

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Erweitere das Land entlang des Moon River, das du vor Kurzem geerbt hast: Maisfelder, Wiesen, Wälder... Erforsche die Gegend und finde die besten Landparzellen, um ihre wertvollen Ressourcen zu nutzen und deine Herden gedeihen zu lassen. Doch nimm dich in Acht vor Banditen, Dieben und Dürreperioden, während du die fruchtbarsten Ländereien erschließt!

SPIELMATERIAL

★ 4 Vorrats-Spielpläne, jeweils mit einer Lager-Seite und einer „Legende des Westens“-Seite.



★ 8 Rancheros: 2 in lila, 2 in orange, 2 in grün, 2 in weiß.



★ 96 Parzellen, um 48 Dominosteine zusammenzusetzen.



★ 20 Partner-Chips, jeweils mit einer Cowboy-Seite und einer Spezialisten-Seite.



★ 32 Kühe



★ 2 Landschafts-Bonusplättchen (für das Spiel zu zweit) mit einer anderen Landschaft auf jeder Seite



★ 1 Saloon-Spielplan



★ 1 Wertungsblock



ZIEL DES SPIELS

Kombiniere deine Parzellen, um Dominosteine zusammenzusetzen. Ordne sie bestmöglich an, um deine Ranch zu gestalten. Vergrößere deine Herden und nutze dein Land bestmöglich, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln.



GLOSSAR

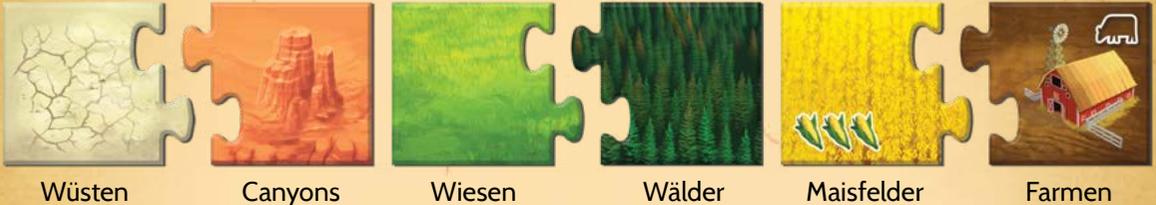
Vorrats-Spielpläne

Ihr bekommt alle je einen Spielplan, der die maximale Breite eurer Ranch vorgibt. Dieser Vorrats-Spielplan hat eine **Camp-Seite** (benutzt in „**Moon River Variante - Basisspiel**“) und eine „**Legende des Westens**“-Seite (benutzt in „**Legenden des Westens Variante - Spiel für Fortgeschrittene**“). Jede Seite hat eine spezifische Lagerkapazität für Parzellen.



Eine Parzelle

Jedes Puzzlestück wird „Parzelle“ genannt. Jede Parzelle hat eine Landschafts-Seite und eine Zahlenseite. Es gibt sechs verschiedene Arten von Parzellen:



Ein Dominostein

Ein Dominostein ist eine Kombination aus zwei Parzellen, deren Landschafts-Seite nach oben zeigt. Die Ausrichtung der Bilder auf den Parzellen ist egal.



Eine Ranch

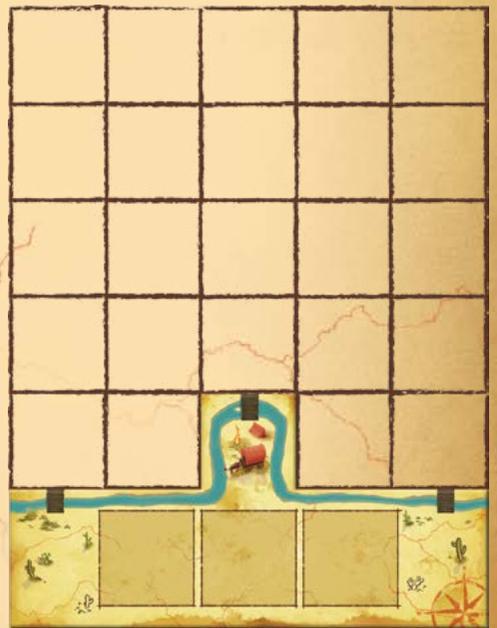
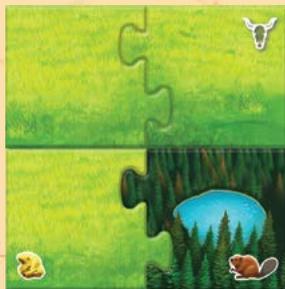
Im Laufe der Partie wirst du Parzellen sammeln und Dominosteine erschaffen, um so deine Ranch zu entwickeln. Eine Ranch darf höchstens 12 Dominosteine (24 Parzellen) enthalten. Eine Ranch besteht aus 5 Reihen von Parzellen, die von der Breite deines Spielplans eingegrenzt sind (siehe Abbildung).

Ein Territorium

Ein Territorium ist eine Ansammlung von gleichartigen Parzellen, die auf mindestens einer Seite miteinander verbunden sind.

