

GREAT WESTERN TRAIL

(M)AUTOMA V1.1

von Mauro Gibertoni (bgg: maurogibertoni)

aus dem Englischen übersetzt von Sören Textor (bgg:muffmolch)

VORWORT

Dieses Regelwerk beschreibt eine Solo-Variante für Great Western Trail, bei der du gegen den virtuellen Gegner **Craig** antrittst. Einen Automa, dessen Aktionen durch ein separates Kartendeck gesteuert werden.

SPIELMATERIAL

Neben dem Grundspiel benötigst du noch folgende Komponenten:

- Bewegungstableau



- Automa-Kartendeck, bestehend aus 14 doppelseitigen Automa-Karten:



SPIELAUFBAU

Dieser entspricht mit wenigen Ausnahmen dem Spieldurchgang eines normalen 2-Personenspiels.

Für **Craig** gelten folgende Besonderheiten:

- Craig benötigt **keine Spielerablage, Rinderkarten, Münzen oder Zertifikatsmarker**.
- Leg 7 von Craigs **Spielmarkern** auf dessen **Bewegungstableau** und die **restlichen als Reserve** daneben.
- Leg entsprechend des gewünschten **Schwierigkeitsgrads** folgende **Gebäude** von Craig **zurück** in die Spielschachtel:

Schwierigkeitsgrad	Zu entfernende Gebäudeplättchen
einfach:	Nr. 7, 8, 9 und 10
normal	Nr. 1, 2, 9 und 10.
schwer	Nr. 1, 2, 3 und 4.

Alternativ kannst du beim Spieldurchgang auch selbst entscheiden, mit welchen Gebäuden Craig gegen dich antreten soll

Die **übrigen Gebäudekarten** werden anschließend gemischt und auf einem **Stapel** bereit gelegt.

- Craigs **Viehtreiber** und seine **Lok** kommen auf das jeweilige **Startfeld**:



- Craigs **Karten** werden **gemischt** und mit der Optionsseite nach oben neben sein Bewegungstableau gelegt.

Außerdem:

- Bestimme den **Startspieler** und nimm dir regelgemäß entweder **6** oder **7** Münzen
- Gib **jedem Spieler 1 zufällige Startauftragskarte**.
- Lege die **Rindermarktkarten** in **aufsteigender Siegpunktereihenfolge** von links nach rechts unter den **Rindermarkt**.

SPIELABLAUF

CRAIG (AUTOMA)

Sobald Craig am **Zug** ist, wird die **oberste Karte vom Automastapel gezogen** und die dort angegebenen Aktionen ausgeführt:

- **1** Bewegungsaktion
- **1** Sonderaktion (*falls vorhanden*).

Optionale Werte werden stets von der **obersten Karte des Automadecks** (Optionsseite) entnommen. Besteht diese Karte nicht mehr im Nachziehstapel, so werden die abgelegten Karten neu gemischt bevor die aktuelle Sonderaktion durchgeführt wird.

BEWEGUNG



Craig beginnt das Spiel auf dem Startfeld und **bewegt** sich **immer so viele Felder vorwärts**, wie auf der **Aktionsseite** der gezogenen Karte angegeben sind. Dabei handelt es sich entweder um eine **feste Anzahl** von Bewegungseinheiten **X** oder um einen **variablen Wert $2 + \text{?}$** . **?** entspricht dabei dem **höchsten, sichtbaren Wert auf Craigs Bewegungskarte**.

Zu Spielbeginn hat **?** den Wert **0** und durch das Entfernen von Craigs Spielmarker während des Spielverlaufs von seinem Bewegungstableau erhöht sich dieser Wert auf **2**.

An einer **Weggabelung** entscheidet sich Craig immer für den **kürzeren Pfad**. Besitzen die in Frage kommenden Pfade die **gleiche Länge** nimmt er den Weg mit den **geringsten Gebühren**. Sind auch die Gebühren gleich hoch, wählt Craig den Pfad, für den er **dem Spieler weniger Gebühren bezahlen** muss. Gebühren, die der Spieler von Craig bekommt, bekommt er immer von der Bank.



