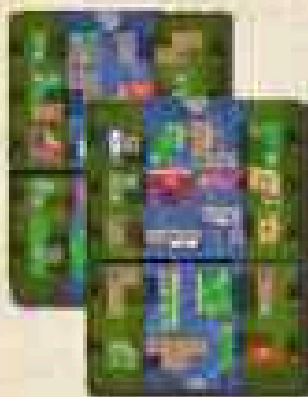


WILD WEST

Rowdy Fremder! Willkommen im Wilden Westen! Dieses alte Stück Land hier zieht vielleicht auch nicht nach viel aus, aber mit dir an der Spitze werden wir im Raufandrennen Besten! 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 einstreuen, Banditen vertreiben und natürlich wollen wir Geld schürfen. Es liegt an dir, schnelle Entscheidungen zu treffen und richtig reich zu werden!

MATERIAL



4 Plättchenablagen
(werden zusammen-
geschoben)



2 doppelseitige
Siedlungstableaux



20 Gold-
nuggets



25 Patronen/
Grabsteine



25 Gassen-
Plättchen



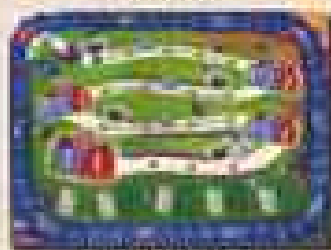
15 Stiefel



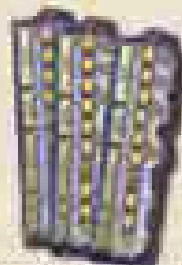
2 Flusswürfel
(3-seitig)



4 Präriewürfel
(20-seitig)



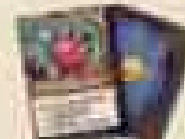
1 Punktetafel



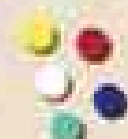
5 Berghaus-Leisten



4 Assen



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 Bügel-
banditen



1 Runden-
Marker



5 Spieler-
hilfen

Für den Solo-Modus



1 Banditenerschleich-Karte



12 Banditenkarten

In dieser Spielbox 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 Spielkarte 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 3-4 am unteren Rand, sodass eine zweite gemeinsame Ablage entsteht.

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



C¹ Legt Engelhandlinien, Casares, Gold, Patrones, Strielf sowie die +55/+100-Punkte-Marker in einen allgemeinen Vorrat, den alle Spieler gut erreichen können.

C² Legt alle Würfel, die ihr verwenden werdet, neben die Plättchenablagen rechts Tabelle unter. Die übrigen Würfel bleiben in der Spielerkarte und werden in dieser Partie nicht benötigt.

C³ Legt den Runden-Marker auf die Punkttabelle, auf den Dreikörpern oben links.



C⁴ Legt die 4 Baze offen in den Vorrat.

B Legt die 4 Viskerträge zufällig auf die 4 Vertragsteile der Punkttabelle. Legt dabei jeweils die Seite mit dem höheren Belohnungen nach oben.



Für das erste Spiel legt die Viskerträge von links nach rechts in folgender Reihenfolge aus: Casares, Gold, Patrones und Punkte.

2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



5 Spieler



Nur wenn keine Partei voll ist, die die Plättchenablagen mit den Plättchen auf die 16 Gewinnlinien am Rand der 16 Vertragsteile abgelesen und jede Vertragslinie mit 2 oder 3 Punkten bewertet.

An Ende jeder Partie legt die die gesamte Plättchen-Tabelle in die Vertragsteile und verbindet diese anschließend mit dem Informations-Symbol. Es wird der Balken für die andere Partei zusätzlich verknüpft.



D Jeder Spieler nimmt sich seine persönlichen Spielmaterialien.

