

HOMESTEADERS



Die Homestead-Act von 1862 erlaubte amerikanischen Bürgern, unerschlossenes Land zu beanspruchen, wenn sie dort mindestens 5 Jahre lebten und Landwirtschaft betrieben. Ebenfalls in den 60er Jahren des 19. Jahrhunderts wurde die transkontinentale Eisenbahn durch Nordamerika gebaut, welche das Schienennetzwerk zwischen der Ost- und der Westküste verband. Die Entwicklung der Eisenbahn beschleunigte die Ausbreitung von Landnahme im Westen nach der Homestead-Act und führte zu einer raschen Kultivierung von neuem Land.

Im Spiel Homesteaders sind die Spieler Siedler im alten Westen, nehmen Land in Anspruch um dort eine Stadt aufzubauen. Der Spieler, welcher den höchsten Beitrag leistet, um aus der Stadt eine Großstadt zu bauen, wird der Stadt seinen Namen geben und gewinnt das Spiel.



SPIEL - BESTANDTEILE



1 Auktions-Spielbrett



1 Startspieler Marker



4 Sichtschrime, je 1 je Spieler



Marketplace (Marktplatz)
Übersicht-Karten, Vorder- und Rückseite = Kauf- und Verkaufsmöglichkeiten.



Gebäude-Karten, dabei 4 Startgebäude in den 4 verschiedenen Spieler Farben



30 Auktions-Plättchen



8 Spieler/Auktions Marker – je 2 je Spieler-Farbe (Holzwürfel)



36 Debt-Marker (Schuldscheine)



27 Schienenteile



63 Silbermünzen (1 Silber = 1\$)



36 Trade-Chips „T“ (Handelsmarker)



51 Siegpunkt-Marker (1er und 5er Werte)



25 Arbeiter-Figuren



14 Holz



14 Nahrung



14 Stahl



12 Gold



10 Kupfer



10 Vieh





SPIEL - AUFBAU



1 Das Auktions-Spielbrett, die Rohstoffe, die Arbeiter, die Silbermünzen, die Trade-Chips, die Debt-Marker, die Schienenteile und die Siegpunkt-Marker werden in Reichweite aller Spieler ausgelegt.



3 Die Auktions-Karten werden in 3 Stapel aufgeteilt: „Auktion 1“, „Auktion 2“ und „Auktion 3“. Die „Auktion 1“-Karten werden nach Runden-Nummer sortiert, die Nr.1 ganz oben, und alle offen auf das „Auktion 1“-Feld des Spielbretts gelegt. Dieser Stapel darf von den Spielern jederzeit eingesehen werden. **Die „Auktion 2“-Karten werden folgendermaßen sortiert:** Zuerst werden die beiden „City“-Karten herausgenommen, gemischt und verdeckt auf das „Auktion 2“-Feld des Spielbretts gelegt. Danach werden die 4 „Town“(Stadt)-Karten herausgenommen, gemischt und verdeckt auf die beiden „City“-Karten gelegt. Zuletzt werden die übrigen 4 „Settlement“(Siedlung)-Karten gemischt und verdeckt auf die „Town“-Karten gelegt. Die Spieler dürfen diese verdeckt liegenden Karten nicht mehr einsehen.

Im Spiel mit 4 Personen werden auch die Karten der „Auktion 3“ verwendet; diese werden in derselben Weise behandelt wie die „Auktion 2“-Karten.

Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Personen werden die „Auktion 3“-Karten nicht verwendet und aus dem Spiel genommen.



2 Jeder Spieler bekommt zu Spiel-Beginn folgende Komponenten: 1 Sichtschirm, 1 Startgebäude, die 2 farblich passenden Spieler-Marker, 1 Arbeiter, 6 Silbermünzen und 1 Marktplatz-Übersicht. Jeder Spieler legt einen seiner Spieler Marker auf das erste Feld der „Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste“. Der andere Marker wird zum Bieten für die Auktionen benötigt. Das nicht benutzte Spieler-Material kommt in die Schachtel zurück.



