

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

GOLDRAUSCH





Klaus-Jürgen Wrede

GOLDRAUSCH

Ein spannendes Legespiel um Gold im Wilden Westen für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Der wilde Westen – unbekannte Weiten liegen vor uns. Es beginnt der Bau der ersten Eisenbahnstrecken und bald werden aus den Zelten der Siedler florierende Städte. Der Handel mit den Indianern ist lukrativ und besonders wertvoll sind Wildpferde. Aber als in den Bergen Goldadern entdeckt werden, gibt es kein Halten mehr – alle wollen von heute auf morgen reich werden. Doch Vorsicht! Gesicherte Goldminen werden gerne von der Konkurrenz ausgebeutet und ehe man sich versieht, sind die Goldnuggets weg. Alle sind im Goldfieber!

SPIELMATERIAL

- **72 Landschaftskarten** (darunter 1 Startkarte mit anderer Rückseite): Sie zeigen Eisenbahngleise mit Lokomotiven, Gebirge mit Nuggetsymbolen, Prärieflächen mit Indianerlager und Wildpferden sowie Westernstädte.

Rückseite Startkarte



Rückseite normale Karte



- **25 Cowboys aus Holz** (je 5 in 5 Farben): Jeder Cowboy kann als Eisenbahner, Goldgräber, Händler oder Farmer eingesetzt werden. 1 Cowboy von jeder Farbe wird als Zählstein benötigt.



- **5 Goldgräberzelte** (je 1 in 5 Farben): Damit kann ein Lager in den Bergen aufgeschlagen werden, um lukrative Goldadern auszubeuten.



- **1 Wertungstafel:** Sie dient zum Anzeigen der Punkte.



- Diese Spielregel



Die Symbole auf den Karten stehen für:



Lokomotive



Goldnuggets



Indianerlager



Wildpferde

- **63 Schürflplättchen:**

Sie werden im Laufe des Spiels auf die Berge gelegt und dann von den Spielern „ausgegraben“. Auf der Vorderseite zeigen sie Goldnuggets (1, 2, 3 oder 5 Punkte) oder Schotter (0 Punkte).



SPIELZIEL

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Es entstehen Eisenbahnstrecken, Berge, Prärieflächen und Städte, auf welche die Spieler ihre Cowboys einsetzen können. In den Bergen wird nach Gold gesucht, auch in Claims, die einem selbst nicht gehören. Sind alle Landschaftskarten ausgelegt und Punkte für bestehende Mehrheiten vergeben, zeigt sich, wer im Wilden Westen am besten zurecht kommt.

SPIELVORBEREITUNG



Vorderseite Startkarte

- Die **Startkarte** wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Auf den Berg wird verdeckt ein Schürflplättchen gelegt. Die restlichen **Landschaftskarten** werden gemischt und in mehreren verdeckten Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann.
- Die **Schürflplättchen** werden verdeckt griffbereit gelegt. Am besten wird ein Spieler bestimmt, der sich um diese Schürflplättchen kümmert und sie ins Spiel bringt, wenn sie gebraucht werden.
- Jeder Spieler nimmt sich alle **5 Cowboys** und **das Zelt** einer Farbe seiner Wahl. Ein Cowboy wird als Zählstein auf das Feld „0“ der Wertungstafel gestellt, die restlichen 4 stellt jeder Spieler vor sich ab.
- Der jüngste Spieler bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

- ★ **1.** Der Spieler **muss** 1 neue **Landschaftskarte** ziehen und **anlegen**. Evtl. werden Schürflplättchen ausgelegt.
- ★ **2a.** Der Spieler **darf** 1 eigenen **Cowboy** aus seinem Vorrat auf die **soeben angelegte Karte** setzen. **ODER**
- ▲ **2b.** Er **darf** das eigene **Zelt** auf ein Bergteil ein- oder umsetzen. **ODER**
- **2c.** Er darf ein Schürflplättchen aus dem Berggebiet nehmen, in dem sein Zelt steht.
(Der Spieler darf nur eine der Möglichkeiten von 2. ausführen. Er darf auch darauf verzichten.)
- ★ **3.** Ist durch das Anlegen der Karte eine **Eisenbahnstrecke** oder ein **Berg** fertiggestellt oder eine **Stadt** vollständig an das Eisenbahnnetz angeschlossen, wird dort **gewertet**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

★ 1. Landschaftskarte legen

Die **blau** umrandeten Regeln sind wie im **Carcassonne** Grundspiel. Erfahrene Spieler können diese überspringen.

