

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL

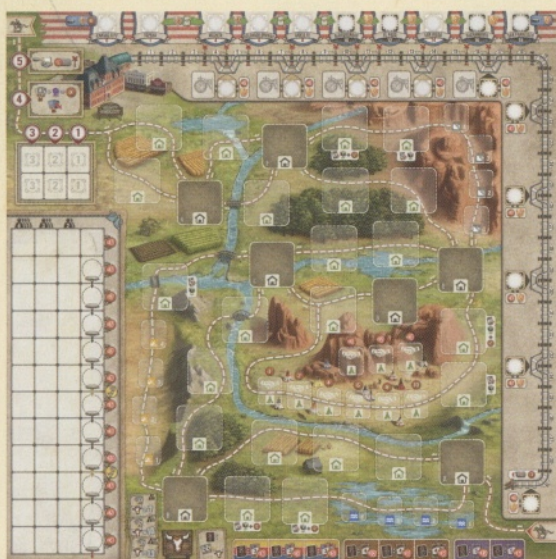
Amerika in de 19^e eeuw. De spelers drijven als echte ranchers hun kuddes runderen van Texas naar Kansas City, waar ze de dieren per trein versturen. Dit levert geld en punten op. Wellicht onnodig om te zeggen, maar elke keer dat een speler in Kansas City aankomt, wil hij zijn meest waardevolle runderen bij zich hebben. Daarom moeten de spelers hun dieren in goede conditie houden en de gebouwen op de route verstandig benutten. Succes hangt ook af van het inhuren van capabel personeel: cowboys verbeteren een kudde, ambachtslieden bouwen persoonlijke gebouwen en ingenieurs dragen zorg voor de belangrijke spoorlijn.

Wie erin slaagt om zijn kudde het beste te onderhouden en de kansen en valkuilen van de Great Western Trail het handigst te beoordelen, scoort de meeste punten en wint het spel.

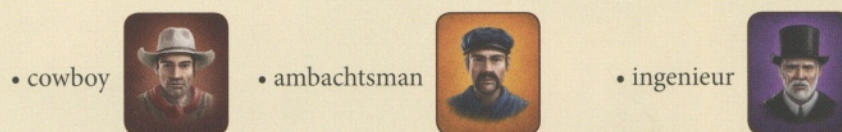


SPEELMATERIAAL

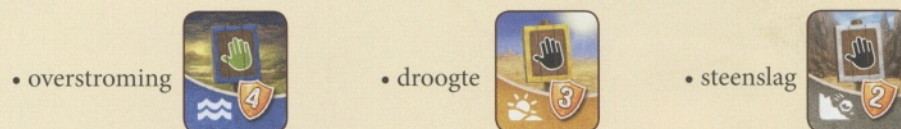
1 speelbord



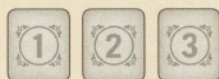
54 werkertegels



18 ramptegels



22 tipitegels



Opmerking: de achterkanten van de tegels hierboven zijn met een 1, 2 of 3 gemarkeerd. Dit garandeert dat de tegels gebalanceerd in het spel verschijnen.

4 spelertableaus 1 per speler



4 "aantal spelers"-tegels 1 per speler, dubbelzijdig



Voorkant: 3 spelers

Achterkant: 4 spelers

4 ranchers 1 per speler



4 locomotieven 1 per speler



56 spelersschijven 14 per speler



4 certificaatstenen 1 per speler



92 runderkaarten

56 persoonlijke runderkaarten

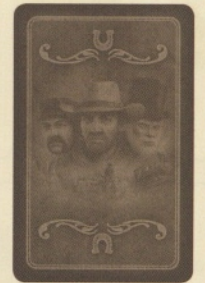
14 per speler:

• 5 Jersey (grijs)

• 3 Dutch Belt (groen)

• 3 Black Angus (zwart)

• 3 Guernsey (wit)



Achterkant

36 op de markt verkrijgbare runderkaarten

• 7 Holstein (geel)

• 7 Brown Swiss (rood)

• 7 Ayrshire (blauw)

• 9 West Highland (bruin)

• 6 Texas Longhorn (paars)



Achterkant

24 doelkaarten



Voorkant



Achterkant

4 startdoelkaarten



Voorkant



Achterkant

47 gebouwtegels

7 neutrale gebouwtegels



Elk neutraal gebouw is met een letter (A-G) gemarkeerd.

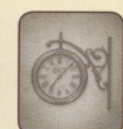
40 persoonlijke gebouwtegels

10 per speler, dubbelzijdig



Elk persoonlijk gebouw is met een nummer (1-10) en een letter (a-b) gemarkeerd, waarbij de letter de kant aangeeft.

5 stationscheftegels



Achterkant

55 munten

• 35x "1 dollar"



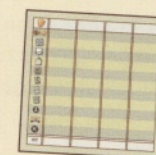
• 20x "5 dollar"



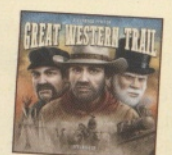
1 arbeidsmarktliche



1 scoreblok



De spelregels



VOORBEREIDING

1.
Leg het **speelbord** midden op tafel.

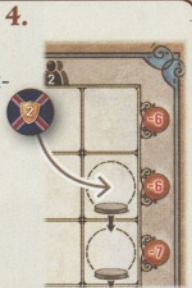
2.
Schud de **5 stationscheftegels** en leg er 1 open op elk van de **5 stationschefovelden**.



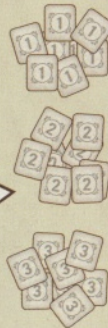
3.
Neem de **7 neutrale gebouwtegels** en leg er 1 open op elk van de **7 neutrale velden**: Spelen de spelers dit spel voor het eerst, leg elke tegel dan op het veld met de corresponderende letter (A-G).
Zo niet, schud dan de tegels en verdeel ze willekeurig.



4.
Leg het **arbeidsmarkt-fiche** op het bovenste met een cirkel gemarkeerde veld in de **arbeidsmarkt**.



5.
Draai alle **54 werkertegels**, **22 tipitegels** en **18 ramptegels** naar hun gedekte kant en sorteer deze naar het cijfer (1, 2, 3) op hun achterkant. Schud de 3 stapels apart en leg deze als gedekte stapels linksboven naast het speelbord (bij Kansas City). We noemen deze stapels in het vervolg **Kansas City-voorraad**.



6.
Trek één voor één tegels van de stapel met een **1** op de achterkant uit de **Kansas City-voorraad** en leg deze open op het speelbord. De tegelsoort bepaalt waar deze moet worden neergelegd:

- Leg een **tipitegel** (groen of blauw) in het **Indianenhandelsgebied** op een leeg veld onder de laagste geldwaarde (te beginnen bij -3).



- Leg een **ramptegel** in het corresponderende **rampgebied** (overstroming, droogte of steenslag) op een leeg veld onder het laagste nummer (1-4). Is er geen vrij veld beschikbaar, draai de tegel dan weer naar de gedekte kant en doe deze terug in de **Kansas City-voorraad**.



Trek tegels met een **1** totdat er **7 van deze tegels** op het speelbord zijn gelegd.

7.
Trek nu één voor één tegels met een **2** op de achterkant (deze stapel bevat uitsluitend werkertegels). Leg een getrokken tegel als volgt in de **arbeidsmarkt**:

Start in de bovenste rij en leg de als eerste getrokken tegel op het veld onder het **symbool** dat overeenkomt met het **aantal deelnemende spelers**.

Leg de volgende getrokken tegel op het veld er rechts naast en vervolg zo naar rechts. Nadat er een tegel op het meest rechtse veld van een rij is gelegd, wordt de volgende getrokken tegel in de tweede rij gelegd, weer op het veld onder het symbool dat het aantal deelnemende spelers aangeeft. Werk zo weer door naar rechts totdat er ook een tegel op het veld direct links van het arbeidsmarkt-fiche is gelegd. Deze tegel is de laatste. Afhankelijk van het aantal spelers liggen er nu 3, 5 of 7 werkertegels in de arbeidsmarkt.

Voorbeeld bij 3 spelers



8.
Vul de **6 vooruitzichtvelden** in **Kansas City** met tegels uit de **Kansas City-voorraad**:

- Trek 2 tegels met een **1** op de achterkant en leg deze open op de 2 met een 1 gemarkeerde velden.
- Trek 2 tegels met een **2** op de achterkant en leg deze open op de 2 met een 2 gemarkeerde velden.
- Trek 2 tegels met een **3** op de achterkant en leg deze open op de 2 met een 3 gemarkeerde velden.



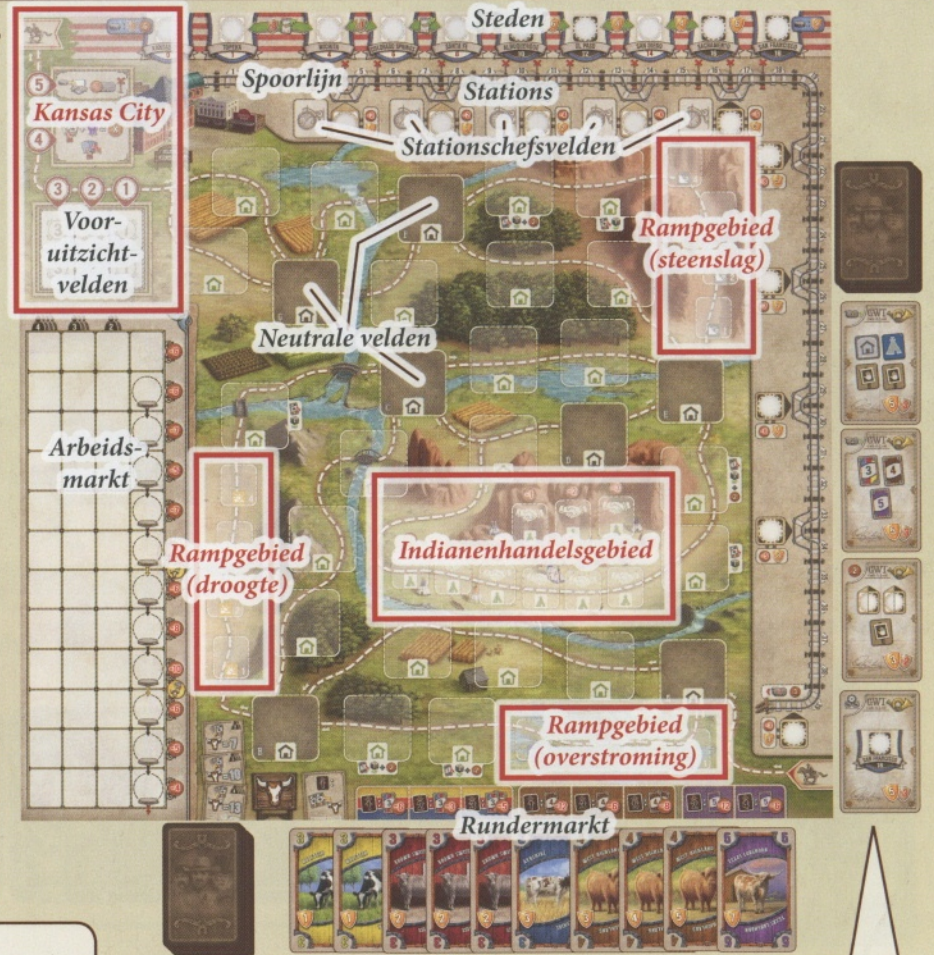
9.
Schud de **36 op de markt verkrijgbare runderkaarten** en leg deze als gedekte stapel links onder het speelbord. Trek afhankelijk van het aantal deelnemende spelers een aantal kaarten van deze stapel:

- **Bij 2 spelers:** 7 kaarten
- **Bij 3 spelers:** 10 kaarten
- **Bij 4 spelers:** 13 kaarten

Sorteer de getrokken kaarten op kleur en leg deze open onder het speelbord in de **rundermarkt**. Vorm met de kaarten een overlappende rij waarbij het linkergeedeelte van elke kaart zichtbaar is. Voor een beter overzicht raden we aan om de volgende volgorde aan te houden (van links naar rechts): geel, rood, blauw, bruin, paars (het is mogelijk dat niet alle kleuren aanwezig zijn).

