

Go West! - KSR

Ablauf eines Zuges:

Genau eine der 3 Aktionen **mus**s ausgeführt werden. Teilausführung ist nicht erlaubt.

1.) Eine Aktions-Karte ausspielen:

- In Reihenfolge ist folgendes zu tun:
 - **Kosten lt. Karte (0 - 6) in Form von Scheiben bezahlen.**
Geforderte Scheiben bezahlen, ersatzweise: Siegpunkte 1:1 eintauschen.
 - **Kreise in Wertungsblöcken belegen.**
Einsatz je im Uhrzeigersinn ab Teilungs-Stein auf nächsten freien Kreis.
Die betroffene Region ist immer farblich hervorgehoben:
ohne Zahl darauf = 1 Scheibe im Wertungsblock einsetzen.
aufgedruckte "2" = 2 Scheiben einsetzen.
aufgedruckte "+1" = 1 Scheibe + 1 Scheibe extra in anderer Region einsetzen.
- Ist ein Block voll besetzt, wandert Teilungs-Stein 1 Feld weiter, dabei verdrängte Scheibe ==> Besitzer. Neue Scheibe ==> auf Feld hinter Teilungs-Stein setzen.
- **Planwagen bewegen:**
Entsprechend der Vorgabe der Aktions-Karte **müssen** die Bewegungen (0 - 3) komplett erfolgen. 1 Bewegung = 1 Region weiter nach Westen.
Bewegungspunkte sind beliebig verteilbar auf beliebige Planwagen.
Jeder Planwagen, der in Californien ankommt, ist aus dem Spiel zu nehmen.
- **Oberste Karte des Zugstaples nachziehen und auf die Hand nehmen.**

2.) Eine Wertung auslösen (alle Regionen!):

- Der Spieler legt seine **niedrigste** Wertungs-Karte aus dem Spiel und zahlt die darauf angegebene Summe in Scheiben/Siegpunkten.
- Alle Spieler erhalten ggf. Siegpunkte, alle Regionen werden abgehandelt.
- a) Anzahl Planwagen einer Region >= Anzahl eigener Scheiben dort.**
Je Scheibe = 1 Siegpunkt je beteiligtem Spieler.
- b) Anzahl Planwagen < Anzahl Scheiben dort.**
Punkteverteilung beginnt bei Spieler mit den **meisten** Scheiben dort, dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Scheiben usw..
Patt: wer näher am Teilungs-Stein (gegen Uhrzeigersinn) liegt, also früher im Wertungsblock gesetzt hat, geht vor. Es wird Scheibe für Scheibe gewertet.

Beispiel:

	1.			
	grün	blau		
	grün	rot	2.	
	grün	rot	rot	3.
	5.	4.		

= Teilungs-Stein
= Für diese Scheiben gibt es Punkte

Patt bei grün und rot.
Es stehen 5 Planwagen in der Region, also 5 Punkte..

3.) Eine Aktions-Karte verkaufen:

- 1 Karte abwerfen und sovielen eigenen Scheiben aus dem Vorrat der ausgesonderten Scheiben nehmen, wie Münzsymbole unten auf der Karte angegeben sind.
Bringt die Karte mehr Scheiben ein als vorhanden sind, verfällt der Rest.
- Oberste Karte vom Stapel nachziehen.

Doppelzug-Steine:

- Nutzung berechtigt zu 2 Aktionen statt 1.
- Bei Zug-Beginn muss der Stein abgegeben werden, wenn er genutzt werden soll.
- Haben **alle** Spieler ihren Stein **abgegeben**, **erhalten alle** diesen **zurück**, nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat.

Zugstapel mischen:

Ist der Zugstapel komplett geleert, werden alle abgelegten Karten gemischt und als neuer Stapel verdeckt bereit gestellt.

Spiel-Ende:

- ENTWEDER hat mind. 1 Spieler >= 50 Siegpunkte zum Ende einer Wertung.
Dann endet das Spiel nach dieser Wertung.
- ODER **kein** Planwagen befindet sich mehr in New England und East:
Der aktive Spieler beendet noch seinen Zug komplett.
Alle Regionen werden noch einmal gewertet.
- Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt, Patt: Wer mehr Scheiben im Besitz hat, siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Go West! - KSR

Ablauf eines Zuges:

Genau eine der 3 Aktionen **mus**s ausgeführt werden. Teilausführung ist nicht erlaubt.