Als erste Aktion **muss** der Spieler 1 Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel nehmen. Er zeigt sie zunächst allen Mitspielern (damit sie ihn beim Anlegen auch gut „beraten“ können) und legt sie dann an. Dabei muss er beachten:

- Die neue Karte (in den Beispielen **rot** umrandet) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein diagonales Anlegen Ecke an Ecke ist nicht zulässig.
- Alle Eisenbahngleise, Berge und Prärien müssen fortgesetzt werden. Falls der seltene Fall eintritt, dass eine Karte nicht passend angelegt werden kann, wird sie ganz aus dem Spiel genommen, und der Spieler zieht eine neue.



Eisenbahngleis und Prärie werden erweitert.



Ein Berg wird erweitert.



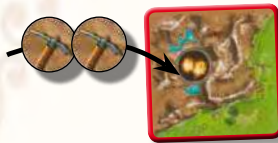
Auf der linken Seite wird ein Berg, auf der unteren Seite die Prärie erweitert.



So darf z. B. **nicht** angelegt werden.

Goldnuggets auslegen

Zieht der Spieler eine Karte mit Berg, werden nach dem Anlegen der Karte so viele Schürflplättchen **verdeckt** auf den Berg gelegt, wie Nuggetsymbole auf dem Berg zu sehen sind. Um es übersichtlicher zu machen, werden alle Schürflplättchen eines Berggebietes verdeckt auf einem Stapel gesammelt.



Der angelegte Berg hat zwei Nuggetsymbole aufgedruckt: Es werden zwei Schürflplättchen daraufgelegt.



Die zwei neuen Schürflplättchen für die obere Karte werden auf die schon vorhandenen gestapelt.

Damit nicht vergessen wird, die Goldnuggets auszulegen, empfiehlt es sich, einen Spieler als „Claimmanager“ zu bestimmen, der sich im ganzen Spiel darum kümmert.

★ 2a. Cowboy einsetzen

Hat der Spieler die Karte angelegt, **darf** er einen Cowboy einsetzen. Dabei muss er Folgendes beachten:

- Er darf immer nur **1 Cowboy** einsetzen.
- Er muss ihn aus **seinem Vorrat** nehmen.
- Er darf ihn nur auf die **soeben gelegte Karte** einsetzen.
- Er muss sich entscheiden, **auf welchen Teil** der Karte er den Cowboy einsetzt. **Entweder als ...**

Eisenbahner



auf ein Eisenbahngleis

oder

Goldgräber



auf einen Berg

oder

Händler



in eine Stadt

oder

Farmer



in die Prärie

hier
oder
dort

Farmer
werden
hingelegt!

- Auf den durch die neue Karte verbundenen Eisenbahngleisen, Bergteilen oder in der Prärie darf kein anderer Cowboy (auch kein eigener) stehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit der andere Cowboy entfernt ist. Was damit gemeint ist, verdeutlichen die beiden folgenden Beispiele:

Blau darf keinen Eisenbahner einsetzen, da das Gleis schon besetzt ist. Er darf einen Goldgräber auf den Berg einsetzen oder einen Farmer auf eine der Prärien legen.



Blau darf keinen Goldgräber auf den Berg setzen. Der Berg ist schon besetzt. Er darf einen Eisenbahner auf das Gleis stellen oder einen Farmer auf die Prärie legen. Entsprechend des Symbols auf der neu gelegten Karte wird ein weiteres Plättchen auf den Stapel gelegt.



Hat ein Spieler im Verlauf des Spiels keinen Cowboy mehr im Vorrat, muss er weiterhin Karten anlegen, darf jedoch keinen Cowboy einsetzen. Aber keine Angst: Es gibt verschiedene Wege, Cowboys wiederzubekommen.

2b. Zelt einsetzen oder Zelt umsetzen

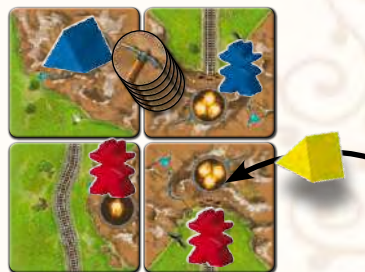
Anstatt einen Cowboy einzusetzen, darf der Spieler sein Zelt aus dem Vorrat auf den Spielplan setzen oder es auf dem Spielplan von einer Karte auf eine andere umsetzen. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Das Berggebiet darf noch nicht fertiggestellt sein.
- Der Bergabschnitt der Karte muss unbesetzt sein (auf einem anderen Gebiet darf aber ein Cowboy stehen).
- **Es dürfen andere Cowboys oder Zelte in dem Berggebiet stehen!**
- **Das Zelt darf auch auf eine Karte gestellt werden, die der Spieler nicht in seinem aktuellen Zug angelegt hat!**
- Ob das Zelt aus dem Vorrat genommen wurde oder von einer anderen Karte versetzt wurde, spielt keine Rolle.