Beispiel eines Territoriums aus 3 Wiesen-Parzellen und eines Territoriums aus 1 Wald-Parzelle.

Du darfst deine Ranch aus so vielen verschiedenen Arten von Territorien aufbauen, wie du willst. Du darfst auch verschiedene Territorien derselben Art haben.



Ressourcen

Manche Parzellen enthalten Ressourcen. Es gibt dreierlei Arten von Ressourcen:



Goldnuggets findest du in Wüsten, Wiesen und Canyons.



Biber findest du in Wäldern.



Maiskolben findest du in Maisfeldern.

Jede dieser Ressourcen ist am Ende des Spiels 1 Siegpunkt wert.

Du bist nun bereit, das Spiel aufzubauen!

Moon River bietet zwei Spielvarianten. Wir empfehlen, diese in folgender Reihenfolge zu spielen, um möglichst viel Spaß zu haben:

★ **Moon River Variante - Basisspiel**

★ **„Legenden des Westens“-Variante - Spiel für Fortgeschrittene**

Diese Regeln sind für Partien zu dritt oder zu viert. Die Regeln für das Spiel zu zweit findest du am Ende dieser Anleitung.

Moon River Variante - Basisspiel

SPIELVORBEREITUNG

A. Wählt alle je eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden Spielelemente aus der Schachtel:

- ★ Einen Vorrats-Spielplan, mit der Camp-Seite nach oben zeigend
- ★ Einen Ranchero

B. Legt alle Kühe als allgemeinen Vorrat neben den Spielbereich.

C. Legt den Wertungsblock beiseite: Er wird erst am Ende der Partie benötigt.

D. Legt den Saloon-Spielplan neben die Schachtel. Mischt die Partner-Chips mit der Cowboy-Seite nach oben und macht daraus zwei Stapel am Saloon-Eingang des Spielplans. Dreht fünf Chips von einem der beiden Stapel auf ihre Spezialisten-Seite und legt diese auf die fünf dafür vorgesehenen Felder im Saloon.



E. Mischt die 96 Parzellen mit der Zahlenseite nach oben und legt sie willkürlich in die Schachtel, um so den Zugstapel zu bilden. Ordnet die Schachtel dann so an, wie in der Abbildung gezeigt.



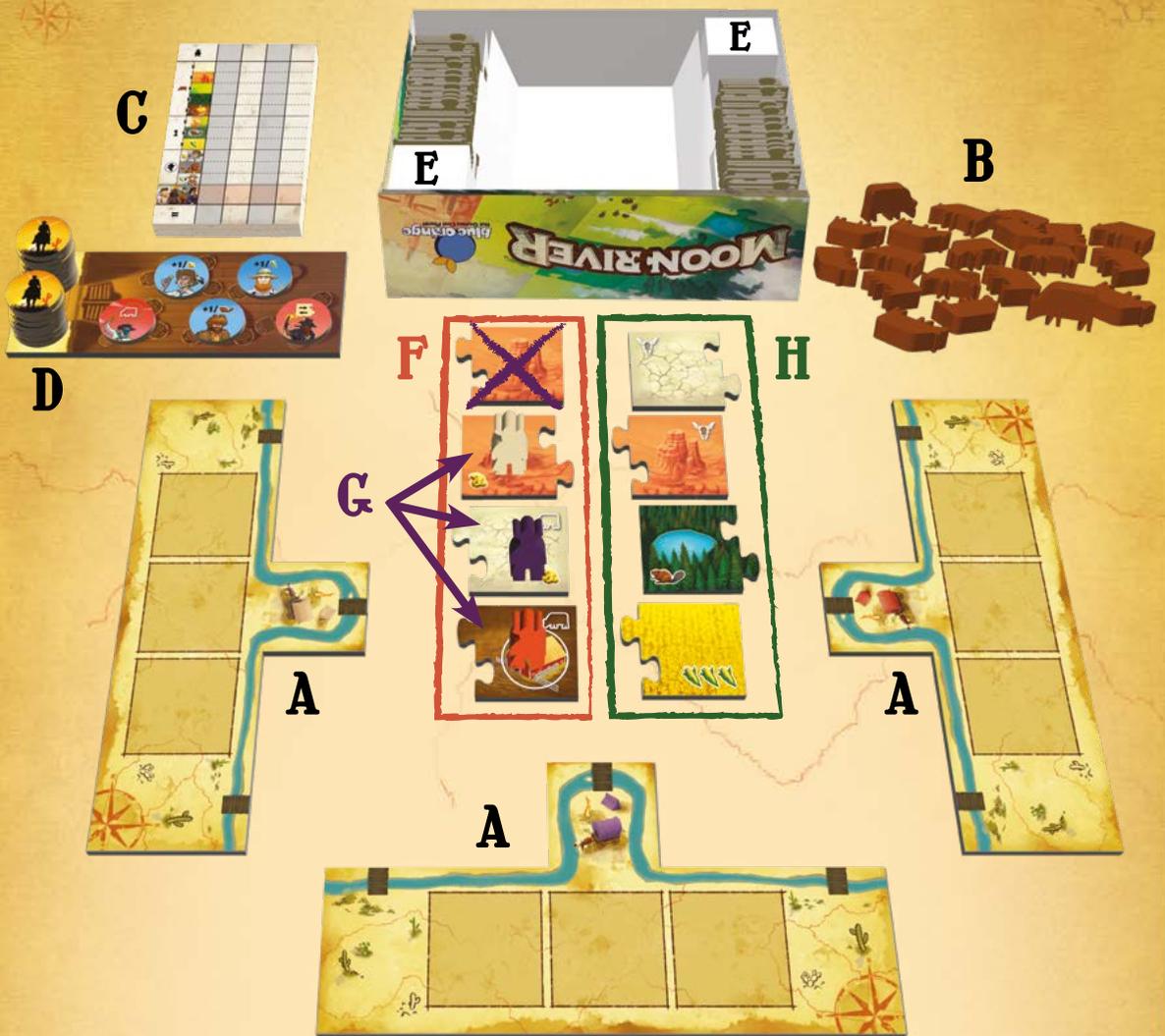
F. Zieht vier beliebige Parzellen und platziert sie, mit der Zahlenseite nach oben zeigend, unterhalb der Schachtel. Sortiert sie in aufsteigender Reihenfolge, mit der niedrigsten Zahl am nächsten zur Schachtel. Falls mehrere Parzellen dieselbe Zahl anzeigen, sortiert sie in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden. Dreht anschließend alle Parzellen auf ihre Landschafts-Seite.