1.) Eine Aktions-Karte ausspielen:

- In Reihenfolge ist folgendes zu tun:
 - **Kosten lt. Karte (0 - 6) in Form von Scheiben bezahlen.**
Geforderte Scheiben bezahlen, ersatzweise: Siegpunkte 1:1 eintauschen.
 - **Kreise in Wertungsblöcken belegen.**
Einsatz je im Uhrzeigersinn ab Teilungs-Stein auf nächsten freien Kreis.
Die betroffene Region ist immer farblich hervorgehoben:
ohne Zahl darauf = 1 Scheibe im Wertungsblock einsetzen.
aufgedruckte "2" = 2 Scheiben einsetzen.
aufgedruckte "+1" = 1 Scheibe + 1 Scheibe extra in anderer Region einsetzen.
- Ist ein Block voll besetzt, wandert Teilungs-Stein 1 Feld weiter, dabei verdrängte Scheibe ==> Besitzer. Neue Scheibe ==> auf Feld hinter Teilungs-Stein setzen.
- **Planwagen bewegen:**
Entsprechend der Vorgabe der Aktions-Karte **müssen** die Bewegungen (0 - 3) komplett erfolgen. 1 Bewegung = 1 Region weiter nach Westen.
Bewegungspunkte sind beliebig verteilbar auf beliebige Planwagen.
Jeder Planwagen, der in Californien ankommt, ist aus dem Spiel zu nehmen.
- **Oberste Karte des Zugstaples nachziehen und auf die Hand nehmen.**

2.) Eine Wertung auslösen (alle Regionen!):

- Der Spieler legt seine **niedrigste** Wertungs-Karte aus dem Spiel und zahlt die darauf angegebene Summe in Scheiben/Siegpunkten.
- Alle Spieler erhalten ggf. Siegpunkte, alle Regionen werden abgehandelt.
- a) Anzahl Planwagen einer Region >= Anzahl eigener Scheiben dort.**
Je Scheibe = 1 Siegpunkt je beteiligtem Spieler.
- b) Anzahl Planwagen < Anzahl Scheiben dort.**
Punkteverteilung beginnt bei Spieler mit den **meisten** Scheiben dort, dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Scheiben usw..
Patt: wer näher am Teilungs-Stein (gegen Uhrzeigersinn) liegt, also früher im Wertungsblock gesetzt hat, geht vor. Es wird Scheibe für Scheibe gewertet.

Beispiel:

	1.			
	grün	blau		
	grün	rot	2.	
	grün	rot	rot	3.
	5.	4.		

= Teilungs-Stein
= Für diese Scheiben gibt es Punkte

Patt bei grün und rot.
Es stehen 5 Planwagen in der Region, also 5 Punkte..

3.) Eine Aktions-Karte verkaufen:

- 1 Karte abwerfen und sovielen eigenen Scheiben aus dem Vorrat der ausgesonderten Scheiben nehmen, wie Münzsymbole unten auf der Karte angegeben sind.
Bringt die Karte mehr Scheiben ein als vorhanden sind, verfällt der Rest.
- Oberste Karte vom Stapel nachziehen.

Doppelzug-Steine:

- Nutzung berechtigt zu 2 Aktionen statt 1.
- Bei Zug-Beginn muss der Stein abgegeben werden, wenn er genutzt werden soll.
- Haben **alle** Spieler ihren Stein **abgegeben**, **erhalten alle** diesen **zurück**, nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat.

Zugstapel mischen:

Ist der Zugstapel komplett geleert, werden alle abgelegten Karten gemischt und als neuer Stapel verdeckt bereit gestellt.

Spiel-Ende:

- ENTWEDER hat mind. 1 Spieler >= 50 Siegpunkte zum Ende einer Wertung.
Dann endet das Spiel nach dieser Wertung.
- ODER **kein** Planwagen befindet sich mehr in New England und East:
Der aktive Spieler beendet noch seinen Zug komplett.
Alle Regionen werden noch einmal gewertet.
- Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt, Patt: Wer mehr Scheiben im Besitz hat, siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Go West! - KSR

Ablauf eines Zuges:

Genau eine der 3 Aktionen **mus**s ausgeführt werden. Teilausführung ist nicht erlaubt.