Gelb setzt sein Zelt auf ein Berggebiet, in dem schon ein **blauer Goldgräber** steht.

Gelb setzt sein Zelt auf ein Berggebiet, in dem schon ein **blauer** und ein **roter** Goldgräber sowie ein **blaues Zelt** stehen. Auf der Karte rechts unten steht zwar schon ein **roter Cowboy**, allerdings ist das Berggebiet der Karte noch unbesetzt.



2c. Gold schürfen

Wenn ein Spieler in seinem Zug keinen Cowboy eingesetzt hat (2a), und auch sein Zelt weder eingesetzt noch versetzt hat (2b), darf er sich das oberste Schürffplättchen nehmen, wenn sein Zelt in einem Berggebiet mit Schürffplättchen steht. Dabei ist es egal, welche Figuren in dem Berggebiet sonst noch stehen und auch wer die Mehrheit an Cowboys dort hat. Ein Spieler darf erworbene Schürffplättchen jederzeit anschauen. Er sammelt die Schürffplättchen verdeckt vor sich. Sie werden erst am Ende des Spiels als Punkte gezählt.



In einem späteren Zug nimmt sich **Gelb** ein Schürffplättchen vom Stapel, neben dem schon ein **blauer Goldgräber** steht.

Nun ist der Zug des Spielers zu Ende, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Achtung: Ist durch das Anlegen der Karte eine Eisenbahnstrecke oder ein Berg fertiggestellt worden bzw. eine Stadt vollständig an das Gleisnetz angeschlossen, **muss** jetzt gewertet werden.

3. Fertiggestellte Eisenbahnstrecken, Berge und Städte werden gewertet

EINE FERTIGGESTELLTE EISENBAHNSTRECKE

Eine Eisenbahnstrecke ist fertig, wenn die Gleise an beiden Seiten durch eine Kreuzung, eine Stadt oder einen Berg begrenzt sind oder wenn die Gleise einen geschlossenen Kreis ergeben. Zwischen diesen Begrenzungen können beliebig viele Gleisabschnitte liegen.

Für eine fertiggestellte Eisenbahnstrecke erhält der Spieler, der auf dieser Strecke einen Eisenbahner hat, so viele Punkte wie die Strecke „lang“ ist (Anzahl der Karten).



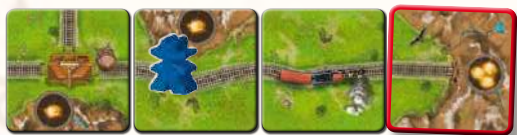
Blau erhält 4 Punkte.



Blau erhält 3 Punkte.

EINE FERTIGGESTELLTE EISENBAHNSTRECKE MIT LOKOMOTIVEN

Fährt auf einer fertigen Eisenbahnstrecke genau eine Lokomotive, wird die Punktzahl verdoppelt. Führt keine oder mehr als eine Lokomotive auf der Eisenbahnstrecke, gibt es nur die einfache Punktzahl.



Blau erhält 8 Punkte (die 4 Punkte für die 4 Gleisabschnitte werden wegen der Lokomotive verdoppelt).



Blau erhält 6 Punkte. (Weil mehr als eine Lokomotive auf der Strecke fahren, werden die Punkte nicht verdoppelt.)

DIE WERTUNGSTAFEL

Alle Punkte werden sofort auf der Wertungstafel vermerkt. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld 0, so wird er hingelegt. Auf diese Weise sieht man, dass der Spieler schon 50 oder mehr Punkte errungen hat.

Gelb erhält 2 Punkte. Er bewegt seinen Zählstein von 49 auf die 1. Um anzuzeigen, dass er die 50 überschritten hat, legt er ihn hin.



MEHRERE COWBOYS auf einer fertiggestellten Eisenbahnstrecke oder auf einem fertiggestellten Berg

Durch trickreiches Anlegen von Landschaftskarten können durchaus mehrere Eisenbahner auf einer Eisenbahnstrecke oder mehrere Goldgräber auf einem Berg stehen.