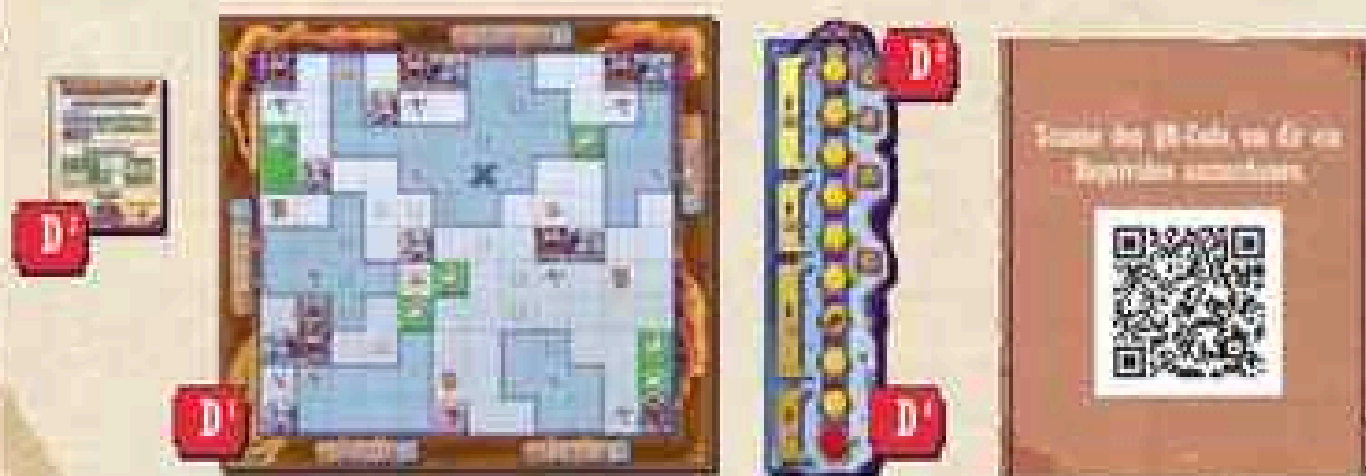
D Legt je ein Lieblingsproblem vor euch aus. Jedes Lieblingsproblem hat zwei Seiten: eine normale Seite mit bekannten Zusatzfaktoren und eine „Widerst-Seite“ mit besonderen Regeln. (Jede Widerst-Seite hat einen Schwierigkeitsgrad, angegeben durch 1 oder 2 Sternchen oben rechts).

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

D Legt eine Begrenz-Leiste neben eure Lieblingsprobleme.

D Nehmt je eine Spielerhilfe mit „Punkte während des Spiels“ auf der einen und „Aufwertung“ auf der anderen Seite.

D Legt einen Begrenz-Marker auf das mittlere Feld eurer Leiste und den Begrenz-Marker auf das Startfeld des Punktetafel. Jeder Spieler beginnt mit 1 Punkten.



E Mische 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 Lieblingsproblem. Mischt die andere Karte verdeckt in den Partnerkartestapel.

Anschließend legt ihr 2 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 der äußeren Ränder jeder Lieblingsproblem (insgesamt 20 Plättchen). Legt sie zurück in die Spielkartentafel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

3 SPIELER – Entfernt je ein Plättchen aus jeder Vertiefung entlang der linken und rechten Ränder jeder Lieblingsproblem (insgesamt 20 Plättchen). Entfernt keine Plättchen aus Mitte; legt sie zurück in die Spielkartentafel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

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

5 SPIELER – Setzt den Begrenz-Marker auf der Punktetafel am Feld nach rechts vom Startwagen. (Alle Spieler erhalten danach 20 Punkte von Jahr 1 der Begrenz-Erkennung.)

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 nennt ihr euch mit den anderen Spielern darum, die sicherste Siedlung zu haben.

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

ABLAUF

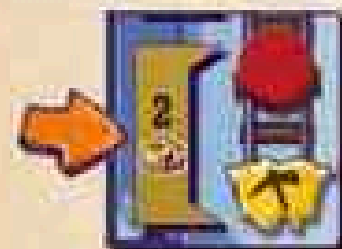
Jedes Jahr besteht aus drei Phasen: Bergbau-Einkommen, Siedlungsbau und einem Überfall.

BERGBAU-EINKOMMEN



Im Beginn jedes Jahres (angezeigt durch den Grubenwagen auf der Punkttafel) erhaltet ihr Gold, entsprechend dem Wert neben euren 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 eurer Siedlungstafeln.