4 Die Gebäude-Karten werden folgendermaßen ausgelegt: Zu Beginn werden nur die „Settlement“- und die „Settlement/Town“-Karten offen ausgelegt. Diese werden noch getrennt in die Bau-Typen Häuser (grün), Industrie (blau), Gewerbe (orange) und Spezial (gelb). Die „Town“-Karten und die „City“-Karten werden vorerst beiseite gelegt; diese kommen erst später ins Spiel. **Beim Spiel mit 2 Personen** wird jeder Gebäude-Typ nur jeweils 1x ausgelegt. Ausnahmen: „Farm“, „p„Markt“ und „Foundry“(Gießerei) – diese werden je 2x ausgelegt.

5 Per Zufall wird ein Startspieler ermittelt. Dieser erhält den „Startspieler-Marker“.



VERDECKTE GEGENSTÄNDE :

(die hinter den Sichtschirmen liegen sollten)

Rohstoffe, Silbermünzen, Trade-Chips, Debt-Marker und Siegpunkt-Marker



OFFENE GEGENSTÄNDE :

Arbeiter-Figuren, Gebäude-Karten, Schienenteile





GEBÄUDE

Die Gebäude-Plättchen weisen folgende Bestandteile auf:

NAME :
Beschreibt das Gebäude. Die meisten Gebäude gibt es nur 1x, nur wenige mehrmals. Ein Spieler darf niemals dasselbe Gebäude mehrmals bauen.

ENTWICKLUNGS-STUFE :
Es gibt folgende Entwicklungs-Stufen: „Settlement“, „Settlement/Town“, „Town“ und „City“. Diese zeigt die Verfügbarkeit der Gebäude an.

KOSTEN :
Hier wird gezeigt, wie viele und welche Rohstoffe zum Bau des Gebäudes benötigt werden.



TYP :
Es gibt folgende, unterschiedliche Typen: „Häuser (grün)“, „Industrie (blau)“, „Gewerbe (orange)“ und „Spezial (gelb)“. Die farbliche Zuordnung befindet sich oben rechts unter der Abbildung. Um sie zu bauen, muss man eine Auktion dieses Typs gewinnen. Weist die Auktions-Karte grau aus, bedeutet dies einen beliebigen Typ.

PUNKTWERT :
Dieser zeigt die Menge an Sieg-Punkten an, was das Gebäude am Spielende wert ist.

FÄHIGKEITEN / BONUS / ZUSÄTZLICHE WERTUNG :
Einige Gebäude geben beim Bau einen einmaligen Bonus, so z.B. einen kostenlosen Arbeiter, ein Schienenteil, einen Trade-Chip, kostenlose Rückgabe eines Debt-Markers oder ein freies Vorrücken auf der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste. Andere Gebäude ermöglichen dem Spieler zusätzliche Fähigkeiten, so z.B. neue Möglichkeiten, einen Trade-Chip zum Handeln zu nutzen. Wieder andere Gebäude bringen am Spielende zusätzliche Sieg-Punkte, z.B. über die Anzahl an diversen Gegenständen im Besitz des Spielers, oder je gelegtem Schienenteil oder je nach Anzahl an Gebäude-Typen, die ein Spieler gebaut hat.

AUTOMATISCHES EINKOMMEN :
Die Gebäude produzieren je Runde ein festes, automatisches Einkommen, was in der Einkommens-Phase ausbezahlt wird. Für dieses Einkommen wird kein Arbeiter benötigt.

ARBEITER-EINKOMMEN :
Dieses Einkommen gibt es nur, wenn hierfür die vorgegebene Menge an Arbeiter-Figuren dort abgestellt werden.



SPIEL RUNDEN

Homesteaders ist ein Auktions- und Rohstoff-Management-Spiel in welchem die Spieler auf Land bieten und Gebäude erstellen. Das Spiel geht über 10 Runden. Jede Runde besteht aus einer Einkommens-Phase, bei der die Spieler Ressourcen (Rohstoffe, Geld etc.) erhalten, und eine Auktions-Phase, in welcher die Spieler auf verfügbares Land bieten und dann ihre Rohstoffe ausgeben, um dort ein Gebäude zu bauen. Am Ende des Spiels gibt es dann noch eine finale Einkommens- und Punkte-Runde.