G. Eine Person nimmt alle Rancheros, mit denen gespielt wird, in die Hand, mischt sie ungesehen und zieht dann einen nach dem anderen. Sobald dein Ranchero gezogen wird, platziere ihn auf einer verfügbaren Parzelle in der soeben von dir erschaffenen Spalte (F). Eine Parzelle „steht zur Auswahl“, falls kein Ranchero darauf ist.

★ *In Partien zu dritt wird die nicht gewählte Parzelle aus dem Spiel genommen.*

★ *In Partien zu viert hat die letzte Person keine Wahl und muss ihren Ranchero auf der letzten verfügbaren Parzelle platzieren. Die Parzellen, die am weitesten von der Schachtel entfernt sind, sind meist am interessantesten. Wählst du jedoch eine davon, wirst du im nächsten Zug erst sehr spät auswählen dürfen!*

H. Sobald alle Rancheros platziert worden sind, zieht vier neue Parzellen und macht daraus eine zweite Spalte neben der ersten, wie in Schritt F.



Beispiel für den Aufbau einer Partie zu dritt

Jetzt seid ihr bereit, zu spielen!

SPIELABLAUF

Die Zugreihenfolge wird von den Positionen der Rancheros in der ersten Parzellen-Spalte bestimmt. Die Person, deren Ranchero auf der am höchsten gelegenen Parzelle steht, spielt als erstes, gefolgt von der auf der nächsthöchsten, und so weiter. Die Person, deren Ranchero auf der tiefstgelegenen Parzelle steht, ist folglich als letztes dran.

In deinem Zug führst du die folgenden Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus, bevor die nächste Person an der Reihe ist:

1. Nimm deine Parzelle auf die Hand (zwingend)
2. Erweitere deine Ranch (freiwillig)
3. Wähle eine neue Parzelle (zwingend)

1. Nimm deine Parzelle auf die Hand (zwingend)

Sammle deinen Ranchero sowie die Parzelle, auf der er steht, ein. Platziere die Parzelle auf einem leeren Lager-Feld deines Vorrats-Spielplans.

→ Gibt es keinen freien Platz in deinem Vorrat, **MUSST** du Aktion 2. **Erweitere deine Ranch** ausführen, indem du aus den Parzellen von deinem Vorrats-Spielplan und der, die du gerade auf die Hand genommen hast, zwei auswählst.



Lager-Felder

2. Erweitere deine Ranch (freiwillig)

Falls die Lager-Felder in deinem Vorrat mindestens zwei Parzellen enthalten, darfst du dich dazu entscheiden, deine Ranch zu erweitern. Tust du dies, füge zwei deiner Parzellen zu einem Dominostein zusammen und platziere diesen gemäß der Anlegeregeln auf deiner Ranch.

Anlegeregeln

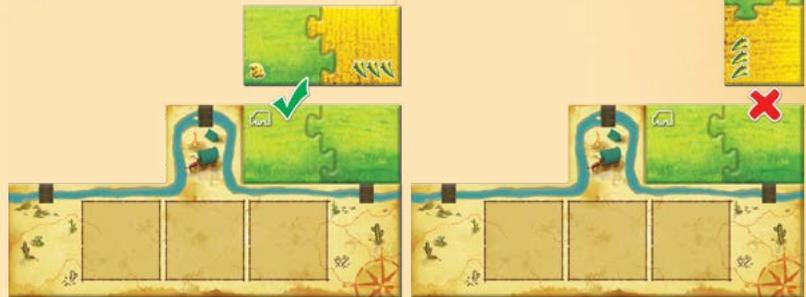
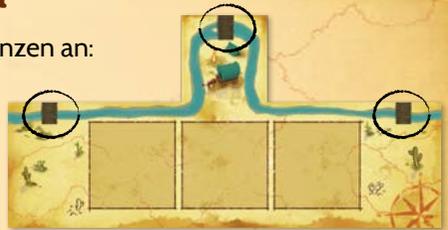
★ Jeder Dominostein muss oberhalb deines Vorrats-Spielplans angelegt werden, und darf ein 5x5 Parzellen großes Raster nicht überschreiten.



