

WILD TILED WEST™

Howdy, Fremder! Willkommen im Wilden Westen! Dieses öde Stück Land hier sieht vielleicht noch nicht nach viel aus, aber mit dir an der Spitze werden wir im Handumdrehen florieren! Man hat uns berichtet, dass überall in der Umgebung andere Siedlungen aus dem Boden schießen, also musst du schnell handeln, wenn wir am Ende die Besten im Westen sein wollen.

Es gibt viel zu tun! Wir müssen ein paar Gebäude errichten, Rinder eintreiben, Banditen vertreiben ... und natürlich wollen wir Gold schürfen. Es liegt an dir, schlaue Entscheidungen zu treffen und richtig reich zu werden!

MATERIAL



4 Plättchenablagen
(werden zusammen-
geschoben)



**8 doppelseitige
Siedlungstableaus**



**30 Gold-
nuggets**



**35 Patronen/
Grabsteine**



**25 Gassen-
Plättchen**



15 Stiefel



2 Flusswürfel
(8-seitig)



4 Präiewürfel
(20-seitig)



1 Punktetafel



5 Bergbau-Leisten



4 Asse



**16 Partner-
karten**



**10 Scheiben in
5 Spielerfarben**
(2 für jeden Spieler: je
1 Bergbau-Marker und
1 Siegpunkt-Marker)



**1 Startspieler-
Marker**



**4 Vieh-
verträge**



**5 +50/+100
Punkte-Marker**



**15 Hügel-
banditen**



**1 Runden-
Marker**



**5 Spieler-
hilfen**

Für den Solo-Modus



1 Banditenschlucht-Karte



12 Banditenkarten

In dieser Spielregel verwenden wir zur einfacheren Lesbarkeit die männliche Form.
Die Regel richtet sich aber selbstverständlich an Menschen jeden Geschlechts und jeder Orientierung.

AUFBAU

A¹ Legt die 4 Plättchenablagen in die Mitte der Spielfläche und orientiert euch dabei an den Zahlen an ihren Rändern.

Die Ablage mit 1–2 am oberen Rand liegt links direkt über der Ablage mit 3–4 am unteren Rand, sodass eine gemeinsame Ablage entsteht.

Die Ablage mit 5–6 am oberen Rand liegt rechts direkt über der Ablage mit 7–8 am unteren Rand, sodass eine zweite gemeinsame Ablage entsteht.

A² Legt die Punktetafel oberhalb der Plättchenablagen aus, mit der Seite für 2+ Spieler nach oben (erkennbar am Symbol oben rechts).



B Legt die 4 Viehverträge zufällig auf die 4 Vertragsfelder der Punktetafel. Legt dabei jeweils die Seite mit den höheren Belohnungen nach oben.



Für das erste Spiel legt die Viehverträge von links nach rechts in folgender Reihenfolge aus: **Gassen, Gold, Patronen und Punkte**.

C¹ Legt Hügelbanditen, Gassen, Gold, Patronen, Stiefel sowie die +50/+100-Punkte-Marker in einen allgemeinen Vorrat, den alle Spieler gut erreichen können.

C² Legt alle Würfel, die ihr verwenden werdet, neben die Plättchenablagen (siehe Tabelle unten). Die übrigen Würfel bleiben in der Spielschachtel und werden in dieser Partie nicht benötigt.

C³ Legt den Runden-Marker auf die Punktetafel, auf den Grubenwagen oben links.



C⁴ Legt die 4 Asse offen in den Vorrat.

2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



5 Spieler



Vor eurer ersten Partie füllt ihr die Plättchenablagen mit den Plättchen auf, die (in Grantönen) am Boden der 40 Vertiefungen abgebildet sind. Jede Vertiefung wird mit 2 oder 3 Plättchen aufgefüllt!

Am Ende jeder Partie legt ihr die genutzten Plättchen zurück in die Vertiefungen und verschließt diese anschließend mit dem beiliegenden Deckel. So wird der Aufbau für die nächste Partie deutlich beschleunigt.



D Jeder Spieler nimmt sich seine persönlichen Spielmaterialien:

D¹ Legt je ein Siedlungstableau vor euch aus. Jedes Siedlungstableau hat zwei Seiten: eine normale Seite mit besseren Bonusfeldern und eine „Wildwest-Seite“ mit besonderen Regeln. (Jede Wildwest-Seite hat einen Schwierigkeitsgrad, angezeigt durch 1 oder 2 Sheriff-Sterne oben rechts.)

Für eure erste Partie solltet ihr die normalen Seiten verwenden. Andernfalls wählt die Seite, die ihr bevorzugt.

D² Legt eine Bergbau-Leiste neben eure Siedlungstableaus.

D³ Nehmt je eine Spielerhilfe (mit „Punkte während des Spiels“ auf der einen und „Endwertung“ auf der anderen Seite).

D⁴ Legt euren Bergbau-Marker auf das unterste Feld eurer Leiste und den Siegpunkt-Marker auf das Startfeld der Punktetafel. Jeder Spieler beginnt mit 5 Punkten.



E Mischt die Partnerkarten und legt sie verdeckt als Stapel neben die Punktetafel.

Teilt jedem Spieler 2 Karten vom Stapel aus. Jeder wählt eine der beiden Karten und legt sie verdeckt neben sein eigenes Siedlungstableau. Mischt die andere Karte verdeckt in den Partnerkartenstapel.

Anschließend legt ihr 3 Partnerkarten vom Stapel offen in den Vorrat.

F Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser nimmt den Startspieler-Marker.

2 SPIELER – Entfernt je ein Plättchen aus jeder Vertiefung entlang des äußeren Randes jeder kombinierten Plättchenablage (insgesamt 28 Plättchen). Legt sie zurück in die Spielschachtel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

3 SPIELER – Entfernt je ein Plättchen aus jeder Vertiefung entlang der linken und rechten Ränder jeder Plättchenablage (insgesamt 20 Plättchen; entfernt keine Plättchen am Fluss). Legt sie zurück in die Spielschachtel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

Zusätzlich erhält der Spieler, der in der ersten Runde als Letzter an der Reihe ist, 1 Gold aus dem Vorrat.