Die Spieler bauen die Stadt in 3 Entwicklungsstufen:

- „Settlement“ (Runde 1-4),
- „Town“ (Runde 5-8) und
- „City“ (Runde 9 und 10).

Die entwicklungsstufen legen fest welche Gebäude errichtet werden dürfen.





RUNDEN-PHASEN

Die Phasen jeder Runde sind wie folgt:

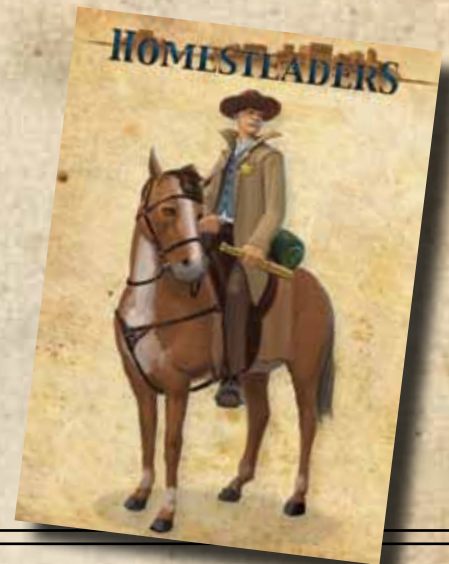
1. AUFBAU

2. EINKOMMEN

- A. ARBEITER ZUORDNEN
- B. EINKOMMEN ERHALTEN
- C. ARBEITER BEZAHLEN

3. AUKTION

- A. BIETEN
- B. BAUEN



1. AUFBAU

Zu Beginn jeder Runde nehmen die Spieler ihre Auktions-Marker vom Auktions-Spielbrett. Die oberste, verdeckte Karte jedes Auktions-Stapels wird umgedreht. Alte Auktions-Karten werden jetzt aus dem Spiel genommen. Wenn es Runde 5 ist, ist die „Settlement“-Stufe vorbei und es beginnt die „Town“-Stufe. Alle jetzt noch übrig gebliebenen Gebäude der reinen „Settlement“-Stufe werden aus dem Spiel entfernt und die „Town“-Gebäude ausgelegt. „Settlement/Town“-Gebäude bleiben liegen und stehen vorerst weiter zur Verfügung.

Gebäude, die die Spieler gebaut haben, werden nicht entfernt, nur Gebäude vom Typ „Settlement,“ die in den ersten 4 Runden nicht gebaut wurden. In der Runde 9 ist die „Town“-Entwicklungsstufe beendet und die „City“-Stufe beginnt. Hierbei werden alle noch ausliegenden Gebäude entfernt und nur die „City“-Gebäude stehen in den letzten beiden Runden zur Verfügung.

2. EINKOMMEN

A. ARBEITER ZUORDNEN

Jeder Spieler ordnet gleichzeitig seine verfügbaren Arbeiter den Gebäuden zu und legt somit fest, was er danach als Einkommen durch seine Arbeiter bekommt. Die Gebäude zeigen unten an, wie viele Arbeiter für dieses Einkommen abgestellt werden müssen. Meist ist es 1 Arbeiter, es gibt aber auch Gebäude, bei denen 2 Arbeiter benötigt werden, um das angegebene Einkommen zu erhalten. Wenn ein Spieler mehr Arbeiter hat als Plätze auf Gebäuden, bei denen sie was erwirtschaften können, stellt er sie auf sein Startgebäude zurück. Die Arbeiter können in jeder Runde neu verteilt werden. Wenn die Spieler sehen wollen, wie die Gegner ihre Zuteilung machen, erfolgt das Zuordnen der Arbeiter in Zugreihenfolge, beginnend beim Startspieler.

B. EINKOMMEN ERHALTEN

Jeder Spieler erhält sein automatisches Einkommen aus den Gebäuden, den Schienen und dem, was seine Arbeiter erbringen. Schienen produzieren ein automatisches Einkommen von 1 Silber je Schiene. Bevor das Einkommen hinter den Sichtschirm gelegt wird sollte jeder Spieler die Möglichkeit gehabt haben, dieses zu sehen.