10.
Schud de **24 doelkaarten** en leg deze als gedekte stapel rechts van het speelbord. Trek 4 kaarten van deze stapel en leg deze open onder elkaar rechts van het speelbord. Deze kaarten noemen we het **algemene doelenaanbod**.

11.
Leg de **munten** als **bank** ergens op tafel.



12.



Iedere speler kiest een spelerskleur en ontvangt daarvan het **spelertableau** (te herkennen aan de 14 gekleurde ronde velden), dat hij voor zich neerlegt.

Zijn er 3 of 4 deelnemende spelers, dan krijgt iedere speler ook de "**aantal spelers**"-tegel in zijn kleur. Hij draait de tegel naar de kant met het corresponderende symbool en bedekt daarmee **fase A** van zijn spelertableau.



Persoonlijke trekstapel



Ruimte voor de persoonlijke aflegstapel



Persoonlijke doelengebied

15.

Iedere speler krijgt nu de **14 runderkaarten** die met een ster van zijn kleur zijn gemarkeerd. Deze vormen zijn **kuddestapel**. Hij schudt zijn kuddestapel en legt deze als gedekte **persoonlijke trekstapel** links van zijn spelertableau.



Daarna trekt hij **4 kaarten** van zijn persoonlijke trekstapel en neemt deze **in zijn hand**.

13.

Iedere speler krijgt de **10 persoonlijke bouwtegels** van zijn kleur. Deze tegels zijn dubbelzijdig en gemarkeerd met een nummer (1-10). De ene kant van een tegel is gemarkeerd met een 'a', de andere met een 'b'.

In de eerste paar spellen draait iedere speler zijn persoonlijke bouwtegels naar de **a-kant** en legt ze in oplopende volgorde boven zijn spelertableau.





Zijn de spelers eenmaal met het spel vertrouwd, dan kunnen ze voor de volgende spelregel kiezen: één van de spelers bepaalt voor elk van zijn gebouwen willekeurig welke kant wordt gebruikt (bijvoorbeeld door ze in de lucht te gooien). Hij legt zijn gebouwen dan in oplopende volgorde boven zijn spelertableau. Daarna imiteren alle andere spelers deze rij gebouwen door de tegels naar dezelfde kant te draaien als de eerste speler deed.

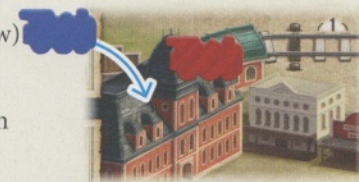
Zo hebben alle spelers tijdens een spel dezelfde gebouwen tot hun beschikking. Het is nooit toegestaan om een gebouw moedwillig naar de andere kant te draaien.



14.

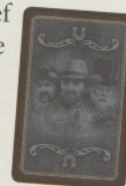
Iedere speler krijgt de volgende zaken van zijn kleur:

-  **14 spelersschijven** - waarmee hij de gekleurde schijfvelden op zijn spelertableau bedekt (alleen de 2 grijze velden linksboven blijven leeg).
-  **1 locomotief** - die hij op het startveld (het rode gebouw) van de *spoorlijn* op het speelbord legt.
-  **1 certificaatsteent** - die hij op het bovenste veld van zijn certificaatspoor legt (naast de 0).
-  **1 rancher** - die hij naast zijn spelertableau legt.



16.

Schud de **4 startdoelkaarten** en geef iedere speler er willekeurig 1. Iedere speler legt de gekregen kaart open onder zijn spelertableau. Deze is de eerste kaart van zijn **persoonlijke doelengebied**. Doe resterende startdoelkaarten terug in de doos.




17.

Bepaal door loting **een startspeler**. Deze krijgt 6 dollar van de bank als **startkapitaal**, dat hij voor zich neerlegt. De volgende speler (met de klok mee) ontvangt 7 dollar, de derde speler (indien van toepassing) 8 dollar en de vierde speler (indien van toepassing) 9 dollar.

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler verplaatst in zijn beurt zijn rancher over een route die van de hoek rechtsonder op het speelbord naar Kansas City (linksboven) kronkelt. Op zijn route voert hij acties uit, die hem op verschillende manieren van punten voorzien. Zo kan hij bijvoorbeeld persoonlijke bouwtegels leggen, runderen van de markt kopen, treinstations opwaarderen en ramptegels verwijderen. Elke keer dat zijn rancher Kansas City bereikt, moet hij zijn runderen met de trein naar

een andere stad vervoeren, wat ook punten oplevert. Daarna vervolgt de rancher zijn weg weer in de hoek rechtsonder op het speelbord. Zo bereikt hij Kansas City in 1 spel ongeveer 5-7 keer.

Een speler ontvangt pas aan het einde van het spel punten. Hij telt dan alle puntensymbolen  op de verschillende spelonderdelen voor zich en de met zijn kleur gemarkeerde op het speelbord. De speler met de meeste punten wint het spel.

Wat is je kuddestapel?

Je **kuddestapel** stelt je kudde voor, die je over de route drijft. Elke runderkaart van die kudde staat voor 1 dier van een bepaalde rundersoort, aangegeven met een kleur en een **fokwaarde**. Iedere speler start met een identieke kudde met vrij lage fokwaarden. Tijdens het spel kan hij zijn kuddestapel echter verbeteren door er marktrunderkaarten en doelkaarten aan toe te voegen.



De **kuddestapel** van een speler bestaat uit de volgende onderdelen:

- Zijn gedekte persoonlijke trekstapel links van zijn spelertableau.
- Zijn handkaarten, die hij van de trekstapel pakt op basis van zijn handlimiet (aan het begin van het spel 4 kaarten).
- Zijn open aflegstapel, waar hij uit zijn hand afgelegde kaarten en gekochte kaarten legt.

Belangrijk: moet een speler een kaart van zijn persoonlijke trekstapel trekken maar bevat deze geen kaarten, dan (en uitsluitend dan) pakt hij zijn persoonlijke aflegstapel. Hij schudt deze en legt hem als nieuwe persoonlijke trekstapel links van zijn spelertableau. Daarna vervolgt hij het trekken van kaarten.

Waarvoor dienen runderkaarten?

Op de locaties langs de route bevinden zich verschillende acties die vereisen dat een speler bepaalde runderkaarten aflegt in ruil voor beloningen. Een speler wil ook elke keer dat hij Kansas City bereikt zoveel mogelijk verschillende rundersoorten met hoge fokwaarden in zijn hand hebben. Hoe meer soorten en hoe hoger de waarden ervan, hoe meer geld en punten hij ervoor krijgt (zie blz. 8 en 9 voor details).

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler (de speler met het startkapitaal van 6 dollar) en daarna met de klok mee voert iedere speler steeds zijn beurt uit.

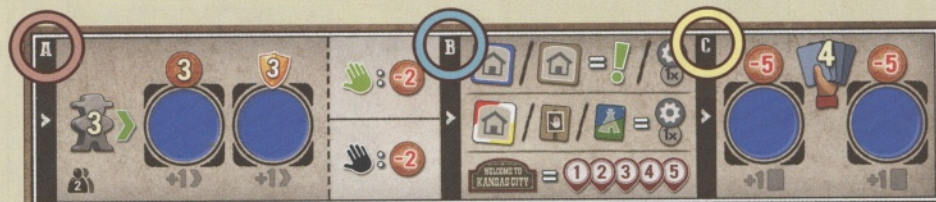
We noemen de speler die aan de beurt is de **actieve speler**.

De actieve speler voert in zijn beurt de volgende fasen in de aangegeven volgorde uit:

Fase A) Zijn rancher naar een andere locatie op de route verplaatsen.

Fase B) De actie(s) van de bereikte locatie uitvoeren.

Fase C) Kaarten trekken (tot aan handlimiet).



Opmerking: de 3 kaders bovenaan de speltableaus tonen een overzicht van de 3 fasen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Fase A) Zijn rancher naar een andere locatie op de route verplaatsen

In deze fase moet de actieve speler zijn rancher van zijn huidige naar een andere locatie verplaatsen.

Wat geldt als locatie?

De hoofdlocatie van de route is Kansas City. Verder geldt elke **teg**el die op een veld op de route is gelegd als locatie (gebouwtegels, ramptegels en tipitegels).

Velden zonder tegels worden beschouwd als onbelemmerde delen van de route en gelden NIET als locaties!

Hij moet daarbij de volgende spelregels in acht nemen:

- De verplaatsing van zijn rancher wordt in *stappen* gemeten. **Elke locatie** waar de rancher op zijn weg langskomt, geldt als **1 stap** (onthoud dat lege velden op de route niet als locaties gelden).

- Hij moet zijn rancher **ten minste** 1 stap verplaatsen en mag deze niet verder zetten dan zijn huidige **stappenlimiet**. Deze limiet is op zijn spelertableau aangegeven (afhankelijk van het aantal spelers, is deze aan het begin van het spel 3 of 4, maar de speler kan deze later in het spel verhogen).

- Hij moet zijn rancher altijd in de voorgeschreven (met pijlen aangegeven) routerichting **vooruitzetten**.

- Bereikt de route een splitsing, dan kiest hij één van de beschikbare richtingen om zijn rancher verder te zetten.

- De locatie waar zijn rancher diens verplaatsing eindigt (vrijwillig of omdat hij zijn stappenlimiet heeft bereikt), is de locatie die de actieve speler in fase B gebruikt.