★ Jeder Dominostein muss angrenzen an:

→ eine der Brücken auf deinem Vorrats-Spielplan – die Art der Parzelle ist hier egal – oder

→ an einen zuvor von dir platzierten Dominostein. Hier muss mindestens eine Seite waagrecht oder senkrecht an denselben Landschaftstypen angrenzen.



★ Du darfst niemals eine einzelne Parzelle auf deiner Ranch platzieren.
★ Nachdem er einmal platziert wurde, darf ein Dominostein nicht mehr verschoben werden.

★ Falls du in deinem Zug 4 Parzellen besitzt, darfst du bis zu 2 Dominosteine zusammenfügen und beide nacheinander auf deiner Ranch platzieren.

★ Wann immer du deine Ranch erweitern musst, aber keine Dominosteine regelkonform platzieren darfst, musst du 2 deiner Parzellen, die noch nicht in deinem Territorium platziert wurden, permanent aus dem Spiel nehmen. Sie bringen dir am Ende keine Punkte.

★ Parzellenaktionen: Auf manchen Parzellen sind besondere Symbole zu sehen. Jedes Symbol erlaubt dir, die dazu passende Aktion auszuführen. Es gibt 3 verschiedene Symbole: Kuh, Schädel und Kreis.



Nachdem du einen Dominostein zu deiner Ranch hinzugefügt hast, führe die Aktion jedes Symbols in folgender Reihenfolge aus:

- A. zuerst die Aktion jedes Kuh-Symbols,**
- B. danach die Aktion jedes Schädel-Symbols,**
- C. und, zu guter Letzt, die Aktion jedes Kreis-Symbols.**

A. Kühe

Manche Parzellen zeigen ein oder mehrere Kuh-Symbole.

Wann immer du einen Dominostein mit einer solchen Parzelle platzierst, musst du für jedes Kuh-Symbol darauf:

- ★ eine Kuh aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, und
- ★ diese auf der entsprechenden Parzelle platzieren.



B. Schädel

Jedes Schädel-Symbol steht für eine Dürreperiode.

Wann immer du einen solchen Dominostein platzierst, musst du für jedes Schädel-Symbol, das darauf zu sehen ist:

- ★ eine Kuh von diesem Territorium entfernen, und
 - ★ sie zurück in den allgemeinen Vorrat legen.
- Enthält das Territorium mehrere Kühe, darfst du entscheiden, welche du entfernst.
→ Sind keine Kühe in diesem Territorium, wird das Schädel-Symbol ignoriert.

Nachdem du den Dürre-Effekt ausgeführt hast, wird das Schädel-Symbol für den Rest der Partie ignoriert.

Beispiel 1: Indem du diesen Dominostein zu deiner Ranch hinzufügst, musst du 1 von 2 Kühen auf deinem Canyon-Territorium entfernen. Im Wüsten-Territorium passiert nichts, da dort keine Kühe sind.



Beispiel 2: Indem du diesen Dominostein platzierst, musst du beide Kühe von deinem Canyon-Territorium entfernen.

C. Kreise

Jedes Kreis-Symbol steht für die Aktion des Anwerbens eines Partners, der dir beim Betrieb deiner Ranch hilft. **Platzierst du einen Dominostein mit einem Kreis-Symbol, führe einen nach dem anderen diese 3 Schritte aus:**

- C.1.** Wähle einen der 5 verfügbaren Partner-Chips, die im Saloon liegen.
- C.2.** Belasse diesen Chip auf seiner Spezialisten-Seite oder drehe ihn auf die Cowboy-Seite, und lege ihn dann auf das Kreis-Symbol der soeben platzierten Parzelle.
- C.3.** Führe sofort den Effekt des Chips aus (siehe „Partner“).

WICHTIG: Die Chips werden erst am **Ende der Runde** neu aufgefüllt.

