättchen. Je nach Spielerzahl befinden sich nun 5, 8 oder 11 Arbeiterplättchen im Arbeitsmarkt.

Beispiel zu dritt:



8. Füllt nun die **6 Vorschaufelder** in Buenos Aires mit Plättchen vom Buenos-Aires-Vorrat:

- Zieht 2 Plättchen mit einem **A** auf der Rückseite und legt sie offen auf die zwei A-Vorschaufelder.
- Zieht 2 Plättchen mit einem **B** auf der Rückseite und legt sie offen auf die zwei B-Vorschaufelder.
- Zieht 2 Plättchen mit einem **C** auf der Rückseite und legt sie offen auf die zwei C-Vorschaufelder.



9. Mischt die **36 Markt-Rinderkarten** und legt sie als verdeckten **Marktstapel** rechts unterhalb des Spielplans bereit. Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Rinderkarten von diesem Stapel auf:

- **Im Spiel zu zweit:** Deckt 9 Karten auf.
- **Im Spiel zu dritt:** Deckt 12 Karten auf.
- **Im Spiel zu viert:** Deckt 15 Karten auf.

Sortiert die aufgedeckten Karten nach ihrer Farbe und legt sie offen in den **Rindermarkt** am unteren Rand des Spielplans. Bildet daraus eine aufgefächerte Reihe, bei der die Siegpunkte jeder Karte zu sehen sind.

Zur besseren Übersicht sollten die Karten von links nach rechts dabei wie folgt angeordnet sein: orange, gelb, rot, blau, braun, lila (es kann aber sein, dass nicht alle Farben auftauchen).

Legt außerdem die **25 Erschöpfungskarten** als offenen **Erschöpfungsstapel** rechts neben den Marktstapel.

10. Mischt die **24 Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Stapel links neben den Spielplan. Deckt dann 4 Karten von diesem Stapel auf und legt sie untereinander offen aus.

Diese Auslage wird als **allgemeine Auftragsauslage** bezeichnet.

11. Legt von den 18 Schiffsplättchen die **11 Schiffe mit Sonnensymbol** am rechten Rand des Spielplans aus. Legt zunächst das Schiff, das eine 0 zeigt neben Buenos Aires aus und dann die 10 anderen Schiffe in aufsteigender Reihenfolge darunter. Das Schiff mit der 18 liegt also am weitesten unten.

Diese Auslage wird als *Ladezone* bezeichnet.

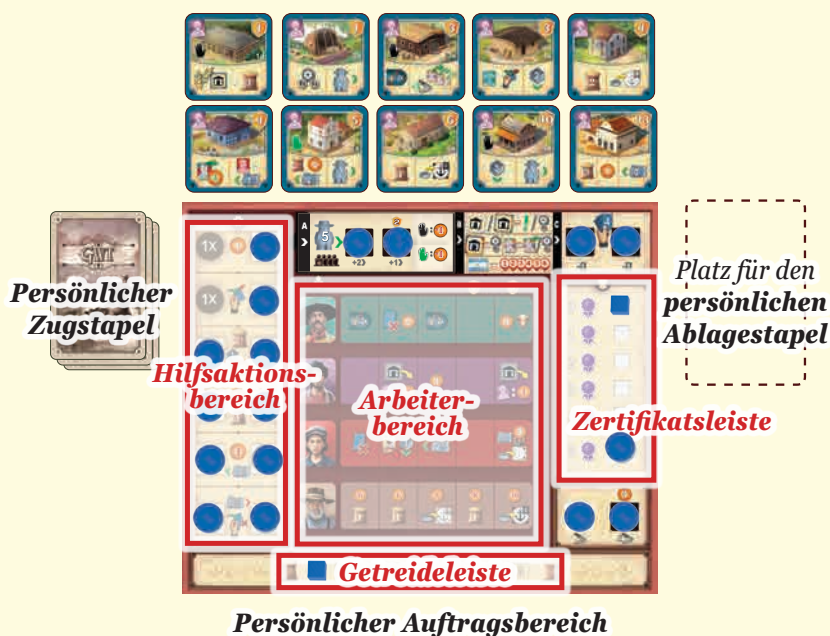
Die **übrigen 7 Schiffe** (ohne Sonnensymbol) werden gemischt und als verdeckter *Schiffsstapel* darunter bereitgelegt.

12. Platziert die **3 Stadtpläne** oberhalb des Spielplans, wobei ihr *Le Havre* nach links, *Rotterdam* in die Mitte und *Liverpool* nach rechts legt. Für eure erste Partie dreht alle drei Stadtpläne mit Seite "a" nach oben. Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr die Seite der Stadtpläne zufällig oder bewusst festlegen.

Deckt dann je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl *Stadtzentren* mit den **Abdeckplättchen** ab:

- **Im Spiel zu zweit:** Legt je 1 Abdeckplättchen passend auf alle drei Stadtpläne.
- **Im Spiel zu dritt:** Legt 1 Abdeckplättchen passend auf Rotterdam. Legt die übrigen zwei in die Schachtel.
- **Im Spiel zu viert:** Legt alle Abdeckplättchen zurück in die Schachtel.

13. Platziert die **Münzen** und **Tauschplättchen** als Vorrat neben dem Spielplan. Dieser Vorrat wird als *Bank* bezeichnet.



14. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die entsprechende **Spielerablage** (erkennbar an den farbigen Kreisfeldern), die er vor sich ablegt.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler das **Auflageplättchen**, das die entsprechende Spielerzahl zeigt und legt es in den Kasten der *Phase A* auf seiner Spielerablage. (Erkennbar an dem Spielerzahl-Symbol unter dem abgebildeten Estanciero.)



15. Dann erhält jeder Spieler die **10 eigenen Gebäudeplättchen** seiner Farbe.

Diese Gebäudeplättchen sind doppelseitig und jeweils mit einer Zahl (zwischen 1 und 10) sowie je nach Seite mit den Buchstaben (a oder b) gekennzeichnet.

• In den ersten Partien dreht jeder Spieler seine Gebäudeplättchen mit der **Seite "a"** nach oben und legt sie in aufsteigender *Anzahl benötigter Carpinteros* über seiner Spielerablage aus.

• Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr einen Spieler bestimmen, der die Seiten seiner Gebäudeplättchen zufällig festlegt (indem er sie z. B. in die Luft wirft), und dann in aufsteigender Anzahl benötigter Carpinteros über seiner Spielerablage auslegt. Danach kopieren alle anderen Spieler seine Auslage, indem sie ihre Plättchen auf dieselben Seiten drehen.

Das heißt, für den Rest des Spiels ist die Seite jedes Gebäudeplättchens für alle Spieler genau gleich! Keiner darf Gebäudeplättchen einfach auf die andere Seite drehen.



16. Nun erhält jeder Spieler die folgenden Materialien seiner Spielerfarbe:

- **18 Spielermarker** - mit denen er jedes der 17 farbigen Kreisfelder auf seiner Spielerablage abdeckt. (Nur die beiden grauen Felder links oben bleiben leer.) Den 1 übrigen Spielermarker legt er auf den Stadtplan *Le Havre* auf Kai I.
- **1 Lok** - die er auf das Startfeld der *Eisenbahnstrecke* (das graue Gebäude) auf dem Spielplan stellt.
- **1 Zertifikatsmarker** - den er auf das oberste Feld der Zertifikatsleiste seiner Spielerablage setzt (neben die 0).
- **1 Getreidemarker** - den er auf das linke Feld der Getreideleiste seiner Spielerablage setzt (Feld 0).
- **1 Estanciero** - den er zunächst neben seine Spielerablage stellt.



17. Dann erhält jeder Spieler die **14 Spieler-Rinderkarten**, die jeweils mit einer Sonne seiner Farbe markiert sind.

Zusätzlich fügt er diesem Deck noch **1 Erschöpfungskarte** hinzu. Diese 15 Karten bilden sein *Herdendeck*.

Er mischt die Karten seines Herdendecks und legt sie verdeckt als seinen *persönlichen Zugstapel* links neben seine Spielerablage.



18. Bestimmt schließlich noch einen **Startspieler**, die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Erhältet euer **Startkapital** sowie **1 Tauschplättchen** aus der Bank und zieht Karten von eurem persönlichen Zugstapel verdeckt auf die Hand entsprechend dieser Tabelle:

- **1. Spieler:** 7 Pesos, 4 Karten und 1 Tauschplättchen
- **2. Spieler:** 8 Pesos, 5 Karten und 1 Tauschplättchen
- **3. Spieler:** 9 Pesos, 6 Karten und 1 Tauschplättchen
- **4. Spieler:** 10 Pesos, 7 Karten und 1 Tauschplättchen

Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.

Wichtig: Jeder Spieler (außer dem Startspieler) wirft **zu Beginn seines ersten Spielzuges** Karten ab, bis er nur noch 4 Karten auf der Hand hat. Die abgeworfenen Karten legt er auf seinen *persönlichen Ablagestapel*.

Dann stellt er seinen Estanciero auf ein **neutrales Gebäudeplättchen seiner Wahl** und fährt direkt mit *Phase B* fort (siehe Seite 8). Es dürfen auch mehrere Estancieros auf das gleiche Gebäude gestellt werden.

ZIEL DES SPIELS

In *Great Western Trail Argentinien* bewegst du deinen Estanciero entlang eines Rinderpfads, der sich von der linken unteren Ecke des Spielplans bis nach Buenos Aires in der rechten oberen Ecke windet. Auf den Gebäuden entlang des Pfads kannst du Aktionen ausführen, die auf verschiedene Arten Siegpunkte bringen. Zum Beispiel: eigene Gebäude bauen, Rinder vom Markt kaufen, Lok vorwärts bewegen oder Granjeros helfen.

Jedes Mal, wenn dein Estanciero Buenos Aires erreicht, musst du dort Rinder und Getreide verladen und mit dem Schiff nach Europa schicken, wofür es ebenfalls Siegpunkte geben kann. Danach beginnt dein Estanciero seine Bewegung wieder in der linken unteren Ecke des Spielplans und wird Buenos Aires auf diese Weise etwa 5 bis 7 Mal im Laufe des Spiels erreichen.

Erst am Spielende zählt jeder von euch die Siegpunkte zusammen, die auf seinen gesammelten und freigeschalteten Spielmaterialien abgebildet sowie mit seiner Farbe auf dem Spielplan und den Stadtplänen markiert sind. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Das Herdendeck

Was ist dein Herdendeck?

Dein *Herdendeck* stellt die Herde dar, die dein Estanciero entlang des Pfads führt. Jede Rinderkarte dieser Herde stellt jeweils ein Tier einer bestimmten Rinderart dar, die durch ihre Kartenfarbe, ihren Namen und ihren *Zuchtwert* genau definiert ist.

Jeder von euch beginnt mit einem identischen Herdendeck, das aus Arten mit eher geringen Zuchtwerten und einer Erschöpfungskarte besteht. Im Laufe des Spiels könnt ihr eure Herdendecks jedoch mit Rindern vom Markt aufbessern und Auftragskarten hinzufügen.

Folgende Elemente sind Teil deines Herdendecks:

- Dein verdeckter *persönlicher Zugstapel* links neben deiner Spielerablage.
- Deine *Handkarten*, die du von diesem Stapel ziehst, bis jeweils dein Handkartenlimit erreicht ist (welches zu Anfang bei 4 Karten liegt).

Dein offener *persönlicher Ablagestapel* rechts neben deiner Spielerablage, auf den du alle Karten legst, die du von deiner Hand abwirfst oder neu erwirbst.



Wichtig: Wenn du eine Karte von deinem persönlichen Zugstapel ziehen musst, aber dort keine Karte mehr übrig ist (und nur dann), tue Folgendes: Mische deinen persönlichen Ablagestapel gut durch und lege ihn als deinen neuen verdeckten persönlichen Zugstapel links neben deine Spielerablage. Dann fahre mit dem Kartenziehen wie gewohnt fort.

Wozu dienen die Rinderkarten?