5 SPIELER – Setzt den Runden-Marker auf der Punktetafel ein Feld nach rechts vom Grubenwagen. (Alle Spieler erhalten dennoch zu Beginn von Jahr 1 ihr Bergbau-Einkommen.)

ÜBERSICHT

Wild Tiled West ist in 4 „Jahre“ unterteilt. In jedem Jahr erhaltet ihr Einkommen aus euren Goldminen und verbringt anschließend mehrere Runden damit, eure Siedlung durch das Nehmen und Platzieren von Plättchen auszubauen. Am Ende eines jeden Jahres messt ihr euch mit den anderen Spielern darum, die sicherste Siedlung zu haben.

Ihr erhaltet Punkte durch Städte- und Bergbau, das Eintreiben von Rindern und das Abwehren von Banditen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

ABLAUF

Jedes Jahr besteht aus drei Phasen: **Bergbau-Einkommen**, **Siedlungsbau** und einem **Überfall**.

BERGBAU-EINKOMMEN



Zu Beginn jedes Jahres (angezeigt durch den Grubenwagen auf der Punktetafel) erhaltet ihr Gold; entsprechend dem Wert neben eurem Marker auf der Bergbau-Leiste. Im ersten Jahr sind das für alle Spieler 2 **Gold**. Nehmt das Gold aus dem Vorrat und legt es neben euer Siedlungstableau.

Ihr könnt eure zukünftigen Einnahmen steigern, indem ihr Spitzhacken erhaltet, die euren Bergbau-Marker auf der Bergbau-Leiste nach oben bewegen.



Jahr 4 funktioniert anders: Ihr könnt euch entscheiden, entweder wie gewohnt Bergbau-Einkommen zu erhalten – oder nur 1 Gold und 2 , wodurch ihr euren Marker zwei Felder auf der Bergbau-Leiste nach oben bewegt.

SIEDLUNGSBAU

Nachdem alle ihr Bergbau-Einkommen erhalten haben, baut ihr in mehreren Runden eure Siedlung. Zusätzlich zum Startfeld  ist jede weitere Runde durch einen orangefarbenen Pfeil gekennzeichnet.

Jede Runde besteht aus drei Schritten:

1. Würfel werfen und platzieren
2. Reihum ein Plättchen nehmen und platzieren
3. Den Runden-Marker auf das nächste Feld der Punktetafel vorrücken



WÜRFEL WERFEN UND PLATZIEREN

Zu Beginn jeder Runde wirft der Startspieler alle Würfel und platziert sie anschließend entsprechend den Ergebnissen auf die passenden nummerierten Felder an den Rändern der Plättchenablagen. (Alle Spieler dürfen dabei helfen.)

Die **20-seitigen Präriewürfel** werden auf die Felder an den linken und rechten Rändern der Ablagen platziert, während die **8-seitigen Flusswürfel** auf die Flussfelder (am oberen und unteren Rand) platziert werden.

- **Müsst ihr 2 oder mehr Würfel auf derselben Zahl platzieren**, wird nur ein Würfel dort platziert. Die Übrigen verteilt ihr stattdessen auf die nächsthöheren Zahlen. (*BEISPIEL: Wird dreimal die „11“ gewürfelt, kommt ein Würfel auf 11, einer auf 12 und einer auf 13. Muss ein Würfel weitergeschoben werden und zeigt bereits seinen höchsten möglichen Wert, wird er auf dem Feld 1 platziert.*)
- **Befindet sich ein Würfel auf einer vollständig leeren Reihe oder Spalte** (ohne Plättchen darin), wird er stattdessen auf die darauffolgende Zahl platziert. (Hinweis: Dadurch kann es passieren, dass sich ein Würfel während einer Runde noch verschiebt.)

Es ist kein Problem, wenn der Stapel direkt neben einem Würfel leer ist.

Ein Würfel wird nur dann verschoben, wenn die gesamte Reihe oder Spalte leer sein sollte.

BEISPIEL: John wirft eine „4“ und „17“ mit den Präriewürfeln sowie zweimal eine „8“ mit den Flusswürfeln. Er platziert die beiden Präriewürfel auf den entsprechenden Feldern an den Seiten der Ablagen. Einen der Flusswürfel platziert er auf dem Feld 8 des Flusses. Da dieses Feld nun belegt ist, verschiebt er die zweite „8“ auf die nächste Zahl. Da eine „8“ der höchste Wert auf dem Würfel ist, wird er auf dem Feld 1 des Flusses platziert.

PLÄTTCHEN NEHMEN UND PLATZIEREN

Nachdem die Würfel geworfen und platziert wurden, nehmt und platziert ihr reihum (beginnend mit dem Startspieler, dann weiter im Uhrzeigersinn) **1 verfügbares** Plättchen. Dafür bezahlt ihr die auf der Plättchenablage angezeigten Kosten und legt das Plättchen auf euer Siedlungstableau.

Die Würfel bestimmen, aus welchen Plättchenstapeln ihr wählen dürft: Jeder Würfel erlaubt euch, aus dem nächstgelegenen Stapel in dieser **Reihe** (bei Präriewürfeln) oder **Spalte** (bei Flusswürfeln) zu wählen. Ist dieser Stapel leer, dürft ihr stattdessen den **darauffolgenden** Stapel in dieser Reihe oder Spalte wählen, der noch mindestens ein Plättchen enthält.