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



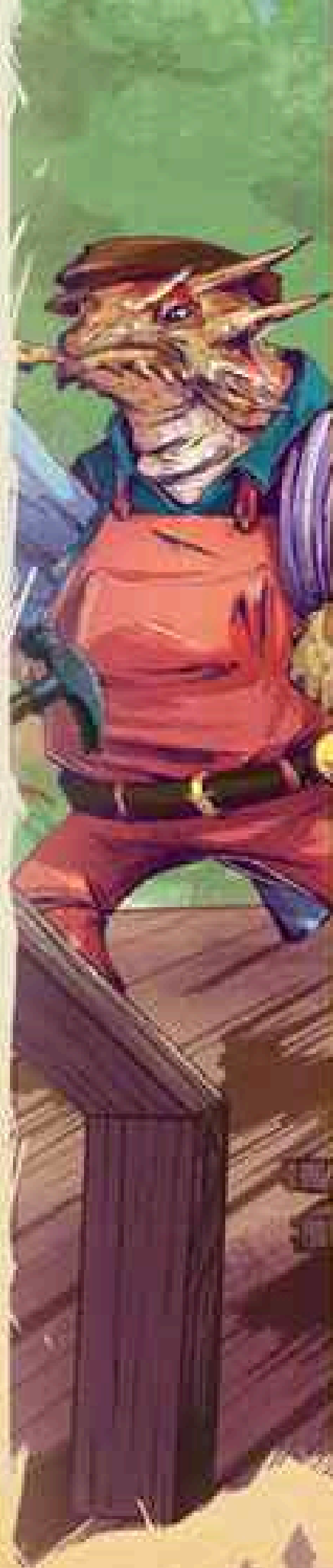
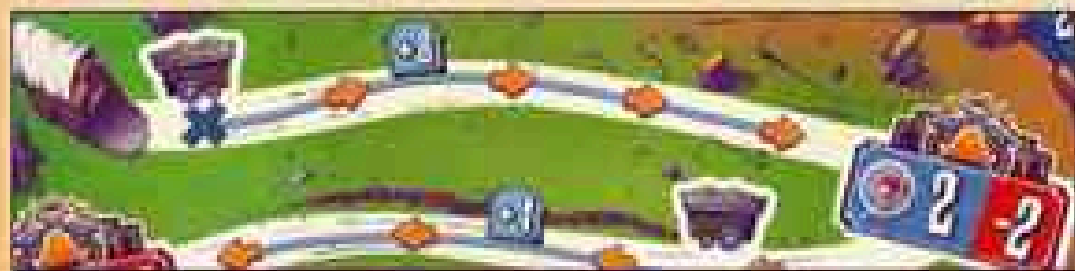
Jahr 4 funktioniert anders. Ihr könnt euch entscheiden, entweder wie gewohnt Bergbau-Einkommen zu erhalten – oder nur 1 Gold und 2 Spitzhacken. Wählt ihr einen Marker zwei Felder auf der Bergbau-Leiste nach oben bewegt.

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. Beliebig ein Plättchen nehmen und platzieren
3. Den Runden-Marker auf das nächste Feld der Punkttafel vorrücken



WÜRFEL WERFEN UND PLATZIEREN

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

Die 20-seitigen Präziwürfel werden auf die Felder an den linken und rechten Rändern der Ablagen platziert, während die 4-seitigen Fluswürfel 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 „8“ und „17“ auf den Flusswächern sowie jeweils eine „8“ auf den Fluswächern. Er platziert die beiden Flusswürfel auf den entsprechenden Feldern an der Seite des Abbaus. Dann den Fluswürfel platziert er auf dem Feld 8 des Flusses. Da dieser Null ausbleibt ist, verschiebt er die zweite „8“ auf die nächste Zahl. Da eine „8“ der andere Wächter auf dem Feld 16, 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 angegebenen Kosten und legt das Plättchen auf euer Siedlungsplan.

Die Würfel bestimmen, aus welchen Plättchenstapeln ihr wählen dürft. Jeder Würfel erlaubt euch, aus dem nächstgelegenen Stapel in dieser Reihe (bei Präziwürfeln) oder Spalte (bei Fluswürfeln) 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 dem zugehörigen Würfel von der Plättchenablage. Legt ihr danach und platziert das gewählte Plättchen auf eurem Siedlungsplan (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 Turm zurück, um ein reiches Plättchen zu bekommen.

Plättchen bieten verschiedene Vorteile für das Vergrößern eurer Siedlung, können aber auch Gefahren enthalten. Details dazu findet ihr im Abschnitt „Produktion“ (ab Seite 11).

Entlang des Flusses reisen

Wenn ihr zum Flusswürfel verwendet, um ein Plättchen zu nehmen, darf ihr 1 Gold bezahlen, um entlang des Flusses zu reisen und den ersten Stapel neben dem Würfel zu überprüfen. Dadurch könnt ihr mindestens ein Plättchen von dem darauffolgenden Stapel in derselben Spalte nehmen.