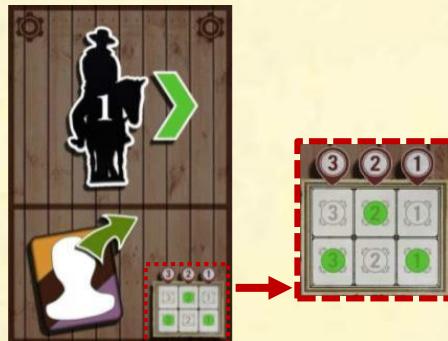
In diesem Beispiel sind die Pfade **gleich lang** und Craig muss jeweils **dieselben Gebühren** bezahlen. Da diese beim linken Pfad jedoch an Bank bezahl werden und nicht wie beim rechten Pfad an den Spieler, entscheidet sich **Craig** für den **linken Pfad**.



In diesem Fall sind zwar die Gebühren an den Spieler höher, aber **Craig** immer den **kürzeren Pfad** priorisiert, wählt er den **rechten Pfad** und der Spieler erhält 2 Münzen von der Bank.

KANSAS CITY

Erreicht Craig **während der Bewegungsphase** Kansas City, führt er **anstelle der Sonderaktionen** die **Kansas-City-Unterphasen** aus. Für welche **Vorschauplättchen** Craig sich in den ersten drei Unterphasen entscheidet, ist auf der aktuellen **Aktionskarte** abgebildet:



Hier wählt Craig also während ① das **untere**, während ② das **obere** und während ③ wieder das **untere Vorschauplättchen** und legt sie jeweils aufs entsprechende Feld des Spielplans.

Obwohl Craig **kein Herdendeck** besitzt und er deshalb die Einkommensphase überspringt, führt er dennoch eine **Auslieferung** durch. Hierzu wird **1 Spielmarker seines Bewegungstableaus beginnend bei Colorado Springs** auf das nächst mögliche **Stadtfeld** der Eisenbahnstrecke gelegt. Werden dabei **Auftragskarten** oder **Siegpunkte** als Belohnung freigeschaltet, so bekommt Craig diese.

GEBAUDE ERRICHTEN



Bei der **Bauaktion** errichtet Craig immer das **unterste Plättchen** seines Gebädestapels. Die Platzierung erfolgt auf dem **erstmöglichen Feld eines Pfades hinter der nächsten Weggabelung**. Dabei entscheidet sich Craig für den:

- Pfad mit **mindestens 1 freien Bauplatz**
- Pfad mit den **meisten Gebäuden des Spielers**
- **kürzesten Pfad**
- Pfad mit den **niedrigsten Gebühren an den Spieler**

Gibt es mehrere Möglichkeiten so errichtet Craig das Gebäude unter den gleichen Bedingungen hinter der **nächsten** Gabelung. Befindet sich der Spieler im letzten Streckenabschnitt vor Kansas City, so beginnt die Suche am Anfang des Pfades bei der ersten Gabelung.



Die nächste Gabelung bezüglich des weißen Spielers ist **gelb** markiert. Von dort gehen 3 Pfade ab. Craig wählt den **oberen** Pfad (**rote** Markierung), da sich dort **1 freier Bauplatz** befindet sowie ein Gebäude des Spielers.



Die nächste Gabelung bezüglich des weißen Spielers ist **gelb** markiert. Von dort gehen 2 Pfade ab. Beide haben freie Bauplätze, die gleiche Anzahl an Gebäuden des Spielers (0) sowie dieselbe Länge (1). Craig errichtet in diesem Fall sein Gebäude auf dem unteren Pfad (**rote** Markierung), da er auf diesem die wenigsten Gebühren bezahlen muss.