Auf den Gebäuden des Pfads gibt es eine ganze Reihe von Aktionen, die du nur durchführen kannst, wenn du dafür bestimmte Rinderkarten abwirfst.

Außerdem möchtest du möglichst viele verschiedene Rinderarten mit hohen Zuchtwerten auf der Hand haben, sobald du Buenos Aires erreichst, da du dadurch beim Liefern mehr Geld und potenziell mehr Siegpunkte erhältst. (Details siehe Seiten 9 bis 11.)

Zu guter Letzt ist auf jeder Rinderkarte eine bestimmte *Stärke* des jeweiligen Rinds abgebildet, mit der du Granjeros helfen kannst. (Details siehe Seite 17.)

Wozu dienen die Erschöpfungskarten?

Wenn du einem Granjero mit der Stärke deiner Kühe hilfst, erhältst du auch eine oder zwei Erschöpfungskarten. Diese solltest du versuchen, wieder loszuwerden, da sie dein Deck schwächen und am Ende des Spiels Minuspunkte einbringen.

SPIELABLAUF

Der Startspieler (derjenige, der nur 7 Pesos besitzt) beginnt das Spiel mit seinem Zug. Dann läuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn weiter. Immer wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, **musst** du die folgenden Phasen ausführen:

PHASE A

Bewege deinen Estanciero entlang des Pfads zu einem neuen Ort

PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

PHASE C

Ziehe Karten nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist

Dann ist der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.

Hinweis: Die 3 Kästen am oberen Rand deiner Spielerablage dienen als Übersicht über die 3 Phasen deines Zuges.



PHASE A

Bewege deinen Estanciero entlang des Pfads zu einem neuen Ort

Was gilt als ein Ort?

Der Hauptort des Spielplans ist Buenos Aires (graues Gebäude oben rechts auf dem Spielplan). Darüber hinaus gilt jedes **Plättchen**, das auf einem Feld des Pfads liegt, ebenfalls jeweils als ein Ort (also jedes Gebäudeplättchen sowie Landwirtplättchen).

Felder ohne Plättchen sind hingegen Teil des Pfads selbst und gelten NICHT als Orte!

In dieser Phase musst du deinen Estanciero von seinem momentanen Ort entlang des Pfads zu einem anderen Ort bewegen.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Die Bewegung deines Estancieros wird in **Schritten** gezählt: **Jeder Ort** auf deinem Weg verbraucht dabei genau **1 Schritt**. (Wie erwähnt: leere Felder gelten nicht als Orte.)

Beispiel: Dieses neutrale Gebäudeplättchen "B" kann **Maria** erreichen, indem sie ihren Estanciero entweder in 2 Schritten über das rote Gebäudeplättchen oder in 3 Schritten über die 2 Landwirtplättchen "grüner Granjero" bewegt.



- Du darfst deinen Estanciero entlang des Pfads immer nur **vorwärts** bewegen (zur Orientierung dienen hierfür die Pfeile entlang des Pfads).
- Wenn sich der Pfad teilt, wählst du einfach einen der sich anbietenden Wege, um darauf weiterzuziehen.
- Du darfst nicht durch Buenos Aires ziehen, ohne dort anzuhalten. Erreicht dein Estanciero also Buenos Aires, muss er seine Bewegung dort beenden.
- Die Estancieros der anderen Spieler behindern deinen eigenen in keiner Weise. Es dürfen mehrere Estancieros auf demselben Ort stehen.
- Du musst deinen Estanciero **mindestens** 1 Schritt bewegen und darfst ihn maximal so viele Schritte bewegen, wie das **Schrittlimit** auf deiner Spielerablage angibt. (Je nach Spielerzahl beginnt ihr mit einem Schrittlimit von 3, 4 oder 5 und könnt es später erhöhen.)
- Der Ort, an dem dein Estanciero seine Bewegung beendet (entweder weil du es möchtest oder weil dein **Schrittlimit** aufgebraucht ist), ist der Ort, den du in **Phase B** nutzt.

Beispiel:



Hier hat **BLAU** ein Schrittlimit von 4,



während **ROT** ein Schrittlimit von 6 hat.

(Wie du deine Kreisfelder freiräumen kannst, wird später erklärt.)

Spring auf deinen Zug auf!

Entlang des Pfads, der nahe der Eisenbahnstrecke verläuft, gibt es insgesamt 6 Abkürzungen, die mit roten Pfeilen markiert sind. Sie führen entlang einer Verladerampe zu einem "Ort", durch den du Buenos Aires meist schneller als üblich erreichen kannst. Um eine solche Abkürzung nutzen zu dürfen, muss **deine** Lok mindestens das zugehörige Feld der Eisenbahnstrecke (3, 6, 9, 12, 17 bzw. 23) erreicht haben oder über dieses hinaus gezogen sein.

(Wie du deine Lok vorwärts ziehst, erfährst du auf Seite 15.)

Erreichst du einen solchen Ort (über eine Verladerampe) mit deinem Estanciero, wird dieser sofort nach Buenos Aires versetzt und du folgst den üblichen Regeln für Buenos Aires.

Diese Buenos-Aires-Regeln werden später auf Seite 9 erklärt.

Beispiel: Die Abkürzung, die zu Feld 9 der Eisenbahnstrecke führt, darf **Maria** nicht nutzen, da ihre Lok erst Feld 8 erreicht hat. Sowohl **Moritz** als auch **André** dürften die Abkürzung bei Feld 9 (und auch die beiden dahinterliegenden Abkürzungen der Felder 6 und 3) nutzen.



Da **Maria** am Zug ist, bewegt sie ihren Estanciero nun mit zwei Schritten vom neutralen Gebäudeplättchen H über das gelbe Landwirtplättchen (bei dem sie 1 Peso zahlt) zu Feld 6 der Eisenbahnstrecke. Sobald sie die Verladerampe passiert hat, wird ihr Estanciero sofort nach Buenos Aires versetzt und sie führt dort anschließend ihre Phase B durch.

Achtung: Zahlreiche Orte zeigen eine grüne oder schwarze Hand. Immer wenn dein Estanciero über einen solchen Ort zieht oder dort stehen bleibt, musst du **sofort** eine Gebühr zahlen:

- Wenn es sich dabei um ein Landwirtplättchen handelt, musst du die Gebühr **auf das Münzfeld** des Granjeros legen.
- Wenn es sich dabei um das eigene Gebäudeplättchen eines **anderen** Spielers handelt, musst du die Gebühr an eben **diesen Spieler** zahlen.



Die Höhe der Gebühr hängt von der Spielerzahl und der Farbe der Hand ab:

Im Spiel zu zweit kostet:

- jede schwarze Hand 1 Peso
- jede grüne Hand 2 Pesos



Im Spiel zu dritt kostet:

- jede schwarze Hand 1 Peso
- jede grüne Hand 2 Pesos



Im Spiel zu viert kostet:

- jede schwarze Hand 1 Peso
- jede grüne Hand 1 Peso



Beispiel: Im Spiel zu dritt besitzt **Maria** 2 Pesos. Falls sie ihren Estanciero entlang des unteren Weges bewegen würde (rote Pfeile), müsste sie diese 2 Pesos an **Moritz** zahlen, da sein Gebäudeplättchen eine grüne Hand zeigt. Sobald sie dann über **Andrés**



Gebäudeplättchen mit der schwarzen Hand ziehen würde, könnte **Maria** ihm nichts mehr zahlen, da sie kein Geld mehr hätte. Was für sie aber kein Problem darstellen würde, da sie sich dennoch ganz normal bewegen dürfte.

Maria entscheidet sich jedoch für den oberen Weg (blaue Pfeile): Dort muss sie für die schwarze Hand auf dem ersten Landwirtplättchen zunächst 1 Peso auf das Münzfeld legen und dann für die schwarze Hand auf dem zweiten ihren letzten Peso. Danach bewegt sie sich ganz normal weiter. Sie hat sich für den oberen Weg entschieden, da sie ihre 2 Pesos in jedem Fall bezahlen hätte müssen, so aber wenigstens nicht direkt an einen Gegner.

Wichtig: Falls du die Gebühr für einige oder alle Hände auf deinem Weg nicht aufbringen kannst, darfst du dich dennoch ganz normal bewegen. Das heißt, falls dein Estanciero einen Ort betritt, dessen Gebühr du nicht zahlen kannst, zahle einfach so viel wie möglich und fahr dann wie gewohnt fort.

Du musst Gebühren nie rückwirkend bezahlen, selbst wenn du Geld erhältst, während du noch auf einem Ort bist, dessen Gebühr du zuvor nicht zahlen konntest.

Dies gilt **nur** für Gebühren, die durch Hände verursacht werden (nie für andere Kosten).

PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

Nachdem du deinen Estanciero bewegt hast, nutze den Ort, auf dem er sich nun befindet. Deine Aktionsmöglichkeiten hängen jedoch davon ab, um welchen Ort es sich handelt:



1) ein neutrales Gebäudeplättchen *oder* ein eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe

2) ein eigenes Gebäudeplättchen eines anderen Spielers

3) ein Landwirtplättchen

4) Buenos Aires

1 Auf einem neutralen Gebäudeplättchen oder einem eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe kannst du aus zwei Möglichkeiten wählen:

Entweder nutzt du die Ortsaktion(en) des Plättchens 
oder du führst eine einfache Hilfsaktion aus. 

Nutze die Ortsaktion(en)

Die meisten Gebäudeplättchen zeigen zwei unterschiedliche Ortsaktionen, die durch durchgehende Linien deutlich voneinander getrennt sind. (Nur einige Gebäudeplättchen zeigen weniger oder mehr als 2 Ortsaktionen.)






1 Ortsaktion



2 Ortsaktionen



3 Ortsaktionen

- Du darfst nun **jede** Ortsaktion dieses Plättchens genau **ein Mal** ausführen.
- Du darfst diese Ortsaktionen in **beliebiger Reihenfolge** ausführen.
- Du musst nicht alle verfügbaren Ortsaktionen ausführen. Wenn eine Aktion aber Kosten oder Voraussetzungen aufweist, musst du diese natürlich vollständig zahlen bzw. erfüllen, um die entsprechende Aktion ausführen zu dürfen.
- Einige Plättchen zeigen innerhalb **derselben** Ortsaktion zwei Aktionen, die durch einen weißen Schrägstrich voneinander getrennt sind. Von diesen beiden Aktionen darfst du jeweils nur eine ausführen. 
- Einige Felder des Pfads besitzen **Sonderaktionen** . Wenn ein Gebäudeplättchen auf einem solchen Feld liegt, wird dessen Sonderaktion automatisch Teil der Ortsaktionen dieses Plättchens und kann daher von seinem Besitzer jedes Mal ausgeführt werden, wenn er das Plättchen nutzt. 

Sonderaktion

Die einzelnen Ortsaktionen werden im Detail auf den Seiten 12 bis 18 erklärt.



Führe eine einfache Hilfsaktion aus

Wenn du gar keine der Ortsaktionen des Plättchens ausführst, darfst du **stattdessen eine einfache Hilfsaktion** ausführen.

Deine Hilfsaktionen befinden sich auf der linken Seite deiner Spielerablage im *Hilfsaktionsbereich*.

Am Anfang des Spiels stehen dir nur 2 von ihnen zur Verfügung.

Die anderen werden jeweils erst verfügbar, wenn du mindestens eines ihrer zwei Kreisfelder von dessen Spielermarker befreit hast (wie das geht, dazu kommen wir bald).

Die einzelnen Hilfsaktionen werden im Detail auf Seite 18 beschrieben.



Beispiel: *Maria* hat die Bewegung ihres Estancieros auf einem Gebäudeplättchen ihrer Farbe beendet. Daher darf sie nun jede Ortsaktion des Plättchens ein Mal ausführen (in beliebiger Reihenfolge).