- Diese Plättchenstapel überprüfen ist nur möglich, wenn ihr einen Fluswürfel nutzt.
- Ihr müsst weiterhin alle Gebühren der Plättchen bezahlen, zu dem ihr gewillt seid.
- Der gewählte Würfel wird wie üblich entfernt.
- Ihr müsst keinen Stapel überprüfen, falls ihr für jeden „Spalte“ 1 Gold bezahlt. Für das Überprüfen jedes Stapels müsst ihr nichts bezahlen.

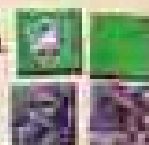
BEISPIEL: Hier ist ein Zug und hat 1 Gold mehr wertvolle Eigenschaften:

- Du kannst Plättchen 2 verwenden um Plättchen 1 zu nehmen. Hier ist Gold 1 Gold und statt desselben Wertes ist weniger das Thema zu setzen, weil Plättchen 1 übertrumpft und stattdessen Plättchen 2 nehmen.
- Alternativ kannst du Plättchen 2 nutzen, da der entsprechende Symbol hier ist, das in Plättchen 2 stehen kann. Hier ist 1 Gold. Hier können sie auch hier weniger das Thema setzen, aber dafür nicht in Gold nicht sein. Es wurde 1 Gold setzen, so Plättchen 4 zu gewinnen und weitere 2 Gold für die Plättchen 10.
- Schließlich können hier mit dem Plättchen 3 die Plättchen 2 nehmen. Mit diesem Wert ist es nicht sehr möglich, sodass das Thema zu setzen – das geht nur mit Plättchen 10.



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

- Sie dürfen keine vorgedruckten Rinder, Weiden, Hügel oder Minen auf deinem Spielplatz überdecken.
- Sie dürfen weder über den Rand deines Spielplatz 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 Spielplatz 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 verbinden sich zwar nur an einer Ecke, sind aber über B miteinander verbunden. Plättchen E ist außerdem mit der umgedrehten Wildkarte D verbunden. In einem Plättchen können daher insgesamt 4 A, B, C, aber B 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 Spielplatz. Wenn du zwei Gassen platziert, müssen sie benachbart sein.

Patronen-, Gold- und Gassensymbole auf deinem Spielplatz 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 Spielplatz platziert.



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



RUNDEN-MARKER BEWEGEN

Nachdem jeder Spieler in einer Runde ein Plättchen genommen und platziert hat, geht 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 Siedungstableau zeigen Banditen. Nach dem Siedungsschritt endet jedes Jahr mit einem Überfall, bei dem diese Banditen für Verurteilung sorgen. Jeder Spieler nennt nun die Anzahl der Banditen auf seinem Siedungstableau, einschließlich der Banditen auf platzierten Plättchen, aber ohne bereits erschossene Banditen (wie auf Seite 10 beschrieben). Anschließend wird das Überfall-Symbol (auf der Punkttabelle) 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 Siedungstableau (außer im 4. Jahr).

HINWEIS: Die Anzahl der Banditen auf allen Siedungstableaus 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 Punkttabelle der Runden-Marker auf das erste Feld des nächsten Jahres verschoben (gekennzeichnet durch einen Grabenwagen). Danach beginnt ein neues Jahr mit Berghaus-Einkommen, gefolgt von dem Siedungsschritt 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 Siedungstableau.

Hügelbanditen

Hügelbanditen sind besonders listig. Sie werden von sicheren Siedlungen ausgespart 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 Siedungstableaus.

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 Geld ihr jeden Jahr erhaltet.



Jedes Mal, wenn ihr eine Spitzhacke auf euerem Hedingstafeln 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 Geld erhaltet ihr jedes Jahr beim Bergbau-Einkommen und desto mehr Siegpunkte bekommt ihr am Spielende!

Das 4. Feld der Bergbau-Leiste (erkennbar am Eis-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, um Eide Punkte zu erzielen, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Euren ersten Partner erhaltet ihr beim Spielanfang. 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 Hedingstafeln (euer Start-Partner bleibt weiterhin verdeckt).



PIONIERARBEIT

Hufeisen auf euerem Hedingstafeln markieren wichtige Wege, die ihr mit Plättchen überdecken solltet.

Im Spielende verliert ihr 1 Punkt für jeden 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 („Verfing“) 12 Punkte.



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

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

Es gibt weitere Möglichkeiten, Assen zu erhalten; unter anderem durch das Gebäude Großer Saloon. Dieser erlaubt es noch, eine der verfügbaren Ass-Karten aus dem Vorrat zu wählen und neben euren Liedungstabellen anzulegen. Die Karte zählt dort als Ass der abgebildeten Farbe.