Um von einem erlaubten Stapel ein Plättchen zu nehmen, **entfernt ihr den zugehörigen Würfel** von der Plättchenablage. Legt ihn daneben und platziert das gewählte Plättchen auf eurem Siedlungstableau (siehe Platzierungsregeln auf der nächsten Seite). Dieser Würfel kann in dieser Runde nicht erneut zur Auswahl eines Plättchens verwendet werden. Falls ein Stapel durch mehrere Würfel verfügbar ist, entscheidet der Spieler selbst, welchen Würfel er entfernt.

Für manche Plättchen fallen Kosten in Gold an, die auf der Plättchenablage neben ihrem Stapel angegeben sind. Legt die entsprechende Menge Gold in den Vorrat zurück, um ein solches Plättchen zu bekommen.

Plättchen bieten verschiedene Vorteile für das Vergrößern deiner Siedlung, können aber auch Gefahren enthalten. Details dazu findet ihr im Abschnitt „Punktwertung“ (ab Seite 8).

Entlang des Flusses reisen

Wenn ihr einen Flusswürfel verwendet, um ein Plättchen zu nehmen, dürft ihr **1 Gold** bezahlen, um entlang des Flusses zu reisen und den ersten Stapel neben dem Würfel zu überspringen. Dadurch könnt ihr stattdessen ein Plättchen aus dem **darauffolgenden Stapel in derselben Spalte** nehmen.

- Einen Plättchenstapel überspringen ist nur möglich, wenn ihr einen **Flusswürfel** nutzt.
- Ihr müsst weiterhin alle Goldkosten des Plättchens bezahlen, zu dem ihr gereist seid.
- Der verwendete Würfel wird wie üblich entfernt.
- Ihr dürft mehrere Stapel überspringen, indem ihr für jeden „Sprung“ 1 Gold bezahlt. Für das Überspringen **leerer Stapel** müsst ihr **nichts bezahlen**.

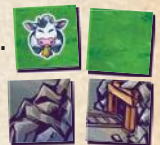
BEISPIEL: Jane ist am Zug und hat 1 Gold sowie mehrere Möglichkeiten:

- Sie könnte Flusswürfel A verwenden, um Plättchen 1 zu nehmen. Oder sie zahlt 1 Gold und nutzt denselben Würfel, um entlang des Flusses zu reisen; somit kann sie Plättchen 1 überspringen und stattdessen Plättchen 2 nehmen.
- Alternativ könnte Jane Flusswürfel B nutzen. Da der nächstgelegene Stapel leer ist, darf sie Plättchen 3 nehmen. Dieses kostet 1 Gold. Zwar könnte sie auch hier entlang des Flusses reisen, aber dafür reicht ihr Gold nicht aus: Es würde 1 Gold kosten, zu Plättchen 4 zu springen, und weitere 2 Gold für das Plättchen selbst.
- Schließlich könnte Jane mit dem Präriewürfel C das Plättchen 5 nehmen. Mit diesem Würfel ist es jedoch nicht möglich, entlang des Flusses zu reisen – das geht nur mit Flusswürfeln.



Nachdem du ein Plättchen gewählt hast, platzierst du es auf deinem Siedlungstableau. Das erste Plättchen eines jeden Spiels muss das **X** auf deinem Siedlungstableau überdecken. Es gelten folgende Regeln:

- Sie dürfen keine vorgedruckten **Rinder, Weiden, Hügel oder Minen** auf deinem Siedlungstableau überdecken.
- Sie dürfen weder über den Rand deines Siedlungstableaus hinausragen noch andere Plättchen überdecken.
- Sie dürfen **beliebig gedreht und gewendet** werden.
- Alle Plättchen (außer dem ersten) müssen mit deinem Startplättchen verbunden sein – entweder direkt oder über eine durchgehende Kette angrenzender Plättchen. Zwei Plättchen gelten als verbunden, wenn sie eine **Kante** (nicht nur eine Ecke) teilen.



HINWEIS: Rinder und Weiden, die auf deinem Siedlungstableau **aufgedruckt** sind, **zählen ebenfalls als Verbindungspunkte** für angrenzende Plättchen. Verbindungen können also über diese Rinder und Weiden weitergeführt werden.

BEISPIEL: Plättchen A ist mit B und C verbunden. B und C berühren sich zwar nur an einer Ecke, sind aber über A miteinander verbunden. Plättchen C ist außerdem mit der aufgedruckten Weidefläche D verbunden. Ein neues Plättchen könnte daher angrenzend zu A, B, C oder D platziert werden.



Kostenlose Gassen: Anstatt ein Plättchen zu nehmen, kannst du in deinem Zug stattdessen **eine oder zwei Gassen** platzieren. Nimm sie aus dem Vorrat und halte dich an die normalen Platzierungsregeln auf deinem Siedlungstableau. Wenn du zwei Gassen platzierst, müssen sie **benachbart** sein.

Patronen-, Gold- und Gassensymbole auf deinem Siedlungstableau sind Bonusfelder. Wenn du ein solches Feld mit einem Plättchen überdeckst, erhältst du den entsprechenden Bonus sofort aus dem Vorrat.



Sind dieselben Symbole auf einem Plättchen vorhanden, bekommst du ebenfalls den entsprechenden Bonus, sobald du das Plättchen auf deinem Siedlungstableau platzierst.



Erhältst du eine **Gasse** als Bonus, musst du sie **sofort** auf deinem Siedlungstableau platzieren.



RUNDEN-MARKER BEWEGEN

Nachdem jeder Spieler in einer Runde ein Plättchen genommen und platziert hat, gebt ihr den Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn weiter. Anschließend schiebt ihr den Runden-Marker auf das nächste Feld der Leiste. Hat der Runden-Marker das **Überfall-Symbol** am Ende des Jahres noch nicht erreicht, beginnt eine neue Runde mit dem neuen Startspieler.

