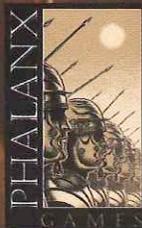
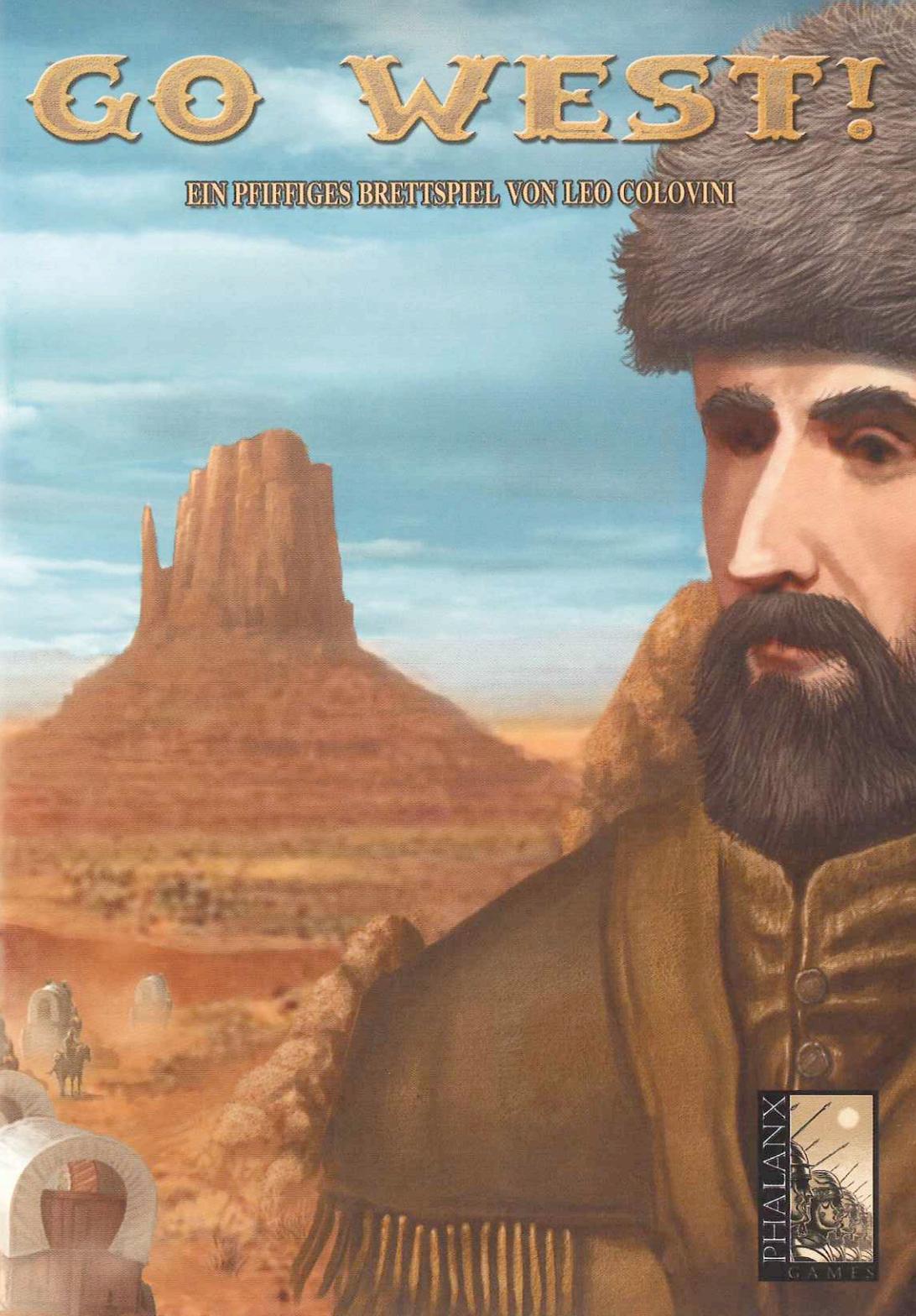


# GO WEST!

EIN PFIFFIGES BRETTSPIEL VON LEO COLOVINI



# GO WEST!

## Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Spielablauf in Runden
- 6.0 Die Doppelzugspielsteine
- 7.0 Spielende

## 1.0 EINLEITUNG

Im späten 18.Jh. richteten die USA ihre Interessen zunehmend auf „The Winning of the West“ aus - die Ausdehnung nach Westen durch Binnensiedlung und Einwanderung aus West-, Mittel- und Nord-europa. Die Bevölkerung stieg von rund 3,9 Mill. 1790 auf ca. 7,2 Mill. im Jahre 1810.