BEISPIEL: Im Ende hat Jane folgende Assen auf ihrem Liedungstabellen: 3 Pik, 2 Herz und 1 Kreuz. Zusätzlich besitzt sie die Ass-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

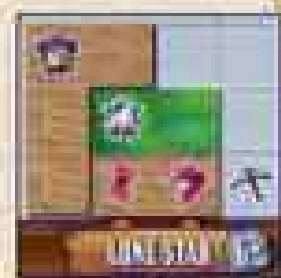


Auf einem Liedungstabellen befinden sich mehrere Stadtfächen, erkennbar am dunkelblauen Hintergrund und einem Namensschild (immer jeweils am Rand der Liedungstabellen). Eine Stadt gilt als fertiggestellt, wenn alle Felder dieser Fläche mit Plättchen überdeckt wurden. Sobald auch das gelingt, erhältet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



BEISPIEL FÜR STADTWERTUNG:

Links sieht man die Stadtfäche 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 Stadtfäche 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).



GERÄUDE

Plättchen mit einem Namen auf einem farbigen Schild sind Gebäudeplättchen. Die Farbe des Schildes 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, Wälder, Krieger und der Rand des Liedungstabellen 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 weiteren Gebäude findet ihr im Erweiterten Regelwerk auf Seite 15.

RINDER EINTREIBEN

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

Innen 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 Punkttafel nach der entsprechenden Rinderanzahl und erhaltet die angegebenen Punkte.

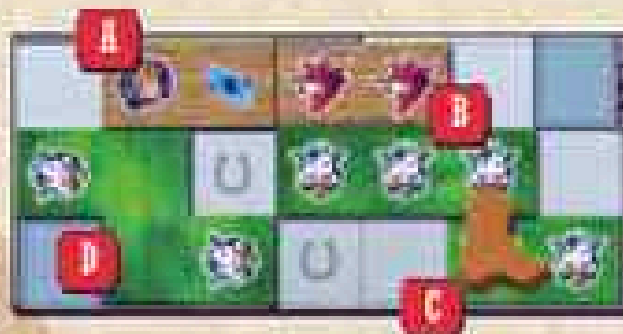
Auf jeder Weidefläche können Rinder nur einmal eingetrieben werden. Ihr könnt damit warten, um im Laufe der Runden mehrere Rinder zu sammeln und somit mehr Punkte zu erzielen. Aber Vorsicht! Wenn ihr eine bereits gewertete Weide mit einer anderen verbindet, entsteht eine größere Weide mit einem bereits 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 Punkttafel (es können zusätzliche Punkte, Geld, Patronen oder Gassen sein (letztere nehmt ihr aus dem Vorrat und platziert sie sofort auf euren Siedungstableaus). 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: Tenece hat in einer vergangenen Runde Plättchen A gelegt. Später platziert er Plättchen B und verbindet es mit den zwei aufgedruckten Rindern auf einem Siedungstableau (C) und treibt die Rinder ein, indem er dort einen Stiefel setzt. Er erhält, nach Blick auf die Punkttafel, 6 Punkte auf einem Bonus von 2 Geld durch den Viehvertrag. Da dieser Vertrag erstmalig erfüllt wurde, dreht er ihn aus um, in seinem nächsten Zug drafft er Plättchen D und platziert er so, dass eine neue Weide entsteht, aber die bestehende (und bereits gewertete) Weidefläche damit zu verbinden.



SHERIFFS, BANDITEN UND PATRONEN



Banditen sind gefährlich und sollten von euren Siedungstableaus entfernt werden. Dafür braucht ihr Sheriffs und Patronen.

Patronen erhaltet ihr durch Beni auf euren Siedungstableaus, Plättchen oder Viehverträge. Bewahrt sie neben euren Siedungstableaus 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, erschließt 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 Äste, Grabsteine, Stiefel, Spitzhacken, Hufeisen oder Beni 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 Siedlungsplan befinden sich zwei Sheriff, 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 Geld 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 E**, 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:

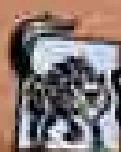
- **Bandit F** liegt zwar in direkter Schusslinie, wird aber von einem Gebäude blockiert.
- **Banditen G** und **H** liegen ebenfalls in direkter Schusslinie, werden jedoch durch ein Kind blockiert.

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.