C. ARBEITER BEZAHLEN

Jeder Spieler muss 1 Silber je Arbeiter an die Bank bezahlen, egal ob dieser was erwirtschaftet hat oder nicht. Die Spieler können den Marktplatz benutzen, mit Gold bezahlen oder Debt-Marker aufnehmen, um das Gehalt aufzubringen. Dieser Vorgang wird weiter unten noch genauer erklärt.

3. AUKTION

A. BIETEN

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn herum machen die Spieler ein Gebot auf eine der ausliegenden Auktions-Karten oder passen. Ein Spieler gibt ein Gebot ab, indem er seinen Spieler-Marker auf eine der verfügbaren Gebots-Felder des Auktions-Brettes ablegt. Das Minimal-Gebot ist bei jeder Auktion 3\$, alle weiteren Gebote dort müssen mindesten um 1\$ höher sein als das höchste Gebot eines anderen Spielers. Ein Spieler kann jedes Gebot abgeben, unabhängig, wie viel Geld er derzeit besitzt. Wurde ein Spieler überboten kann er, wenn er wieder an die Reihe kommt, ein neues Gebot auf dem Auktions-Brett abgeben oder passen. Er kann in der gleichen Auktion höher bieten oder in eine andere Auktion wechseln. Wer aktuell ein höchstes Gebot hat, wenn er wieder an die Reihe kommt, macht nichts.

Wenn jeder Spieler das höchste Gebot einer Auktion hält oder gepasst hat, endet die Auktions-Phase. Wer passt, darf seinen Spieler-Marker auf der „Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste“ sofort um 1 Feld vorrücken und den Gegenstand entweder auf dem neuen Feld, oder einem zurückliegenden Feld, an sich nehmen. Er nimmt seinen Auktions-Marker zurück und kann nicht mehr mitbieten. Beispiel: Wer auf das dritte Feld vorrückt kann einen Trade-Chip, ODER eine Schiene, ODER einen Arbeiter nehmen.

Da bei 3 oder 4 Spieler immer mehr Spieler als Auktions-Felder vorhanden sind, muss mindestens 1 Spieler in jeder Runde passen. Passen mehrere Spieler, rücken diese alle auf der „Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste“ vor. Nicht versteigerte Auktions-Karten kommen danach ungenutzt aus dem Spiel.



Beispiel: Spieler ■, ■, ■ und ■ bieten auf Auktion 1, 2 und 3.



- bietet 5 auf die Auktion 1. ■ bietet 6 auf die Auktion 1. (■ darf jetzt nicht sofort reagieren sondern muss warten, bis er wieder an die Reihe kommt). ■ bietet 3 auf die Auktion 2. ■ bietet 7 auf die Auktion 1.



- bietet 3 auf die Auktion 3 (A ist es erlaubt, zu wechseln, da er überboten wurde). ■ bietet 4 auf Auktion 3. ■ hält immer noch das höchste Gebot bei Auktion 2 und darf nichts machen. ■ hält das höchste Gebot bei Auktion 1 und macht auch nichts.



- bietet 5 auf die Auktion 3. (■ darf auch bei der bisherigen Auktion höher bieten). ■ passt und rückt sofort auf der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste 1 Feld voran).

Alle Spieler sind nun der höchste Bieter oder haben gepasst. Somit endet die Auktion. ■ gewinnt Auktion 1 mit 7, ■ gewinnt Auktion 2 mit 3, ■ gewinnt Auktion 3 mit 5.