1. Sie darf einen Arbeiter einstellen (mit um 1 Peso verringerten Einstellungskosten).

2. Sie darf ihre Lok maximal so viele Felder vorwärts ziehen, wie sie Maquinistas in ihrem Arbeiterbereich hat.

3. Sie darf die Sonderaktion nutzen, um eine beliebige Rinderkarte abzuwerfen und dafür ihren Zertifikatsmarker 1 Feld auf ihrer Zertifikatsleiste vorwärts zu bewegen.

Falls sie eine oder mehrere dieser Aktionen nicht ausführen kann oder möchte, lässt sie diese jeweils einfach verfallen. Nur dann, wenn sie gar keine dieser Ortsaktionen ausführt, darf sie stattdessen eine einfache Hilfsaktion ausführen.





2 Auf einem eigenen Gebäudeplättchen eines anderen Spielers (also einer anderen Spielerfarbe als deiner) hast du nur eine Möglichkeit:

Führe **eine einfache Hilfsaktion** aus (siehe links). 


Hinweis: Das bedeutet, dass du meist ein neutrales Gebäudeplättchen oder eines deiner Farbe erreichen möchtest, da du nur dort Ortsaktionen nutzen kannst.

3 Auf einem Landwirtplättchen kannst du wiederum aus zwei Möglichkeiten wählen:

Entweder führst du eine einfache Hilfsaktion aus (siehe links) 

oder du führst die Aktion "Hilf einem Granjero" aus, allerdings nur mit dem Granjero, auf dem sich dein Estanciero gerade befindet. 

(Wie du Granjeros hilfst ist im Detail auf Seite 17 erklärt.)

Beispiel: Wenn *Maria* die Bewegung ihres Estancieros auf diesem Landwirtplättchen beenden würde, müsste sie sofort 2 Pesos auf das Münzfeld legen und dürfte dann entweder eine einfache Hilfsaktion ausführen oder diesem (und nur diesem) Granjero helfen. 

4 Wenn du Buenos Aires erreichst, **musst** du die folgenden 6 Buenos-Aires-Unterphasen nacheinander ausführen.

Um sicherzugehen, dass du keine Unterphase vergisst, bewege deinen Estanciero entlang der nummerierten Punkte und führe die entsprechende Unterphase aus, bevor du ihn zum nächsten nummerierten Punkt weiterziehst.



Die 6 Buenos-Aires-Unterphasen sind:

- Zusatzlieferung:** Nimm einen deiner Spielermarker von einem Kai und lege ihn auf ein freies Feld desselben Stadtplans. Liefere sogleich die geforderte Menge Getreide, um den abgedeckten Bonus zu erhalten.
- Einkommen:** Zeige alle deine Handkarten vor, berechne dein Einkommen und nimm dir diesen Betrag aus der Bank. Wirf dann deine Handkarten auf deinen Ablagestapel ab.
- Verladen:** Nimm einen Spielermarker von deiner Spielerablage, lege ihn auf ein Schiffsplättchen und verlade die geforderte Menge Getreide.



- Vorschau A:** Wähle eines der 2 Plättchen auf den A-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



- Vorschau B:** Wähle eines der 2 Plättchen auf den B-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



- Vorschau C:** Wähle eines der 2 Plättchen auf den C-Vorschaufeldern und lege es in den entsprechenden Bereich.



1 Zusatzlieferung:

Noch bevor du in Buenos Aires Einkommen erhältst und Rinder verlädst, kannst du eine *Zusatzlieferung* in einer der drei europäischen Hafenstädte (Le Havre, Rotterdam oder Liverpool) mit deinem Getreide ausführen.

Hierzu muss **mindestens** einer deiner Spielermarker auf einem der insgesamt fünf Kais der drei *Stadtpläne* liegen. Hast du mehrere dort liegen, musst du einen wählen, da du pro Unterphase **höchstens einen** deiner Spielermarker für eine Zusatzlieferung verwenden darfst.

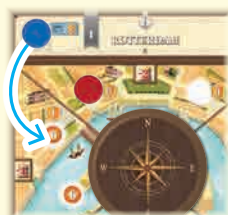
Jedes der vier *Stadtviertel* zeigt eine bestimmte Menge Getreide, die du liefern musst, wenn du mit deinem gewählten Spielermarker (vom zugehörigen Kai) ein freies Bonusfeld in diesem Viertel der Stadt belegen möchtest. Beachte, dass die beiden "Kai II" einen Rabatt der zu liefernden Getreidemenge gewähren.



Den abgebildeten Bonus innerhalb eines Kreisfelds in einem Stadtviertel erhältst du immer sofort, wenn du deinen Spielermarker darauf legst; die bei manchen Feldern zugehörigen Siegpunkte erst nach Spielende bei der Schlusswertung (siehe Seite 19).

Ein so platzierter Spielermarker **verbleibt** bis zum Spielende auf dem gewählten Bonusfeld. Jedes Bonusfeld kann nur **ein einziges Mal** mit einem Spielermarker belegt werden. (Sollte also ein anderer Spieler ein Bonusfeld belegt haben, darfst du dieses nicht mehr nutzen.)

Beispiel: Maria hat zwei Spielermarker in Rotterdam und 3 Getreide. Sie nimmt einen davon, zahlt 1 Getreide und platziert ihn im Westviertel von Rotterdam. Hierfür erhält sie sofort 6 Pesos und 1 Siegpunkt bei der Schlusswertung. (Obwohl sie nun noch 2 Getreide besitzt, darf sie jetzt keine weitere Zusatzlieferung ausführen.)



Alternativ hätte sie stattdessen 2 Getreide ausgeben und hierfür das 4 Siegpunktebonusfeld im Nordviertel belegen können. Im Übrigen hätte sie ihre Zusatzlieferung nicht ins Ost- oder Südviertel von Rotterdam tätigen können, da sie nur 3 Getreide hatte.

2 Einkommen:

Zeige deinen Mitspielern deine Handkarten und berechne deren *Gesamt-Zuchtwert*: Addiere dafür die Zuchtwerte aller **unterschiedlichen Rinderarten** in deiner Hand. Das heißt, jede Rinderart zählt dabei stets einfach, egal wie viele Karten du von dieser Art auf der Hand hältst. (Die Siegpunkte und Stärke auf den Karten sowie eventuell vorhandene Auftragskarten und Erschöpfungskarten werden hierfür ignoriert.)

Beispiel: Maria hat diese 4 Handkarten. Aufgrund der 2 "Patagonico"-Karten hat sie nur 3 unterschiedliche Rinderarten:

- "Patagonico" (Zuchtwert: 2)
- "Chaqueño" (Zuchtwert: 3)
- "Serrano" (Zuchtwert: 3)

Ihr Gesamt-Zuchtwert ist daher 8.



Diesen Gesamt-Zuchtwert kannst du nun noch erhöhen, indem du Zertifikate hinzuaddierst. Es gibt 2 Arten von Zertifikaten im Spiel: temporäre Zertifikate und dauerhafte Zertifikate.

Temporäre Zertifikate sind diejenigen auf deiner Zertifikatsleiste. Die Zahl neben der momentanen Position deines Zertifikatsmarkers zeigt an, wie viele Zertifikate du zur Verfügung hast. Von diesen kannst du nun beliebig viele verwenden, indem du deinen Zertifikatsmarker entsprechend viele Felder rückwärts bewegst.

Dauerhafte Zertifikate sind diejenigen auf der oberen Hälfte von Bahnhofsvorsteher-Plättchen, die vor dir liegen. Jedes davon erhöht deinen Gesamt-Zuchtwert für den Rest des Spiels automatisch um den auf dem Plättchen angegebenen Wert. (Wie du *Bahnhofsvorsteher-Plättchen* erhältst, findest du auf Seite 15 im Abschnitt "Bahnhöfe ausbauen" heraus.)



Beispiel (Fortsetzung): Marias Zertifikatsmarker zeigt an, dass ihr 3 temporäre Zertifikate zur Verfügung stehen. Sie beschließt nun, 2 davon zu nutzen, indem sie ihren Zertifikatsmarker entsprechend rückwärts bewegt. Sie zählt diese 2 Zertifikate zu ihrem momentanen Gesamt-Zuchtwert hinzu und erhöht ihn somit von 8 auf 10.

Falls sie ein Bahnhofsvorsteher-Plättchen mit einem dauerhaften Zertifikat besitzen würde, wäre ihr Ausgangs-Gesamtwert bereits 9 statt 8 gewesen.



Sobald dein Gesamt-Zuchtwert feststeht (inklusive eingesetzter Zertifikate), nimm dir genau so viele Pesos aus der Bank, wie es diesem berechneten Gesamt-Zuchtwert entspricht. Lege diesen Betrag etwas abseits deines restlichen Geldes ab, damit du deinen Gesamt-Zuchtwert auch in Unterphase 3 noch nachvollziehen kannst.



Wirf dann **alle** deine Handkarten offen auf deinen persönlichen Ablagestapel ab.

Hinweis: Solltest du während Unterphase 2 eine oder mehrere Erschöpfungskarten auf deiner Hand haben, wirfst du diese nicht auf deinen persönlichen Ablagestapel, sondern entfernst sie zuerst aus deiner Hand, indem du sie auf den Erschöpfungsstapel legst. Erst danach legst du deine restlichen Handkarten auf deinen Ablagestapel.

Beispiel (Fortsetzung): Da **Marias** Gesamt-Zuchtwert schließlich 10 beträgt, nimmt sie 10 Pesos aus der Bank und legt diese vor sich ab.

Dann wirft sie ihre 4 Handkarten auf ihren persönlichen Ablagestapel ab.

PHASE B

Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

3 Verladen:



Die Rinder, für die du gerade Einkommen aus der Bank genommen hast, müssen nun auf ein Schiff verladen werden. Auf den Segeln eines jeden Schiffs ist ein Verladewert abgebildet, der in Zusammenhang mit dem Gesamt-Zuchtwert der Rinder steht: Je höher dein Gesamt-Zuchtwert ist, desto besser kannst du verladen.



Um zu verladen, entscheide dich für ein Schiff, dessen Verladewert deinem aktuellen Gesamt-Zuchtwert **entspricht** oder **niedriger ist** als dieser. Allerdings darfst du **kein** Schiff wählen, auf das du vorher schon einmal verladen hast (was du daran erkennst, dass einer deiner Spielermarker bereits auf diesem *Schiffsfeld* liegt). Zwei Schiffe sind jedoch von dieser Regel ausgenommen:

- das vorderste Schiff (mit Verladewert 0) und
- das hinterste Schiff (mit Verladewert 18).



Auf diese beiden Schiffe darfst du auch dann verladen, wenn du dort bereits mit einem oder mehreren Spielermarkern vertreten bist.

Wenn du dich für ein Schiff entschieden hast, lege einen deiner Spielermarker auf dieses Schiffsfeld (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf). Nimm diesen Marker von einem der *Kreisfelder* deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass es zwei Arten von Kreisfeldern gibt: Solche mit weißen und solche mit dunklen Ecken.

- Ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** kann auf **jedes** Schiffsfeld gelegt werden.
- Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann nur auf ein Schiffsfeld gelegt werden, das **ebenfalls dunkle Ecken** hat.



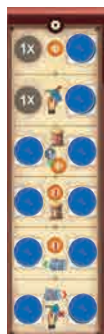
Indem du ein Kreisfeld deiner Spielerablage auf diese Weise frei räumst, schaltest du seine Fähigkeit frei. Beachte dabei aber, dass einige der Kreisfelder weitere Voraussetzungen oder Belohnungen für das Freiräumen aufweisen:

Wenn du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Schrittlimit**.

Die 2 Siegpunkte für das rechte Feld ① erhältst du am Spielende, wenn du es bis dahin freigeräumt hast.



Wenn du Kreisfelder im Hilfsaktionsbereich frei räumst, erweiterst du deine Möglichkeiten beim Ausführen von **Hilfsaktionen** (siehe Seite 18). Zum Freiräumen des untersten rechten Feldes musst du aber sofort und einmalig 3 Pesos in die Bank zahlen. Andernfalls musst du ein anderes Kreisfeld zum Freiräumen wählen.