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Eisenbahnern bzw. Goldgräbern. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte.

Die **neue Karte** verbindet die vorher getrennten Eisenbahnstrecken zu einer fertiggestellten Strecke.



Blau und **Gelb** erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 5 Punkte, da sie beide je 1 Eisenbahner auf der Eisenbahnstrecke stehen haben (Gleichstand).

EIN FERTIGGESTELLTER BERG

Ein Berg ist fertiggestellt, wenn er vollständig von Prärie umgeben ist, und das Berggebiet keine Lücke aufweist. Ein Berg kann beliebig viele Bergteile enthalten.

Für einen fertiggestellten Berg erhält der Spieler, der auf diesem Berg die meisten Goldgräber hat, zuerst alle Schürflättchen, die noch dort liegen. Anschließend bekommt er für jedes Nuggetssymbol auf den Landschaftskarten 1 Punkt. Gibt es einen Gleichstand bei der Mehrheit von Goldgräbern, werden die Schürflättchen unter den Beteiligten verteilt. Es beginnt derjenige der beteiligten Spieler, der gerade am Zug ist bzw. ihm in Spielerreihenfolge am nächsten sitzt. Er nimmt sich ein Plättchen, die Beteiligten folgen im Uhrzeigersinn und nehmen so lange je ein Plättchen, bis alle weg sind. Anschließend erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl für die Nuggetssymbole auf den Landschaftskarten.

Zelte haben keine Auswirkung auf die Mehrheiten und damit die Plättchen- und Punkteverteilung. Alle Zelte werden von ihren Spielern in ihren Vorrat zurückgenommen.

Der Berg wird fertiggestellt. **Gelb** erhält zuerst alle verbliebenen Schürflättchen, danach erhält er 7 Punkte (für 7 Nuggetssymbole).



Blau ist am Zug, legt die linke Karte an und stellt den Berg fertig. Er nimmt das erste von drei Schürflättchen. **Rot** nimmt sich ein Plättchen, dann nimmt **Blau** das letzte. Nun bekommen **Blau** und **Rot** jeweils 5 Punkte für die Nuggetssymbole.



EINE STADT, DIE ANS EISENBAHNNETZ ANGESCHLOSSEN IST

Eine Stadt ist an das Eisenbahnnetz angeschlossen, wenn an allen 3 bzw. 4 Gleisstücken, die von der Stadt ausgehen, fertige Eisenbahnstrecken gebaut wurden.

Für jede dieser fertiggestellten Eisenbahnstrecken erhält der Spieler, der auf dieser Stadt einen Händler hat, 3 Punkte. Eine Schleife die von einem Gleisstück einer Stadt zum anderen Gleisstück derselben Stadt führt zählt ebenfalls 3 Punkte.

Der **blaue Händler** in der Stadt bekommt für zwei fertiggestellte Eisenbahnstrecken insgesamt 6 Punkte.



RÜCKKEHR DER COWBOYS zu ihren Besitzern



Nachdem eine Eisenbahnstrecke, ein Berg oder eine Stadt gewertet wurde, kehren alle dort eingesetzten Cowboys in den Vorrat ihrer Besitzer zurück. Die Spieler können sie **ab dem nächsten Zug** wieder in einer Rolle ihrer Wahl neu einsetzen.

Es ist möglich, im selben Zug einen Cowboy einzusetzen, sofort zu werten und den Cowboy wieder zurückzubekommen.

Dabei muss man immer in dieser Reihenfolge vorgehen:

1. Mit der neuen Karte eine Eisenbahnstrecke, einen Berg oder eine Stadt fertigstellen.
2. Einen Eisenbahner, Goldsucher oder Händler einsetzen. (Die Gebiete müssen wie immer unbesetzt sein.)
3. Die fertiggestellte Eisenbahnstrecke, den Berg bzw. die Stadt werten.
4. Den Eisenbahner, Goldsucher bzw. Händler zurücknehmen.



Blau legt die Karte an und setzt seinen Eisenbahner ein. **Blau** bekommt 3 Punkte.



Blau legt die Karte und setzt seinen Goldgräber. **Blau** bekommt 2 Schürflättchen und 2 Punkte.

DIE PRÄRIE

(Wir empfehlen, das erste Spiel **ohne Farmer** und somit **ohne Präriewertung** zu spielen.)