Auktions-Regel bei 2 Spielern

Bevor die Spieler mit der Auktion beginnen wird ein neutraler Gebots-Marker auf eine der beiden Gebots-Felder gelegt. Die Höhe wird durch einen zweiten, neutralen Marker auf dem unbenutzten „Auktion 3“-Bereich zusätzlich markiert. Der Startspieler legt fest, wo der neutrale Marker gelegt wird. Er beginnt immer bei 5\$, danach gibt der Startspieler sein Gebot ab. Wenn beide Spieler eine Auktion gewinnen, wird das Gebot des neutralen Markers in der nächsten Runde um 1\$ höher liegen. Wenn also beispielsweise in der ersten Runde beide Spieler eine Auktion gewinnen wird der neutrale Marker in der nächsten Runde auf eine 6\$ gelegt. Über 9\$ kann der neutrale Marker aber nicht steigen, er verbleibt dann auf diesem Wert. Wenn einer der Spieler passt, sinkt das Gebot des neutralen Markers um 1\$. Unter 3\$ kann er dabei nie sinken. Der zweite, neutrale Marker auf dem „Auktion 3“-Bereich zeigt immer das Start-Gebot des neutralen Markers für die nächste Runde an. Wer die „Auktion 1“ gewinnt, bekommt den Startspieler-Marker. Wenn beide passen, wechselt der Startspieler.

B. BAUEN

Beginnend mit dem Spieler, der die „Auktion 1“ gewonnen hat, danach gefolgt von den Gewinnern der „Auktion 2“ und der „Auktion 3“ müssen die Spieler ihr Gebot bezahlen und danach KÖNNEN sie ein Gebäude bauen, dessen Typ auf der Auktions-Karte abgebildet ist. Danach wird die Auktions-Karte abgelegt und ist aus dem Spiel. Die Auktions-Karte kann nicht aufgehoben werden, um später zu bauen. Das muss jetzt sofort gemacht werden oder die Bau-Option verfällt. Der Gewinner von „Auktion 1“ bekommt auch immer den „Startspieler-Marker“ überreicht. Zum Bezahlen des Gebotes kann, wie beim Bezahlen der Arbeiter, der Marktplatz benutzt, mit Gold bezahlt oder Debt-Marker aufgenommen werden.

Einige Auktions-Karten erlauben kein Bauen von Gebäuden sondern bringen Arbeiter oder Fortschritte auf der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste. Dies wird sofort ausgeführt und die Auktions-Karte abgelegt, ohne dass ein Gebäude errichtet wurde.

Manche Auktions-Karten bringen, zusätzlich zum Gebäude, weitere Vorteile, wie etwa Arbeiter, die Möglichkeit, Rohstoffe in Sieg-Punkte umzuwandeln oder ein Schienen-Teil. Diese Vorteile gibt es einmalig und nur, wenn auch gebaut wurde. Boni, die man erhält, wenn man ein Gebäude baut, können zum Nutzen weiterer Vorteile aus den Auktions-Karten verwendet werden.

Zum Bauen eines Gebäudes sucht sich der Spieler aus den ausliegenden Gebäude-Karten eins aus, der Typ wird durch das Auktions-Karte vorgegeben. Zum Bezahlen der Kosten kann auch hier der Marktplatz genutzt werden.





FINALE EINKOMMENS- UND PUNKTE-RUNDE

Nach der 10. Runde gibt es die finale Einkommens- und Punkte-Runde in der die Spieler ein letztes Mal Einkommen erhalten und dann den Marktplatz nutzen, um unter Verwendung von Trade-Chips noch Debt-Marker zurückzuzahlen, und/oder Silber und Rohstoffe so zu tauschen, dass sie Siegpunkte bringen.

Jeder Spieler rechnet dann sein Endergebnis aus, indem er folgendes addiert:

- seine während des Spiels erhaltenen Siegpunkt-Marker
- die Siegpunkte von den Gebäuden
- die Bonus-Siegpunkte der Gebäude
- 2 Siegpunkte je Gold, Vieh und Kupfer. Holz, Nahrung und Stahl zählen nichts.

Debt-Marker können für je 5 Silber zurückbezahlt werden. Für nicht zurückbezahlte Debt-Marker verlieren die Spieler Siegpunkte: der erste Debt kostet 1 Punkt, der zweite kostet 2 Punkte, der dritte kostet 3 Punkte usw. 5 nicht zurückbezahlte Debt würden somit 15 Siegpunkte Abzug bringen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, welcher am meisten Silber besitzt. Herrscht dann immer noch Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.



