

GREAT WESTERN TRAIL

SPEZIALISIERTER AUTOMA V3.0

von Steve Schleppehorst

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

VORWORT

Der spezialisierte Automa ist eine Solo-Variante für Great Western Trail. Mit Hilfe eines weiteren Kartendecks wird ein virtueller Gegner namens Garth kontrolliert und somit ein weiterer Spieler simuliert. Garth spezialisiert sich strategisch auf das Akquirieren einer der drei Arbeitertypen, um ein dynamisches Spiel mit möglichst wenig Aufwand zu ermöglichen. Anweisungen zum Spielen mit der Rails to the North-Erweiterungen sind im Folgenden **blau** markiert. Beim Spielen ohne die Erweiterung, sind diese zu ignorieren.

SPIELVORBEREITUNG

ALLGEMEIN

Der Spielaufbau entspricht im Wesentlichen dem eines normalen Spiels mit den jeweiligen Rinder- und Auftragskarten sowie den Gebäude-, Gefahren-, Tipis-, Arbeiter-, Bahnhofsvorsteher-, Tausch- und Stadtplättchen. Der Spieler kann frei wählen, welche Gebäudeseiten er verwenden möchte.


Das Spiel beginnt immer der Spieler. Dieser erhält die üblichen 6\$ Startkapital und darf auf einem beliebigen Gebäudeplättchen starten. Garth hingegen beginnt stets am Anfang des Pfades.

GARTH

Garth ist der virtuelle Gegner, der ausschließlich mittels seines Automa-Kartendecks gesteuert wird. Garth kann prinzipiell auch zu einem normalen Mehrspieler-Spiel hinzugefügt werden. Wenn man möchte kann man auch mehrere Automa für ein Drei- oder Vier-Spieler-Spiel verwenden, unter Verwendung von veränderten Bewegungswerten (siehe unten).

- Garth benötigt ein Spielertableau zum Platzieren der Arbeitskräfte und runde Spielmarker zum Kennzeichnen von Lieferungen und Bahnhöfen. Zudem benötigt er Zweigstellen. Die Platzierung der Spielmarker und Zweigstellen auf dem Tableau ist hierbei ohne Bedeutung. Außerdem erhält Garth einen Viehtreiber, eine Lok und einen Zertifikats-

marker mit dem später seine Spezialisierung gekennzeichnet wird. Bei seinen Gebäudeplättchen verwendet er immer die b-Seite. Als letztes erhält Garth noch einen der Startaufträge. Garth selbst hat weder Geld, Rinderdeck noch Tauschplättchen.

- Ziehe zufällig ein -Vorschauplättchen und lege es anschließend wieder zurück in den Vorrat. Platziere anschließend den Zertifikatsmarker auf den soeben gezogenen Arbeitertypen auf Garths Spielerablage. Auf diesen Arbeitertyp hat sich Garth zunächst spezialisiert.



Im Spiel kann man zwischen vier Schwierigkeitsstufen wählen:

- **Einfach:** Garths erste Lieferung erfolgt in Wichita bzw. Chicago.
- **Mittel:** Garth beginnt mit dem soeben gezogenen Arbeiterplättchen seiner Spezialisierung und seine erste Lieferung erfolgt in Colorado Springs bzw. Chicago (wobei Detroit übersprungen wird).
- **Schwer:** Garth beginnt mit zwei unterschiedlichen, zufälligen Arbeiterplättchen und seine erste Lieferung erfolgt in Albuquerque oder Cleveland.
- **Sehr schwer:** Garth beginnt mit einem Arbeiterplättchen für jeden Arbeitertypen sowie einem weiteren zufällig gezogenem. Seine erste Lieferung erfolgt in Albuquerque bzw. Cleveland.