- Het is niet toegestaan om Kansas City te passeren. Bereikt een rancher Kansas City tijdens zijn verplaatsing, dan moet hij daar stoppen.

- De ranchers van andere spelers blokkeren of hinderen de verplaatsing van de rancher van de actieve speler niet. Er kunnen meerdere ranchers op 1 locatie staan.

Let op: Sommige locaties tonen een groene of een zwarte hand (of beide). Bereikt of passeert de rancher zo'n locatie, dan moet hij **direct** een vergoeding betalen.



▶ Gaat het om een ramp- of tipitegel, dan betaalt hij de vergoeding **aan de bank**.

▶ Gaat het om een persoonlijke gebouwtegel van een andere speler, dan betaalt hij de vergoeding **aan de betreffende speler**.

De te betalen vergoeding hangt af van het aantal spelers en de kleur van de hand(en).

Bij 2 spelers:

- kost elke groene hand 2 dollar
- kost elke zwarte hand 2 dollar



Bij 3 spelers:

- kost elke groene hand 2 dollar
- kost elke zwarte hand 1 dollar



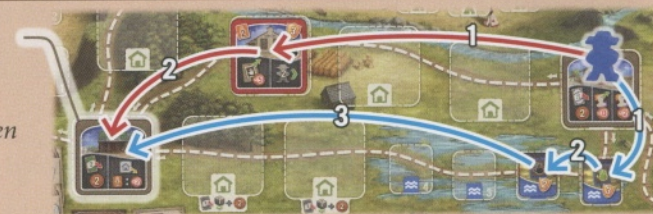
Bij 4 spelers:

- kost elke groene hand 1 dollar
- kost elke zwarte hand 2 dollar



Zeer belangrijk: kan een speler niet voor sommige of alle handen op zijn route betalen, dan mag hij zijn rancher alsnog verplaatsen. Hij betaalt op elke locatie zoveel hij kan en zet zijn rancher daarna zoals gebruikelijk verder. Een speler hoeft vergoedingen nooit met terugwerkende kracht te betalen, ook niet als hij geld ontvangt op een locatie waar hij daarvoor de vergoeding niet voor kon betalen. Deze spelregel geldt uitsluitend voor vergoedingen voor handen. Een speler moet alle andere kosten altijd volledig betalen of aan alle voorwaarden voldoen.

Voorbeeld: om naar deze neutrale gebouwtegel te komen, kan **Niki's** blauwe rancher 2 stappen doen via de rode persoonlijke gebouwtegel of 3 stappen doen via de 2 ramptegels "overstroming".



Blauw heeft hier een stappenlimiet van 3,

terwijl **Rood** een stappenlimiet van 5 heeft.



(Hoe spelers schijven van hun tableau kunnen verwijderen, wordt later verduidelijkt.)



Voorbeeld: in een spel met 4 spelers heeft **Niki** 2 dollar over. Zou ze haar rancher via het bovenste pad (rode pijlen) verplaatsen, dan moet ze 2 dollar aan **Thomas** betalen, omdat zijn persoonlijke gebouwtegel de eerste locatie op **Niki's** route is en deze een zwarte hand toont. Als haar rancher daarna naar **Enrico's** persoonlijke gebouwtegel met de groene hand zou bewegen, heeft **Niki** geen geld meer om **Enrico** te betalen. Dit zou geen probleem voor haar zijn, want in zo'n geval mag ze haar rancher alsnog verder zetten. **Niki** kiest echter voor het pad eronder (blauwe pijlen). Daar moet ze 1 dollar aan de bank betalen voor de ramptegel "overstroming" met de groene hand en haar laatste dollar voor de ramptegel "overstroming" met de zwarte hand. Daarna kan ze haar rancher zoals gebruikelijk verder zetten. Ze koos voor het onderste pad, omdat ze de 2 dollar toch kwijt zou zijn en ze die liever aan de bank betaalt dan aan een andere speler.

Fase B) De actie(s) van de gebruikte locatie uitvoeren

Na het verplaatsen van zijn rancher gebruikt de actieve speler de locatie waar hij de verplaatsing heeft beëindigd. Zijn opties hangen van de soort locatie af:

- a) Een neutrale gebouwtegel of een eigen persoonlijke gebouwtegel
- b) Een persoonlijke gebouwtegel van een andere speler, een ramptegel of een tipitegel
- c) Kansas City

a) Op een neutrale gebouwtegel of een eigen persoonlijke gebouwtegel heeft de actieve speler 2 opties:

Hij voert de *lokale actie(s)* van de betreffende tegel uit,



of

hij voert één enkele *hulpactie* uit.



Lokale actie(s) uitvoeren

De meeste gebouwen tonen aan de onderkant 2 lokale acties (er zijn maar een paar gebouwen met 1 of meer dan 2 lokale acties). Deze zijn door middel van verticale lijnen van elkaar gescheiden.

- De actieve speler mag **elk** van deze lokale acties **eenmaal** uitvoeren.
- Hij mag deze acties in een **volgorde naar keuze** uitvoeren.
- Hij is niet verplicht om alle beschikbare lokale acties uit te voeren. Toont een actie echter kosten of een voorwaarde, dan moet hij (aan) deze volledig voldoen om de beloning van de actie te ontvangen.
- Sommige tegels tonen 2 acties die binnen **1 lokale actie** door een schuine streep van elkaar zijn gescheiden. In dat geval mag de actieve speler maar één van deze 2 acties uitvoeren.
- Bij sommige velden op de route staat een *risico-actie* afgebeeld. Wordt er een gebouwtegel op zo'n veld gelegd, dan wordt de bijbehorende risico-actie automatisch onderdeel van de lokale acties van deze locatie. De eigenaar ervan mag deze actie elke keer dat hij deze locatie bereikt uitvoeren.



Zie blz. 11-14 voor een beschrijving van de afzonderlijke lokale acties.

Één enkele hulpactie uitvoeren

Voert de actieve speler **geen** van de lokale acties van de bereikte tegel uit, dan (en uitsluitend dan) mag hij in plaats daarvan **één enkele hulpactie** uitvoeren.

Hij vindt deze hulpacties aan de linkerkant van zijn spelertableau in *het hulpactiesgebied*.

Aan het begin van het spel zijn er maar 2 beschikbaar. Elke andere hulpactie wordt beschikbaar als de speler er ten minste 1 schijf van verwijdert (zie verderop in deze spelregels).

Zie blz. 13 voor een beschrijving van de afzonderlijke hulpacties.



Voorbeeld: Niki

beëindigt haar verplaatsing op een eigen persoonlijke gebouwtegel. Ze mag (in een volgorde naar keuze) elke bijbehorende lokale actie eenmaal uitvoeren.



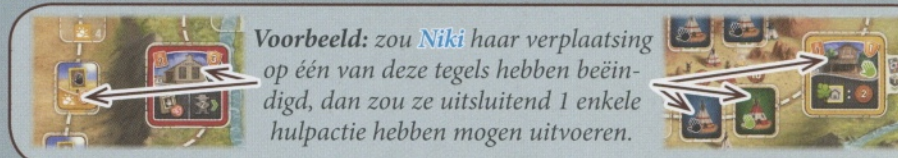
- 1 Ze mag 1 "Guernsey"-runderkaart uit haar hand afleggen (op haar persoonlijke aflegstapel) om 4 dollar van de bank te ontvangen.
- 2 Ze mag runderen van de rundermarkt kopen.
- 3 Ze mag de bijbehorende risico-actie uitvoeren en 1 runderkaart naar keuze afleggen om haar certificaatsteen 1 veld op het certificaatspoor vooruit te zetten.

Wil of kan ze 1 of meer acties niet uitvoeren, dan mag ze van de betreffende actie(s) afzien. Uitsluitend als ze van alle acties afziet, mag ze in plaats daarvan 1 enkele hulpactie uitvoeren.

b) Op een gebouwtegel van een andere speler, een ramptegel of een tipitegel heeft de actieve speler maar 1 optie:

1 enkele hulpactie uitvoeren (zie hierboven)

Opmerking: dit betekent dat een speler normaal gesproken probeert om een neutrale of een eigen persoonlijke gebouwtegel te bereiken, omdat hij daar lokale acties kan uitvoeren.



c) Bereikt de actieve speler Kansas City, dan **moet** hij de volgende 5 fasen in onderstaande volgorde uitvoeren:

Om er zeker van te zijn dat hij geen fase overslaat, verplaatst hij zijn rancher over de genummerde velden. Na het afhandelen van een fase zet hij zijn rancher 1 veld verder.

De 5 fasen bij Kansas City zijn:



1 Vooruitzicht 1:

Kies 1 van de 2 tegels op de vooruitzichtvelden onder veld 1 en verplaats deze naar het bijbehorende gebied.



2 Vooruitzicht 2:

Kies 1 van de 2 tegels op de vooruitzichtvelden onder veld 2 en verplaats deze naar het bijbehorende gebied.



3 Vooruitzicht 3:

Kies 1 van de 2 tegels op de vooruitzichtvelden onder veld 3 en verplaats deze naar het bijbehorende gebied.



4 Inkomsten:

De speler toont zijn volledige hand, berekent zijn inkomsten en ontvangt die van de bank. Daarna legt hij al zijn handkaarten af (op zijn persoonlijke aflegstapel).



5 Leveren:

De speler verplaatst één van de schijven op zijn spelertableau naar een stads wapen en betaalt transportkosten.

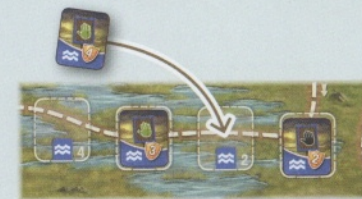


De actieve speler moet elk van de tegels die hij in fasen 1, 2 en 3 kiest direct naar het bijbehorende gebied verplaatsen:

Gaat het om een **tipitegel** (groen of blauw), dan legt hij deze in het **Indianenhandelsgebied** op een **leeg** veld met de laagste geldwaarde erboven. Is er geen leeg veld, verwijder de tipitegel dan uit het spel.



Gaat het om een **ramptegel**, dan legt hij deze in het corresponderende **rampgebied** (overstroming, droogte of steenslag) op een leeg veld met het laagste nummer (1-4). Is er geen leeg veld, verwijder de ramptegel dan uit het spel.



Gaat het om een **werkertegel**, dan legt hij deze op het eerstvolgende vrije veld van de arbeidsmarkt. Pas de volgende spelregels toe om het eerstvolgende vrije veld te bepalen:

• Leg de tegel altijd in de **rij met het arbeidsmarktfiche**.

• Vul de velden van die rij altijd van links naar rechts.