TRADE (HANDEL) UND DER MARKETPLACE (MARKTPLATZ)

Trade-Chips (Handelsmarker) erhalten die Spieler von einigen Gebäuden, hauptsächlich über „Commercial“-Gebäude. Nur mit ihnen kann am Marktplatz gehandelt werden. Jeder einzelne Handel erfordert 1 Trade-Chip. Der Markt kann ZU JEDER ZEIT benutzt werden. Folgende Transaktionen sind möglich:

- Kauf 1 neuen Arbeiters für 1 Trade-Chip und 1 Nahrung
- Kauf 1 Rohstoffes seiner Wahl nach Vorgabe auf der Marktübersicht
- Verkauf eines Rohstoffes seiner Wahl nach Vorgabe auf der Marktübersicht. Hierbei bekommen die Spieler zusätzlich noch je Verkauf 1 Siegpunkt.

Die gängigen Preise für die Waren sind wie folgt:

Holz.....	1 Silber
Nahrung.....	2 Silber
Stahl.....	3 Silber
Gold.....	4 Silber
Kupfer.....	1 Gold
Vieh.....	1 Gold

Einige Gebäude ermöglichen den Spielern zusätzliche Tausch-Optionen.



GOLD AUSGEBEN

Ein Gold kann immer wie 5 Silber eingesetzt werden, es erfolgt aber keine Herausgabe von Rückgeld,

Beispiele:

- Bezahle 7 Arbeiter mit 1 Gold und 2 Silber oder mit 2 Gold.
- Bezahle ein Gebot in Höhe 9 mit 1 Gold und 4 Silber oder mit 2 Gold
- Zahle einen Debt-Marker zurück mit 1 Gold



DEBT-MARKER (SCHULDSCHEINE)

Ein Spieler kann zu jeder Zeit beliebig viele Debt-Marker aufnehmen. Für jeden Debt bekommt er 2 Silber. Ein Debt kann zu jeder Zeit zurückbezahlt werden, das kostet dann aber 5 Silber je Marker. Zum Zurückzahlen kann jederzeit der Marktplatz und Gold verwendet werden. Jeder nicht zurückgezahlte Debt bringt am Ende Punktabzug.



EISENBAHN-ENTWICKLUNGS-LEISTE

Die Spieler rücken auf der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste während des Spiels vor. Jedes mal, wenn ein Spieler vorrückt bekommt er sofort den Bonus des neuen Feldes ODER den Bonus eines vorherigen Feldes. Es gibt 5 Felder mit folgenden Boni:

1. Einen Trade-Chip
2. Ein Schienen-Teil
3. Einen Arbeiter
4. Einen beliebigen Rohstoff (, Nahrung, Stahl, Gold, Kupfer, Vieh)
5. 3 Siegpunkte

Hat ein Spieler das Feld 5 erreicht, und er würde weiter vorrücken, bleibt er stehen und darf sich aus allen Boni einen aussuchen.

Beispiel: Erreicht ein Spieler Feld 3 kann er 1 Trade-Chip ODER 1 Schienen-Teil ODER 1 Arbeiter nehmen.





BESONDERE GEBÄUDE



PENSION (Boarding House)

Wer dieses Gebäude baut darf sofort 1 Debt-Marker umsonst abgeben. Hat er keinen, darf er einen aufnehmen, die 2 Silber kassieren und den Debt-Marker sofort wieder ablegen.



FLUSS HAFEN (River Port)

Der Besitzer dieses Gebäudes darf beim Bauen von Gebäuden anstelle Kupfer oder Vieh jeweils Gold verwenden. Auch bei den Auktions-Karten in der 9. und 10. Runde, welche den Umtausch von Vieh und Kupfer in 4 Siegpunkte ermöglichen, kann Gold eingesetzt werden. Als Verkaufsmöglichkeiten auf dem Markt darf aber kein Gold als Vieh oder Kupfer verkauft werden. Es darf beliebig viel Gold in dieser Weise verwendet werden.