SPIELZUG

SPIELER

Die Spielzüge des Spielers entsprechen weitestgehend denen des normalen Spiels. Lediglich folgende Unterschiede sind zu beachten:

- Passiert der Spieler eins von Garths **Gebäudeplättchen** mit grünen  oder schwarzen  Händen, werden die dafür fälligen Gebühren an die Bank anstatt an Garth gezahlt.
- Nach einer **Rinderlieferung in Kansas City** werden die Vorschauplättchen, falls möglich, vor dem Auffüllen in die obere Reihe verschoben.
- Wenn man eine **Zielkarte** nimmt, werden die anderen offen ausliegenden Aufträge auf den Ablagestapel gelegt und die Auslage mit Karten des Nachziehstapels aufgefüllt.

GARTH

Bei Garths Zug wird zunächst die oberste Karte des Automa-Kartenstapels gezogen, die neben der Anweisung,

KANSAS CITY

Erreicht Garth Kansas City, werden zunächst alle noch ausstehenden Aktionen der Automa-Karte durchgeführt.

Anschließend platziert Garth jeweils das oberste Plättchen des jeweiligen Vorschaufeldes regelkonform auf dem Spielplan und schiebt vor dem Auffüllen die verbliebenen Vorschauplättchen der unteren Reihe nach oben. Anschließend werden die Felder wie gewohnt aufgefüllt.

Obwohl Garth weder Rinder noch Geld besitzt, liefert er immer in eine Stadt aus. Im Gegensatz zum normalen Spieler, werden Garths Aktionen beim Setzen von Spielmarkern **nicht** aufgewertet.

Sobald zwischen zwei von Garths belieferten Städten eine Verbindung entsteht, die eine neue Auftragskarte zum Ziel hat, erhält Garth den am weitesten vom Nachziehstapel liegenden Auftrag. Anschließend werden die restlichen Aufträge, wie oben beschrieben, abgelegt und neue nachgezogen.

um wie viele Schritte sich Garth in diesem Zug nach vorne bewegt, eine Zusatzaktion enthält.

Garth bewegt sich immer auf dem kürzesten Weg nach Kansas City.

Passiert er dabei eines der gebührenpflichtigen Gebäude



Abbildung 1 Beispiel-Automa-Karte

des Mitspielers, so erhält dieser das Geld direkt von der Bank.

Garth ignoriert alle **Bonusaktionen**, die durch den Erwerb von Arbeitern, Gefahrenplättchen oder dem Errichten von Gebäude eintreten.

Sollten sich **keine Karten** mehr im Automa-Nachziehstapel befinden, wird das Deck neu gemischt.

Seine erste Lieferung erfolgt je nach Schwierigkeitsgrad und vorhandener Erweiterung nach Wichita, Colorado Springs oder Albuquerque bzw. Chicago oder Cleveland (siehe Tabelle):

Schwierigkeitsgrad	Erste Lieferung nach	
	Grundspiel	Rails to he North
Leicht	Wichita	Chicago
Mittel	Colorado Springs	Chicago, Cleveland
Schwer	Albuquerque	Cleveland
Sehr schwer	Albuquerque	Cleveland

Jede weitere Lieferung erfolgt im Grundspiel in die Stadt rechts neben der zuletzt von Garth belieferten bzw. höherwertigen.

In der Erweiterung ermöglichen Garth die Zweigstellen zusätzliche Lieferstandorte. Garth bevorzugt dabei stets Lieferung in die höchstwertige Zweigstelle einer Stadt. Ist keine Zweigstelle vorhanden, führt Garth seine Lieferungen auf der Lieferleiste aus.

Sollte Garth im Grundspiel San Francisco erreichen, erfolgen alle weiteren seiner Lieferungen dorthin.

Sobald Garth New York City erreicht, wird ein zufälliges, zugehöriges Bahnhofsvorsteherplättchen entfernt. Existiert für nachfolgende Lieferungen keine Zweig-

stelle, so liefert Garth anschließend für jeweils 6 Siegpunkte nach San Francisco, auch wenn sich dort keine Zweigstelle befindet!