Mehrere zusammenhängende Prärieflächen werden als Prärie bezeichnet. Prärien bzw. Prärieflächen werden zunächst nicht gewertet. Sie dienen nur dazu, Farmer aufzunehmen. Die Besitzer der Farmer können erst am Ende des Spiels Punkte bekommen. **Daher bleiben Farmer das ganze Spiel über auf der Prärie und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück!** (Um dies zu verdeutlichen, werden die Farmer beim Einsetzen hingelegt.) Prärien werden durch Gleise, durch Berge und durch das Ende der Auslage von anderen Prärien getrennt. (Wichtig bei der Schlusswertung!)



Beide Farmer haben ihre eigene Prärie. Der Berg trennt die Prärien voneinander ab.



Nach dem Anlegen der neuen Karte sind die Prärien der beiden Farmer verbunden. **Achtung:** Der Spieler, der die neue Karte angelegt hat, darf keinen Farmer einsetzen, da auf der nun verbundenen Prärie bereits Farmer liegen.

SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Am Ende des Zuges, in dem die letzte Landschaftskarte angelegt wurde, ist das Spiel zu Ende. Nun folgt die **Schlusswertung**, in der **nicht fertiggestellte Eisenbahnstrecken**, **Berge** und **Städte** gewertet werden. Nun erhalten die Spieler auch Punkte für die **Farmer** auf der Prärie. Am Schluss werden noch alle Punkte der Schürflättchen hinzugezählt.

WERTUNG FÜR NICHT FERTIGE BERGE, EISENBAHNSTRECKEN UND STÄDTE

BERGE: Zuerst werden alle verbliebenen Schürflättchen und Zelte von den Bergen entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Dann bekommt der Besitzer je **1 Punkt für jedes Nuggetsymbol**.

EISENBAHNSTRECKEN: Der Besitzer bekommt **1 Punkt für jeden Gleisabschnitt** (Lokomotiven werden dabei nicht berücksichtigt).

STÄDTE: Der Besitzer bekommt **3 Punkte für jede fertiggestellte Eisenbahnstrecke**, die von der Stadt ausgeht.

Nachdem die Gebiete gewertet wurden, werden die entsprechenden Cowboys entfernt.

Grün erhält für den großen nicht fertiggestellten Berg 10 Punkte (10 Nuggetsymbole).

Schwarz erhält keine Punkte, da **Grün** mit 2 Goldgräbern die Mehrheit auf dem Berg besitzt.



Für die Eisenbahnstrecke erhält **Rot** 2 Punkte (2 Gleisabschnitte).

Gelb erhält in der Stadt 3 Punkte (für 1 fertiggestellte Eisenbahnstrecke).

Blau erhält für den nicht fertiggestellten Berg 3 Punkte (3 Nuggetsymbole).

FARMERWERTUNG

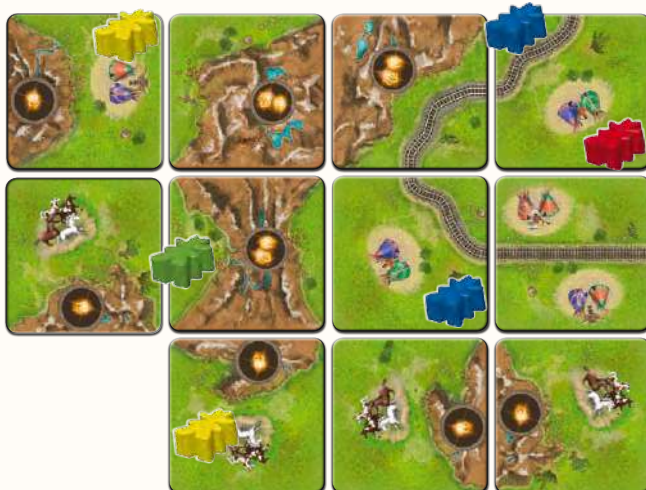
(Wir empfehlen, das erste Spiel **ohne Farmer** und somit **ohne Farmerwertung** zu spielen.)

Nun sind nur noch die Farmer auf der Prärie, die jetzt abgerechnet werden. Auf jeder Prärie wird der Besitzer ermittelt. Hat nur 1 Spieler Farmer in einer Prärie, so ist er der Besitzer. Haben mehrere Spieler Farmer in einer Prärie, so ist der Spieler mit den meisten Farmern der Besitzer. Bei einem Gleichstand sind alle Spieler, die die meisten Farmer haben, die Besitzer der Prärie.