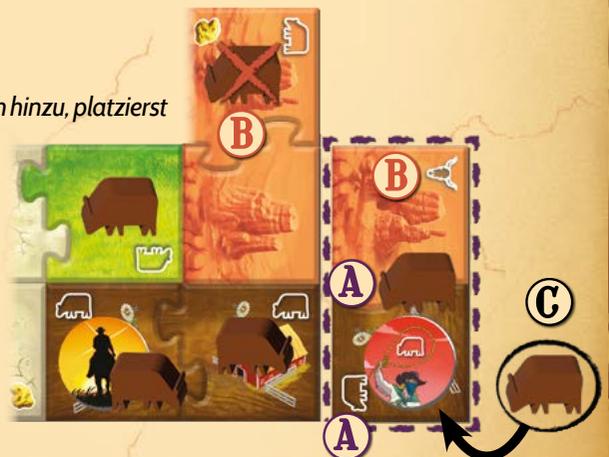
- Falls beide Parzellen auf deinem Dominostein ein Kreis-Symbol zeigen, führe beide Anwerbeaktionen in beliebiger Reihenfolge nacheinander aus.
- Falls auf den 5 Feldern im Saloon kein Partner-Chip mehr verfügbar ist, kannst du für dieses Kreis-Symbol niemanden mehr anwerben.

Beispiel:

A. KÜHE: Fügst du diesen Dominostein zu deiner Ranch hinzu, platzierst du zunächst 1 Kuh auf deiner Farm-Parzelle.

B. SCHÄDEL: Danach entfernst du 1 Kuh von deinem Canyon-Territorium.

C. KREISE: Zum Schluss darfst du dank des Kreis-Symbols auf der Farm-Parzelle 1 der 5 Partner auf dem Saloon-Spielplan anwerben. Du belässt ihn auf seiner VIEHDIEB-Seite und führst seinen Effekt aus (siehe „Viehdieb“).



Partner

Jeder Partner, den du für deine Ranch anwirbst, hat 2 Effekte:

1. Effekte, die für alle Partner zutreffen: Viehhüter

Jeder Partner – ob mit Cowboy- oder Spezialisten-Seite nach oben – ist in erster Linie Viehhüter auf diesem Territorium. In anderen Worten, er schützt alle Kühe in diesem Territorium vor dem **Viehdieb**.

Beispiel: Dieser Goldgräber schützt alle Kühe im Wiesen-Territorium vor dem Viehdieb.



2. Partner-spezifische Effekte

★ **Partner mit sofortigem Effekt:** Aktiviere den Partner-Effekt sofort, nachdem du ihn auf deiner Parzelle platzierst. Die Effekte dieser Partner sind optional: Du entscheidest, ob du sie aktivierst oder nicht.



Der Cowboy

Dieser Partner erlaubt dir, bis zu 3 Bewegungen mit Kühen auf waagrecht oder senkrecht angrenzende Parzellen durchzuführen.

★ Ein- und dieselbe Kuh darf mehrere Male bewegt werden.

Vorsicht: Kühe können sich nicht auf oder durch Maisfelder bewegen.

★ **Wichtig:** Schädel-Symbole (Dürren) werden nur aktiviert, sobald sie deiner Ranch hinzugefügt werden. Später im Spiel gelten sie als normale Territorien, und dürfen daher Kühe enthalten!

Beispiel: Nachdem du einen Cowboy auf deiner Ranch platziert hast, bewegst du eine Kuh um 1 Parzelle, und eine zweite Kuh um 2 Parzellen.



Der Desperado

Dieser Partner erlaubt dir, eine Parzelle auf deinem Vorrats-Spielplan mit einer Parzelle auf dem Spielplan einer anderen Person zu tauschen.

Diese Aktion ist nur möglich, falls du und die andere Person jeweils mindestens 1 Parzelle auf euren Spielplänen habt.



Der Viehdieb

Dieser Partner erlaubt dir, 1 ungeschützte Kuh von der Ranch einer anderen Person zu stehlen. Du musst diese Kuh auf der Parzelle deines Viehdiebs platzieren.

Zur Erinnerung: Jede Kuh, die in einem Territorium mit mindestens einem Partner steht, ist vor dem Viehdieb geschützt.

★ **Partner ohne sofortigen Effekt:** Diese bringen dir am Spielende Zusatzpunkte ein, je nachdem, wie viele Ressourcen du noch auf deiner Ranch hast.



Der Goldgräber

Jeder Goldgräber bringt dir 1 Punkt pro Goldnugget-Symbol ein, das am Ende der Partie auf deiner Ranch zu sehen ist.



Der Pelzjäger

Jeder Pelzjäger bringt dir 1 Punkt pro Biber-Symbol ein, das am Ende der Partie auf deiner Ranch zu sehen ist.



Der Farmer

Jeder Farmer bringt dir 1 Punkt pro Mais-Symbol ein, das am Ende der Partie auf deiner Ranch zu sehen ist.



3. Wähle eine neue Parzelle (zwingend)

Platziere deinen Ranchero auf einer verfügbaren Parzelle in der neuen Parzellen-Spalte.

Ende der Runde

★ Habt ihr alle eure Aktionen durchgeführt, formt ihr eine neue Spalte aus 4 Parzellen, wie in Schritt **F** der **SPIELVORBEREITUNG** beschrieben.

★ Falls in diesem Zug Partner angeworben wurden, füllt ihr die Reihe von Partner-Chips wieder auf, indem ihr so viele nachzieht, bis wieder 5 verfügbar sind. Denkt daran, sie auf die Spezialisten-Seite zu drehen.