EINSTELLUNG VON ARBEITERN UND SPEZIALISIERUNG DES ARBEITERTYPS

Garth startet das Spiel mit den drei vorgegebenen Arbeitern (ein Arbeiter je Typ). In Abhängigkeit des Schwierigkeitsgrades kommen hier noch weitere hinzu. Wie beschrieben, spezialisiert sich Garth vor Beginn des Spiels auf einen Arbeitertypen. Im Laufe des Spiels wird er vorrangig mehr Arbeiter dieses Typs einstellen und Aktionen durchführen, die zu diesem Typ passen.

Sechs von Garths Automa-Karten enthalten Aktionen, die nur für eine bestimmte Arbeiterspezialisierung gelten, sodass diese auch nur



Abbildung 2 Garth legt nur dann ein Gebäudeplättchen, falls er sich auf Hand

dann ausgeführt werden, wenn sich Garth auf diesen Typ spezialisiert hat. Andernfalls bewegt sich Garth wie vorgeschrieben vorwärts und die entsprechende Aktion wird einfach übersprungen. Arbeiterspezifischen Aktionen sind mit dem goldenen Sternsymbol  gekennzeichnet.

Sollte Garth irgendwann von einem anderen als dem spezialisierten Arbeitertyp mehr Arbeiter besitzen, so wechselt Garths Spezialisierung sofort zu diesem Arbeitertypen. Hierzu wird der Zertifikatsmarker auf den neuen Arbeitertyp verschoben. Fortan führt Garth nur noch die Aktionen dieses Typen durch, wenn die entsprechende Karte umgedreht wird

Garth ignoriert alle Bonusaktionen, die durch den Erwerb von Arbeitern eintreten!

AUTOMA-AKTIONEN

Garths Aktionen sind möglichst einfach gehalten und werden vollständig durch die folgenden Regeln bestimmt. Bei eventuell auftretenden Auswahlmöglichkeiten darf der Spieler selbst entscheiden, was von diesen durchgeführt werden soll. Diese Entscheidung beeinflusst das Spiel nur unwesentlich.

BEWEGUNGSAKTION

Jede von Garths Karten beginnt mit einer **Bewegungsaktion**, bei der er sich um die ein der oberen linken Ecke vorgegebene Anzahl an Feldern nach vorne bewegt. Die genaue Anzahl kann dabei von der Spielerzahl, den Gebäudeplättchen auf dem Spielbrett oder Garths Arbeiterstärke abhängen:

- TYP 1:



Garth bewegt sich im Zweispieler Spiel **ein** Feld

und im Drei-/Vier-Spieler Spiel **drei** Felder weiter. (Karte 5)

- TYP 2:



Garth bewegt sich je eingestellten Cowboy um **ein** Feld weiter. (Karte 13)

- TYP 3:



Garth bewegt sich um die maximale Anzahl an errichteten Gebäuden eines Spielers (inklusive Garth) weiter. (Karte 10)

- TYP4:



Garth bewegt sich je eingestellten Arbeiter seines spezialisierten Typs um ein Feld weiter. (Karte 14)

Sobald Garth Kansas City erreicht, hält er an und führt seine Lieferungen aus (siehe oben). In der nächsten Runde startet er wieder am Anfang des Pfades.

ARBEITEREINSTELLUNG

Es gibt zwei Karten bei denen Garth Arbeiter einstellt.

- TYP 1:



Garth stellt einen Arbeiter des Typs ein, von dem er aktuell am meisten besitzt. Bevorzugt wird immer der spezialisierte Typ. Ist die maximale Anzahl des entsprechenden Typs erreicht oder bestehen mehrere Auswahlmöglichkeiten, wird der günstigste zur Verfügung stehende Arbeiter angeworben. Der jeweilige Arbeiter wird hierbei aus der am weitesten links liegenden Spalte der obersten möglichen Reihe genommen. (Karte 6)

- TYP 2:



Garth stellt den Arbeiter ein, der aktuell am günstigsten auf dem Arbeitsmarkt ist. Bestehen mehrere Möglichkeiten, entscheidet sich Garth immer für den spezialisierten Arbeitertyp, insofern ein

solcher zur Auswahl steht. Auch hier wird der jeweilige Arbeiter aus der am weitesten links liegenden Spalte der obersten möglichen Reihe des Arbeitermarktes genommen (Karte 1)

RINDERMARKT

Auf dem **Rindermarkt** hat Garth **maximal 8\$** zur Verfügung, um die Rinder mit den höchsten Siegpunkten zu kaufen, die er für das Geld und die aktuelle Anzahl an Cowboys bekommen kann (einschließlich der Doppelrind-Optionen). (Karten 8, 12, 13)



Abbildung 3 Rindermarkt

Mit Hilfe der rechts abgebildeten Automata-Karte werden dem Rindermarkt noch zwei neue Rinder hinzugefügt, falls Garth sich auf Cowboys spezialisiert haben sollte. (Karte 12)



Abbildung 4 Spezialkarte Rindermarkt

BEISPIEL

Garth geht mit seinen drei Cowboys auf den Rindermarkt. Da ihm nur 8\$ zur Verfügung stehen, kann er sich kein Texas Longhorn leisten. Er wird deshalb entweder ein West Highland oder ein anderes 3-wertiges Rind kaufen. Für das West Highland Rind gibt es 4 Siegpunkte, für zwei Ayrshire Rinder hingegen insgesamt 6 Siegpunkte (2x3). Garth wird sich in diesem Fall für die beiden Ayrshire Rinder entscheiden, da diese mehr Siegpunkte erzielen.

GEBÄUDE

Garth errichtet und ersetzt **Gebäude** entsprechend der Anzahl seiner Handwerker. Neue Gebäude erstellt Garth, wenn möglich, auf dem



Abbildung 5 Gebäudeplättchen legen

nächsten freien Feld eines gefahrenfreien Pfadabschnitts vor dem gegnerischen Viehtreiber (der sich möglicherweise am Anfang des Pfades befindet). Garth verwendet immer die B-Seite der Gebäude und bestimmt es gemäß folgender Kriterien:

1. Garth verwendet immer so viele Handwerker wie möglich.
2. Garth bevorzugt neue Gebäude immer vor dem Gebäudeaustausch.
3. Beim Ersetzen von Gebäuden wird er immer das höchstwertige Gebäude auswählen.
4. Falls immer noch mehrere Gebäude zur Auswahl stehen, entscheidet sich Garth für das Gebäude, das den meisten Gewinn, also die höchsten Gebühren, aufweist.

(Karten 9, 10, 15)

BEISPIEL

Garth hat drei Handwerker und bereits die Gebäude **1B**, **2B** und **7B** und **11B** gebaut. Nun muss er eine weitere Bauaktion durchführen. Da es keine Gebäude mit Kosten von fünf Handwerkern mehr gibt, möchte Garth ein bestehendes Gebäude durch ein höherwertiges ersetzen. Bei **7B** und **11B** ist dies nicht möglich, aber **1B** bzw. **2B** (jeweils Kosten von einem Handwerker) können mit Hilfe der fünf Handwerker zu **8B** oder **9B** (sechs Handwerker) ausgebaut werden. Garth entscheidet sich für das Ersetzen von **2B** durch **8B** oder **9B**, da ihm dies die höchsten Einnahmen beschert.

LOK BEWEGEN

Garth überspringt beim Vorwärtssetzen seiner **Lok** gegebenenfalls, regelkonform die Lok des Mitspielers, sollte der Zug seiner Lok auf dem Feld der gegnerischen Lok enden.



Abbildung 6 Lok bewegen

Die Lok hält an allen Bahnhöfen, setzt dort einen Spielermarker und entfernt das eventuell noch vorhandene Bahnhofsvorsteherplättchen.

Garth benötigt hierfür keine Ingenieure, erhält hierfür bei der Wertung auch keine Siegpunkte. Erreicht seine Lok das Streckenende, so wird diese auf den vorletzten Bahnhof auf dem noch kein Marker von Garth liegt versetzt. Dadurch hat Garth die Möglichkeit zwei weitere Bahnhöfe zu besetzen.