• Zijn er minder dan 4 spelers, dan geldt ook het volgende:

In een spel met 3 spelers bestaat elke rij uit 3 velden (te beginnen onder het "3 spelers"-symbool). De meest linkse kolom blijft het hele spel leeg.

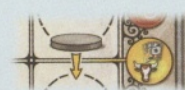
In een spel met 2 spelers bestaat elke rij uit 2 velden (te beginnen onder het "2 spelers"-symbool). De 2 meest linkse kolommen blijven het hele spel leeg.

• Leg de laatste tegel van een rij altijd op het veld met het arbeidsmarktfiche. Verplaats het arbeidsmarktfiche daarna via de pijl naar het met een cirkel gemarkeerde veld in de volgende rij.

Voorbeeld bij 3 spelers:



Meestal gebeurt er niets bijzonders als de spelers het arbeidsmarktfiche naar de volgende rij verplaatsen. Gaat de verplaatsing echter via een **gekleurde pijl**, dan ontstaat een speciale situatie:



Verplaatst een speler het arbeidsmarktfiche via een **gele** pijl, dan moet hij direct de **rundermarkt** aanvullen. Hij trekt dan zolang kaarten van de gedekte stapel marktrunderen en legt deze open in de rundermarkt totdat deze weer uit het oorspronkelijke aantal kaarten bestaat:

Bij 2 spelers: vul de rundermarkt tot 7 kaarten aan.

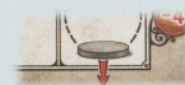
Bij 3 spelers: vul de rundermarkt tot 10 kaarten aan.

Bij 4 spelers: vul de rundermarkt tot 13 kaarten aan.



Sorteer de kaarten in de rundermarkt, net als tijdens de voorbereiding, op kleur en leg ze open in een overlappende rij waarbij de linkerkant van elke kaart zichtbaar is. Gebruik de volgende volgorde voor een beter overzicht (van links naar rechts): geel, rood, blauw, bruin, paars.

• Moet een speler de rundermarkt aanvullen maar bestaat deze al uit het vereiste aantal (of meer) kaarten, voeg dan geen kaarten toe.
• Is de gedekte stapel marktrunderen leeg, dan voegen de spelers geen kaarten aan de markt toe.



Verplaatst een speler het arbeidsmarktfiche uit de laatste rij via de **rode pijl**, dan is het einde van het spel nabij (zie blz. 15).

4 Inkomsten:



De actieve speler toont zijn **volledige** hand aan de andere spelers en berekent de **totale fokwaarde** ervan. Daartoe telt hij de fokwaarden van elke **verschillende soort** runderen in zijn hand bij elkaar op.

Opmerkingen:

- Elke soort wordt dus maar eenmaal geteld. Het is niet van belang hoeveel kaarten hij ervan in zijn hand heeft.
- Negeer voor nu punten op runderkaarten en doelkaarten.



Daarna mag hij, als hij dat kan en wil, deze fokwaarde verhogen door er certificaten aan toe te voegen. Er zijn 2 certificaten in het spel: tijdelijke en permanente.

Tijdelijke certificaten zijn die op het certificaatspoor van een speler: het getal naast de positie van zijn certificaatsteen geeft aan hoeveel tijdelijke certificaten hij heeft. Hij kan er zoveel gebruiken als hij wil door zijn certificaatsteen het corresponderende aantal velden terug te zetten.

Permanente certificaten zijn die op de bovenste helft van stationschepetegels die voor een speler liggen: elk daarvan verhoogt zijn totale fokwaarde automatisch met 1 voor de rest van het spel (zie blz. 12, Treinstations opwaarderen).



Voorbeeld:

Niki heeft 4 handkaarten.

Door haar 2 "Dutch Belt"-kaarten heeft ze 3 verschillende soorten runderen:

- "Dutch Belt" (fokwaarde: 2)
- "Brown Swiss" (fokwaarde: 3)
- "Holstein" (fokwaarde: 3)

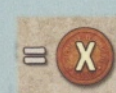
Haar totale fokwaarde is dus 8.



Vervolg voorbeeld:

Niki's certificaatsteen geeft aan dat ze 3 tijdelijke certificaten heeft. Ze besluit om er 2 van te gebruiken door haar certificaatsteen 2 velden terug te zetten. Ze telt deze bij haar totale fokwaarde op, die nu 10 bedraagt.

Zou ze een stationschepetegel met een permanent certificaat hebben gehad, dan zou haar oorspronkelijke totale fokwaarde 9 (in plaats van 8) zijn geweest.



Zodra hij zijn totale fokwaarde heeft bepaald (inclusief certificaten), ontvangt de speler het overeenkomstige aantal dollar van de bank. Hij legt dit geld bij zich neer, nog even gescheiden van de rest van zijn geld, zodat hij zijn totale fokwaarde in fase 5 nog kan terugzoeken.



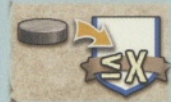
Nu legt hij **alle** kaarten uit zijn hand op zijn persoonlijke aflegstapel.

Vervolg voorbeeld:

Niki is tevreden met de totale fokwaarde van 10. Ze ontvangt 10 dollar van de bank en legt deze voor zich neer.

Nu legt ze haar 4 handkaarten op haar persoonlijke aflegstapel.

5 Leveren:



De actieve speler moet de runderen waarvoor hij in de fase hiervoor inkomsten heeft gehad nu aan een stad langs de spoorlijn leveren. Het wapen van elke stad toont een *stadswaarde* die aangeeft hoe hoog de totale fokwaarde van de speler ten minste moet zijn om aan deze stad te mogen leveren. Hoe hoger de fokwaarde, hoe verder de speler kan leveren.

De speler kiest een stad waarvan de stadswaarde **gelijk of lager is dan** de totale fokwaarde van zijn in fase 4 verkochte runderen. Hij mag geen stad kiezen waar hij al eerder aan heeft geleverd (één van zijn spelersschijven ligt dan al op het stadsveld).

Er zijn 2 uitzonderingen:

- Kansas City, en
- San Fransisco.

Een speler mag altijd aan deze 2 steden leveren, ook al heeft hij er al 1 of meer spelersschijven.



De actieve speler legt één van zijn spelersschijven op het gekozen stadsveld (liggen er al spelersschijven, leg de nieuwe schijf er dan op). Hij neemt de schijf van één van de *schijfvelden* van zijn speltableau. **Maar let op:** er zijn 2 soorten schijfvelden, die met witte hoeken en die met zwarte hoeken.

Een speler mag een schijf van een veld met **witte hoeken** op elk stadsveld leggen.

Een speler mag een schijf van een veld met **donkere hoeken** uitsluitend op een stad met donkere hoeken leggen.



Een speler die op deze manier een schijfveld van zijn speltableau vrijmaakt, opent de eigenschap van het betreffende veld. **Let op:** sommige schijfvelden met donkere hoeken tonen voorwaarden of geven beloningen voor het vrijmaken ervan. Zie het kader hiernaast voor details.

Neemt een speler een schijf uit zijn hulpactiesgebied, dan heeft hij meer opties bij het uitvoeren van **hulpacties** (zie blz. 13).



Neemt een speler een schijf van één van deze velden, dan verhoogt hij zijn **handlimiet**. Hij moet voor het vrijmaken van zo'n veld echter 5 dollar aan de bank betalen. Kan hij dat niet, dan mag hij geen schijf van zo'n veld nemen.



Neemt een speler een schijf van één van deze velden, dan verhoogt hij zijn **tijdelijke certificatenlimiet** (hij start met een limiet van 3). Neemt hij de schijf van het "6 certificatenlimiet"-veld voordat hij die van het "4 certificatenlimiet"-veld neemt, dan blijft zijn limiet 3 totdat hij ook de schijf van het "4 certificatenlimiet"-veld heeft genomen.

Door het leggen van een schijf op een stadsveld kan een speler aan het einde van het spel punten winnen of verliezen, en hij activeert mogelijk leveringsacties die hij direct **moet** uitvoeren.

Let op: de actie in een groene pijl wordt pas geactiveerd als een speler **op beide aan de pijl grenzende stadsvelden** een eigen schijf heeft. Uitsluitend als hij op beide aangrenzende stadsvelden een eigen schijf heeft, krijgt hij aan het einde van het spel de (min)punten die er tussen staan.



Legt een speler zijn schijf in Kansas City, dan krijgt hij direct 6 dollar van de bank. Aan het einde van het spel verliest hij 6 punten voor deze schijf.

De speler activeert deze leveringsactie zodra hij zijn schijf op één van de aangrenzende stadsvelden legt terwijl hij al een eigen schijf op het andere aangrenzende stadsveld heeft. Hij **moet** nu direct **1 doelkaart** uit het algemene doelenaanbod kiezen en deze op zijn persoonlijke aflegstapel leggen. Hij vult daarna, indien nodig, het aanbod weer aan (zie ook blz. 12, "Actie: 1 doelkaart uit het algemene doelenaanbod pakken"). Activeert het leggen van een schijf deze actie in beide aangrenzende groene pijlen, dan voert hij de actie tweemaal uit (vul het aanbod eventueel aan vóór het uitvoeren van de tweede actie).



De actieve speler controleert tot slot of hij voor zijn levering **transportkosten** moet betalen. Dit hangt af van de positie van zijn **locomotief** op de spoorlijn.

Bevindt de neus van zijn locomotief zich bij of verder op de spoorlijn dan het stadsveld waar de speler zijn schijf heeft gelegd, dan betaalt hij **geen transportkosten**. Bevindt zijn locomotief zich achter het betreffende stadsveld, dan moet hij **voor elk kruis** dat tussen de stadswaarde van het betreffende veld en de neus van zijn locomotief ligt **1 dollar** betalen.

Opmerking: omdat een speler zijn inkomsten daarvoor krijgt, kan hij eventuele transportkosten altijd betalen. (Zie blz. 12 voor details met betrekking tot het verplaatsen van locomotieven.)

De actieve speler doorloopt na het afhandelen van fase 5 de volgende 2 stappen:

1) Hij zet zijn rancher op het **ruiterveld** rechts-onder op het speelbord. Hij vertrekt in zijn volgende beurt vanaf dat veld.



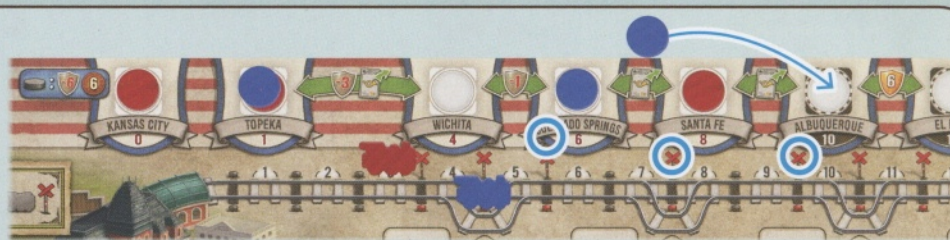
2) Hij vult de 3 lege vooruitzichtvelden in Kansas City aan met getrokken tegels uit de Kansas City-voorraad. Zorg er steeds voor dat het cijfer op de achterkant van de getrokken tegel overeenkomt met het cijfer op het betreffende vooruitzichtveld.