Wenn du diese Felder frei räumst, erhöhst du dein **Handkartenlimit**.



Wenn du dieses Feld frei räumst, erhöhst du dein **Limit für temporäre Zertifikate** (du beginnst mit einem Limit von 4).



Wenn du diese Felder frei räumst, erhöhst du deine **Stärke** (siehe Seite 17). Solltest du den Marker vom rechten Feld ② entfernen, nimm dir sofort 3 Pesos aus der Bank.



Indem du deinen Spielermarker auf ein Schiffsfeld legst, schaltest du eventuell Siegpunkte für das Spielende frei und löst möglicherweise *Verladeaktionen* aus, die du sofort ausführen **musst**.

Wenn du deinen Spielermarker auf das vorderste Schiff (mit Verladewert 0) legst, erhältst du sofort 2 Pesos aus der Bank. Am Spielende verlierst du für diesen Marker jedoch 2 Siegpunkte.



Wenn du deinen Spielermarker auf eines der Rotterdam-Schiffe legst, wird die abgebildete Verladeaktion ① sofort ausgelöst. Dann **musst** du sofort eine **Auftragskarte** nehmen, sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen und die Auslage eventuell wieder auffüllen (siehe hierzu "Nimm eine Auftragskarte" auf Seite 16).

Schließlich musst du noch überprüfen, wie viel Getreide verladen werden muss, um deine Rinder und die europäischen Städte zu versorgen. Die Menge hängt davon ab, welches Schiff du beladen hast.

- Solltest du die gesamte erforderliche Menge Getreide verladen können, **musst** du dies machen und es passiert nichts weiter.
- Wenn du jedoch weniger Getreide als nötig besitzt, musst du dein gesamtes vorhandenes Getreide abgeben und **pro darüber hinaus fehlendem Getreide** eine *Ausfallgebühr* in Höhe von 2 Pesos in die Bank zahlen.



Dauerhaftes Getreide zum Verladen: Es gibt zwei Bahnhofsvorsteher-Plättchen, die einen Rabatt der für das *Verladen* benötigten Getreidemenge gewähren. (Dies gilt nicht für eine *Zusatzlieferung* von Getreide in eine der europäischen Hafenstädte.) Wie bei **allen** Rabatten erhältst du kein Getreide, wenn der Rabatt die zu verladende Getreidemenge übersteigt.



Hinweis: Da du dein Einkommen zuvor erhalten hast, kannst du eventuell anfallende Ausfallgebühren in Höhe von 2 Pesos pro fehlendem Getreide immer bezahlen.

Beispiel (Fortsetzung): Mit ihrem Gesamt-Zuchtwert von 10 könnte **Maria** das Schiff mit Verladewert 9 beladen. Um genau das zu tun, legt sie einen ihrer Marker von einem beliebigen Kreisfeld ihrer Spielerablage auf dieses Schiff. Da sie nur 2 Getreide hat, gibt sie diese ab und muss eine Ausfallgebühr von 4 Pesos (also 2 Pesos pro fehlendem Getreide) in die Bank zahlen.



Stattdessen hätte sie auch das Schiff mit Verladewert 8 beladen können. Allerdings hätte sie darauf nur einen Marker von einem ihrer Kreisfelder mit weißen Ecken legen dürfen und sich dann eine Auftragskarte (wegen der Verladeaktion) nehmen müssen. Zudem müsste sie nur 1 Getreide verladen, keine Ausfallgebühren zahlen, und hätte noch 1 Getreide übrig.



Selbst wenn sie einen Gesamt-Zuchtwert von 11 erreicht hätte, dürfte sie nicht das Schiff mit Verladewert 11 beladen, da sie dies bereits vorher schon einmal getan hatte.



4 5 6 Vorschau (A, B & C):

Jedes Plättchen, das du jeweils in den Unterphasen ④, ⑤ und ⑥ wählst, musst du sofort in seinen zugehörigen Bereich auf dem Spielplan legen:

Landwirtplättchen

Wenn es ein **Landwirtplättchen** ist (grün, blau, orange oder gelb), musst du es in das farblich passende Gebiet jeweils auf das leere Feld mit der niedrigsten Zahl legen. Falls dort kein Feld mehr frei ist, entferne das Landwirtplättchen ganz aus dem Spiel, indem du es in die Schachtel zurücklegst.



Arbeiterplättchen

Wenn es ein **Arbeiterplättchen** ist, lege es auf das nächste freie Feld des **Arbeitsmarktes**. Welches dieses freie Feld ist, wird immer wie folgt bestimmt:

- Das Plättchen muss **immer** in die **Zeile** gelegt werden, in der sich gerade der **Arbeitsmarkt-Anzeiger** befindet.
- Die Felder dieser Zeile müssen immer von **links nach rechts** gefüllt werden.
- Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, beachte außerdem Folgendes: **Im Spiel zu dritt** umfasst jede Zeile nur 3 Felder (beginnend unterhalb des 3-Spieler-Symbols), während die gesamte linke Spalte leer bleibt.
- **Im Spiel zu zweit** umfasst jede Zeile nur 2 Felder (beginnend unterhalb des 2-Spieler-Symbols), während die beiden linken Spalten leer bleiben.
- Das letzte Feld der jeweiligen Zeile, das gefüllt wird, ist immer das mit dem Arbeitsmarkt-Anzeiger. Sobald du ein Plättchen auf dieses Feld legst, musst du den Arbeitsmarkt-Anzeiger entlang des Pfeils auf das runde, gestrichelte Feld der nächsten Zeile verschieben.

Beispiel zu dritt:



Anfangs geschieht nichts, wenn der Arbeitsmarkt-Anzeiger in die nächste Zeile verschoben wird. Wenn er später jedoch entlang eines **gelben oder blauen Pfeils** verschoben wird, müsst ihr **sofort** (aber erst nachdem ihr die Unterphasen abgeschlossen habt) entweder den Rindermarkt auffüllen oder die entsprechenden 3 Schiffe ablegen lassen.



Rindermarkt auffüllen

Zieht so lange Karten vom **Marktstapel** und fügt sie offen zum Rindermarkt hinzu, bis die genaue Kartenanzahl für eure Spielerzahl erreicht ist:

Im Spiel zu zweit müsst ihr den Rindermarkt auf genau 9 Karten auffüllen.

Im Spiel zu dritt müsst ihr den Rindermarkt auf genau 12 Karten auffüllen.

Im Spiel zu viert müsst ihr den Rindermarkt auf genau 15 Karten auffüllen.

Wie bei der Spielvorbereitung sollte aus den Karten des Rindermarktes eine aufgefächerte Reihe gebildet werden, bei der die Siegpunkte jeder Karte zu sehen sind. Außerdem sollten sie wieder von links nach rechts nach folgenden Farben angeordnet werden: orange, gelb, rot, blau, braun, lila.



- Wenn ihr den Rindermarkt auffüllen sollt, aber die Kartenanzahl für eure Spielerzahl schon erreicht (oder überschritten) ist, fügt dem Rindermarkt keine weiteren Karten hinzu (aber entfernt auch keine).
- Falls der Marktstapel leer sein sollte, werden ebenfalls keine Karten mehr hinzugefügt.

Schiffe ablegen lassen

Je nach Farbe des zum blauen Pfeil zugehörigen Symbols, legen die entsprechenden 3 Schiffe ab und **alle darauf befindlichen Spielermarker werden auf die jeweiligen Kais der Stadtpläne platziert**. Diese 3 gerade abgelegten Schiffe legt ihr zurück in die Schachtel und **zieht 2 Schiffe** vom Schiffsstapel, die ihr der Ladezone hinzufügt.



Beispiel: **Maria** hat während der Unterphase ③ in Buenos Aires einen ihrer Spielermarker auf das Schiff mit Verladewert 5 gelegt und durch die Platzierung eines Arbeiterplättchen in Unterphase ⑤ das Ablegen der Schiffe mit dem gelben Banner ausgelöst. Sie legt von den 3 Schiffen mit gelbem Banner alle Spielermarker auf die entsprechende Felder der Kais in Le Havre und Rotterdam. Anschließend entfernt sie diese 3 Schiffe aus dem Spiel und zieht 2 neue vom Schiffsstapel nach, die sie in die Ladezone einordnet.



Nachdem du die Vorschau-Unterphasen abgeschlossen hast, führe noch diese 2 abschließenden Punkte aus:

1. Bewege deinen Estanciero zum Anfang des Pfads, indem du ihn auf das **Reitersymbol** in der unteren linken Ecke des Spielplans stellst. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, startet dein Estanciero von dort.

2. Fülle jedes der 3 leeren Vorschaufelder in Buenos Aires mit je einem Plättchen, das du vom Buenos-Aires-Vorrat ziehst. Stelle dabei sicher, dass der Buchstabe auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens dem Buchstaben auf dem jeweiligen Vorschaufeld entspricht.



Spielende

Sobald der Arbeitsmarkt-Anzeiger entlang des **roten Pfeils** aus dem Arbeitsmarkt geschoben wird, wird das Spielende ausgelöst (siehe Seite 19).



PHASE C Ziehe Karten nach

Jeder Spieler beginnt mit einem **Handkartenlimit** von 4 Karten und kann es bis auf 6 Karten erhöhen. Falls du am Ende deines Zuges weniger Karten auf der Hand hast, als das Handkartenlimit deiner Spielerablage angibt, musst du so lange Karten von deinem persönlichen Zugstapel nachziehen, bis dein Handkartenlimit erreicht ist. Solltest du deinen persönlichen Zugstapel dazwischen aufbrauchen, mische deinen persönlichen Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit (wie auf Seite 6 beschrieben).

Hinweis: Falls dein Estanciero gerade in Buenos Aires gewesen ist, musst du natürlich deine gesamte Hand auffüllen.

Danach ist der nächste Spieler am Zug.



Beispiel: **Maria** hat ein Handkartenlimit von 5 Karten (da sie bereits eines der entsprechenden Kreisfelder ihrer Spielerablage freigeräumt hat). Nachdem sie in Phase B zwei Karten abgeworfen hat, um eine Aktion auszuführen, hat sie noch 3 Karten auf der Hand. Daher muss sie nun in Phase C zwei Karten nachziehen. Sie hat genau zwei Karten in ihrem Zugstapel übrig und zieht diese auf die Hand. Auch wenn ihr persönlicher Zugstapel damit leer ist, bildet sie jetzt aber noch keinen neuen Zugstapel aus ihrem Ablagestapel. Dies tut sie erst in dem Moment, wenn sie das nächste Mal eine Karte ziehen muss.

Die Aktionen

Die Hauptquelle für Aktionen im Spiel sind die **Ortsaktionen** der neutralen Gebäudeplättchen sowie deiner eigenen Gebäudeplättchen. Darüber hinaus gibt es noch ein paar andere Situationen, in denen Aktionen ausgelöst werden können (Verladeaktionen, Sofortaktionen und Ähnliches).

Doch egal, in welcher Situation eine Aktion ausgeführt wird, die Aktion selbst wird immer durch das gleiche Symbol dargestellt. Das heißt, egal wo ein bestimmtes Aktionssymbol auftaucht, es bezieht sich stets auf die gleiche Aktion.

Wir beginnen auf dieser Seite mit einigen allgemeinen Hinweisen und Erklärungen. Danach folgen detaillierte Erläuterungen zu den Ortsaktionen.

Allgemeine Hinweise: Eine ganze Reihe von Aktionen bestehen aus einer bestimmten Voraussetzung und einer bestimmten Belohnung. Nur wenn du diese Voraussetzung erfüllst, erhältst du die Belohnung. Voraussetzungen sind zumeist mit der Farbe Rot markiert (rote Pfeile und/oder rote Zahlen). Belohnungen sind zumeist mit den Farben grün und weiß markiert (grüne Pfeile und/oder weiße Zahlen).