BAHNHOF (Train Station)

Wer den Bahnhof baut darf sofort danach noch ein zweites Gebäude beliebigen Typs errichten.



BANK (Bank)

Der Besitzer darf zu jeder Zeit 1 Trade-Chip in 1 Silber umtauschen. Umgekehrt, also Silber in Trade-Chip, darf nicht getauscht werden. In der Einkommensphase darf der Besitzer der Bank 1 Debt-Marker umsonst abgeben.



MARKT (Market)

Wer dieses Gebäude besitzt darf besondere Handel ausführen: 1 Trade-Chip und 1 Holz für 1 Nahrung, oder 1 Trade-Chip und 1 Nahrung für 1 Stahl. Diese Umtausch-Aktionen können beliebig oft zu jeder Zeit ausgeführt werden.



RODEO (Rodeo)

Der Besitzer dieses Gebäudes bekommt in der Einkommens-Phase 1 Silber je Arbeiter, den er besitzt. Es gibt ein Maximalbetrag von 5 Silber, das hier ausbezahlt wird. Beispiel: 3 Arbeiter bringen 3 Silber, 7 Arbeiter bringen 5 Silber.



SCHMIEDE (Forge)

Der Besitzer der Schmiede bekommt für jedes später von ihm errichtete Gebäude 1 Siegpunkt (Für die Forge selbst gibt es diesen noch nicht). Wer über die Train Station zwei Gebäude in einer Runde baut, bekommt, wenn er auch die Forge besitzt, für jedes Gebäude 1 Siegpunkt.



WARENHAUS (General Store)

Wer dieses Gebäude besitzt bekommt bei jedem Verkauf von Rohstoffen 1 Silber zusätzlich. Beispiel: Beim Verkauf von Holz gibt es 2 Silber und 1 Siegpunkt anstelle 1 Silber und 1 Siegpunkt. Beim Verkauf von Kupfer gibt es neben den üblichen 1 Gold und 1 Siegpunkt noch zusätzlich 1 Silber. Diese Zugabe gibt es bei jedem einzelnen Verkauf in einer Runde. Auf gekaufte Rohstoffe gibt es keinen Rabatt, hierbei hat der General Store keinerlei Auswirkung.



KANZLEI (Lawyer)

Der Besitzer der Kanzlei darf in der Auktions-Phase ein Gebot in gleicher Höhe abgeben, um das Höchstgebot zu halten. *Beispiel: ein Gegner ist der aktuell Höchst-Bietende mit einem Gebot von 5\$ auf einer der Auktions-Leisten. Als Besitzer der Kanzlei muss ich hier nicht 6\$ bieten, um höher zu bieten, es reichen schon 5\$. Der eigene Marker verdrängt dabei den bisher dort liegenden gegnerischen Marker.*





FAQ

Frage: Ich bin pleite. Was kann ich tun?

Antwort: Nimm Debt-Marker auf, und kaufe Gebäude, die Einkommen bringen.

Frage: Wenn ein Gebäude ein Basis-Einkommen bringt und ich dieses durch einen Arbeiter vermehren kann, bekomme ich auch dann das Basis-Einkommen, wenn ich keinen Arbeiter auf diesem Gebäude abstelle?

Antwort: Ja. Beispiel: das eigene Start-Gebäude bringt immer 2 Silber Einkommen, auch wenn kein Arbeiter für die anderen Optionen dort abgestellt wurde.

Frage: Wann kann ich Trade-Chips benutzen?

Antwort: Immer. Dies umfasst auch die Finale Einkommens- und Punkte-Runde, ebenso wenn du eine Auktion oder ein Gebäude bezahlst oder beim Kauf von Arbeitern oder deren Unterhalt.

Frage: Wie viele Trade-Chips kann ich in einer Runde benutzen?

Antwort: Beliebig viele. Du kannst jederzeit und so oft du willst den Marktplatz benutzen.

Frage: Wann kann ich meine Arbeiter neuen Gebäuden zuordnen?

Antwort: In der Einkommens-Phase, bevor es zur Auszahlung kommt, werden die Arbeiter beliebig neu zugeordnet.