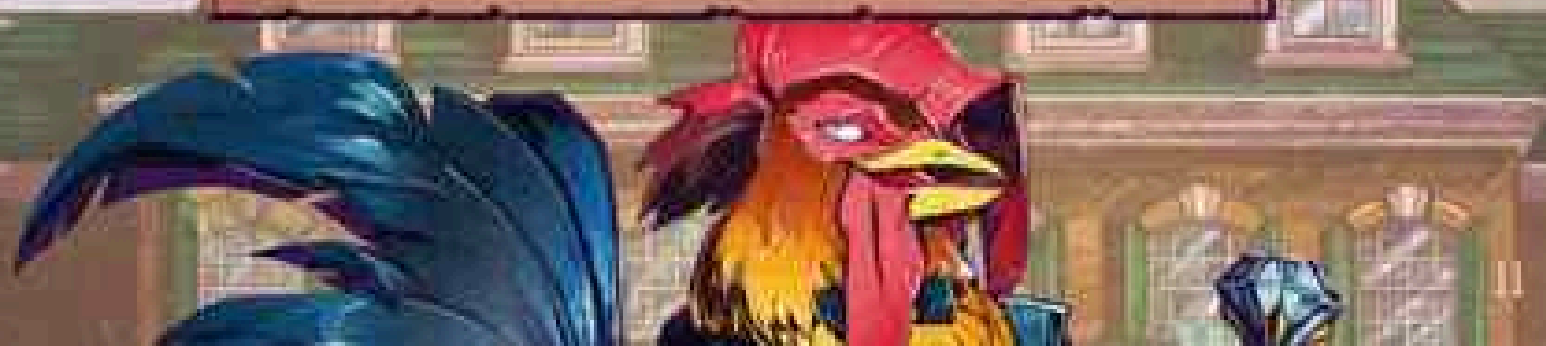
- **Pionierarbeit:** Verliere 1 Punkt für jeden nicht überdeckte Halsisen auf deinem Siedlungsplan.
- **Gebäude:** Erhalte Punkte durch Gebäude mit pinken Schildern.
- **Grabsteine:** Erhalte 2 Punkte pro Grabstein auf deinem Siedlungsplan.
- **Raser:** Erhalte 6 Punkte für jeden Drilling und 12 Punkte für jeden Vierling.
- **Bergbau:** Erhalte Punkte entsprechend dem Feld rechts neben deinem Bergbau-Markier.
- **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.



DIREWOLF
GAME ROOM

Beimessen beim Spielabspielen mit der Dire Wolf Game Room Spiel-App für PC, Smartphone oder Tablet. Es werden keine weiteren Kosten für den Einsatz der App anfallen. Die Spieler der WILD WEST WEST.



STRATEGIE-TIPPS

- Gold ist entscheidend, um den Westen für sich zu gewinnen. Früh gesammelte Spitzhaken verschaffen euch einen Vorteil.
- Bevor ihr euer gesamtes Gold für ein tolles Plättchen auslegt, 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 Bonusymbole ab oder vervollständigt Städte.
- Platziert Weiden sorgfältig, sonst könnt ihr eure Rinder nicht einstreuen 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 Siedlungstabelle 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 Spielablaufs 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 Karten eines Gebäudes davor aber bezahlen.