1 Voraussetzung

2 Belohnung



Wichtig: Es ist dir grundsätzlich erlaubt, Voraussetzungen vollständig zu erfüllen und trotzdem die Belohnungen dafür ganz oder teilweise verfallen zu lassen. Eine Ausnahme stellt jedoch Geld dar: Wann immer du Geld als Belohnung erhältst, **musst** du den gesamten Betrag nehmen.

Die häufigste Voraussetzung ist das Abwerfen von Karten: Wenn ein Aktionssymbol eine oder mehrere Karten zeigt, die mit einem **roten Pfeil** markiert sind, musst du die gezeigte(n) Karte(n) **von deiner Hand** offen auf deinen persönlichen Ablagestapel abwerfen, um die daneben abgebildete Belohnung zu erhalten. (Wie bereits auf Seite 8 erwähnt, darfst du eine Aktion jedes Mal nur ein Mal ausführen, egal wie oft du die Voraussetzung eigentlich erfüllen könntest.)



Achtung: Wenn eine bestimmte Rinderkarte gemeint ist, wird diese durch ihre spezifische Farbe und ihren spezifischen Zuchtwert dargestellt (siehe Abbildung rechts).

Beispiele für das Abwerfen von Karten:

Voraussetzung

Belohnung

Wirf genau **eine** schwarze Rinderkarte "Fronterizo" ab.



Nimm 2 Pesos.

Wirf genau **zwei** Rinderkarten **derselben Rinderart** ab.



Nimm 2 Pesos.

Wirf genau **eine** Rinderkarte deiner Wahl ab.



Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld vorwärts.

Wirf genau **eine** Rinderkarte deiner Wahl ab.



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.

Wirf genau **eine** grüne Rinderkarte "Patagonico" ab.



Ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.

Für den Rest dieser Regelerklärung solltet ihr folgende Begrifflichkeiten im Hinterkopf behalten:

- Immer wenn vom **ABWERFEN EINER KARTE** die Rede ist, wird diese Karte **von der Hand** offen auf den **persönlichen Ablagestapel** gelegt.
- Immer wenn vom **NEHMEN EINES PESOS-BETRAGES** die Rede ist, wird dieser Betrag **aus der Bank** genommen.
- Immer wenn vom **ZAHLEN EINES PESOS-BETRAGES** die Rede ist, wird dieser Betrag **in die Bank** gezahlt.
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN DES EIGENEN ZERTIFIKATSMARKERS** die Rede ist, geschieht dies auf der eigenen **Zertifikatsleiste**. Dabei kann der Zertifikatsmarker maximal so viele Felder vorwärts gezogen werden, wie das jeweilige Aktionssymbol anzeigt. Der Zertifikatsmarker kann aber niemals weiter gezogen werden, als das eigene Limit für temporäre Zertifikate zulässt (das zu Beginn des Spiels bei 4 liegt).
- Für das **VORWÄRTSZIEHEN DES EIGENEN GETREIDEMARKERS** gelten weitestgehend die gleichen Regeln wie für den Zertifikatsmarker. Allerdings ist das Symbol anders gestaltet, um Verwechslung zu vermeiden. Das Limit liegt bei 8.
- Immer wenn vom **VORWÄRTSZIEHEN DER EIGENEN LOK** die Rede ist, geschieht dies entlang der Streckenfelder der **Eisenbahnstrecke**. (Details siehe Seite 15.)

Mit diesem Aktionsymbol kannst du deinen Zertifikatsmarker **1** Feld vorwärts ziehen.



Mit diesem Aktionsymbol kannst du deinen Zertifikatsmarker **bis zu 2** Felder vorwärts ziehen.



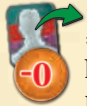


Stelle einen Arbeiter ein

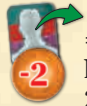
Um diese Aktion auszuführen, wähle genau **ein** Arbeiterplättchen aus dem Arbeitsmarkt, zahle die *Einstellungskosten* und lege es in den Arbeiterbereich deiner Spielerablage.

Beachte dabei folgende Regeln:

- Du darfst **keinen** Arbeiter einstellen, der sich in der **Zeile** des **Arbeitsmarkt-Anzeigers** befindet **1**. Diese Arbeiter können erst eingestellt werden, sobald der Arbeitsmarkt-Anzeiger weitergewandert ist.
- Die **Einstellungskosten** eines Arbeiters sind rechts neben der Zeile angegeben **2**. Diese Einstellungskosten werden aber in der Regel noch durch das jeweilige Aktionssymbol selbst modifiziert:



= Die Einstellungskosten werden nicht modifiziert.



= Die Einstellungskosten sind um 2 Pesos höher.



= Die Einstellungskosten sind um 1 Peso niedriger.



Wichtig: Einige Arbeiter tragen ein Stärke-Symbol. Ihre Einstellungskosten sind **stets** um 1 Peso höher.

Nachdem du die Einstellungskosten gezahlt hast, lege den Arbeiter in deinen *Arbeiterbereich*, und zwar auf das freie Feld, das sich in der Reihe des entsprechenden Arbeitertyps am weitesten links befindet. Beachte, dass du das Spiel bereits mit je einem Arbeiter jedes Typs beginnst: Gaucho, Carpintero, Maquinista und Granjero. Das bedeutet, dass der erste Platz in jeder Zeile bereits belegt ist. (Wie *mehr Granjeros auf deine Spielerablage kommen und welche Rolle sie spielen wird auf Seite 17 erklärt.*)



Nimm 2 Pesos und entferne 1 deiner Handkarten.

Nimm 3 Pesos und kaufe Rinder vom Rindermarkt.

Baue einmalig für 1 Peso pro benötigtem Carpintero.

Nimm 5 Pesos und baue einen Bahnhof aus, der hinter deiner Lok liegt.

Zahle 10 Pesos, um einen Granjero hierhin legen zu dürfen, und platziere einen deiner Marker auf Kai I in Liverpool.

Zahle 6 Pesos, um einen Granjero hierhin legen zu dürfen, und erhalte 1 Getreide.

Zahle 8 Pesos, um einen Granjero hierhin legen zu dürfen, und platziere einen deiner Marker auf Kai I in Rotterdam.

Beispiel: *Maria* nutzt in Phase B das neutrale Gebäude "A".



Mit der ersten Einstellungsaktion stellt sie eine Maquinista ein. Da sie nicht die Maquinista aus der Zeile mit dem Arbeitsmarkt-Anzeiger nehmen darf, zahlt sie 7 Pesos für die Maquinista in der Zeile darüber.



Sie legt diese dann in ihre Maquinista-Reihe auf das leere Feld, das sich am weitesten links befindet und löst damit eine Sofortaktion aus. Sie entscheidet sich, diese zu nutzen, indem sie eine beliebige Rinderkarte abwirft und ihren Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts zieht.



Mit der zweiten Einstellungsaktion stellt sie einen Gaucho mit Stärke-Symbol aus der Zeile ein, die Einstellungskosten in Höhe von 6 Pesos zeigt. Da das Aktionssymbol der zweiten Einstellungsaktion die Kosten um 2 Pesos erhöht und Arbeiter mit Stärke stets 1 Peso mehr kosten, muss sie insgesamt 9 Pesos zahlen. Dann legt sie den Gaucho auf das leere Feld ihrer Gaucho-Reihe, das sich am weitesten links befindet und erhält sofort ein Tauschplättchen.



Leider hat sie keine "Holando Argentino"-Rinderkarte auf der Hand und muss daher die entsprechende Ortsaktion verfallen lassen.



Wenn das Feld, auf das du den eingestellten Arbeiter legst, eine *Sofortaktion* zeigt, musst du dich sofort entscheiden, ob du diese Aktion jetzt ausführst oder verfallen lässt.

- Falls eine Reihe voll belegt ist, darfst du keinen weiteren Arbeiter dieses Typs einstellen.
- Am Spielende erhältst du für jeden Arbeiter, der sich auf dem fünften oder sechsten Feld seiner Reihe befindet, jeweils 4 Siegpunkte.



Baue ein eigenes Gebäude deiner Farbe

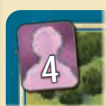
Um diese Aktion auszuführen, wähle **eines** der eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe von oberhalb deiner Spielerablage:

Lege es dann **ENTWEDER** auf ein **leeres Gebäudefeld** des Pfads **ODER ersetze** damit eines der eigenen Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, das sich bereits auf einem Gebäudefeld des Pfads befindet.

Nicht vergessen: Die Seiten der eigenen Gebäudeplättchen sind für alle Spieler gleich. Du darfst keines davon einfach umdrehen.

Du darfst ein eigenes Gebäudeplättchen jedoch nur wählen, wenn du:

- dafür genug Carpinteros besitzt UND
- die Kosten zahlen kannst.



Jedes der eigenen Gebäudeplättchen zeigt in seiner oberen linken Ecke, wie viele Carpinteros du dafür benötigst. Wenn diese Zahl höchstens der Anzahl deiner Carpinteros in deiner Carpintero-Reihe entspricht, darfst du dieses Plättchen auf ein beliebiges **leeres** Gebäudefeld des Pfads legen, sofern du auch die Kosten dafür zahlst:



Pro Carpintero, der für dieses Gebäude benötigt wird, musst du jeweils **2 Pesos** zahlen.

Alternativ darfst du mit dieser Aktion eines der eigenen Gebäudeplättchen **deiner Farbe**, die sich bereits auf dem Pfad befinden, durch ein **höherwertigeres** von oberhalb deiner Spielerablage **ersetzen**. Hierfür benötigst du nur so viele Carpinteros, wie es der **Differenz** zwischen den geforderten Carpinteros beider Gebäudeplättchen entspricht und musst auch nur für diese Carpinteros zahlen. Lege dann das neue Gebäudeplättchen an die Stelle des alten und entferne dieses alte Gebäudeplättchen **ganz aus dem Spiel**, indem du es in die Schachtel zurücklegst. Nur so kannst du Gebäudeplättchen legen, die mehr als 6 Carpinteros erfordern.

Beispiele:



Um dieses Gebäudeplättchen auf ein leeres Gebäudefeld des Pfads zu legen, muss **Maria** mindestens 2 Carpinteros in ihrer Carpintero-Reihe haben und 4 Pesos zahlen.



Um dieses Gebäudeplättchen auf dem Pfad durch das andere zu ersetzen, muss sie mindestens 3 Carpinteros in ihrer Carpintero-Reihe haben und 6 Pesos zahlen.

Hinweis: Das neutrale Gebäudeplättchen "B" ist das einzige, mit dem du eigene Gebäudeplättchen auf den Pfad legen kannst. Ansonsten bieten nur die Sofortaktionen deiner Carpintero-Reihe diese Möglichkeit; die rechte davon hat den Vorteil, dass du nur 1 Peso pro benötigtem Carpintero zahlen musst.



Kaufe Rinder vom Rindermarkt



Um diese Aktion auszuführen, wähle Rinderkarten vom Rindermarkt, zahle die entsprechenden Kosten und lege sie auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Wie viele Karten du dabei kaufen kannst und von welchen Rinderarten diese sein können, hängt davon ab, **wie viele Gauchos** du in deiner Gaucho-Reihe hast und wie viel Geld du zahlst.

Hast du nur **einen Gaucho** in deiner Gaucho-Reihe, hast du eine dieser drei Optionen:



ENTWEDER kaufst du 1 "Caracu"-Rinderkarte für 4 Pesos



ODER 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 für 5 Pesos



ODER 1 "Franqueiro"-Rinderkarte für 11 Pesos.

Hast du **2 Gauchos**, bieten sich dir die folgenden Optionen:



+



Du könntest **2 Rinderkarten** kaufen, z.B. 2 Rinderkarten mit dem Zuchtwert 3 für jeweils 5 Pesos



ODER du könntest 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 für 2 Pesos kaufen



ODER 1 "Aberdeen-Angus"-Rinderkarte für 11 Pesos.

Das heißt, je mehr Gauchos du besitzt, desto bessere Optionen hast du. Wie du deine Gauchos auf diese Optionen aufteilst, ist dir überlassen. Du darfst aber jeden deiner Gauchos nur **ein Mal** pro Aktion **nutzen**.