ENDE DER PARTIE

Falls ihr eine neue Parzellen-Spalte kreieren müsst, der Zugstapel neben der Schachtel jedoch leer ist, dürft ihr alle noch einen letzten Zug ausführen. Fülle die leeren Felder des Saloon-Spielplans wieder mit Partner-Chips und spiele dann den letzten Zug.

Am Ende dieses letzten Zuges führst du die Aktion **2. Erweitere deine Ranch** so oft wie nötig aus, um deine Vorrats-Spielpläne zu leeren, stets unter Einhaltung der Anlegeregeln.

→ Kannst du einen Dominostein gemäß der Anlegeregeln platzieren, so musst du dies tun, selbst wenn es dir nicht passen sollte.

→ Kannst du keine Dominosteine platzieren, nimmst du deine ungenutzten Parzellen aus dem Spiel. Verlierst du dadurch Dominosteine, bleibt deine Ranch unvollendet.

Dies markiert das Ende der Partie. Bevor es jedoch zur Schlusswertung geht, müsst ihr alle zunächst das **Überbevölkerungs-Ereignis** ausführen:

Ihr dürft nur 1 Kuh pro Parzelle auf euren Ranches haben. Entfernt alle überschüssigen Kühe aus dem Spiel.

Beispiel: Du hast 1 Kuh zuviel auf deiner Wiesen-Parzelle und musst sie zurück in die Schachtel legen.



Schlusswertung

Zeit, die Ergebnisse auszurechnen! Benutzt den Wertungsblock, um die Punkte für eure Ranches wie folgt zu notieren:

Punkte für Territorien

Die Punktzahl für jedes Territorium ergibt sich aus der Anzahl seiner Parzellen multipliziert mit der Anzahl darin enthaltener Kühe.

Vorsicht! Kuh-Symbole auf Parzellen haben keinerlei Einfluss auf die Wertung. Nur Kühe auf Dominosteinen zählen. Territorien ohne Kühe bringen keinerlei Punkte.

Nicht vergessen:

- ★ Du darfst verschiedene Territorien desselben Typs auf deiner Ranch haben. Zähle die Punkte für jedes von ihnen.
- ★ Maisfelder bringen keine Punkte, da Kühe sie nicht betreten können.

→ Notiere die Punkte für jeden deiner Landschafts-Typen auf dem Wertungsblock.

1 Punkte für Ressourcen

Jedes Goldnugget-, Biber- und Mais-Symbol auf deiner Ranch ist 1 Punkt wert.

Punkte für Partner

Jeder Goldgräber, Pelzjäger und Farmer bringt 1 Zusatzpunkt für jedes mit ihm verbundene Symbol (Goldnuggets, Biber, beziehungsweise Mais).

→ Addiert alle eure Punkte für die Schlusswertung. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Person mit dem größten Territorium, egal, ob dieses Kühe enthält oder nicht.

Falls immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt die Person mit den meisten Kühen.

Falls immer noch Gleichstand herrscht, wird der Sieg geteilt.

Beispiel für die Schlusswertung

Nach Ausführen des Überbevölkerungs-Ereignisses rechnet Christina ihr Endergebnis aus.

Punkte für Territorien

Sie hat ein Wüsten-Territorium aus 5 Parzellen und mit 1 Kuh; es ist **5 Punkte** wert (5 x 1).

Gleichermaßen erzielt sie **21 Punkte** für ihr Canyon-Territorium (7 x 3), **6 Punkte** für ihr Wiesen-Territorium (3 x 2) und **16 Punkte** für ihr Farm-Territorium (4 x 4).

Sie erzielt keine Punkte für ihr Wald-Territorium, da keine Kühe darauf stehen.

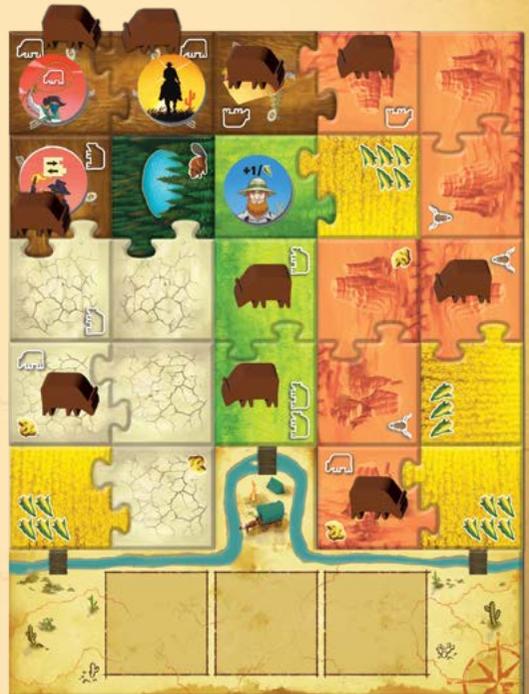
Punkte für Ressourcen

Christina hat insgesamt 4 Goldnuggets, 1 Biber und 18 Maiskolben auf ihrer Ranch. Diese erzielen **4 Punkte**, **1 Punkt**, beziehungsweise **18 Punkte**.