(Karten 2, 7, 11, 14)

AUFTRÄGE

Garth wählt immer die **Auftragskarte**, die sich am weitesten entfernt vom Nachziehstapel befindet. Anschließend werden restlichen die Karten nach unten verschoben und eine Karte neue nachgezogen. Auftragskarten, die Garth gezogen hat, gelten stets als erfüllt!



Abbildung 7 Neuer Auftrag

(Karte 3)

TIPI-PLÄTTCHEN

Garth nimmt immer das **Tipi-Plättchen** mit dem höchsten Wert.



Abbildung 8 Tipi-Plättchen entfernen

GEFAHRENPLÄTTCHEN

Garth nimmt die **Gefahrenplättchen** mit den meisten Siegpunkten aus dem Bereich mit den meisten Gefahrenplättchen. Das Plättchen legt er neben die Spielablage und wird am Ende normal gewertet.

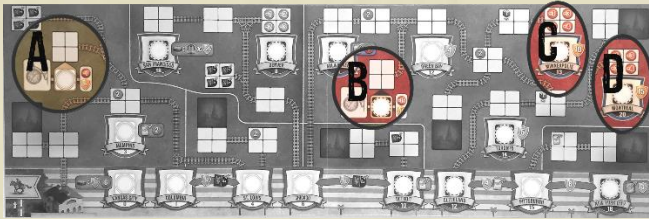


Abbildung 9 Gefahrenplättchen entfernen

(Karte 5)

ZWEIGSTELLEN

Vier der Automakarten ermöglichen es Garth, eine Zweigstelle zu gründen (zu erkennen an dem Zweigstellensymbol in der oberen rechten Ecke der Karte). Garth möchte hierbei so schnell wie möglich Zweigstellen auf seinen vier Zielorten platzieren: Station **A**, Station **B**, Minneapolis (**C**) und Montreal (**D**):



Zunächst errichtet Garth seine drei ersten Zweigstellen immer in Richtung Station **A**. Die nachfolgenden Zweigstellen errichtet er in Abhängigkeit des gewählten Schwierigkeitsgrades entlang der Gleise in Richtung der anderen Zielstationen (**B**, **C** und **D**) entweder über Chicago von links nach rechts (Leicht / Mittel) bzw. über Cleveland von rechts nach links (Schwer / Sehr schwer).

Schwierigkeitsgrad	1.	2.	3.	4.	Anzahl an Zweigstellen
Leicht / Mittel	A	B	C	D	11
Schwer / Sehr schwer	A	D	C	B	12

Garth wählt dabei immer den kürzesten Weg zu seinem nächsten Ziel und baut seine Zweigstelle immer auf den besten noch verfügbaren Platz in der jeweiligen Stadt, wobei Geld und Zertifikate, die ihn nicht betreffen, ignoriert werden.

Sobald er eine Bahnhofstadt erreicht, setzt dort einen Spielermarker, um den Bahnhof auszubauen und entfernt das eventuell noch vorhandene Bahnhofsvorsteherplättchen. Garth benötigt hierfür keine Arbeiter, erhält hierfür bei der Wertung auch keine Siegpunkte.

Erreicht Garth eine Großstadt erreicht, liefert er ab sofort zu dieser. Garth beliefert immer die höchstwertige, verfügbare Stadt.

Hat Garth an allen 4 Zieleorten Zweigstellen platziert oder kann er aktuell keine Zweigstelle in Richtung seines nächsten Ziels platzieren (bspw. vor seiner ersten Lieferung zu einer Stadt auf der Lieferleiste), dann errichtet Garth auch keine.

SCHLUSSWERTUNG

SPIELER

Die Punktzahl des Spielers gemäß der offiziellen Spielanleitung ermittelt

GARTH

Garths Punkte werden weitestgehend auf die gleiche Weise bestimmt. Für jeden seiner Aufträge erhält er die positiven Punkte, so als ob sie erfolgreich abgeschlossen wären.