ÜBERFALL

Einige Plättchen sowie dein Siedlungstableau zeigen Banditen. Nach dem Siedlungsbau endet jedes Jahr mit einem Überfall, bei dem diese Banditen für Unruhe sorgen. Jeder Spieler nennt nun die Anzahl der Banditen auf seinem Siedlungstableau; einschließlich der Banditen auf platzierten Plättchen, aber **ohne bereits erschossene Banditen** (wie auf Seite 10 beschrieben). Anschließend wird das Überfall-Symbol (auf der Punktetafel) für das aktuelle Jahr ausgewertet:



- Der oder die Spieler mit den **meisten** Banditen verlieren die angegebene Punktzahl.
- Der oder die Spieler mit den **wenigsten** Banditen **erhalten** die angegebene Punktzahl – und legen zusätzlich einen **Hügelbanditen** aus dem Vorrat auf ihr Siedlungstableau (außer im 4. Jahr).

HINWEIS: Die Anzahl der Banditen auf allen Siedlungstableaus ist jederzeit offen für alle Mitspieler einsehbar. Haben **alle** Spieler gleich viele Banditen, verliert niemand Punkte. Stattdessen gewinnen alle, erhalten die entsprechenden Punkte und jeweils einen Hügelbanditen.

Nach dem Überfall (außer im 4. Jahr) wird auf der Punktetafel der Runden-Marker auf das erste Feld des nächsten Jahres verschoben (gekennzeichnet durch einen Grubenwagen). Danach beginnt ein neues Jahr mit Bergbau-Einkommen, gefolgt von dem Siedlungsbau und einem weiteren Überfall.

BEISPIEL: Im Überfall von Jahr 2 liegen bei Jane **1 Bandit**, bei John **5 Banditen** und bei Terence **3 Banditen**.

John hat die meisten und **verliert 3 Punkte**. Terence erhält keine Punkte, verliert aber auch keine. Jane hat die wenigsten und **erhält 3 Punkte**. Danach legt sie zusätzlich einen **Hügelbanditen** auf ihr Siedlungstableau.

Hügelbanditen

Hügelbanditen sind besonders listig. Sie werden von sicheren Siedlungen angezogen und verstecken sich in den Hügeln. Immer wenn ihr bei einem Überfall gewinnt, nehmt ihr einen Hügelbanditen aus dem Vorrat und legt ihn auf ein beliebiges freies Hügel-Feld eures eigenen Siedlungstableaus.

Hügelbanditen sind keine Plättchen und helfen nicht dabei, Verbindungen zu neuen Plättchen zu bilden.



PUNKTEWERTUNG

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Punkte zu erhalten. Immer wenn ihr Punkte erhaltet oder verliert, bewegt ihr euren Siegpunkt-Marker auf der Punkteleiste vor oder zurück.

Erreicht ihr 50 Punkte, nehmt ihr einen +50/+100-Punkte-Marker aus dem Vorrat und legt ihn mit der +50-Seite vor euch. Erreicht ihr 100 Punkte, dreht ihr ihn auf die +100-Seite.

BERGBAU

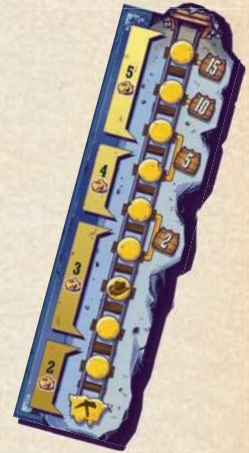
Die Bergbau-Leiste zeigt, wie viel Gold ihr jedes Jahr erhaltet.



Jedes Mal, wenn ihr eine Spitzhacke auf eurem Siedlungstableau mit einem Plättchen überdeckt, beansprucht ihr die angrenzende Mine. Bewegt euren Bergbau-Marker auf der Bergbau-Leiste ein Feld nach oben.

Je weiter ihr aufsteigt, desto mehr Gold erhaltet ihr jedes Jahr beim Bergbau-Einkommen und desto mehr Bonuspunkte bekommt ihr am Spielende!

Das **4. Feld der Bergbau-Leiste** (erkennbar am Hut-Symbol) bietet euch zusätzlich die Möglichkeit, eine zweite Partnerkarte zu erhalten (mehr dazu im nächsten Abschnitt „Partner“). Spitzhacken könnt ihr auch auf andere Weise erhalten, z. B. durch Gebäude (siehe Seite 9). Der Effekt ist immer derselbe: Für jede Spitzhacke rückt ihr ein Feld auf der Bergbau-Leiste vor.



PARTNER

Partner gewähren zusätzliche Möglichkeiten, am Ende Punkte zu erzielen, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Euren ersten Partner erhaltet ihr beim Spielaufbau. Einen zweiten bekommt ihr, sobald euer persönlicher Bergbau-Marker das 4. Feld der Bergbau-Leiste erreicht. Jeder wählt für sich eine der folgenden Optionen:



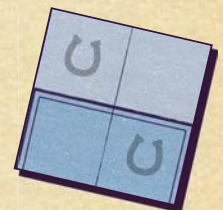
- Nehmt **eine der drei offen ausliegenden Partnerkarten** und ersetzt sie sofort durch eine neue vom Stapel.
- Zieht die **oberste Karte des Partnerstapels**, ohne sie vorher anzusehen.

Legt euren neuen Partner **offen** neben euer Siedlungstableau (euer Start-Partner bleibt weiterhin verdeckt).



PIONIERARBEIT

Hufeisen auf eurem Siedlungstableau markieren wichtige Wege, die ihr mit Plättchen überdecken solltet. Am Spielende **verliert ihr 1 Punkt für jedes nicht überdeckte Hufeisen**. Versucht daher, möglichst viele Hufeisen zu überdecken!



ASSE

Einige Plättchen zeigen Asse mit 4 verschiedenen Symbolen (in jeweils einer anderen Farbe). Punkte bekommt ihr für:

- **Gleichfarbige Sets:** Jedes Set aus 3 gleichfarbigen Assen („Drilling“) ist 6 Punkte wert. Jedes Set aus 4 gleichfarbigen Assen („Vierling“) 12 Punkte.