RINDERMARKT



Craig nimmt sich die Rinderkarte der **X-ten** Position des Rindermarktes. **X** entspricht dabei der Zahl, die sich neben dem **Rinderkopf auf der Optionsseite** der obersten Karte des Automastapels abgebildet ist. Ist die Zahl höher als die noch ausliegende Anzahl an Rinderkarten, so nimmt sich Craig die am weitesten rechts liegende Karte, also die Karte mit den meisten Siegpunkten.



Die Optionskarte zeigt die Nummer 6. Es befinden sich aber nur 5 Karten im Rindermarkt. Deshalb entscheidet sich Craig für die **lila** Karte ganz rechts in der Reihe mit 7 Siegespunkten.

ARBEITSMARKT



Craig nimmt sich immer den **günstigsten Arbeiter** des auf der **Optionskarte** dargestellten Typs:



TIPI



Der Automa nimmt das **profitabelste Tipi** des auf der **Optionskarte** angegebenen Typs:



LOK



Craigs Lok des bewegt sich die auf der **Optionskarte** angegebene Anzahl **von Feldern vorwärts**. Dabei kann es sich analog zu Craigs Bewegung einerseits um eine feste Anzahl von Bewegungseinheiten handeln oder um eine **variable Anzahl**. Den Wert für entnimmt man ebenfalls dem Bewegungstableau.

Sollte sich Craigs Lok **hinter** der des Spielers befinden, so benutzt Craig alle Bewegungseinheiten zum **Überholen**, auch wenn er dadurch die Chance vergibt, an den Bahnhöfen anzuhalten. Befindet sich seine Lok jedoch **vor** der des Spielers, so wird er versuchen den nächsten **Bahnhof** zu erreichen. Erreicht die Lok einen Bahnhof, legt Craig auf diesen einen seiner **Spielmarker aus dem Vorrat** (*nicht von der Bewegungskarte*). Steht das **Bahnhofsplättchen** noch zur Verfügung und besitzt Craig noch Ingenieure, so legt Craig diesen auf das entsprechende Feld und nimmt sich das Bahnhofsplättchen.

GEFAHRENPLÄTTCHEN



Craig nimmt sich das **Gefahrenplättchen** mit den **meisten Siegpunkten**. Für den Fall, dass es mehrere Plättchen mit derselben Anzahl an Siegpunkten gibt, so entscheidet er sich für das zur Auswahl stehende Plättchens des auf der **Optionskarte** angegeben Typs (/). Für den Fall, dass sich **kein** Gefahrenplättchen für das auf der Optionskarte angegebene Gebiet in der Auswahl befindet, entscheidet sich Craig für das Plättchen des Gebiets, dass den angegebenen Gebiet am nächsten liegt.



Sowohl im Dürre- als auch im Stein-schlagbereich befinden sich Gefahren-plättchen mit insgesamt 3 Siegpunkten. Auf der Optionskarte ist der Über-schwemmungsbereich angegeben, der hier nicht zur Auswahl steht. Aus diesem Grund nimmt Craig das grün markierte Gefahrenplättchen aus der Dürrezone, da dieser Gefahrenbereich als erstes nach der Überschwem-mungszone kommt.

AUFTAGSKARTE NEHMEN



Entsprechend der Nummer X auf der Optionskarte, nimmt sich Craig die Auftragskarte an der Position X aus der Auslage, die sogleich wieder aufgefüllt wird.

ENDWERTUNG

Die **Punktzahl** des **Spielers** wird nach den Standardregeln bestimmt.

Craig erhält **Siegpunkte** ausschließlich für:

- belieferte Städte
- besetzte Bahnhöfe
- errichtete Gebäude
- erworbene Rinderkarten
- Zielkarten (diese gelten automatisch als erfüllt)
- Gefahrenplättchen
- Arbeitsmarkt-Anzeiger (falls der Automa diesen genommen hat)

Alle anderen Spielelemente ergeben für den Automa keinen Sinn.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.