Vervolg voorbeeld:

Niki kan met haar totale fokwaarde van 10 tot aan Albuquerque leveren. Kiest ze daarvoor, dan legt ze één van haar schijven op het stadsveld van

Albuquerque. Ze activeert nog geen acties of punten omdat ze op geen van de aangrenzende steden een schijf heeft. Ze moet 3 dollar transportkosten betalen omdat er 3 kruizen tussen haar locomotief en Albuquerque liggen. Ze had (in plaats van Albuquerque) ook voor Santa Fe, Wichita of Kansas City kunnen kiezen (niet voor Colorado Springs of Topeka, want daar heeft ze eerder al aan geleverd). Op deze steden had ze echter uitsluitend schijven van schijfvelden met witte hoeken kunnen leggen. Voor Wichita en Kansas City zou ze geen transportkosten hoeven te betalen, terwijl een levering aan Santa Fe haar 2 dollar zou hebben gekost.



Fase C) Kaarten trekken (tot aan handlimiet)

Iedere speler start met een *handlimiet* van 4 kaarten en kan deze tijdens het spel naar 6 verhogen. Heeft hij nu minder kaarten in zijn hand dan zijn huidige handlimiet (aangegeven door zijn spelertableau), dan trekt hij zoveel kaarten van zijn persoonlijke trekstapel totdat hij zijn handlimiet heeft bereikt (hij schudt indien nodig zijn persoonlijke aflegstapel als zijn trekstapel leeg is, zie onderaan blz. 5).

Opmerking: heeft de speler in deze beurt Kansas City bereikt, dan heeft hij geen kaarten meer en trekt hij een volledig nieuwe hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld: *Niki* heeft een handlimiet van 5 kaarten (omdat ze al één van de relevante schijven van haar spelertableau heeft genomen). In fase B heeft ze 2 handkaarten afgelegd om een lokale actie uit te voeren. Omdat ze nu 3 kaarten overheeft, trekt ze 2 kaarten om haar hand weer tot 5 aan te vullen. Ze heeft precies 2 kaarten in haar trekstapel over, dus die trekt ze. Merk op dat ze nu niet direct haar aflegstapel schudt om een nieuwe trekstapel te vormen. Dat doet ze pas vlak voordat ze weer een kaart moet trekken.

DE ACTIES

De belangrijkste actiebronnen in het spel zijn de *lokale acties* van neutrale gebouwtegels en eigen persoonlijke gebouwtegels, hoewel ook andere situaties acties activeren (leveringsacties, hulpacties, enzovoort).

Ongeacht de situatie waarin een speler acties mag uitvoeren, worden deze overal door middel van dezelfde symbolen weergegeven. Elk bepaald symbool heeft dus altijd betrekking op dezelfde actie.

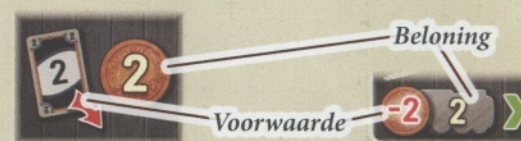
Hieronder volgen eerst algemene opmerkingen en verduidelijkingen. Daarna volgt de uitleg van de lokale acties van neutrale gebouwtegels (in alfabetische volgorde). Daarmee zouden ook de symbolen op de persoonlijke gebouwtegels en doelkaarten duidelijk moeten zijn.

Algemene opmerkingen

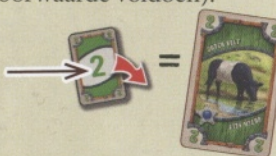
Sommige acties bestaan uit een bepaalde *voorwaarde* en een *beloning*. Een speler krijgt de beloning uitsluitend als hij aan de voorwaarde voldoet. Voorwaarden zijn meestal in rood aangegeven (rode pijlen of cijfers), terwijl beloningen meestal in groen en wit zijn aangegeven (groene pijlen en/of witte cijfers).

Belangrijk: het is toegestaan om geheel of gedeeltelijk van een beloning af te zien, ook al voldoet de speler aan de voorwaarde. Krijgt hij echter dollars als beloning, dan **moet** hij het volledige bedrag nemen.






De meest voorkomende voorwaarde bestaat uit het afleggen van kaarten. Toont een actie 1 of meer kaarten met een **rode pijl**, dan moet de speler **precies** de afgebeelde kaart(en) **uit zijn hand** op zijn persoonlijke aflegstapel leggen om de beloning van de betreffende actie te ontvangen (**ter herinnering:** hij mag de actie niet meer dan eenmaal uitvoeren, ook al kan hij vaker aan de voorwaarde voldoen).



Let op: gaat het om een specifieke runderkaart, dan wordt dit door diens *kleur* en *fokwaarde* aangegeven.



Voorbeelden van aflegacties:

Voorwaarde:	Beloning:
Leg precies 1 zwarte runderkaart ("Black Angus") af.	 Ontvang 2 dollar.
Leg precies 2 runderkaarten van dezelfde soort af.	 Ontvang 4 dollar.
Leg precies 1 runderkaart naar keuze af.	 Zet certificaatsteen 1 veld vooruit.
Leg precies 1 grijze runderkaart ("Jersey") af.	 Zet certificaatsteen 1 veld vooruit EN ontvang 2 dollar.
Leg precies 1 grijze runderkaart ("Jersey") af.	 Zet locomotief 1 veld vooruit.

Voor de rest van deze spelregels geldt de volgende terminologie:

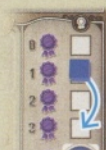
- Als er wordt gesproken van het **AFLEGGEN VAN EEN KAART**, betekent dat altijd dat de speler de kaart **uit zijn hand** op zijn **persoonlijke aflegstapel** moet leggen.
- Als er wordt gesproken van het **ONTVANGEN VAN EEN BEPAALD BEDRAG AAN DOLLARS**, betekent dat altijd dat de speler het exacte bedrag **uit de bank** neemt.
- Als er wordt gesproken van het **BETALEN VAN EEN BEPAALD BEDRAG AAN DOLLARS**, betekent dat altijd dat de speler het exacte bedrag terug **in de bank** legt.
- Als er wordt gesproken van **HET VOORUITZETTEN VAN EEN CERTIFICAATSTEEN**, betekent dat altijd dat de speler de certificaatsteen op **zijn certificaatspoor** vooruitzet. Hij mag zijn certificaatsteen zoveel velden vooruitzetten als het symbool aangeeft, maar nooit voorbij zijn tijdelijke certificatenlimiet (die aan het begin van het spel 3 bedraagt).
- Als er wordt gesproken van **HET VOORUITZETTEN VAN DE LOCOMOTIEF**, betekent dat altijd dat de speler **zijn locomotief** op de **spoorlijn** het aangegeven aantal velden vooruit mag zetten (zie ook blz. 12).



Dit actiesymbool geeft aan dat de speler zijn certificaatsteen 1 veld vooruit mag zetten.



Dit actiesymbool geeft aan dat de speler zijn certificaatsteen maximaal 2 velden vooruit mag zetten.



De lokale acties van de neutrale bouwtegels



Leg precies 1 "Guernsey"-rond af en ontvang 2 dollar.

Voer de actie "Een werker inhuren" uit.

Voer nogmaals de actie "Een werker inhuren" uit.

Actie: Een werker inhuren.

Een speler die deze actie uitvoert, kiest precies 1 werkertegel van de arbeidsmarkt, betaalt de *inhuurkosten* van deze werker en legt deze op het werkersgebied van zijn spelertableau. Daarbij moet hij de volgende spelregels in acht nemen:

- Hij mag **geen** werker nemen uit de rij waar het **arbeidsmarkt**fiche zich momenteel bevindt. De werkers in die rij zijn niet beschikbaar totdat het arbeidsmarkt-fiche naar de volgende rij wordt verplaatst.
- De **inhuurkosten** van een werker staan rechts van de betreffende rij in de arbeidsmarkt. Deze kosten kunnen worden gewijzigd door de waarde onder het actiesymbool:



-0 = De inhuurkosten blijven gelijk.



-2 = Kost 2 dollar meer.



+1 = Kost 1 dollar minder.

Nadat de speler de inhuurkosten heeft betaald, legt hij de werker in zijn *werkersgebied* op het **meest linkse vrije veld** in de rij van de betreffende werkersoort. Merk op dat iedere speler het spel begint met 1 werker van elke soort (cowboy, ambachtsman, ingenieur). Dat betekent dat het eerste veld van elke rij al bezet is.

Toont het veld waar de speler zijn werker legt een *directe actie*, dan moet hij deze direct uitvoeren of ervan afzien (de symbolen zouden na het lezen van de spelregels duidelijk moeten zijn).

- Is een rij vol, dan mag de speler deze werkersoort niet meer inhuren.
- Elke werker in de 5^e of 6^e kolom is aan het einde van het spel 4 punten waard.



Voorbeeld: Niki gebruikt neutrale bouwtegel "A".

1 Met haar eerste inhuuractie huurt ze een ingenieur in. Omdat ze de ingenieur in de rij met het arbeidsmarkt-fiche niet mag inhuren, betaalt ze 7 dollar voor de ingenieur in de rij erboven. Ze legt deze op het meest linkse vrije veld van haar ingenieursrij en activeert daarmee een directe actie. Ze besluit om deze uit te voeren: ze legt een "Jersey"-runderkaart af en ontvangt 2 dollar.

2 Met haar tweede inhuuractie van neutrale bouwtegel "A" huurt ze een cowboy in uit de rij die 6 dollar inhuurkosten aangeeft. Omdat de "-2" onder het symbool van de tweede inhuuractie aangeeft dat ze 2 dollar meer moet betalen, betaalt ze 8 dollar aan de bank. Ze legt de cowboy op het meest linkse vrije veld van haar cowboysrij.

Helaas heeft ze geen "Guernsey"-runderkaart. Ze moet dus van de aflegactie van het gebouw afzien.



Leg precies 1 "Dutch Belt"-runderkaart af en ontvang 2 dollar.

Leg 1 eigen persoonlijke bouwtegel op een bouwveld op de route.



Actie: 1 persoonlijke bouwtegel op een bouwveld op de route leggen.

Een speler die deze actie uitvoert, kiest één van de persoonlijke bouwtegels die boven zijn spelertableau liggen en:



- legt deze op een **vrij bouwveld** op de route, OF
- gebruikt deze om één van **zijn** persoonlijke bouwtegels die al op de route liggen te **vervangen**.