- **Verschiedenfarbige Sets:** Jedes Set aus 3 verschiedenfarbigen Assen („Drilling“) ist 6 Punkte wert. Jedes Set aus 4 verschiedenfarbigen Assen („Vierling“) 12 Punkte.

Jedes Ass kann **zweifach gewertet werden:** einmal in einem Set gleicher Farbe und einmal in einem Set verschiedener Farben.

Es gibt weitere Möglichkeiten, Asses zu erhalten; unter anderem durch das Gebäude **Großer Saloon**. Dieser erlaubt es euch, eine der verfügbaren Ass-Karten aus dem Vorrat zu wählen und neben eurem Siedlungstableau auszulegen. Die Karte zählt dort als Ass der abgebildeten Farbe.

BEISPIEL: Am Ende hat Jane folgende Asses auf ihrem Siedlungstableau: **3 Pik, 2 Herz und 1 Kreuz**. Zusätzlich besitzt sie die **Karo-Ass-Karte**, die sie zuvor durch den Großen Saloon erhalten hat. Damit kann sie zwei Sets bilden: ein Set aus **4 unterschiedlichen Assen** und ein Set aus **3 gleichen Assen (Pik)**. Dafür bekommt sie **insgesamt 18 Punkte**. Das zusätzliche Herz-Ass kann sie nicht mehr verwenden.

EINE STADT FERTIGSTELLEN



Auf eurem Siedlungstableau befinden sich mehrere Stadtflächen, erkennbar am **dunkelblauen Hintergrund** und einem Namensschild (immer jeweils am Rand der Siedlungstableaus). Eine Stadt gilt als fertiggestellt, wenn alle Felder dieser Fläche mit Plättchen überdeckt wurden. Sobald euch das gelingt, erhaltet ihr die neben dem Namensschild angegebenen Punkte. In den Jahren 1 bis 3 erhaltet ihr zusätzlich einen Fertigstellungsbonus (siehe Punktetafel).



BEISPIEL FÜR STADTWERTUNG:

Links sieht man die Stadtfläche für die Stadt „Lone Star“. Rechts wurde diese Stadt fertiggestellt, indem alle ihre Felder überdeckt wurden (dabei ist es in Ordnung, wenn auch zusätzliche Felder außerhalb der Stadtfläche überdeckt werden). Sobald das letzte Feld durch ein Plättchen überdeckt wurde, erhält der Spieler 6 Punkte und pro Jahr einen zusätzlichen Fertigstellungsbonus (8 Punkte im ersten, 4 Punkte im zweiten und 2 Punkte im dritten Jahr).



GEBÄUDE

Plättchen mit einem Namen auf einem farbigen Schild sind **Gebäudeplättchen**. Die Farbe des Schilds zeigt, wann der Effekt des Gebäudes ausgelöst wird:

- **Gelbes Schild:** Dauerhafter Effekt während des Spiels.
- **Rotes Schild:** Effekt wird ausgelöst, wenn das Gebäude **vollständig umschlossen** ist (wenn also kein angrenzendes Feld mehr frei ist; diagonal angrenzende Felder zählen dabei nicht). Auch Hügel, Felder, Minen, Rinder und der Rand des Siedlungstableaus zählen als Begrenzung (da dort keine Plättchen abgelegt werden können).
- **Pinkes Schild:** Bedingungen für zusätzliche Punkte am Spielende.
- **Weißes Schild:** Effekt wird **direkt** beim Platzieren **einmalig** ausgelöst.



Regeln und Effekte der einzelnen Gebäude findet ihr im Gebäude-Glossar auf Seite 15.

RINDER EINTREIBEN

Grüne Felder – mit oder ohne Rind – stellen **Weiden** dar. Einige sind auf eurem Siedlungstableau aufgedruckt, andere befinden sich auf Plättchen. Zusammenhängende Weiden bilden eine **Weidefläche**.

Immer wenn ihr ein Plättchen platziert, das eine Weide neu bildet oder erweitert, könnt ihr **Rinder eintreiben** – sofern die Weidefläche **mindestens 3 Rinder enthält**. Nehmt dafür einen Stiefel aus dem Vorrat und setzt ihn irgendwo auf diese Weidefläche. Schaut auf der Punktetafel nach der entsprechenden Rinderanzahl und erhaltet die angegebenen Punkte.

Auf jeder Weidefläche können Rinder nur einmal eingetrieben werden. Ihr könnt damit warten, um im Laufe der Runden mehrere Rinder zu sammeln und somit mehr Punkte zu erzielen. Aber Vorsicht: Wenn ihr eine bereits gewertete Weide mit einer anderen verbindet, entsteht eine größere Weide mit **einem bereits platzierten Stiefel** – deswegen können Rinder hier nicht erneut eingetrieben werden. (Zwei bereits gewertete Weiden könnt ihr jedoch problemlos miteinander verbinden.)

Treibt ihr auf einer Weide **4 oder mehr Rinder ein**, erhaltet ihr zusätzlich den Bonus des entsprechenden Viehvertrags auf der Punktetafel: das können zusätzliche Punkte, Gold, Patronen oder Gassen sein (letztere nehmt ihr aus dem Vorrat und platziert sie sofort auf eurem Siedlungstableau). Nachdem ihr einen Vertrag erfüllt habt, **wird er umgedreht**; der große Bonus ist nämlich nur einmal pro Partie verfügbar. Danach gibt es für das Eintreiben der entsprechenden Anzahl Rinder nur noch den kleineren Bonus.



Ihr dürft eine Weide auch für **weniger** Rinder werten, als tatsächlich vorhanden sind (z. B. um einen bestimmten Viehvertrag zu erfüllen); dann erhaltet ihr aber auch entsprechend weniger Punkte.

Die maximale Wertung liegt bei **7 Rindern**; mehr Tiere bringen keinen zusätzlichen Vorteil.