HAUS IN GEFahr

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

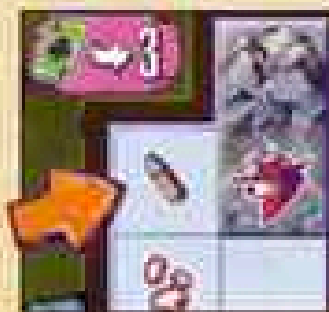
ASSE IM ÄRMEL



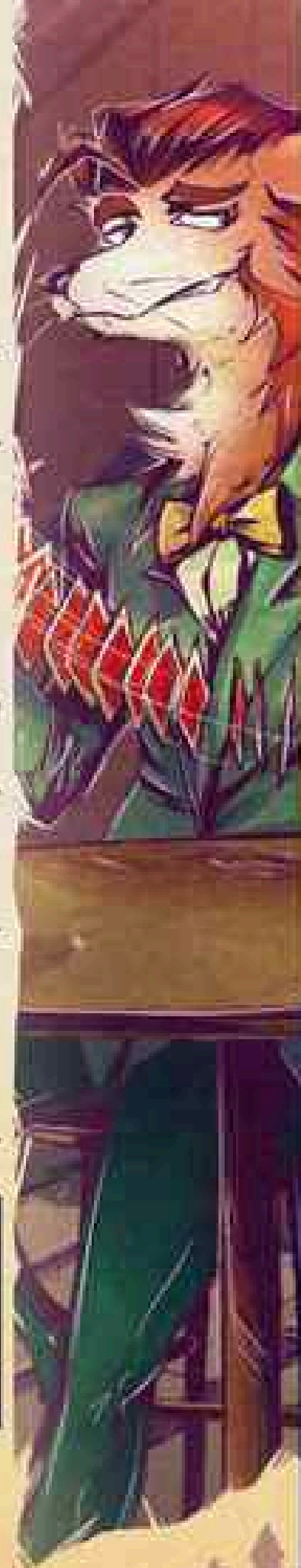
Wird dieses Bonusfeld auf deinem Siedlungstabelle abgedeckt. Wähle eine Ass-Karte aus dem Vorrat und lege sie neben dein Siedlungstabelle. Am Ende zählt sie wie ein aufgedrucktes Ass auf deinem Siedlungstabelle.



Gernst dieses Symbol am Spielende an irgendeiner 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-Ass 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 Ass in der Endwertung).



SEILTRICK

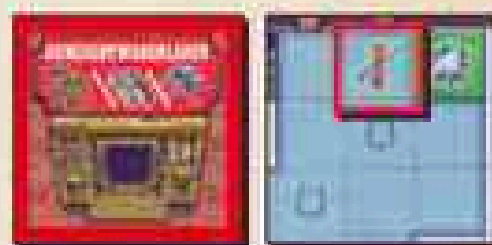
Um den Bonus des  zu aktivieren, muss das Feld angeschlossen sein. Die diagonal angrenzenden Felder dürfen dabei jedoch nicht überdeckt sein. Du darfst das  mit Plättchen überdecken; wird es aber vor dem vollständigen Umschleßen überdeckt, gibt es keinen Bonus.



WEGWEISER

Zu Beginn des Spiels legst du ein Gebäude Gemischtwarenladen neben dein Spielertableau (du darfst kein Gemischtwarenladen-Plättchen setzen, das abhängig von der Spielerrzahl 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 Punkttafel mit der Solo-Seite nach oben aus.
- Entferne je ein Plättchen aus jeder Vertiefung der Plättchenablagen (insgesamt 48 Plättchen) und lege sie zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht verwendet.
- Nimm zwei Prärie-Würfel und einen Fluss-Würfel; die übrigen drei Würfel kommen zurück in die Schachtel.
- Nimm die Banditenkarten und lege sie verdeckt griffbereit als Banditendeck ab.
- Lege die Banditenschlacht-Karte neben das Deck.

ABLAUF

Die Banditenschlacht 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 anliegenden Karten platziert.

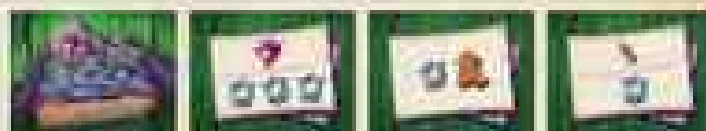
Wird eine Banditenkarte mit Patronen aufgedeckt, nimmst du die entsprechende Anzahl Patronen aus dem Vorrat und verwendest sie, um Banditen in der Banditenschlacht und auf den aufgedeckten Banditenkarten abzudecken. Überschüssige Patronen legst du neben der Banditenschlacht bereit und setzt sie selbst 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 Banditenschlacht 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:

Jan 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. Jan dreht den Vertrag um und markiert diese Rinder als eingetrieben, indem er 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 Banditenschlacht. Diese Anzahl stellt deine Widersacher dar, gegen die du beim Überfall antretst.

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

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

Gewinnsumme	30+
Entwurfsumme	30+
Stand	110+
Freivertrag	110+
Widerstandspunkte	150+

GERÄUDE-GLOSSAR



NOTE — **See comments**
entry 3 Code



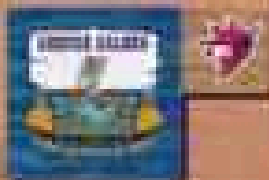
Abstract—In the United States, the prevalence of hypertension is increasing. The purpose of this study was to determine the prevalence of hypertension in a community sample of 1000 adults. The prevalence of hypertension was 25.5% in the sample. The prevalence of hypertension was higher in men than in women, and in those with a family history of hypertension than in those without a family history of hypertension. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of smoking than in those without a history of smoking. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of alcohol consumption than in those without a history of alcohol consumption. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of exercise than in those without a history of exercise. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of diet than in those without a history of diet. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of stress than in those without a history of stress. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of sleep than in those without a history of sleep. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of work than in those without a history of work. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of leisure than in those without a history of leisure. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of social interaction than in those without a history of social interaction. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of mental health than in those without a history of mental health. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of physical health than in those without a history of physical health. The prevalence of hypertension was higher in those with a history of overall health than in those without a history of overall health.