Frage: Muss ich alle meine Arbeiter bezahlen?

Antwort: Ja. Auch die Arbeiter, welche ich keinem Gebäude zuordnen kann, müssen bezahlt werden. Wenn kein Geld da ist müssen Debt-Marker aufgenommen werden.

Frage: Wenn ich eine Auktion gewinne, kann ich das Baurecht für später aufheben?

Antwort: Nein. Wenn nicht sofort ein Gebäude errichtet wird, verfällt die Bau-Möglichkeit.

Frage: Ich benötige neue Arbeiter. Wie bekomme ich die?

Antwort: Über einige Auktions-Plättchen, bei der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste, und jederzeit kann über den Marktplatz für je 1 Trade-Chip und 1 Nahrung dann 1 Arbeiter rekrutiert werden.

Frage: Wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn?

Antwort: Nein. Der Gewinner von Auktion 1 wird immer der nächste Startspieler und bekommt den Startspieler-Marker. Gewinnt niemand die Auktion 1 ist der Gewinner der Auktion 2, oder, wenn da auch niemand geboten hat, der Gewinner der Auktion 3. Passen alle Spieler bleibt der Startspieler-Marker wo er ist.

Frage: Was passiert, wenn ich am Ende der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste ankomme?

Antwort: Alles was über das 5. Feld hinausgeht wird wie das 5. Feld abgehandelt: Du darfst aus allen Bereichen dir 1 Vorteil aussuchen.

Frage: Wenn ich eine Auktion gewinne und dadurch 1 Feld auf der Eisenbahn-Entwicklungs-Leiste vorrücke, kann ich den Vorteil dort nutzen, um die Auktion zu bezahlen?

Antwort: Nein. Zuerst muss das Gebot bezahlt werden, erst danach darf das Auktions-Plättchen genutzt werden.

Frage: Kann ich den Trade-Chip den ich beim Bau der Ranch erhalte, nutzen, um die Baukosten für die Ranch aufbringen zu können, oder die Kosten für die Auktions-Karte, durch die ich die Ranch bauen will?

Antwort: Nein. Auch hier gilt: Erst muss das Gebäude komplett bezahlt sein, bevor es genutzt werden kann. Bevor nicht die Auktion bezahlt wird, kann noch für kein Gebäude bezahlt werden.

Frage: Meine Auktions-Karte erlaubt mir, für einen Bonus (Siegpunkte, Schienen-Teil) einen Rohstoff zu bezahlen. Kann ich die Fähigkeit eines von mir errichteten Gebäude nutzen, um das zu bezahlen?

Antwort: Ja. Das ist möglich, da das Gebäude zu diesem Zeitpunkt schon gebaut ist und daher auch genutzt werden kann.



KOLOPHON



SPIELTESTERN

Der Autor möchte sich hiermit bei den Spieltestern bedanken, ohne deren Hilfe die Entwicklung dieses Spiels nicht möglich gewesen wäre. Besonderer dank gilt Mark Haggerty, Emily Miller, Kirk Monsen, Justin Newstrom, Julie Strasser, Jim Campbell, Steve Dupree, Natalie Dupree, Jay Lorch, Melissa Odell, Tom Powers, Jonathan Tanner, Jenny Wadkins, Dave Wadkins, Peter Drayton, Julie Dubois, Dave Howell, Shane McDaniel, Eric Yarnell, und Chad Urso McDaniel für ihre Hilfe während der frühen Spielentwicklung, sowie Sean McCarthy und Ben Penner r ihren Input und Enthusiasmus für das Spiel und ihren wichtigen Beitrag zum Testspielen.



CREDITS

Autor: Alex Rockwell

Spielentwicklung: Seth Jaffee

Design und Illustration (Box und Spielmaterial):

Hans Janssen en Ariel Seoane

Gestaltung der Regeln: Rafaël Theunis

Deutsche Übersetzung: Hans-Jörg Gross

Herausgeber: Quined Games, www.quined.com, info@quined.nl

Facebook: Quined Games, **Twitter:** Quinedman