Nutzt du 3 Gauchos und zahlst 5 Pesos, erhältst du 2 Rinderkarten mit dem Zuchtwert 3.



Nutzt du 5 Gauchos und zahlst 9 Pesos, erhältst du 2 "Franqueiro"-Rinderkarten.

Jeden deiner Gauchos, den du bei dieser Aktion **nicht** zum Kauf einer Rinderkarte nutzt, darfst du stattdessen jederzeit während der Aktion nutzen, um jeweils 2 Karten vom Marktstapel zu ziehen und offen zum Rindermarkt hinzuzufügen (also auch bevor du Rinderkarten kaufst).

Wie bereits (auf Seite 11) erwähnt, darf die Anzahl der Rinderkarten insgesamt höher sein als bei der Spielvorbereitung ausgelegt.



Wichtig:

- Du kannst nur die Rinderkarten kaufen, die momentan im Rindermarkt verfügbar sind.
- Du darfst auch weniger Rinderkarten kaufen, als es dir eigentlich möglich wäre.
- Jede Rinderkarte, die du hierbei kaufst, musst du offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel** legen.



Ziehe deine Lok vorwärts

Um diese Aktion auszuführen, ziehe deine Lok maximal so viele Felder vorwärts, wie du **Maquinistas** in deiner Maquinista-Reihe hast.

Beachte beim Vorwärtsziehen die folgenden Regeln:

- Abgesehen vom Startfeld (Feld 0) darf auf keinem *Streckenfeld* mehr als eine Lok stehen. Das heißt, jedes Feld, das von einer anderen Lok besetzt ist, zählt bei der Bewegung nicht mit und wird übersprungen (ganz so als wäre das Feld nicht vorhanden).
- Entlang der Eisenbahnstrecke gibt es einige *Ausfahrtsfelder*, die jeweils zu einem *Bahnhof* gehören. Jedes Ausfahrtsfeld zählt als ein zusätzliches Streckenfeld, das genau zwischen den zwei Streckenfeldern liegt, von denen es abzweigt. Von einem Feld mit Weiche kann deine Lok also entweder zum nächsten nummerierten Streckenfeld fahren oder auf das abzweigende Ausfahrtsfeld (wenn es nicht besetzt ist). Vom Ausfahrtsfeld geht es dann wiederum zum Streckenfeld weiter, in das die Weiche wieder einläuft.
- Du darfst deine Lok immer auch weniger Felder weit bewegen, als du könntest. Sobald du dich aber entscheidest, auf einem Feld anzuhalten, verfällt der Rest deiner Bewegung. Ziehst du also auf ein Ausfahrtsfeld, um dessen Bahnhof auszubauen (siehe unten), ist deine Bewegung beendet, selbst wenn du mit deiner Lok weniger Felder weit gezogen bist, als du hättest können.



Beispiel: Da **Maria** 3 Maquinistas in ihrer Maquinista-Reihe hat, darf sie ihre Lok beim Ausführen dieser Aktion bis zu 3 Felder vorwärts ziehen. Sie zieht ihre Lok wie unten gezeigt von Feld 1 auf Feld 5 (da Feld 3 von der roten Lok besetzt ist und daher nicht mitzählt).

Statt auf Feld 5 hätte sie die Lok auch auf das Ausfahrtsfeld ziehen können, das von Feld 4 abzweigt.



Hinweis: Es gibt auch andere Aktionen, mit denen du deine Lok bewegen kannst, unabhängig von der Anzahl deiner Maquinistas. Für diese Aktionen gelten dieselben Regeln.

Bahnhöfe ausbauen

Wenn deine Lok ihre Bewegung auf dem Ausfahrtsfeld eines Bahnhofs beendet, musst du dich sofort entscheiden, ob du diesen Bahnhof **ausbauen** möchtest.

Achtung: Du darfst einen Bahnhof nur ausbauen, wenn du die *Ausbaukosten* zahlen kannst und du noch keinen deiner Marker auf seinem Bahnhofsfeld liegen hast. Es ist aber egal, ob deine Mitspieler dort bereits Marker liegen haben.

Um den Bahnhof auszubauen, zahle die *Ausbaukosten*, die neben ihm angegeben sind. Dann lege einen deiner Spielermarker von deiner Spielerablage auf sein *Bahnhofsfeld* (falls dort schon andere Marker sind, lege ihn oben drauf). Nimm diesen Spielermarker von einem der Kreisfelder deiner Spielerablage, aber achte darauf, dass auch Bahnhofsfelder entweder weiße oder dunkle Ecken besitzen. Auch hierbei kann ein Marker von einem Kreisfeld mit **weißen Ecken** auf **jedes** Bahnhofsfeld gelegt werden. Ein Marker von einem Kreisfeld mit **dunklen Ecken** kann hingegen nur auf ein Bahnhofsfeld gelegt werden, wenn dieses **ebenfalls dunkle Ecken hat**. (Siehe den roten Kasten auf Seite 10 hinsichtlich der Details beim Freiräumen der Kreisfelder.)

Nachdem du deinen Marker auf den Bahnhof gelegt hast, prüfe, ob sich ein **Bahnhofsvorsteher-Plättchen** dort befindet. Falls dem so ist, darfst du es nun erwerben, indem du einen deiner eingestellten Arbeiter (Gaucho, Carpintero, Maquinista oder Granjero) an dessen Stelle als Bahnhofsvorsteher einsetzt. Wenn du dies tun möchtest, suche dir eine **beliebige** Reihe deines Arbeiterbereiches aus und entferne von dort das **Arbeiterplättchen**, das am **weitesten rechts** liegt. Lege es an die Stelle des Bahnhofsvorsteher-Plättchens, das du wiederum aufnimmst und offen neben deiner Spielerablage ablegst (siehe Abbildung rechts).

- Nur in dem Moment, in dem du einen Bahnhof ausbaust, darfst du dessen Bahnhofsvorsteher-Plättchen erwerben. Im Nachhinein ist das nicht mehr möglich.
- Falls du ein Arbeiterplättchen aus deinem Arbeiterbereich entfernst, kann es sein, dass du damit die Sofortaktion seines Feldes wieder frei räumst. Sobald du dann dieses Feld mit einem neuen Arbeiter belegst, löst du die Sofortaktion wieder ganz normal aus.
- Ein Arbeiterplättchen, das auf ein Bahnhofsvorsteher-Feld gelegt wurde, verbleibt dort bis zum Ende des Spiels.

Jedes Bahnhofsvorsteher-Plättchen besteht aus zwei Teilen:



Die **obere Hälfte 1** zeigt entweder eine **Sofortaktion**, ein **dauerhaftes Zertifikat** oder ein **dauerhaftes Getreide zum Verladen**. Erwirbst du ein Plättchen mit einer Sofortaktion, führe diese entweder sofort aus oder lasse sie verfallen. (Zum Einsatz von *dauerhaften Zertifikaten* siehe Seite 9 und von *dauerhaftem Getreide zum Verladen* siehe Seite 10.)

Die **untere Hälfte 2** zeigt eine individuelle Siegpunkt-Möglichkeit für das Spielende. (Für Details dieser Möglichkeiten siehe Seite 19.)

Sofortaktionen auf Bahnhofsvorsteher-Plättchen:



Nimm 2 Pesos.



Ziehe deinen Getreidemarkers bis zu 2 Felder vorwärts.



Das letzte Feld der Eisenbahnstrecke (Feld 31) ist besonders. Falls deine Lok dieses Feld erreicht, beendet sie dort ihre Bewegung und du darfst den dortigen Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen. Im Gegensatz zu allen anderen Bahnhöfen darf dieser letzte Bahnhof der Zugstrecke mehrfach ausgebaut werden, und zwar **jeweils ein Mal**, wenn du ihn erreichst. Anschließend musst du deine Lok sofort auf das **Zugdepot versetzen** (auch, wenn du den letzten Bahnhof nicht ausgebaut hast) und diese Aktion endet.

Ist deine Lok im Zugdepot und du dürftest die am weitesten rechts liegende Sofortaktion deiner Maquinista-Reihe ausführen, nimmst du 5 Pesos und darfst einen Bahnhof ausbauen, der hinter Feld 24 liegt (und den du bislang noch nicht ausgebaut hattest).

Steht deine Lok im Zugdepot, kannst du sie von dort aus **nicht** rückwärts ziehen (z. B. um eine Hilfsaktion auszuführen). Sie muss also mindestens einen Schritt (auf Feld 24) vorgezogen werden, um sie später (falls notwendig) wieder rückwärts ziehen zu dürfen. Im Übrigen gibt es keine andere Möglichkeit, mit der Lok ins Zugdepot zu kommen als die gerade beschriebene (da das Zugdepot nicht als Streckenfeld gilt). Es ist also nicht erlaubt, dorthin rückwärts hinein zu ziehen.





Nimm eine Auftragskarte

Um diese Aktion auszuführen, wähle entweder **eine Auftragskarte** aus der **allgemeinen Auftragsauslage** neben dem Spielplan oder ziehe die oberste Karte vom Auftragskartenstapel. Lege diese Karte offen auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Falls du eine Karte aus der Auslage wählst, fülle ihren leeren Platz sofort mit einer neuen offenen Karte vom Auftragskartenstapel auf.

Später im Spiel wirst du die auf diese Weise erhaltenen Auftragskarten auf die Hand ziehen. Hast du eine oder mehrere Auftragskarten auf der Hand, darfst du beliebig viele davon in deinem Zug ausspielen und zwar jeweils:

- bevor du Phase A beginnst oder
- **bevor oder nachdem** du eine Aktion in Phase B ausführst.

Das heißt, du darfst weder eine Auftragskarte ausspielen, während du beim Abwickeln einer Aktion bist, noch sobald du Phase C begonnen hast.

Wenn du eine Auftragskarte ausspielst, lege sie offen in deinen **persönlichen Auftragsbereich** (unterhalb deiner Spielerablage). Führe dann direkt die **Sofortaktion** aus, die in der oberen linken Ecke der Karte abgebildet ist, oder lasse diese Sofortaktion verfallen.

Folgende Sofortaktionen können auf Auftragskarten vorkommen:



Ziehe bis zu 3 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf dann sofort so viele Karten ab, wie du gezogen hast.



Ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



Ziehe deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts.



Nimm 3 Pesos.



Ziehe deinen Getreidemarken 1 Feld vorwärts.

Sofortaktion



Aufgaben

Jede Auftragskarte zeigt eine Kombination von Aufgaben, die **am Spielende** erfüllt sein sollen. Falls du es schaffst, alle Aufgaben einer Auftragskarte zu erfüllen, erhältst du die aufgedruckten Siegpunkte.

Falls nicht alle Aufgaben einer ausgespielten Karte erfüllt sind, verlierst du den aufgedruckten negativen Siegpunktwert.



Wichtig: Jede erfüllte Aufgabe zählt jeweils nur für **eine** Auftragskarte. Zeigen also mehrere Auftragskarten die gleichen Aufgaben, muss jede dieser Aufgaben **separat** erfüllt werden.

Folgende Aufgaben können auf Auftragskarten vorkommen:



• Habe 1 eigenes Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan.



• Habe 1 orangefarbenes Landwirtpplättchen vor dir liegen.



• Habe 1 deiner Spielermarker auf einem beliebigen Stadtplan im Stadtviertel Ost.



• Habe 1 deiner Spielermarker auf einem Bahnhofsfeld (der letzte Bahnhof zählt hierbei mehrfach, wenn mehrere deiner Spielermarker darauf liegen).



• Habe 1 Rinderkarte mit dem Zuchtwert 3 in deinem Herdendeck.



• Habe 1 "Franqueiro"-Rinderkarte in deinem Herdendeck.



• Habe 1 "Aberdeen-Angus"-Rinderkarte in deinem Herdendeck.




• Habe 1 deiner Spielermarker auf dem Schiff mit Verladewert 18.