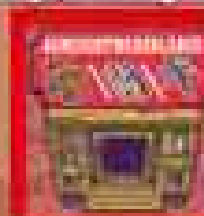
LACERDA — 2
Resumo: 6463-2: Fatores



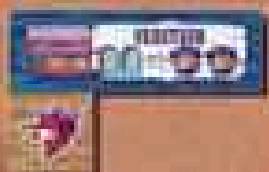
KAPITEL — Die Zeit
 1. vollständiger Punkt
 2. vollständiger Punkt
 3. vollständiger Punkt
 4. vollständiger Punkt



CHRYSLER CRUIZERS — This company's Dodge and Ram trucks are the most sold in the U.S. The company's 1997 Ram pickup was named the "lightest pickup" by *Wired* magazine.



University of Wisconsin
 480 Lincoln Drive
 Madison, WI 53706
 (608) 262-3800
 Fax: (608) 262-3801



VERGEBEN — Ihre Patienten
bestenfalls zu 1. Ehefrau und
ihrem Familiengliedern mit
Pensionsanspruch setzen. Sie werden
in Geldverleumdung und Unken-
reue nicht ergriffen.



NOTE.—Leafy stems do not show fibrous growth, while I recognize *Paspalum*.



FRÜHGEHÖRE — Der Sohn, der jede Woche die mit mindestens einem Bild aus Frankreich ausgestattete, kleine 1-Punkt pro Bild und 2000-Wörter



SALESMEN — Did you see the new and improved Country Club Shopping from Grand Mall? Well, it's not a 15-minute drive. The Shopping Promenade is in the heart of the city, just one block from the Transportation Center. We've got more shopping, dining, people, fun and more exciting things to do.



WOMEN AND MINORITY — The
Tribune has the pleasure to
have on its pages today a most
interesting and valuable
feature on the subject of
women's suffrage in the
United States. It is a
feature which is of great
importance to the public.



SYLLABUS — In 1911
 When the College of Arts
 Reorganized the first and
 second 4 years.

[illegible][illegible]

SYMBOL-GLOSSAR

					
Die 2/4	Gewe 2/4	Haut 2/4	Pferde 2/4	Stad 2/4	Wade 2/4
					
Gold 2/4	Hagel 2/4	Hagelhaufen 2/4	Eisenminen 2/4	Hirn 2/4	Spitzenstein 2/4
					
Haut 2/4	Hautfeld 2/4	Haut 2/4	Pferde nehmen 2/4	Hautverwand 2/4	

CREDITS

GAME DESIGN: Paul Jensen

EXECUTIVE PRODUCER: Scott Martin

ART DIRECTION: Clay Brooks, Nate Stern, Scott Martin

ART & GRAPHIC DESIGN:

Clay Brooks, Anika Everett, Billie Goss, Earl Rasmussen, Johannes Stein, Nate Stern

CHARACTER DESIGN: Anika Everett

CARD ILLUSTRATION: Anika Everett, Earl Rasmussen

PRODUCTION: Evan Lennett, Marshall Ertz

GAME DEVELOPMENT: Justin Cohen

EDITORIAL GAME DEVELOPMENT:

Ruby Castillo, Julia Daga, Evan Lennett, Kevin Spak, Teri Tolpin, Jay Tract, Caleb Vance

SPECIAL THANKS TO:

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

Deutsche Übersetzung: Marcel Dellinger

Begrüßung: Robert Heller

Deutsches Layout: Christian Schatzschmidt



© 2024 SPIEL HAST Verlag

unter Lizenz von Dice Wolf Digital, Inc.

Robert Heller

Am Schächchen 1

15411 Weiler bei Siegen

Deutschland

www.spiel-hast.de

Alle Rechte vorbehalten



www.dicewolfdigital.com



/dicewolfdigital

@dicewolfdigital

Published by: Dice Wolf Digital

© 2024 Dice Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

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