BEISPIEL: Terence hat in einer vergangenen Runde Plättchen A gelegt. Später platziert er Plättchen B, verbindet es mit den zwei aufgedruckten Rindern auf seinem Siedlungstableau (C) und treibt die Rinder ein, indem er dort einen Stiefel setzt. Er erhält, nach Blick auf die Punktetafel, 6 Punkte und einen Bonus von 2 Gold durch den Viehvertrag. Da dieser Vertrag erstmalig erfüllt wurde, dreht er ihn nun um. In seinem nächsten Zug draftet er Plättchen D und platziert es so, dass eine neue Weide entsteht, ohne die bestehende (und bereits gewertete) Weidefläche damit zu verbinden.

SHERIFFS, BANDITEN UND PATRONEN



Banditen sind gefährlich und sollten von eurem Siedlungstableau entfernt werden. Dafür braucht ihr Sheriffs und Patronen.

Patronen erhaltet ihr durch Boni auf eurem Siedlungstableau, Plättchen oder Viehverträge. Bewahrt sie neben eurem Siedlungstableau auf, falls ein Sheriff sie benötigt.



Sheriffs schießen **sofort** auf Banditen, sobald sie die Möglichkeit bekommen (z. B. durch das Erhalten von Patronen oder Platzieren eines Plättchens). Wenn ihr eine oder mehrere Patronen besitzt, erschießt ein Sheriff entsprechend viele Banditen, die sich in **derselben Reihe oder Spalte** wie er selbst befinden; ein Sheriff kann nicht diagonal oder um Ecken schießen. Wenn mehr Banditen vorhanden sind als Patronen, entscheidet ihr, welche Banditen getroffen werden.



Sheriffs können über Straßen und Gassen (braune Felder), Weiden (grüne Felder) und leere Felder (hell-/dunkelblau) hinweg schießen. Sie werden **nicht blockiert** durch Asse, Grabsteine, Stiefel, Spitzhacken, Hufeisen oder Boni auf diesen Feldern. Sie können jedoch **nicht durch Rinder, Hügel, Minen oder Gebäude** schießen. Ein Sheriff kann einen Hügelbanditen direkt treffen, aber er kann nicht durch dessen Hügel schießen.

Ein getroffener Bandit wird mit der verwendeten Patrone überdeckt; **ab diesem Moment zählt die Patrone als Grabstein**, welcher am Spielende **2 Punkte** zählt. Der erschossene Bandit wird bei einem Überfall nicht mehr mitgezählt.



BEISPIEL: Auf diesem Siedlungstableau befinden sich zwei Sheriffs, 1 und 2. Die eingekreisten Banditen können erschossen werden, die anderen derzeit nicht.

Sheriff 1 kann folgende Banditen erschießen:

- **Bandit A**, dieser liegt in direkter Schusslinie, das Gold stellt kein Hindernis dar.
- **Bandit B**, dieser steht vor dem Saloon, und **Bandit C**, dieser steht hinter Bandit B auf einer Weide.
- **Bandit D**, dieser ist auf einem Hügel (direkt sichtbar).
- **Bandit G**, dieser steht in direkter Schusslinie rechts von ihm.

Er kann **Bandit E** nicht erschießen (der Hügel blockiert die Schusslinie) und auch **Banditen F** sowie **H** nicht (keine direkte Schusslinie).

Sheriff 2 kann **niemanden** erschießen:

- **Bandit F** liegt zwar in direkter Schusslinie, wird aber von einem Gebäude blockiert.
- **Banditen G und H** liegen ebenfalls in direkter Schusslinie, werden jedoch durch ein Rind blockiert.

ENDE

Nach dem Überfall im **4. Jahr** endet das Spiel und alle Spieler zählen ihre Endwertungs-Punkte. Verwendet die Spielerhilfen, um die Kategorien gemeinsam zu werten. Dabei zählt jeder Spieler seine eigenen Punkte.

- **Pionierarbeit:** Verliere 1 Punkt für jedes nicht überdeckte Hufeisen auf deinem Siedlungstableau.
- **Gebäude:** Erhalte Punkte durch Gebäude mit pinken Schildern.
- **Grabsteine:** Erhalte 2 Punkte pro Grabstein auf deinem Siedlungstableau.
- **Asse:** Erhalte 6 Punkte für jeden Drilling und 12 Punkte für jeden Vierling.
- **Bergbau:** Erhalte Punkte entsprechend dem Feld rechts neben deinem Bergbau-Marker.
- **Partner:** Decke verdeckte Partner auf und werte alle Partner gemäß ihrer individuellen Bedingungen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe aus **übrigem Gold und Patronen**. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



DIRE WOLF
GAME ROOM

Verbessere dein Spielerlebnis mit der **Dire Wolf Game Room** Begleit-App für PC, Smartphone oder Tablet. Sie enthält unter anderem einen Punktezähler sowie zusätzliche Solo-Optionen für **WILD TILED WEST**.

STRATEGIE-TIPPS

- Gold ist entscheidend, um den Westen für sich zu gewinnen. Früh gesammelte Spitzhacken verschaffen euch einen Vorteil.
- Bevor ihr euer gesamtes Gold für ein tolles Plättchen ausgeben, überlegt, wann ihr wieder Einkommen erhaltet. Sonst riskiert ihr, in späteren Runden weniger Optionen zu haben.
- Vermeidet es, zu viele Plättchen auf leeren Feldern zu platzieren. Deckt lieber Bonussympole ab oder vervollständigt Städte.
- Platziert Weiden sorgfältig, sonst könnt ihr eure Rinder nicht eintreiben und lasst euch Punkte entgehen.
- Ihr werdet nicht immer die maximal möglichen Punkte für jeden Partner erzielen. Entscheidet taktisch, welche Ziele ihr erfüllen wollt.