Keine Punkte erhält Garth jedoch für:

- sein Geld bzw. doch, aber da er keins hat... ;-)

- das Entfernen des 3-Siegpunktmarkers auf dem Spieltableau (vgl. offizielle Anleitung Schlusswertung Punkt 10)
- die Bahnhofsvorsteherplättchen (vgl. offizielle Anleitung Schlusswertung Punkt 8).

War Garth beim Spielen mit der Erweiterung dazu gezwungen, weil er bereits New York City und in jede andere verfügbare Großstadt beliefert hat, nach San Francisco zu liefern, so erhält er 6 Siegpunkte für jeden dort platzierten Spielermarker.

DANKSAGUNG

Der Automa basiert auf dem ursprünglichen Entwurf von Wil Gerken (bgg:wgerken). Die Spezialisierungen des Mechanismus und der Regeln wurden von Steve Schleppehorst (bgg:anwei) erstellt und abgestimmt. Das KI-Deck wurde von David Lavoie (bgg:daredave) aktualisiert. Dieser entwarf auch die Karten mit den Illustrationen von Andreas Resch. Steve Schleppehorst ist für die Erweiterung dieser Variante zum Spielen mit der Rails to the North-Erweiterung verantwortlich.

(Die englische Version dieser Anleitung findet man unter: [HTTPS://BOARDGAMEGEEK.COM/FILEPAGE/151608/GWT-SPECIALIZED-AUTOMA-SOLO-PLAY](https://boardgamegeek.com/filepage/151608/gwt-specialized-automa-solo-play))

ÜBERSICHT AUTOMA KARTEN



Bewege den Viehtreiber um ein Feld (4-Spieler-Spiel: um drei Felder). Stelle den günstigsten, verfügbaren Arbeiter ein. Der Typ ist egal, Spezialisierung wird priorisiert. (Bei Mehrdeutigkeit: Arbeiter links oben aus dem Arbeitermarkt).



Bewege den Viehtreiber um ein Feld und platziere eine Zweigstelle. Bewege die Lok um so viele Felder, wie du Ingenieure besitzt. Falls ein Bahnhof erreicht wird: Baue diesen aus und nimm dir das Bahnhofsvorsteherplättchen (falls vorhanden).



Bewege den Viehtreiber um ein Feld und platziere eine Zweigstelle. Nimm die zum Kartendeck am weitesten entfernt liegende Auftragskarte und schiebe die restlichen Karten vor dem Auffüllen nach unten.



Bewege den Viehtreiber um ein Feld (3-/4-Spieler-Spiel: um drei Felder). Entferne das Tipi-Plättchen mit dem höchsten Wert.



Bewege den Viehtreiber um ein Feld (3-/4-Spieler-Spiel: um drei Felder). Entferne das Gefahrenplättchen mit dem höchsten Siegpunktwert aus dem Bereich mit den meisten Gefahrenplättchen.



Bewege den Viehtreiber um ein Feld (4-Spieler-Spiel: um drei Felder). Stelle, wenn möglich, einen weiteren spezialisierten Arbeiter ein. Sonst: den am häufigsten vorkommenden Arbeitertyp. Bei Mehrdeutigkeit: den billigsten Arbeiter des gewählten Typs, ansonsten den Arbeiter oben links.



Bewege den Viehtreiber um zwei Felder und platziere eine Zweigstelle. Bewege die Lok um so viele Felder, wie du Ingenieure besitzt. Falls ein Bahnhof erreicht wird: Baue diesen aus und nimm dir das Bahnhofsvorsteherplättchen (falls vorhanden).



Bewege den Viehtreiber um zwei Felder. Kaufe auf dem Rindermarkt mit deinen Cowboys und 8\$ die Rinderkombination mit den höchst möglichen Siegpunkten.