Ter herinnering: alle spelers hebben dezelfde gebouwen (soort en kant) tot hun beschikking. Het is niet toegestaan om een persoonlijk gebouw naar de andere kant te draaien.

Vóór het kiezen van een bouwtegel moet de speler controleren of

- a) hij er voldoende ambachtslieden voor heeft, EN
- b) hij de bouwkosten ervan kan betalen.

Elke persoonlijke bouwtegel toont in de linkerbovenhoek hoeveel ambachtslieden de speler ervoor nodig heeft. Is het aantal ambachtslieden in de ambachtsliedenrij van het werkersgebied van een speler gelijk of hoger dan het vereiste aantal, dan mag de speler de tegel op een vrij bouwveld op de route leggen, mits hij direct de bouwkosten ervan kan betalen:

Voor **elke voor deze tegel benodigde** ambachtsman moet hij **2 dollar** betalen.

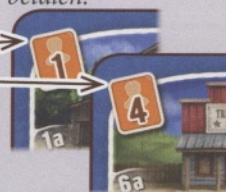


In plaats daarvan mag de speler deze actie gebruiken om één van **zijn** persoonlijke bouwtegels op de route te **vervangen** door een eigen persoonlijke bouwtegel van boven zijn spelertableau **met een hogere waarde**. In dat geval heeft hij uitsluitend **het verschil** in ambachtslieden tussen de 2 tegels nodig en betaalt hij ook maar het verschil in bouwkosten. Hij legt de nieuwe bouwtegel op de plaats van de oude en **verwijdert** de laatste **uit het spel**.

Voorbeeld:

Om deze bouwtegel op een vrij veld op de route te mogen leggen, heeft Niki ten minste 2 ambachtslieden in haar ambachtsliedenrij nodig en moet ze 4 dollar betalen.

Vervangt ze deze bouwtegel op de route door deze, dan heeft ze ten minste 3 ambachtslieden in haar ambachtsliedenrij nodig en moet ze 6 dollar betalen.



Opmerking: neutrale bouwtegel "B" is het enige gebouw dat een speler toestaat om persoonlijke bouwtegels op het speelbord te leggen. De enige andere manier is met behulp van een directe actie uit de ambachtsliedenrij. Deze heeft als bijkomend voordeel dat een speler slechts 1 dollar (in plaats van 2) per benodigde ambachtsman betaalt.





Certificaatsteun 1 veld vooruitzetten
OF 1 doelkaart uit het algemene
doelenaanbod nemen.

Locomotief zoveel velden vooruitzetten
als het aantal eigen ingenieurs.

Actie: 1 doelkaart uit het algemene doelenaanbod nemen.



Een speler die deze actie uitvoert, kiest **1 doelkaart** uit het *algemene doelenaanbod* rechts van het speelbord of trekt de bovenste kaart van de stapel doelkaarten. Hij legt deze kaart open op zijn **persoonlijke aflegstapel**. Neemt hij een kaart uit het doelenaanbod, dan vult hij de lege plek direct met de bovenste kaart van de stapel doelkaarten op (zie blz. 15 voor de functie van doelkaarten).

Actie: De eigen locomotief op de spoorlijn vooruitzetten.



Verplaatst een speler zijn locomotief via deze actie, dan mag hij deze zoveel velden vooruitzetten als hij **ingenieurs** in zijn ingenieursrij heeft. Daarbij moet hij de volgende spelregels in acht nemen:

- Met uitzondering van het startveld mag geen van de spoorlijnvelden meer dan 1 locomotief bevatten. Dat betekent dat een speler die zijn locomotief verplaatst velden met een andere locomotief negeert (alsof ze er helemaal niet zijn).
- Langs het spoor bevinden zich een aantal **zijspoorvelden**, die elk bij een **treinstation** horen. Elk zijspoorveld geldt als een extra veld tussen de 2 velden waarmee het is verbonden. Een speler die bij een wissel staat, kan zijn locomotief naar het volgende genummerde veld verplaatsen of naar het zijspoorveld van het treinstation (mits er geen andere locomotief staat).
- Een speler mag er altijd voor kiezen om zijn locomotief minder velden vooruit te zetten dan toegestaan, maar zodra hij zijn verplaatsing beëindigt, verliest hij alle resterende stappen van de betreffende actie. Als hij dus besluit zijn locomotief naar een zijspoorveld te verplaatsen om daar het treinstation op te waarderen (zie verderop), is zijn actie afgesloten, ook al zou hij nog verplaatsingsstappen over hebben.

Spoorlijnvelden

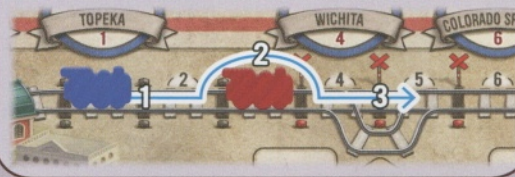


Zijspoorveld

Treinstation

Voorbeeld: omdat **Niki** 3 ingenieurs in haar ingenieursrij heeft, mag ze haar locomotief maximaal 3 velden vooruitzetten. Ze verplaatst haar locomotief van veld 1 naar veld 5 (veld 3 is door de rode locomotief bezet en wordt helemaal genegeerd).

Ze had er ook voor kunnen kiezen om haar locomotief vanaf veld 4 naar het zijspoorveld te verplaatsen (in plaats van naar veld 5).



Treinstations opwaarderen

Eindigt een speler de verplaatsing van zijn locomotief op een zijspoorveld, dan moet hij direct beslissen of hij het bijbehorende treinstation al dan niet wil **opwaarderen**.

Let op: een speler kan een treinstation uitsluitend opwaarderen als hij dit nog niet eerder heeft gedaan (te zien aan een spelersschijf van zijn kleur op dat station). Het is niet van belang of andere spelers een schijf op het station hebben. Om het treinstation op te waarderen, moet een speler de ernaast afgebeelde **opwaarderingskosten** betalen. Daarna legt hij één van zijn spelersschijven op het **stationsveld** (eventueel bovenop andere schijven als die er zijn). Hij neemt de schijf naar believen van zijn spelertableau, maar moet ook nu rekening houden met witte en donkere hoeken: een schijf van een veld met **witte hoeken** mag op elk stationsveld, terwijl een schijf van een veld met **donkere hoeken** uitsluitend op een stationsveld met **donkere hoeken** mag (zie ook blz. 9).

Na het op het treinstation leggen van een schijf controleert de speler of er een **stationscheftegel** naast het station ligt. Zo ja, dan mag hij deze nu aanschaffen door één van zijn werkers tot stationschef te benoemen. Daartoe kiest hij één van zijn werkers uit zijn werkersgebied. Deze moet de **meest rechtse** in diens rij zijn. Hij neemt de betreffende werker van zijn spelertableau en legt deze op de plaats van de stationscheftegel. Hij legt de stationscheftegel open naast zijn spelertableau.

Opwaarderingskosten



Stationsveld

Stationscheftegel

- Een speler kan uitsluitend op het moment dat hij een treinstation opwaardeert de bijbehorende stationscheftegel aanschaffen. Ziet hij daar vanaf, dan heeft hij daar later in het spel geen kans meer op.
- Neemt een speler een werker van een veld met een directe actie, dan krijgt hij deze opnieuw als hij er later weer een werker op legt.
- Een werker op een stationschefveld blijft daar de rest van het spel.

Een stationscheftegel bestaat uit 2 delen:



De **bovenste helft** toont een **directe actie** of een **permanent certificaat**. Ontvangt een speler een tegel met een directe actie, dan moet hij deze direct uitvoeren of ervan afzien. Zie blz. 8 voor het gebruik van permanente certificaten.



De **onderste helft** toont een unieke manier om aan het einde van het spel punten te verdienen (zie blz. 16).



Directe acties op stationscheftegels:

Kosteloos de actie "Een ramp verwijderen" (zie volgende bladzijde) OF de actie "Met indianen handelen" (zie hieronder) uitvoeren.

Ontvang 2 dollar.



Het laatste spoorlijnveld (veld 39) is bijzonder. Bereikt de locomotief van een speler dit veld, dan eindigt zijn verplaatsing daar (de speler mag zoals gebruikelijk het treinstation opwaarderen). Daarna moet hij zijn locomotief ten minste 1 veld **achteruitzetten**. Hij

mag de locomotief naar **een vrij veld naar keuze** op de spoorlijn verplaatsen (zelfs naar een zijspoorveld). Daarna krijgt hij direct 3 dollar. Heeft de speler zijn locomotief naar een zijspoorveld verplaatst, dan mag hij zoals gebruikelijk het bijbehorende treinstation opwaarderen (en daar het juist ontvangen geld voor gebruiken).



De actie "Met de indianen handelen" uitvoeren
OF 2 dollar betalen om de eigen locomotief
2 velden vooruit te zetten.

1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.



Actie: Met de indianen handelen.

Een speler die deze actie uitvoert, neemt **één** tipitegel naar keuze uit het Indianenhandelsgebied en legt deze open voor zich neer. Afhankelijk van de boven de tipitegel aangegeven geldwaarde ontvangt de speler geld of moet hij geld betalen.

- Is het Indianenhandelsgebied leeg, dan kan de speler geen tipitegel nemen.

Neemt een speler deze tegel,
dan moet hij 2 dollar betalen.



Neemt hij deze
tegel, dan ontvangt
hij 6 dollar.



Actie: 1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.

Het hulpactiesgebied van het spelertableau van een speler toont 5 verschillende hulpacties.

Naast elke hulpactie bevinden zich 2 schijfvelden. Zolang op elk van beide velden naast een hulpactie een schijf ligt, is de betreffende actie geblokkeerd en kan niet worden gebruikt. Pas als ten minste één van deze schijven is weggenomen, is de actie beschikbaar.



Gebruikt een speler dit actiesymbool, dan kiest hij **één** van zijn beschikbare hulpacties en voert deze uit. Is slechts één van de bijbehorende schijfvelden vrij, dan mag hij de betreffende actie eenmaal uitvoeren (**enkele hulpactie**). Zijn beide schijfvelden vrij, dan mag hij de betreffende actie als **dubbele hulpactie** uitvoeren. Dat betekent dat zowel de voorwaarde (indien van toepassing) als de beloning wordt verdubbeld.

Gebruikt een speler dit symbool om een enkele hulpactie uit te voeren (in plaats van het uitvoeren van lokale acties), dan mag hij de actie nooit verdubbelen (ook al zijn beide schijfvelden van de actie vrij).