WILDWEST-SEITE

Erfahrene Spieler können die **Wildwest-Seite** ihrer Siedlungstableaus wählen. Jede Seite bringt asymmetrische Fähigkeiten und eigene Regeln mit sich – diese werden nachfolgend erklärt und sind etwas schwieriger zu spielen.

Nicht alle Spieler müssen die Wildwest-Seite nutzen. Ihr könnt während des Spielaufbaus entscheiden, ob alle, einzelne oder keine Spieler die Wildwest-Seite nutzen. So lässt sich das Spielerlebnis zwischen erfahrenen und neuen Spielern ausbalancieren.

ZIMMERLEUTE

Du darfst 1 Gold darauf ablegen, musst die Kosten eines Gebäudes davor aber bezahlen.

HAUS IN GEFahr

Dein Siedlungstableau hat kein **X**. Nimm deswegen dein erstes Gebäude direkt aus einem der Plättchenstapel und platziere es (du darfst kein Plättchen nutzen, das abhängig von der Spielerzahl in die Schachtel zurückgelegt wurde). Das erste Plättchen, das du im Anschluss platzierst, **muss mit diesem Gebäude verbunden** sein.

ASSE IM ÄRMEL



Wird dieses Bonusfeld auf deinem Siedlungstableau abgedeckt: Wähle eine Ass-Karte aus dem Vorrat und lege sie neben dein Siedlungstableau. Am Ende zählt sie wie ein aufgedrucktes Ass auf deinem Siedlungstableau.



Grenzt dieses Symbol am Spielende an irgendeines deiner Plättchen an, erhältst du **3 Punkte pro Ass der entsprechenden Farbe** (inklusive Ass-Karten).



BEISPIEL: John legt jeweils ein Plättchen an das Kreuz-Ass (oben links) und Herz-Ass (unten rechts). Am Ende hat er **2 Kreuz- und 4 Herz-Asse** gesammelt. Er erhält nun **3 Punkte pro Kreuz-Ass** (also 6 Punkte) und **3 pro Herz-Ass** (insgesamt 12 Punkte). Somit bekommt John insgesamt **18 Bonuspunkte** (zusätzlich zur normalen Wertung der Asse in der Endwertung).



SEILTRICK

Um den Bonus des  zu aktivieren, muss das Feld umschlossen sein. Die **diagonal angrenzenden Felder** dürfen dabei jedoch **nicht** überdeckt sein. Du darfst das  mit Plättchen überdecken; wird es aber vor dem vollständigen Umschließen überdeckt, gibt es keinen Bonus.



WEGWEISER

Zu Beginn des Spiels legst du ein Gebäude **Gemischtwarenladen** neben dein Spielertableau (du darfst kein Gemischtwarenladen-Plättchen nutzen, das abhängig von der Spielerzahl in die Schachtel zurückgelegt wurde).

Wenn du den Gemischtwarenladen später platzierst, muss er nur das **dritte Wegweiserfeld** auf dem Spielertableau überdecken. Er muss beim Platzieren nicht mit anderen Plättchen verbunden sein. Neue Plättchen können mit ihm verbunden werden.



Solo-Modus

Um allein in den Sonnenuntergang zu reiten, gelten die folgenden Sonderregeln:

AUFBAU

- Lege die **Punktetafel** mit der **Solo-Seite** nach oben aus.
- Entferne **je ein Plättchen aus jeder Vertiefung der Plättchenablagen** (insgesamt 40 Plättchen) und lege sie zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.
- Nutze **zwei Prärie-Würfel** und **einen Fluss-Würfel**; die übrigen drei Würfel kommen zurück in die Schachtel.
- Mische die **Banditenkarten** und lege sie verdeckt griffbereit als **Banditendeck** ab.
- Lege die **Banditenschlucht-Karte** neben das Deck.

ABLAUF

Die Banditenschlucht und die Banditenkarten dienen dazu, dir bei einem Überfall das Leben schwer zu machen sowie Viehverträge auf ihre weniger wertvolle Seite zu drehen, bevor du sie erfüllst.

In jeder Runde **wirfst du alle drei Würfel** und nimmst anschließend **ein Plättchen**.

Sobald du den Runden-Marker auf ein Feld mit  bewegst, deckst du die oberste Karte des Banditenstapels auf und legst sie offen unterhalb des Stapels aus. Jede neu aufgedeckte Karte wird rechts neben bereits ausliegenden Karten platziert.

Wird eine Banditenkarte mit **Patronen** aufgedeckt, nimmst du die entsprechende Anzahl Patronen aus dem Vorrat und verwendest sie, um Banditen in der Banditenschlucht und auf den aufgedeckten Banditenkarten abzudecken. Überschüssige Patronen legst du neben der Banditenschlucht bereit und setzt sie sofort ein, sobald neue Banditen auf einer Karte erscheinen.

Wird eine Karte mit **Rindern** aufgedeckt, addierst du alle noch nicht eingetriebenen Rinder auf den offenen Banditenkarten.

- Sind genügend Rinder vorhanden, um einen Viehvertrag zu erfüllen, der noch nicht auf seine weniger wertvolle Seite gedreht wurde? Lege einen Stiefel auf das Rind, welches sich am weitesten rechts befindet, und drehe den entsprechenden Viehvertrag um (weder du noch die Banditenschlucht erhalten dabei eine Belohnung). Das Rind, auf dem der Stiefel liegt, sowie **alle Rinder links davon** gelten als **eingetrieben**. Falls mehrere Verträge infrage kommen, wird der mit der höchsten Punktzahl umgedreht.
- Reicht die Anzahl der Rinder noch nicht zum Eintreiben aus? Es passiert nichts. Du überprüfst dies erneut, sobald weitere Rinder auf Banditenkarten aufgedeckt werden.