Bewege den Viehtreiber um zwei Felder und platziere eine Zweigstelle. Lege ein Gebäudeplättchen oder ersetze ein b-Seiten-Gebäude mit so vielen deiner Handwerker wie möglich. Bei Mehrdeutigkeit: bevorzuge neue Gebäude ggü. Ersetzen, ersetze zunächst höherwertige Gebäude, maximiere die Gebühren. Neue Gebäude werden vor dem gegnerischen Viehtreiber platziert.



Bewege den Viehtreiber mit der Anzahl an Feldern, die der Summe an Gebäuden des Spielers mit den meisten Gebäuden entspricht (inklusive Garth).
Bei einer Spezialisierung auf Handwerker: lege oder ersetze ein b-Seiten-Gebäude mit so vielen deiner Handwerker wie möglich. Bei Mehrdeutigkeit: bevorzuge neue Gebäude ggü. Ersetzen, ersetze zunächst höherwertige Gebäude, maximiere die Gebühren.
Neue Gebäude werden vor dem gegnerischen Viehtreiber platziert.



Bewege den Viehtreiber mit der Anzahl an Feldern, die der Summe an Gebäuden des Spielers mit den meisten Gebäuden entspricht (inklusive Garth).
Bei einer Spezialisierung auf Ingenieure: Stelle einen Ingenieur ein (falls vorhanden).
Bewege die Lok um so viele Felder, wie du Ingenieure besitzt. Falls ein Bahnhof erreicht wird: Baue diesen aus und nimm dir das Bahnhofsvorsteherplättchen (falls vorhanden).



Bewege den Viehtreiber um die Anzahl an Cowboys, die du besitzt.
Bei einer Spezialisierung auf Cowboys: Verwende einen Cowboy um dem Rindermarkt zwei neue Rinder hinzuzufügen.
Kaufe auf dem Rindermarkt mit den restlichen Cowboys und 8\$ die Rinderkombination mit den höchst möglichen Siegpunkten.



Bewege den Viehtreiber um die Anzahl an Cowboys, die du besitzt.
Bei einer Spezialisierung auf Cowboys: Kaufe auf dem Rindermarkt mit deinen Cowboys und 8\$ die Rinderkombination mit den höchst möglichen Siegpunkten.



Bewege den Viehtreiber um die Anzahl an spezialisierten Arbeitern, die du besitzt.
Bei einer Spezialisierung auf Ingenieure: Stelle einen Ingenieur ein (falls vorhanden).
Bewege die Lok um so viele Felder, wie du Ingenieure besitzt. Falls ein Bahnhof erreicht wird: Baue diesen aus und nimm dir das Bahnhofsvorsteherplättchen (falls vorhanden).



Bewege den Viehtreiber um die Anzahl an spezialisierten Arbeitern, die du besitzt.
Bei einer Spezialisierung auf Cowboys: lege oder ersetze ein b-Seiten-Gebäude mit so vielen deiner Handwerker wie möglich. Bei Mehrdeutigkeit: bevorzuge neue Gebäude ggü. Ersetzen, ersetze zunächst höherwertige Gebäude, maximiere die Gebühren.
Neue Gebäude werden vor dem gegnerischen Viehtreiber platziert.

10

11

12

13

14

15

Rails to the North

Difficulty	City Strip Deliveries*	Branchlet Goals
Easy	Chicago, →	1. → Left Station 2. → Right Station
Medium	Chicago, Cleveland, →	3. → Minneapolis 4. → Montreal
Hard	Cleveland, →	1. → Left Station 2. → Montreal
Very Hard	Cleveland, →	3. → Minneapolis 4. → Right Station

*Deliveries prioritize highest-value big town with a branchlet.

Set up

Give Garth normal stuff except:

Mode 1st Garth's Tiles #2:

Easy Wichita

Medium Colorado Springs

Hard Albuquerque

Very hard Albuquerque

Set up

The player receives 6\$ and may start anywhere. Then Garth begins at the start of the trail.

Actions of the automa marked by a star only apply if the type of employee pictured is the one Garth has specialized with.