Punkte für Partner

Während des Spiels konnte Christina einen Farmer auf einem ihrer Dominosteine platzieren. Dieser Chip ist **18 Zusatzpunkte** wert, dank der 18 Maiskolben auf ihrer Ranch.

	C	B	Y
1	5		
2	21		
3	6		
4	/		
5	16		
6	4		
7	1		
8	18		
9	/		
10	18		
11	/		
=	89		



Christina hat daher insgesamt **89 Punkte**.

„Legenden des Westens“-Variante - Spiel für Fortgeschrittene -



In dieser Variante wird ein gemeinsames Szenario gespielt, und jede Person verkörpert eine andere Western-Legende.

VORBEREITUNG

Bereitet das Spiel auf dieselbe Weise vor wie das Basisspiel, mit einer Ausnahme: Alle drehen ihren Vorrats-Plan auf die „Legende des Westens“-Seite um.

Diese Spielpläne bieten verschiedene Anzahlen und Platzierungen von Brücken, sowie verschiedene Lagerkapazitäten für Parzellen:

- Mary** (lila): 1 Brücke und 4 Lagerfelder
- Wesley** (weiß): 2 Brücken und 3 Lagerfelder
- Calamity** (orange): 2 Brücken und 3 Lagerfelder
- Big Jo** (grün): 3 Brücken und 2 Lagerfelder



AUSWAHL DES SZENARIOS

Ihr könnt entweder:

- ★ euer Szenario selbst aussuchen, oder
- ★ ein zufälliges Szenario auswählen. Geht in diesem Fall wie folgt vor:
Eine Person nimmt die Parzellen mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4, mischt sie, und zieht zufällig eine davon.
Die Zahl auf dieser Parzelle bestimmt das Szenario:

1. Holzhandel
2. Goldrausch
3. Gesetzlose
4. Moon River City

Mischt diese 4 Parzellen wieder unter die anderen Parzellen in der Schachtel.

Jedes Szenario bietet euch eine zusätzliche Methode, um Punkte zu erzielen:

→ Nach dem Überbevölkerungs-Ereignis schreiben alle ihre Punkte in der untersten Reihe des Wertungsblocks auf.

SPIELABLAUF

Die Regeln für die „Legende des Westens“-Variante sind identisch mit denen des Basisspiels.

1. HOLZHANDEL

Frisches Holz ist äußerst lukrativ! Wer damit reich werden will, braucht Zugang zu einem großen Holzfallgebiet am Fluss.

Holzfallgebiet: Ein Holzfallgebiet ist eine Gruppe von mindestens 3 aneinandergrenzenden Wald-Parzellen, von denen mindestens 1 den Fluss berührt.



Beispiel: Ein Holzfallgebiet aus 6 Wald-Parzellen bringt 40 Punkte.

Wertung für das „Holzhandel“-Szenario

Am Ende der Partie bringt jedes Holzfallgebiet 10 Punkte + 10 weitere Punkte pro zusätzlicher Wald-Parzelle, die sie enthält.



Zwei Holzfallgebiete aus je 3 Wald-Parzellen bringen 20 Punkte.

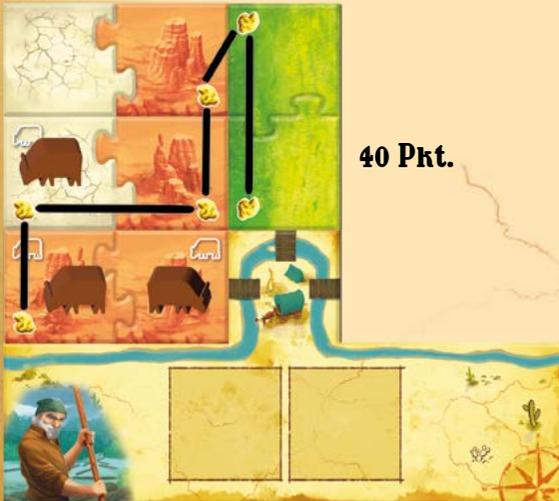
2. GOLDDRAUSCH

Es wird gemunkelt, dass eure Ranches nicht nur Nuggets, sondern ganze Goldadern verbergen! Werdet ihr sie ausbeuten können?

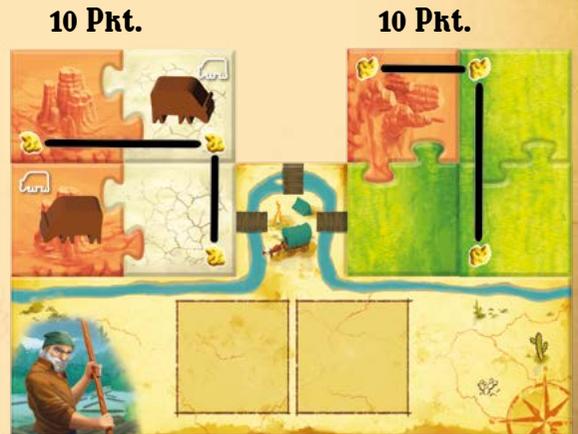
Goldader: Eine Goldader ist eine Gruppe von mindestens 3 aneinandergrenzenden Parzellen mit Goldnuggets darin.