Beispiel: Um alle Aufgaben dieser Karten erfüllt zu haben, muss **Maria** am Spielende Folgendes erreicht haben:

- **mindestens 3 eigene Gebäudeplättchen ihrer Farbe sind auf dem Spielplan platziert,**
- **mindestens je 1 Landwirtpplättchen in gelb, blau und grün liegen vor ihr,**
- **mindestens 1 orangefarbene "Caracu"-Rinderkarte in ihrem Herdendeck haben,**
- **mindestens 2 ihrer Spielermarker liegen in Stadtvierteln West.**



Wenn sie all das vorweisen kann, erhält sie 9 Siegpunkte dafür. Sollte ihr aber zum Beispiel 1 Spielermarker in Stadtviertel West fehlen, würde sie insgesamt nur 4 Siegpunkte erhalten (da eine ihrer West-Auftragskarten 2 Minuspunkte zählen würde).

Hinweis: Du bist nicht verpflichtet, Auftragskarten auszuspielen. Du darfst sie durchaus in deinem Herdendeck behalten (indem du sie zum Beispiel mit dieser Aktion  abwirfst). Für jede Auftragskarte, die du am Spielende noch in deinem Herdendeck hast, darfst du dann entscheiden, ob du sie werten möchtest oder nicht. Die Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich müssen hingegen in jedem Fall gewertet werden.



Hilf einem oder mehreren Granjeros

Auf dem Weg durch die Pampa triffst du entlang einiger Pfade auf Granjeros, die bei ihrer Arbeit Hilfe benötigen.

Du kannst den Granjeros helfen, wenn:

a) dein Estanciero seine Bewegung auf einem Landwirtplättchen beendet. In diesem Fall darfst du **nur genau diesem Granjero** helfen.

Beachte: Du musst weiterhin eine Gebühr bezahlen, wenn dein Estanciero über ein Landwirtplättchen zieht oder auf diesem stehen bleibt (siehe hierzu den blauen Kasten auf Seite 7).

b) du die Gebäudeaktion "Hilf einem oder mehreren Granjeros" ausführst. In diesem Fall darfst du **bis zu 3 Granjeros** auf dem Spielplan wählen.

Für beide der oben genannten Möglichkeiten gelten grundsätzlich dieselben Regeln. Um einem oder mehreren Granjeros zu helfen, muss deine **Gesamtstärke** mindestens der **Summe** der **erforderlichen Stärke** entsprechen. Diese *erforderliche Stärke* ist jeweils unten rechts auf den Landwirtplättchen angegeben und jeder Granjero hat einen individuellen Wert von 3 bis 8, der zeigt, wie viel Stärke benötigt wird, um ihm zu helfen.

Um deine *Gesamtstärke* zu bestimmen, zählst du zunächst deine bereits vorhandenen Stärke-Symbole \triangleright auf deiner *Spielerablage* zusammen. Zu Spielbeginn hast du noch keine, im Laufe des Spiels kann sie aber durch Arbeiterplättchen und das Freiräumen von Kreisfeldern erhöht werden. Einige Arbeiterplättchen sowie das Kreisfeld unten rechts mit weißen Ecken zeigen genau 1 Stärke \triangleright (keine Zahl vor dem \triangleright bedeutet immer 1 Stärke), das Kreisfeld unten rechts mit dunklen Ecken zeigt 2 Stärke.

Zusätzlich darfst du nun **bis zu 4 Rinderkarten** von deiner Hand vorzeigen, um deren Stärke deiner *Gesamtstärke* hinzuzufügen. Die Stärke \triangleright ist unten auf jeder Rinderkarte angegeben. Solltest du dabei **1 oder 2 Rinderkarten** vorzeigen, musst du dir sofort **1 Erschöpfungskarte** vom Erschöpfungsstapel nehmen und offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen. Solltest du **3 oder 4 Rinderkarten** vorzeigen, musst du dir sofort **2 Erschöpfungskarten** vom Erschöpfungsstapel nehmen und offen auf deinen persönlichen Ablagestapel legen. Wirf dann **alle soeben vorgezeigten** Rinderkarten ab.

Die eigenen Gebäude "3a" und "8b" erhöhen **temporär** deine *Gesamtstärke*. Gerade hierbei kann es durchaus vorkommen, dass du diese Aktion durchführen kannst, ohne Rinderkarten vorzuzeigen, also auch ohne Erschöpfungskarten zu nehmen.

Wichtig: Solltest du die *erforderliche Stärke*, um wenigstens einem Granjero zu helfen, nicht erreichen können, darfst du die Aktion "Hilf einem oder mehreren Granjeros" nicht ausführen.

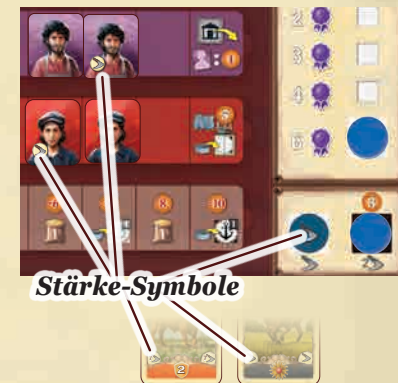
Entspricht jetzt dein *Gesamtstärkewert* mindestens der Summe der *erforderlichen Stärke* der gewählten Granjeros, darfst du dir die entsprechenden **Plättchen** nehmen. Du erhältst außerdem sofort das **Geld**, sowohl von den jeweiligen **Münzfeldern** dieser Granjeros als auch den auf dem Spielplan unter den jeweiligen Feldern angegebenen Betrag.

Jetzt hast du die Möglichkeit, in die landwirtschaftlichen Betriebe der Granjeros zu investieren und beliebig viele der soeben erhaltenen Plättchen in deine **Granjero-Reihe** zu legen. Zahle dazu jeweils den Pesos-Betrag, der auf dem Feld deiner Granjero-Reihe, das sich am weitesten links befindet, angegeben ist und führe die entsprechende Sofortaktion aus oder lasse sie verfallen. Lege alle übrigen Plättchen neben deine Spielerablage.

- Nur in dem Moment, in dem du einem Granjero geholfen hast, kannst du entscheiden, ihn in deine Granjero-Reihe zu legen.
- Drehe die Landwirtplättchen, die du in deiner Granjero-Reihe platzierst, auf ihre **hellbraune Rückseite** (ohne Hand).
- Granjeros in deiner Granjero-Reihe gelten für alle Regeln auch als Arbeiter. (Du darfst sie somit auch beim Ausbauen eines Bahnhofs als Bahnhofsvorsteher einsetzen.)
- Sobald du ein Granjero neben deiner Spielerablage ablegst, bleibt er dort bis Spielende.
- Am Spielende erhältst du für jeden Granjero **neben** deiner Spielerablage (nicht in deiner Granjero-Reihe) 2 Siegpunkte.
- Für Auftragskarten werden nur die Granjeros in der entsprechenden Farbe **neben** deiner Spielerablage (nicht in deiner Granjero-Reihe) gewertet.



erforderliche Stärke



Stärke-Symbole

Beispiel: *Maria* hat 3 Stärke-Symbole auf ihrer Spielerablage, da sie schon das entsprechende Kreisfeld mit weißen Ecken freigeräumt sowie 2 Arbeiter mit Stärke-Symbol eingestellt hat.

Sie möchte sowohl dem blauen Granjero (erfordert Stärke 6) als auch dem grünen Granjero (erfordert Stärke 4) helfen. Um auf einen Gesamtstärkewert von 10 zu kommen, zeigt *Maria* eine "Caracu"-Rinderkarte mit Stärke 7 von ihrer Hand vor. Obwohl ihre Stärke bereits ausreicht, um beiden Granjeros zu helfen, zeigt sie auch noch ihre "Niata"-Rinderkarte vor. Da sie 2 Rinderkarten vorgezeigt hat, muss sie sich 1 Erschöpfungskarte nehmen und legt diese gemeinsam mit den beiden vorgezeigten Rinderkarten auf ihren persönlichen Ablagestapel.

Dann nimmt sich *Maria* die beiden Plättchen und erhält insgesamt 5 Pesos (2+1 von den Münzfeldern und 0+2 wie auf dem Spielplan angegeben).

Maria möchte nun den blauen Granjero in ihre Granjero-Reihe legen. Dafür muss sie 6 Pesos zahlen und darf als Sofortaktion ihren Getreidemarker 1 Feld vorwärts ziehen. Das Plättchen dreht sie auf die hellbraune Rückseite und legt es auf das freie Feld am weitesten links in ihrer Granjero-Reihe.

Den grünen Granjero legt sie neben ihrer Spielerablage ab.



Erschöpfungskarten:

Du darfst Erschöpfungskarten, die du auf der Hand hast, wie jede andere Handkarte mit den entsprechenden Aktionen abwerfen **1** bzw. entfernen **2** (es sind aber **keine** Rinderkarten). In der Buenos-Aires-Unterphase **2** entfernst du alle Erschöpfungskarten aus **deiner Hand** (siehe Seite 9).





Führe eine einfache oder eine doppelte Hilfsaktion aus



Der Hilfsaktionsbereich deiner Spielerablage zeigt 6 verschiedene Hilfsaktionen.

Jede Hilfsaktion besitzt 2 Kreisfelder.

Solange beide Kreisfelder einer Hilfsaktion von Markern belegt sind, steht dir diese Hilfsaktion nicht zur Verfügung. Erst wenn mindestens eines der Kreisfelder freigeräumt wurde, ist die Aktion freigeschaltet und steht dir zur Verfügung.



Wenn du dieses Aktionssymbol nutzt, um **eine einfache Hilfsaktion** auf einem Ort auszuführen (siehe Seite 8) kannst du sie niemals verdoppeln (auch nicht, wenn beide Kreisfelder der jeweiligen Aktion frei sind).



Wenn du dieses Aktionssymbol nutzt, wähle **eine** deiner zur Verfügung stehenden Hilfsaktionen und führe sie aus. Falls nur eines der beiden Kreisfelder dieser Aktion frei ist, kannst du die Aktion auch nur ein Mal ausführen (= einfache Hilfsaktion). Sind beide Kreisfelder frei, darfst du sie als **doppelte Hilfsaktion** ausführen. Das heißt, dass sowohl ihre eventuell vorhandene Voraussetzung als auch ihre Belohnung verdoppelt werden.



Wenn du deine Lok rückwärts ziehen musst, funktioniert das genauso wie beim Vorwärtsziehen: Ein Feld, das von einer anderen Lok besetzt ist, zählt nicht mit und wird übersprungen (deine Lok bewegt sich somit weiter rückwärts). Du kannst auch rückwärts auf ein Ausfahrtsfeld ziehen und dort den Bahnhof nach den üblichen Regeln ausbauen (siehe Seite 15).

- Da dies jedoch eine Voraussetzung ist, kannst du natürlich nicht einfach weniger Felder rückwärts ziehen als gefordert.
- Befindet sich deine Lok auf dem Startfeld der Eisenbahnstrecke oder im Zugdepot, kannst du keine Aktion nutzen, die das Rückwärtsziehen erfordert.
- Beachte, dass die Lok niemals umgedreht wird. Beim Rückwärtsziehen muss sie trotzdem nach vorne ausgerichtet bleiben.



Nimm ein Tauschplättchen

Um diese Aktion auszuführen, nimm dir **ein** Tauschplättchen aus der Bank und lege es vor dir ab.

Die Tauschplättchen sind besonders, da sie jederzeit im Spiel eingesetzt werden können — egal ob das vor, nach oder inmitten einer Aktion ist oder während ein anderer Spieler am Zug ist. Um eines deiner Tauschplättchen einzusetzen, lege es zurück in die Bank. Ziehe bis zu 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und wirf dann **sofort** so viele Karten ab, wie du gezogen hast.

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



- als Ortsaktion auf dem eigenen Gebäudeplättchen "3a"



- als Sofortaktion in der Gaucho-Reihe



Entferne eine Erschöpfungskarte

Mit dieser Aktion kannst du eine Erschöpfungskarte aus deinen Handkarten (und somit aus deinem Herdendeck) entfernen.