Der oder die Besitzer einer Prärie erhalten für folgende Symbole in ihrer Prärie Punkte:

- jedes **Indianderlager** bringt **2 Punkte**.
- jede **Wildpferdherde** bringt **4 Punkte**

Grün und **Gelb** sind beide Besitzer der linken Prärie. Jeder bekommt dafür **6 Punkte** (2 Punkte für das Indianerlager und 4 Punkte für die Wildpferde).



Rot ist Besitzer der kleinen Prärie oben rechts. **Rot** bekommt dafür **4 Punkte** (für 2 Indianerlager).

Blau ist mit 2 Farmern der Besitzer der großen Prärie. **Blau** bekommt dafür **16 Punkte** (4 Punkte für 2 Indianerlager und 12 Punkte für 3 Wildpferdherden).

Gelb bekommt keine Punkte für seinen Farmer.

GOLDWERTUNG

Nun dreht jeder Spieler seine Schürflättchen um und zählt die entsprechenden Punkte zum bisherigen Punktestand hinzu. Jedes Plättchen zählt einen Punkt pro Nugget, Schotterplättchen bringen keine Punkte.

Blau hat im Spiel 9 Schürflättchen gesammelt und bekommt nun Punkte dafür:



Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, ist erfolgreichster Cowboy und gewinnt das Spiel.



© 2014
Hans im Glück
 Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15
 80809 München
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de

Wir danken Udo Schmitz und den vielen anderen Testern für ihre Anregungen.

Illustrationen: Claus Stephan

Grafikdesign: Christof Tisch

Korrekturleser: Marion Haake,
 Maik Neumann, Dieter Hausdorf,
 Hanna & Alex Weiß



Ersatzteile, Erweiterungen, Spiele und weitere Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele findet ihr auf:
www.cundco.de



Ein weiteres Spiel aus der Reihe „CARCASSONNE around the World“

Carcassonne Südsee



Südsee – klarblaues Wasser umfließt zahlreiche Inseln, die mit einem Netzwerk aus Stegen verbunden sind. Hier tummeln sich geschäftige Insulaner, um die Gaben der Natur zu sammeln: Im Meer fangen sie Fische, auf Inseln pflücken sie Bananen und auf den Stegen präsentieren Muschelsammler ihre Funde. Von Zeit zu Zeit besuchen Handelsschiffe die Inseln. Für den Verkauf der richtigen Waren werden die Insulaner mit großem Reichtum belohnt.

Ein Carcassonne-Spiel mit wunderschöner Ausstattung in traumhafter Inselwelt für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahre



ÜBERSICHT DER LANDSCHAFTSKARTEN (72 KARTEN) UND SCHÜRFPLÄTTCHEN (63 STÜCK)



S = Diese Aufteilung ist auch auf der Vorderseite der Startkarte zu sehen.

* Diese Landschaftskarten gibt es mit unterschiedlicher Verteilung von Indianerlagern und Wildpferden.

Eine ausführliche Liste der Karten finden Sie auf www.carcassonne.de.

WERTUNGSÜBERSICHT

Fertige Gebiete WÄHREND des Spiels

Unfertige Gebiete am SCHLUSS

Eisenbahnstrecke

1 Punkt pro Karte

genau 1 Lokomotive:

2 Punkte pro Karte



Eisenbahner

Eisenbahnstrecke

1 Punkt pro Karte

(egal wie viele Lokomotiven)

Berg

Schürfplättchen und

1 Punkt pro

Nuggetsymbol



Goldsucher

Berg

(Schürfplättchen weglegen)

1 Punkt pro

Nuggetsymbol

Städte

3 Punkte je fertiger

Eisenbahnstrecke



Händler

Städte

3 Punkte je fertiger

Eisenbahnstrecke



Farmer

Prärie (Farmerwertung)

2 Punkte für jedes Indianerlager

4 Punkte für jede Wildpferdherde



SPIELZUG

1. Landschaftskarte anlegen

(Schürfplättchen auf Berg legen)



2a. Cowboy auf angelegte

Karte setzen



ODER

2b. Zelt ein- oder versetzen



ODER

2c. Schürfplättchen nehmen

(oder nichts von allen dreien)



3. Evtl. fertige Gebiete werten

SPIELENDE

Nachdem die letzte Landschaftskarte angelegt wurde.

Punkte

- im Spiel gesammelte Punkte
- Wertung für unfertige Gebiete
- Wertung für Prärien
- Nuggetwertung