BEISPIEL:

*Jane hat in einer vorherigen Runde eine Karte mit **3 Rindern und 1 Bandit** aufgedeckt. Auf der zweiten Karte sind **2 Rinder**, zusammen mit der ersten Karte sind das **5 Rinder** – genug für den **5-Rinder-Vievertrag**. Jane dreht den Vertrag um und markiert diese Rinder als eingetrieben, indem sie einen Stiefel auf das rechte Rind legt.*



Am Ende jedes Jahres zählst du alle Banditen, die nicht von einer Patrone überdeckt sind; sowohl auf den Banditenkarten als auch auf der Banditenschlucht. Diese Anzahl stellt deine Widersacher dar, gegen die du beim Überfall antrittst.

- Gewinnst du den Überfall oder erreichst ein Unentschieden, erhältst du die Punkte wie gewohnt. Nimm in den Jahren 1 bis 3 zusätzlich einen Hügelbanditen.
- Gewinnen die Banditen, so verlierst du entsprechend Punkte und legst einen Hügelbanditen auf die Banditenschlucht.
- Bei einem Gleichstand legst du ebenfalls einen Hügelbanditen auf die Banditenschlucht.

Nach der letzten Runde von Jahr 4 zählst du deine Punkte wie gewohnt zusammen. Anschließend vergleichst du dein Ergebnis mit der Rangliste, um zu sehen, welchen Titel du erreichst.

Gesetzloser: 50+
Hilfssheriff: 90+
Sheriff: 110+
Revolverheld: 130+
Westernlegende: 150+

GEBÄUDE-GLOSSAR



BANK — Wenn umschlossen, erhalte 3 Gold.



SCHEUNE — Immer wenn du Rinder eintreibst, erhalte 1 Gold.



LAGERHAUS — Beim Platzieren: Erhalte 2 Patronen.



KAPELLE — Am Ende: 1 zusätzlicher Punkt pro Grabstein auf deinem Siedlungstableau.



GROSSER SALOON — Beim Platzieren: Wähle eine Ass-Karte aus dem Vorrat und lege sie neben dein Siedlungstableau. Am Ende zählt diese Karte zu den Assen auf deinem Siedlungstableau dazu.



GEMISCHTWARENLADEN — Wenn umschlossen, wähle eine Option: Erhalte 2 Gassen (diese müssen sofort platziert werden), 2 Patronen oder 2 Spitzhacken (bewege deinen Bergbau-Marker um zwei Felder weiter).



VERSTECK — Beim Platzieren: Decke bis zu 2 Sheriffs auf deinem Siedlungstableau mit Patronen aus dem Vorrat ab. Sie werden zu Grabsteinen und können keine Banditen mehr erschießen.



HOTEL — Immer wenn du bei einem Überfall gewinnst, erhalte 2 zusätzliche Punkte.



FARMHAUS — Am Ende: Für jede Weide, die mit mindestens einem Feld ans Farmhaus angrenzt, erhalte 1 Punkt pro Rind auf dieser Weide.



SÄGEMÜHLE — Wird mit der Pfeil-Seite nach oben platziert. Einmalig in einer zukünftigen Runde: Anstatt SIEDLUNGSBAU darfst du die Sägemühle umdrehen, ein beliebiges Plättchen (außer eine weitere Sägemühle) aus einer der Plättchenablagen nehmen und auf deinem Siedlungstableau platzieren. Goldkosten müssen weiterhin bezahlt werden.



BÜRO DES SHERIFFS — Beim Platzieren: Nimm eine Patrone aus dem Vorrat und benutze sofort so viele deiner Patronen wie möglich, um Banditen auf deinem Siedlungstableau zu eliminieren – egal wo sie stehen (und egal ob ein Sheriff vorhanden ist oder nicht).



STALLUNGEN — Am Ende: Wenn alle Hufeisen auf deinem Siedlungstableau überdeckt sind, erhalte 8 Punkte.



RATHAUS — Wenn umschlossen, erhalte 10 Punkte.



WAGNEREI — Beim Platzieren, wähle eine Option (je nach aufgedeckter Seite): Nimm 2 Gassen-Plättchen aus dem Vorrat und platziere sie sofort oder platziere (für den Rest des Spiels) 2 angrenzende Gassen, wann immer du nur eine einzelne Gasse platzieren dürftest.

SYMBOL-GLOSSAR

					
Ass S. 8–9	Gasse S. 6	Bandit S. 10	Patrone S. 6, 10	Rind S. 6, 10	Weide S. 6, 10
					
Gold S. 4–5	Hügel S. 6	Hügelbandit S. 7, 10	Einkommen S. 4	Mine S. 4, 8	Spitzhacke S. 8
					
Sheriff S. 10	Startfeld S. 6	Straße S. 10	Partner nehmen S. 8	Stadtwertung S. 9	

CREDITS

GAME DESIGN: Paul Dennen

EXECUTIVE PRODUCER: Scott Martins

ART DIRECTION: Clay Brooks, Nate Storm, Scott Martins

ART & GRAPHIC DESIGN:

Clay Brooks, Anika Burrell, Atilla Guzey, Raul Ramos, Julianne Stone, Nate Storm

CHARACTER DESIGN: Anika Burrell

CARD ILLUSTRATION: Anika Burrell, Raul Ramos

PRODUCTION: Evan Lorentz, Marshall Britt

GAME DEVELOPMENT: Justin Cohen

ADDITIONAL GAME DEVELOPMENT:

Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

SPECIAL THANKS TO:

All of the awesome Dire Wolf Digital team members,
and their friends and families, who helped to playtest Wild Tiled West!



www.direwolfdigital.com

 /direwolfdigital
 @direwolfdigital

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

Deutsche Übersetzung: Marcel Dehlinger

Regelbearbeitung: Robert Heller

Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt



© 2026 SPIEL DAS! Verlag

unter Lizenz von Dire Wolf Digital, Inc.

Robert Heller

Am Schächtchen 8

55413 Weiler bei Bingen

Deutschland

www.spiel-das.de

Alle Rechte vorbehalten!