1.) Eine Aktions-Karte ausspielen:

- In Reihenfolge ist folgendes zu tun:
 - **Kosten lt. Karte (0 - 6) in Form von Scheiben bezahlen.**
Geforderte Scheiben bezahlen, ersatzweise: Siegpunkte 1:1 eintauschen.
 - **Kreise in Wertungsblöcken belegen.**
Einsatz je im Uhrzeigersinn ab Teilungs-Stein auf nächsten freien Kreis.
Die betroffene Region ist immer farblich hervorgehoben:
ohne Zahl darauf = 1 Scheibe im Wertungsblock einsetzen.
aufgedruckte "2" = 2 Scheiben einsetzen.
aufgedruckte "+1" = 1 Scheibe + 1 Scheibe extra in anderer Region einsetzen.
- Ist ein Block voll besetzt, wandert Teilungs-Stein 1 Feld weiter, dabei verdrängte Scheibe ==> Besitzer. Neue Scheibe ==> auf Feld hinter Teilungs-Stein setzen.
- **Planwagen bewegen:**
Entsprechend der Vorgabe der Aktions-Karte **müssen** die Bewegungen (0 - 3) komplett erfolgen. 1 Bewegung = 1 Region weiter nach Westen.
Bewegungspunkte sind beliebig verteilbar auf beliebige Planwagen.
Jeder Planwagen, der in Californien ankommt, ist aus dem Spiel zu nehmen.
- **Oberste Karte des Zugstaples nachziehen und auf die Hand nehmen.**

2.) Eine Wertung auslösen (alle Regionen!):

- Der Spieler legt seine **niedrigste** Wertungs-Karte aus dem Spiel und zahlt die darauf angegebene Summe in Scheiben/Siegpunkten.
- Alle Spieler erhalten ggf. Siegpunkte, alle Regionen werden abgehandelt.
- a) Anzahl Planwagen einer Region >= Anzahl eigener Scheiben dort.**
Je Scheibe = 1 Siegpunkt je beteiligtem Spieler.
- b) Anzahl Planwagen < Anzahl Scheiben dort.**
Punkteverteilung beginnt bei Spieler mit den **meisten** Scheiben dort, dann folgt der Spieler mit den zweitmeisten Scheiben usw..
Patt: wer näher am Teilungs-Stein (gegen Uhrzeigersinn) liegt, also früher im Wertungsblock gesetzt hat, geht vor. Es wird Scheibe für Scheibe gewertet.

Beispiel:

	1.			
	grün	blau		
	grün	rot	2.	
	grün	rot	rot	3.
	5.	4.		

= Teilungs-Stein
= Für diese Scheiben gibt es Punkte

Patt bei grün und rot.
Es stehen 5 Planwagen in der Region, also 5 Punkte..

3.) Eine Aktions-Karte verkaufen:

- 1 Karte abwerfen und sovielen eigenen Scheiben aus dem Vorrat der ausgesonderten Scheiben nehmen, wie Münzsymbole unten auf der Karte angegeben sind.
Bringt die Karte mehr Scheiben ein als vorhanden sind, verfällt der Rest.
- Oberste Karte vom Stapel nachziehen.

Doppelzug-Steine:

- Nutzung berechtigt zu 2 Aktionen statt 1.
- Bei Zug-Beginn muss der Stein abgegeben werden, wenn er genutzt werden soll.
- Haben **alle** Spieler ihren Stein **abgegeben**, **erhalten alle** diesen **zurück**, nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat.

Zugstapel mischen:

Ist der Zugstapel komplett geleert, werden alle abgelegten Karten gemischt und als neuer Stapel verdeckt bereit gestellt.

Spiel-Ende:

- ENTWEDER hat mind. 1 Spieler >= 50 Siegpunkte zum Ende einer Wertung.
Dann endet das Spiel nach dieser Wertung.
- ODER **kein** Planwagen befindet sich mehr in New England und East:
Der aktive Spieler beendet noch seinen Zug komplett.
Alle Regionen werden noch einmal gewertet.
- Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt, Patt: Wer mehr Scheiben im Besitz hat, siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de