Enkele hulpactie

Dubbele hulpactie

Ontvang 1 dollar.		Ontvang 2 dollar.
1 kaart van de eigen persoonlijke stapel trekken. Daarna 1 kaart afleggen.		2 kaarten van de eigen persoonlijke stapel trekken. Daarna 2 kaarten afleggen.
1 dollar betalen en de eigen locomotief 1 veld achteruitzetten. Daarna de eigen certificaatsteen 1 veld vooruitzetten.		2 dollar betalen en de eigen locomotief 2 velden achteruitzetten. Daarna de eigen certificaatsteen 2 velden vooruitzetten.
1 dollar betalen en de eigen locomotief 1 veld vooruitzetten.		2 dollar betalen en de eigen locomotief 2 velden vooruitzetten.
De eigen locomotief 1 veld achteruitzetten. Daarna 1 eigen handkaart uit het spel (en dus uit de eigen kuddestapel) verwijderen (in de doos doen).		De eigen locomotief 2 velden achteruitzetten. Daarna 2 eigen handkaarten uit het spel (en dus uit de eigen kuddestapel) verwijderen (in de doos doen).

Het achteruitzetten van een locomotief gaat op dezelfde manier als vooruitzetten. Is een veld door een andere locomotief bezet, dan wordt het genegeerd (de te verplaatsen locomotief gaat dus verder achteruit). Het is toegestaan om een locomotief achteruit naar een zijspoorveld te verplaatsen. Daar kan de speler zoals gebruikelijk het treinstation opwaarderen.

- Omdat het om een voorwaarde gaat, mag een speler zijn locomotief niet vrijwillig minder velden dan aangegeven achteruitzetten.
- Staat de locomotief van een speler op het startveld, dan mag hij geen actie gebruiken die als voorwaarde heeft dat hij zijn locomotief achteruit moet zetten.
- Een locomotief wordt nooit omgedraaid. Zijn neus wijst altijd vooruit.



Leg precies 1 "Black Angus"-runderkaart af en ontvang 2 dollar.

Voer de actie "Runderen van de markt kopen" uit.



Actie: Runderen van de markt kopen.

Een speler die deze actie uitvoert, mag nieuwe runderkaarten van de rundermarkt kopen en deze open op zijn persoonlijke aflegstapel leggen. Het aantal en de soort runderen die hij mag kopen hangen af van **het aantal cowboys** dat hij in zijn cowboysrij heeft en hoeveel geld hij besteedt.

Heeft de speler **1 cowboy** in zijn cowboysrij, dan heeft hij deze opties:

1 runderkaart met een **fokwaarde van 3** kopen voor 6 dollar.



OF 1 "West Highland"-runderkaart kopen voor 12 dollar.



Heeft de speler **2 cowboys**, dan heeft hij meer opties:

Hij zou bijvoorbeeld **2 runderkaarten** kunnen kopen. Bijvoorbeeld 2 runderkaarten met elk een fokwaarde van 3 voor 6 dollar per stuk.



OF hij zou 1 runderkaart met een **fokwaarde van 3** voor 3 dollar kunnen kopen.



Of 1 "Texas Longhorn"-runderkaart voor 12 dollar.



Hoe meer cowboys een speler heeft, hoe meer opties hij heeft. De speler beslist zelf hoe hij zijn cowboys over de opties verdeelt, maar elke cowboy mag tijdens de actie **niet meer dan 1 keer** worden ingezet (hij hoeft zijn cowboys hier niet voor in te leveren).

- Voor elke cowboy die de speler niet voor een optie inzet **mag** de speler 2 kaarten van de stapel runderkaarten trekken en open aan de rundermarkt toevoegen.



- Deze optie betekent: gebruik 3 cowboys en betaal 5 dollar om 2 runderkaarten met elk een fokwaarde van 3 te kopen.
- Deze optie betekent: gebruik 5 cowboys en betaal 8 dollar om 2 "West Highland"-runderkaarten te kopen.
- Een speler kan uitsluitend kaarten kopen die zich momenteel in de rundermarkt bevinden.
- Een speler mag er altijd voor kiezen om minder kaarten te kopen dan hem is toegestaan.
- Een speler moet elke runderkaart die hij tijdens deze actie koopt open op zijn **persoonlijke aflegstapel** leggen.



Leg precies 2 runderkaarten van dezelfde soort af en ontvang 4 dollar.

De actie "Een ramp verwijderen" uitvoeren.

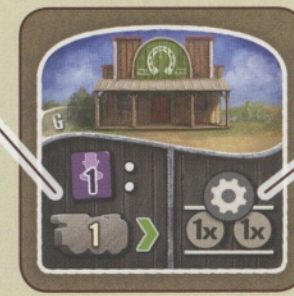
Actie: Een ramp verwijderen.

Een speler die deze actie uitvoert neemt **één** ramptegel naar keuze uit een ramptegengebied en legt deze open voor zich neer.

Toont het actiesymbool kosten, dan moet de speler het betreffende aantal dollars direct betalen (anders mag hij de ramptegel niet verwijderen).
 Toont het actiesymbool geen kosten, dan is het verwijderen van de ramptegel kosteloos.

- Elke ramptegel toont 2, 3 of 4 punten. Zoals gebruikelijk krijgt de speler deze aan het einde van het spel.
- Zijn alle 3 ramptegengebieden leeg, dan kan de speler geen ramptegel nemen.

De eigen locomotief zoveel velden vooruitzetten als de speler ingenieurs heeft.



1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.

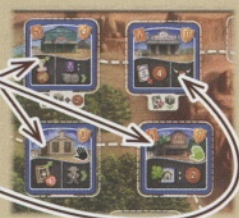
De lokale acties van eigen persoonlijke bouwtegels

De speler ontvangt 2 dollar voor elk van zijn persoonlijke bouwtegels die in het bos liggen.



Een bouwtegel ligt in het bos als ten minste één van zijn zijden een bos op het speelveld raakt (als bouwtegel "1a" zelf in het bos ligt, telt deze ook mee).

Deze 3 blauwe bouwtegels liggen in het bos.



Deze niet.

Leg precies 1 "Guernsey"-runderkaart af en ontvang 4 dollar.



De actie "Runderen van de rundermarkt kopen" uitvoeren.



Leg precies 2 runderkaarten van dezelfde soort af en ontvang 3 dollar.

De speler zet zijn rancher 1 veld op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.



De actie "Een ramp verwijderen" uitvoeren.

De speler zet zijn rancher 2 velden op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.



De actie "Een werker inhuren" uitvoeren (de inhuurkosten zijn 1 lager).

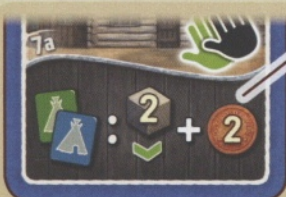
De speler zet zijn locomotief zoveel velden vooruit als het aantal ingenieurs dat hij heeft.



Leg precies 1 "Holstein"-runderkaart af en ontvang 10 dollar.

1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.

Actie: De eigen rancher op de route vooruitzetten.
Een speler die deze actie uitvoert, mag zijn rancher naar een andere locatie op de route verplaatsen. Doet hij dat, dan moet hij hem ten minste 1 stap en niet meer dan het bij het symbool aangegeven aantal stappen verplaatsen. Op de locatie waar de rancher eindigt, moet de speler opnieuw zijn fase B uitvoeren. Merk op dat zijn hand daarvoor niet wordt aangevuld. Dat gebeurt pas aan het einde van zijn beurt.



Voor elk paar bestaande uit 1 groene en 1 blauwe tipetegel dat de speler heeft verzameld, zet hij zijn certificaatsteen 2 velden vooruit EN ontvangt hij 2 dollar (hij hoeft zijn tipetegels niet in te leveren).

De actie "met de indianen handelen" uitvoeren OF 1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.



De eigen locomotief maximaal 2 velden vooruitzetten.



De eigen locomotief maximaal 3 velden vooruitzetten.

De speler voert een speciale levering uit: eerst zet hij zijn locomotief 1 of meer velden achteruit. Hij kiest een stadswaap waarvan de stadswaarde gelijk of lager is dan het aantal velden dat hij zijn locomotief achteruit heeft gezet (daarbij tellen gepasseerde bezette velden en zijspoorvelden niet mee). Hij mag zoals gebruikelijk geen stadswaap kiezen waar al één van zijn schijven ligt (met uitzondering van Kansas City en San Francisco). Daarna legt hij volgens de gebruikelijke spelregels één van zijn spelersschijven van zijn speltableau op het stadsveld. Activeert hij daarbij leveringsacties, dan voert hij deze zoals gebruikelijk uit. De speler hoeft geen transportkosten te betalen. Eindigde zijn locomotief op een zijspoorveld, dan mag hij volgens de gebruikelijke spelregels het bijbehorende treinstation opwaarderen. Daarna eindigt deze lokale actie.

De eigen certificaatsteen zover mogelijk vooruitzetten (totdat deze de tijdelijke certificatenlimiet bereikt).



De speler zet zijn rancher maximaal 5 stappen op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.

Precies 1 doelkaart afleggen en de eigen certificaatsteen 2 velden vooruitzetten.



De eigen locomotief 1 veld achteruitzetten en 3 dollar ontvangen.

Precies 1 "Jersey"-runderkaart afleggen en de eigen locomotief 1 veld vooruitzetten.



Leg precies 1 "Dutch Belt"-runderkaart af en ontvang 3 dollar.

1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.



De speler zet zijn rancher 1 stap op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.

De speler trekt zoveel kaarten van zijn persoonlijke trekstapel als hij cowboys in zijn cowboysrij heeft. Daarna legt hij zoveel kaarten af als hij heeft getrokken.



De speler zet zijn rancher maximaal 3 stappen op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.



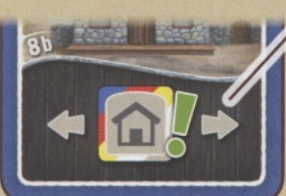
Precies 1 "Black Angus"-runderkaart afleggen en de eigen certificaatsteen maximaal 2 velden vooruitzetten.

De speler ontvangt zoveel dollar als het aantal ingenieurs in zijn ingenieursrij.

Leg 1 runderkaart naar keuze af, ontvang 3 dollar EN neem een doelkaart uit het algemene doelenaanbod. De speler voegt deze doelkaart direct aan zijn hand toe.



De speler zet zijn locomotief zoveel velden vooruit als hij bouwtegels in het bos heeft.



De speler voert de lokale acties van een aangrenzende bouwtegel uit. Het is niet van belang of de bouwtegel neutraal, van de speler zelf of zelfs van een andere speler is. Aangrenzend betekent in dit geval dat er tussen beide tegels geen lege velden of andere locaties mogen liggen.



De speler waardeert een treinstation naar keuze op die zich achter zijn locomotief op de spoorlijn moet bevinden.

Ontvang 4 dollar.

De eigen locomotief maximaal 4 velden vooruitzetten.



De speler zet zijn rancher maximaal 4 stappen op de route vooruit. Op de nieuwe locatie voert hij fase B opnieuw uit.