Wertung für das „Golddrausch“-Szenario

Am Ende der Partie bringt jede Goldader 10 Punkte + 10 weitere Punkte pro zusätzlichem Goldnugget in der Ader.



Beispiel: Eine Goldader mit 6 Goldnuggets bringt 40 Punkte.



Zwei Goldadern mit je 3 Goldnuggets bringen 20 Punkte.

3. GESETZLOSE

Auf euren Ranches wurden Goldminen entdeckt, und dies ruft mehrere Banden Gesetzloser auf den Plan!

Bande: Eine Bande ist eine Gruppe von mindestens 3 aneinandergrenzenden Partnern. Es ist egal, auf welcher Art Territorium sie sind, aber mindestens einer muss ein **Bandit** sein (ein **Desperado** oder **Viehdieb**).

Wertung für das „Gesetzlose“-Szenario

Am Ende der Partie bringt jede Bande 10 Punkte + 10 weitere Punkte pro zusätzlichem Partner in der Bande.



Beispiel: Eine Bande aus 6 Partnern bringt 40 Punkte.



Zwei Banden aus je 3 Partnern bringen 20 Punkte.

4. MOON RIVER CITY

Eure Ranches werden Tag für Tag wohlhabender, also müsst ihr Städte bauen, um neuen Bewohnern Platz zu bieten.

Stadt: Eine Stadt ist eine Gruppe von mindestens 3 aneinandergrenzenden Farmen.

Wertung für das „Moon River City“-Szenario

Am Ende der Partie bringt jede Stadt 10 Punkte + 10 weitere Punkte pro zusätzlicher Farm in der Stadt.



Beispiel: Eine Stadt mit 6 Farmen bringt 40 Punkte.



Zwei Städte mit je 3 Farmen bringen 20 Punkte.

Regeln für das Spiel zu zweit

Sowohl das Basisspiel als auch „Legenden des Westens“ können auch zu zweit gespielt werden.

Ranch-Gebiet

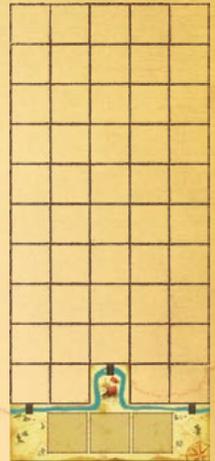
Im Spiel zu zweit benutzen die Rancheros alle 96 Parzellen, um die größte Ranch zu erschaffen.

Ihr werdet eure Ranch jeweils in Rastern von 5 x 10 Parzellen aufbauen, die nicht über die Breite des Spielplans hinausgehen.

Vorbereitung

Bereite entweder die „Moon River“- oder die „Legenden des Westens“-Variante vor, mit folgenden 3 Veränderungen:

- ★ Bei Schritt **A**: Ihr erhaltet alle je 2 Rancheros in derselben Farbe sowie den entsprechenden Vorrats-Spielplan.
- ★ Bei Schritt **C**: Die Person, deren Ranchero zuerst gezogen wird, wählt 1 der 4 verfügbaren Parzellen in der Spalte und platziert ihren Ranchero darauf. Die zweite Person platziert sofort beide ihrer Rancheros auf 2 verfügbaren Parzellen. Schließlich platziert die erste Person ihren zweiten Ranchero auf der letzten verfügbaren Parzelle.
- ★ Platziert die 2 Landschafts-Bonusplättchen neben dem Spielbereich.



Spielablauf

Beide Personen führen je 2 Spielzüge für jede Parzellen-Spalte aus, 1 pro Ranchero.



Landschafts-Bonusplättchen

Ihr platziert höchstens 24 Dominosteine, bzw. 48 Parzellen. Jede Ranch hat jedoch 49 verfügbare Felder. Das letzte Feld ist für das Landschafts-Bonusplättchen reserviert.

Eroberung des Westens: Wie man ein Landschafts-Bonusplättchen erhält

Die erste Person, die die 10. und letzte Reihe ihrer Ranch erreicht, muss (nachdem alle Effekte des Dominosteins ausgeführt wurden):

- ★ 1 der 2 verfügbaren Landschafts-Bonusplättchen nehmen.
- ★ Eine der beiden Seiten wählen.
- ★ Dieses Plättchen sofort und unter Einhaltung der Anlegeregeln in ihrer Ranch platzieren, sowie den Anwerbe-Effekt ausführen.

Falls sie dieses Plättchen nicht platzieren kann, wird es aus dem Spiel genommen.

Falls die zweite Person die 10. und letzte Reihe ihrer Ranch erreicht, nimmt und benutzt sie das verbleibende Landschafts-Bonusplättchen auf dieselbe Weise.



x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



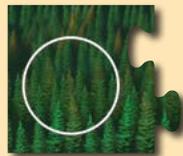
x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2