Diese legst du aber **nicht** zurück in die Schachtel, sondern auf den Erschöpfungstapel.

Wichtig: Auch wenn du durch eine Hilfsaktion oder Sofortaktion (die auf deiner Spielerablage aufgedruckt sind) eine oder mehrere Erschöpfungskarten aus deinen Handkarten (und somit aus deinem Herdendeck) entfernst, legst du diese **nicht** zurück in die Schachtel, sondern auf den Erschöpfungstapel.



Bewege deinen Estanciero vorwärts

Mit dieser Aktion kannst du deinen Estanciero entlang des Pfads vorwärts bewegen.

Dabei musst du ihn mindestens 1 Schritt weit bewegen und darfst ihn nicht mehr Schritte bewegen, als in dem Aktionssymbol angegeben ist.

Auf dem Ort, wo er seine Bewegung beendet, musst du dann **erneut** Phase B ausführen.

Beachte dabei, dass du **keine** Handkarten nachziehst, bevor du Phase B erneut ausführst, sondern immer erst am Zugende in Phase C.

Einfache Hilfsaktion

Nimm 1 Peso.



Doppelte Hilfsaktion

Nimm 2 Pesos.

Ziehe 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** sofort 1 Karte ab.



Ziehe 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Wirf **dann** sofort 2 Karten ab.

Ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker 1 Feld vorwärts und nimm dir 1 Peso.



Ziehe deinen Getreidemarker 2 Felder rückwärts. Ziehe dann deinen Zertifikatsmarker bis zu 2 Felder vorwärts und nimm dir 2 Pesos.

Zahle 1 Peso und ziehe deinen Getreidemarker 1 Feld vorwärts.



Zahle 2 Pesos und ziehe deinen Getreidemarker bis zu 2 Felder vorwärts.

Zahle 1 Peso und ziehe deine Lok 1 Feld vorwärts.



Zahle 2 Pesos und ziehe deine Lok bis zu 2 Felder vorwärts.

Ziehe deine Lok 1 Feld rückwärts. Ziehe dann 1 Karte von deinem persönlichen Zugstapel und entferne dann 1 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.



Ziehe deine Lok 2 Felder rückwärts. Ziehe dann 2 Karten von deinem persönlichen Zugstapel und entferne dann 2 deiner **Handkarten** aus dem Spiel (und somit aus deinem Herdendeck), indem du sie in die Schachtel zurücklegst.

SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Spieler ein Arbeiterplättchen auf das **letzte Feld des Arbeitsmarktes** legt, während er Unterphase 5 oder 6 in Buenos Aires ausführt. Da hierdurch der Arbeitsmarkt-Anzeiger entlang des roten Pfeils aus dem Arbeitsmarkt hinaus geschoben wird, nimmt sich der aktive Spieler den Arbeitsmarkt-Anzeiger und legt ihn vor sich ab. Falls dies in Unterphase 5 geschieht, führt der Spieler dann Unterphase 6 ganz normal aus, darf hierbei aber **kein** weiteres Arbeiterplättchen wählen. Falls nur Arbeiterplättchen übrig sind, überspringt er Unterphase 6 und füllt danach die leeren Vorschaufelder wieder auf. Dies war sein **letzter Zug** im Spiel.

Danach hat **jeder der anderen Spieler** noch **einen letzten Zug**, bei dem er seinen Estanciero wie üblich vorwärts bewegt und den erreichten Ort nutzt. Spieler, die in ihrem letzten Zug Buenos Aires erreichen, führen ganz normal die 6 Unterphasen aus. Aber auch sie dürfen **keine** weiteren Arbeiterplättchen in Unterphase 5 und 6 wählen. Falls nur Arbeiterplättchen übrig sind, überspringen sie die jeweiligen Unterphasen. Dennoch müssen sie am Ende des Zuges etwaige leere Vorschaufelder wieder auffüllen.

Nachdem der letzte Spieler seinen letzten Zug ausgeführt hat, endet das Spiel und die Schlusswertung findet statt.



Die Schlusswertung

Nehmt den **Wertungsblock** zur Hand und geht die 12 Wertungskategorien durch. Schreibt in jeder Kategorie für jeden Spieler dessen Siegpunkte auf:

1 Erhalte 1 Siegpunkt für jeweils 5 Pesos, die du besitzt.

2 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen eigenen Gebäudeplättchen deiner Farbe abgebildet sind, die sich auf dem Spielplan befinden.



3 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die du mit deinen Spielermarkern auf den Schiffen, die nicht abgelegt haben, freigeschaltet hast. Negative Siegpunktwerte müssen natürlich abgezogen werden. (Hierbei ist also ein negatives Ergebnis möglich.) *Details siehe Seite 10.*

4 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die du mit deinen Spielermarkern auf den Stadtplänen freigeschaltet hast. Beachte, dass die meisten Kais dir auch Punkte pro Marker auf ihnen einbringen. *Details siehe Seite 9.*

5 Erhalte die Summe der Siegpunkte, die auf denjenigen Bahnhöfen abgebildet sind, auf denen jeweils einer deiner Spielermarker liegt. (Solltest du mehrere Marker auf dem letzten Bahnhof haben, erhältst du dessen Punkte entsprechend mehrfach.)



6 Erhalte für jedes Landwirtplättchen 2 Siegpunkte, das du vor dir liegen hast (aber nicht für die auf deiner Spielerablage).

7 Suche zunächst aus deinem Herdendeck (Zugstapel, Handkarten und Ablagestapel) alle Rinderkarten mit Siegpunkten sowie Erschöpfungskarten heraus. Erhalte dann die Summe dieser Siegpunkte. Negative Siegpunktwerte müssen natürlich abgezogen werden. (Daher ist auch hier ein negatives Ergebnis möglich.)



8 Suche alle Auftragskarten heraus, die du noch in deinem Herdendeck hast. Für jede dieser Auftragskarten musst du nun entscheiden, ob du sie aus dem Spiel entfernen oder in deinen persönlichen Auftragsbereich legen möchtest (ohne die Sofortaktion auszuführen). Danach überprüfst du für jede Karte in deinem persönlichen Auftragsbereich, ob du die jeweiligen Aufgaben vollständig erfüllt hast. Du zählst die positiven Siegpunkte der Karten zusammen, die du erfüllt hast, und ziehst davon eventuell eingefahrene negative Siegpunktwerte von den Karten ab, die du nicht erfüllt hast. Erhalte dann das Ergebnis als deine Siegpunkte in dieser Kategorie. (Auch hier ist wiederum ein negatives Ergebnis möglich.) *Details siehe Seite 16.*

9 Erhalte die Summe der Siegpunkte, der individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten deiner Bahnhofsvorsteher-Plättchen (siehe Tabelle unten). Diese werden völlig **unabhängig** von den Aufgaben auf Auftragskarten gewertet.

10 Erhalte 4 Siegpunkte pro Arbeiterplättchen, das sich auf dem fünften oder sechsten Feld deiner jeweiligen Arbeiterreihen befindet.



11 Erhalte 2 Siegpunkte, falls du dieses Kreisfeld deiner Spielerablage freigeräumt hast.



12 Erhalte 2 Siegpunkte, falls du den Arbeitsmarkt-Anzeiger vor dir liegen hast.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Die individuellen Siegpunkt-Möglichkeiten der Bahnhofsvorsteher-Plättchen:

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 deiner Spielermarker, die bei Spielende noch auf den verbliebenen 8 Schiffen liegen. (Hast du mehrere Marker auf den Schiffen mit Verladewert 0 und 18 zählt jeder von diesen mit.)

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Bahnhöfe, auf denen jeweils ein Spielermarker von dir liegt. (Ausnahme: Der letzte Bahnhof zählt hierbei nur einmal, auch wenn du mehrere Spielermarker darauf hast.)

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Auftragskarten in deinem persönlichen Auftragsbereich (erfüllte und nicht-erfüllte).

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Arbeiterplättchen, die ein Stärke-Symbol aufgedruckt haben.

Erhalte 4 Siegpunkte für **jede Gruppe** aus 1 Gaucho, 1 Carpintero, 1 Maquinista und 1 Granjero in deinem Arbeiterbereich (aufgedruckte Arbeiter eingeschlossen).

Erhalte 1 Siegpunkt pro Landwirtplättchen, das du vor dir liegen hast (gelbe, orange, blaue und grüne). Die auf deiner Spielerablage zählen hierfür allerdings nicht.

Erhalte 1 Siegpunkt pro Rinderkarte mit einem Zuchtwert von 3, 4 oder 5 in deinem Herdendeck.

Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 eigene Gebäudeplättchen deiner Farbe auf dem Spielplan.

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Die Bank ist als **unbegrenzter Vorrat** anzusehen. Sollten einmal nicht genügend Münzen oder Tauschplättchen vorhanden sein, nehmt etwas anderes als Ersatz.
- Sollte der Auftragskartenstapel leer sein, werden leere Plätze in der allgemeinen Auftragsauslage nicht mehr aufgefüllt. Sollte auch die Auftragsauslage leer sein, kann niemand mehr neue Auftragskarten erhalten.
- Du darfst jederzeit die Karten deines **persönlichen Ablagestapels** durchsehen. Du darfst jedoch **niemals** deinen **persönlichen Zugstapel** durchsehen.
- Da du per Hilfsaktion Karten aus dem Spiel entfernen kannst, kann dein Herdendeck sehr dünn werden. Hierfür gibt es keine Beschränkung. Solltest du irgendwann nicht genügend Karten haben, um bis auf dein Handkartenlimit aufzuziehen, musst du eben mit weniger Karten zurechtkommen (dies ist jedoch nicht ratsam).
- Wenn du einen Spielermarker auf ein Schiffsfeld oder Bahnhofsfeld legst, können einige Sonderfälle eintreten: Falls du einen Marker auf ein Feld mit weißen Ecken legen sollst, aber nur noch Kreisfelder mit dunklen Ecken übrig hast, darfst du ausnahmsweise einen Marker von einem Kreisfeld mit dunklen Ecken auf ein Feld mit weißen Ecken legen. Falls du einen Marker legen sollst, aber dies nicht kannst (weil du keinen übrig hast oder nicht dafür zahlen kannst), entferne einen deiner Marker von einem Bahnhof deiner Wahl und benutze diesen stattdessen.
- Falls du ein eigenes Gebäudeplättchen ersetzt, auf dem gerade dein Estanciero steht, darfst du die Aktionen dieses neuen Gebäudeplättchens natürlich **nicht** auch noch gleich nutzen.
- Befinden sich ein oder mehrere Estancieros auf einem Landwirtplättchen, das entfernt wird, lass diese Estancieros einfach auf dem geleerten Feld stehen.
- Wenn du Handkarten (in Unterphase ② oder bei der Aktion "Hilf einem oder mehreren Granjeros") vorzeigst, um deinen Zuchtwert oder deine Gesamtstärke zu berechnen, ist dies nur eine Momentaufnahme; in diesem Zeitpunkt kannst du kein Tauschplättchen spielen.

IMPRESSUM

Wir danken allen Testspielern, insbesondere:

Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Radu Stănculescu und Ryan Hendrickson.

Ein großer Dank geht auch an die Entwickler der Garth Automa Variante, Steve Schleppehorst, Wil Gerken und David Lavoie, für ihre Inspiration.

Weiterer Dank gilt Duane Wulf, Mailson Kreidlow und Brian Petro für ihre Mitarbeit.

Autor:

Alexander Pfister

Realisation:

Sophie Gravel

Entwicklung:

André Bierth

Moritz Thiele

Anh Tú Tran

Martin Bouchard

Art Direction:

Sophie Gravel

Illustrations:

Chris Quilliams

Grafikdesign:

Emeline D'Aoust

Anh Tú Tran

3D Modelle:

Emeline D'Aoust

Redaktion:

André Bierth

Moritz Thiele

Entwickelt von:



www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART
GERMANY

EGGERTSPIELE ist eine Marke
der Plan B Games Europe GmbH.

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

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.