De doelkaarten



Een speler kan via bepaalde acties aan doelkaarten komen. Hij legt deze meestal eerst op zijn aflegstapel, waarna hij ze later in zijn hand krijgt.

Heeft een speler tijdens zijn beurt 1 of meer doelkaarten in zijn hand, dan mag hij er zoveel hij wil spelen:

- voordat hij fase A uitvoert, of
- **vóór of na** het uitvoeren van een actie in fase B.

Dat betekent dat hij geen doelkaarten mag spelen midden in het uitvoeren van een actie of tijdens fase C.

Speelt hij een doelkaart, dan legt hij deze open in zijn **persoonlijke doeleengebied** (onder zijn spelertableau). Daarna voert hij de linksboven op de kaart afgebeelde **directe actie** uit of ziet daar vanaf.

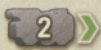
De volgende directe acties bevinden zich op de doelkaarten:



De speler zet zijn rancher maximaal 3 stappen op de route vooruit, waarbij hij groene en zwarte handen negeert. Hij mag de locatie waar hij eindigt echter niet gebruiken. Verplaatst de speler zijn rancher dus vóór fase A, dan start hij zijn gebruikelijke verplaatsing vanaf de nieuwe locatie. Verplaatst hij hem na het gebruik van een locatie in fase B, dan vervolgt hij direct nadat de rancher zijn nieuwe locatie heeft bereikt met fase C. Het is niet toegestaan om de rancher met deze directe actie naar Kansas City te verplaatsen.



De speler trekt maximaal 3 kaarten van zijn persoonlijke trekstapel. Daarna legt hij hetzelfde aantal kaarten af.



De speler zet zijn locomotief 2 of 3 velden vooruit.



Ontvang 2 dollar.



1 enkele of 1 dubbele hulpactie uitvoeren.

Directe actie



Taken

Elke doelkaart toont een combinatie van *taken* die de speler **aan het einde van het spel** moet hebben vervuld. Lukt hem dat, dan ontvangt hij de punten erop. Heeft hij niet alle taken op een doelkaart vervuld, dan krijgt hij de op de kaart aangegeven minpunten (alleen op de startdoelkaart staan geen minpunten).

Belangrijk: elke vervulde taak geldt maar voor 1 doelkaart. Tonen meerdere doelkaarten dezelfde taak, dan moeten deze dus afzonderlijk worden vervuld. De volgende taken bevinden zich op de doelkaarten:



De speler moet 1 gebouwtegel op het speelbord hebben.



De speler moet 1 groene tipitegel voor zich hebben.



De speler moet 1 blauwe tipitegel voor zich hebben.



De speler moet 1 ramptegel voor zich hebben (soort is niet van belang).



De speler moet 1 van zijn schijven op een treinstation hebben.



De speler moet 1 runderkaart met fokwaarde 3 in zijn kuddestapel hebben.



De speler moet 1 "West Highland"-runderkaart in zijn kuddestapel hebben.



De speler moet 1 "Texas Longhorn"-runderkaart in zijn kuddestapel hebben.



De speler moet 1 van zijn schijven op het stadsveld van San Francisco hebben.

Voorbeeld: om aan het einde van het spel al haar doelkaarten te vervullen, heeft **Niki** dan de volgende zaken nodig:

- ten minste 3 van haar persoonlijke gebouwtegels op het speelbord,
- ten minste 3 ramptegels voor zich,
- ten minste 1 blauwe tipitegel voor zich, en
- ten minste 2 van haar schijven op het stadsveld van San Francisco.



Lukt dit haar allemaal, dan krijgt ze 18 punten. Stel dat ze 1 schijf in San Francisco tekort zou komen, dan zou ze maar 10 punten krijgen (omdat de niet vervulde doelkaart met de San Francisco-taak 3 minpunten waard is).

Opmerking: een speler is niet verplicht om zijn doelkaarten te spelen. Hij mag ze op de gebruikelijke manier in zijn kuddestapel houden. Voor elke doelkaart die zich aan het einde van het spel nog in zijn kuddestapel bevindt, mag de speler beslissen of hij deze al of niet telt. Voor kaarten in zijn persoonlijke doeleengebied geldt deze keuzemogelijkheid niet. Die **moeten** worden geteld.

EINDE VAN HET SPEL

Legt een speler in fase 2 of 3 in **Kansas City** een werkertegel op het **laatste veld van de arbeidsmarkt**, dan is het spel bijna afgelopen. Omdat het arbeidsmarktfiche via de **rode pijl** de arbeidsmarkt afschuift, neemt de actieve speler het en legt het voor zich neer. Gebeurt dit tijdens fase 2, dan mag hij fase 3 nog uitvoeren, maar geen werker meer kiezen (omdat er geen plaats meer op de arbeidsmarkt is). Zijn er uitsluitend werkers over, dan slaat hij fase 3 over. Hij vervolgt dan zoals gebruikelijk met fasen 4 en 5 en vult aan het einde van zijn beurt lege vooruitzichtvelden aan. Dit was zijn **laatste** beurt.


Daarna komt **elk van de andere spelers nog één keer aan de beurt**. Daarin verplaatst hij zoals gebruikelijk zijn rancher en gebruikt de bereikte locatie. Een speler die in zijn laatste beurt Kansas City bereikt, voert zoals gebruikelijk de bijbehorende 5 fasen uit. Hij mag echter geen werkers nemen in fasen 2 en 3 (zijn er alleen werkers, dan slaat hij de betreffende fase over). Hij vult aan het einde van zijn beurt lege vooruitzichtvelden wel aan.



Nadat de laatste speler zijn laatste beurt heeft afgehandeld, is het spel afgelopen. Nu volgt de puntentelling.





DE PUNTEENTELLING



Neem het **scoreblok** en handel de 11 categorieën af. Noteer voor iedere speler hoeveel punten hij in de betreffende categorie heeft gescoord:



1  De speler krijgt 1 punt voor elke 5 dollar die hij heeft.


2  De speler krijgt de som van de punten die op zijn persoonlijke gebouwtegels op het speelbord zijn aangegeven. 


3  De speler krijgt de som van de punten die hij met zijn schijven op de stadswapens heeft vrijgemaakt. Negatieve punten worden van zijn score afgetrokken (het is mogelijk dat hij in deze categorie punten verliest). Zie blz. 9 voor details. 
Voorbeeld: Niki heeft de 6 punten van Sacramento en de 4 punten tussen Sacramento en San Diego vrijgemaakt. Omdat ze geen schijf op het stadsveld van El Paso heeft, krijgt ze die 8 punten niet.



4  De speler krijgt de som van de punten die naast treinstations met zijn schijf staan. 



5  De speler krijgt de som van de punten op de ramptegels die voor hem liggen. 


6  De speler zoekt alle runderkaarten in zijn kuddestapel (persoonlijke trekstapel, handkaarten, persoonlijke aflegstapel) die punten tonen. Hij krijgt de som van deze punten. 

7  De speler zoekt alle doelkaarten die zich in zijn kuddestapel bevinden. Voor elk ervan bepaalt hij of hij deze uit het spel verwijdert of in zijn persoonlijke doeleengebied legt (zonder de directe actie erop uit te voeren). Daarna controleert hij voor elke doelkaart afzonderlijk of hij deze al dan niet heeft vervuld. Voor een doelkaart die hij compleet heeft vervuld, krijgt hij de erop aangegeven punten. Voor een doelkaart die hij niet volledig heeft vervuld, trekt hij de erop afgebeelde minpunten van zijn totaal af. Hij telt de (min)punten van al zijn doelkaarten bij elkaar op (dit kan een negatief resultaat opleveren). Zie blz. 15 voor details.


8  De speler krijgt de som van de punten die hij door middel van *individuele taken* van de voor hem liggende stationscheftegels heeft behaald (deze staan volledig los van de taken op doelkaarten).


9  De speler krijgt 4 punten voor elke werker die in de 5^e of 6^e kolom van zijn werkersgebied ligt. 


10  De speler krijgt 3 punten als hij tijdens het spel dit schijfveld heeft vrijgemaakt. 


11  De speler krijgt 2 punten als het arbeidsmarktfciche voor hem ligt.


Individuele taken van stationscheftegels

 1 De speler ontvangt 1 punt voor elke werker in zijn werkersgebied (inclusief de op het spelertableau gedrukte werkers).

 3 De speler ontvangt 3 punten voor elke 2 doelkaarten in zijn persoonlijke doeleengebied (het is niet van belang of hij deze al dan niet heeft vervuld).

 3 De speler ontvangt 3 punten voor elke 2 voor hem liggende ramptegels (soort is niet van belang).

 3 De speler krijgt 3 punten voor elk voor hem liggend paar bestaande uit 1 groene en 1 blauwe tipitegel.

 2 De speler krijgt 3 punten voor elke 2 (permanente en/of tijdelijke) certificaten die hij bezit.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Algemene opmerkingen en speciale situaties:

- Geld is ongelimiteerd. Mocht de bank uitgeput raken, gebruik dan vervangend materiaal.
- Is de stapel doelkaarten leeg, dan vullen de spelers het algemene doelenaanbod niet meer aan. Is het algemene doelenaanbod leeg, dan kunnen de spelers geen nieuwe doelkaarten meer nemen.
- Een speler mag op elk moment de kaarten van zijn persoonlijke aflegstapel bekijken. Hij mag nooit de kaarten van zijn persoonlijke trekstapel bekijken.
- Omdat een speler via hulpacties kaarten uit het spel kan verwijderen, kan hij zijn kuddestapel verkleinen. Er is geen limiet aan hoe klein een kuddestapel mag zijn. Heeft een speler daardoor op enig moment te weinig kaarten om zijn hand tot zijn limiet aan te vullen, dan moet hij met minder kaarten verder spelen (niet aan te raden).
- Als een speler een spelersschijf bij een levering of een opwaardering op een stadsveld of een treinstation **moet** leggen, kunnen er speciale situaties ontstaan: **moet** hij een schijf op een veld met witte hoeken leggen maar heeft hij alleen schijven op velden met donkere hoeken, dan mag hij **bij uitzondering** een schijf van een veld met donkere hoeken nemen. **Moet** hij een schijf leggen maar kan hij dat niet (omdat hij die niet meer heeft of deze niet kan betalen), dan verwijdert hij één van zijn schijven van een treinstation naar keuze en legt hij deze op de nieuwe plek.
- Let op het verschil in symbool voor een stad (zonder dakje) en een treinstation (met dakje). Doelkaarten bevatten voornamelijk treinstationsymbolen.
- Ter herinnering:** een speler mag bij het uitvoeren van directe acties van doelkaarten deze geheel of gedeeltelijk laten vervallen.



© 2016 eggertspiele
GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur:
Alexander Pfister

Illustraties:
Andreas Resch

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