In großen und kleinen Trecks zogen die Siedler, staatlich gefördert, immer weiter nach Westen, bis sie schließlich Kalifornien erreichten.

Die Spieler repräsentieren Landbesitzer, die aus dem Zug der Siedler einen Vorteil gewinnen wollen. Im Laufe einer Partie ziehen die Planwagen der Siedler von Osten nach Westen über den Spielplan, der die großen Gebiete der USA darstellt: New England, den Osten, die *Great Plains*, den Mittelwesten, den Westen und Kalifornien.

## 2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Go West!*-Exemplar enthält:

- ★ 1 Spielplan
- ★ 80 Spielkarten (56 Aktions-, 24 Wertungs-Karten)
- ★ 20 Planwagen (die Siedler-Trecks)
- ★ 120 Spielerscheiben (je 30 pro Farbe)
- ★ 4 Punktezählsteine (je 1 pro Farbe)
- ★ 4 Doppelzugspielsteine (je 1 pro Farbe)

★ 4 Teilungsspielsteine

★ 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games B.V.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

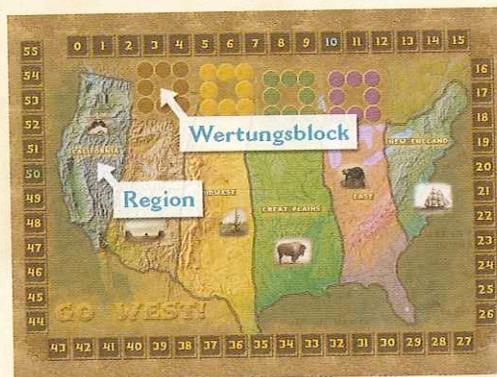
E-Mail: [UBlennemann@aol.com](mailto:UBlennemann@aol.com)

## 3.0 SPIELVORBEREITUNG

### 3.1 Der Spielplan

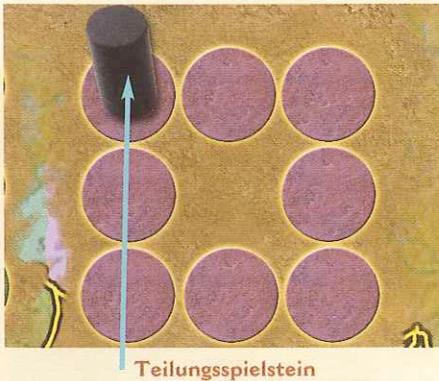
Der Spielplan zeigt die Vereinigten Staaten, aufgeteilt in 6 Regionen. Diese sind (von Osten nach Westen): New England, der Osten („East“), die *Great Plains*, der Mittelwesten („Midwest“), der Westen („West“) und Kalifornien („California“).

In New England (ganz im Osten) beginnen alle Planwagen der Siedler. Die 4 zentralen Regionen werden von den Siedlern auf ihrem Weg nach Kalifornien (ganz im Westen) durchquert. Jede dieser Regionen ist farblich unterschiedlich unterlegt und besitzt oben einen Wertungsblock in derselben Farbe.



### 3.1.1 Die Wertungsblöcke

Ein Wertungsblock besteht aus jeweils 8 Kreisen. In den Kreis links oben eines jeden Wertungsblocks wird ein Teilungsspielstein gelegt. Im Laufe des Spiels werden die Wertungsblöcke durch Spielerscheiben gefüllt. In jedem Kreis kann nur *eine* Scheibe liegen. Deshalb können sich in einem Wertungsblock maximal 7 Spielerscheiben befinden. Dies wird unter 5.1 und 5.2 detailliert erläutert.



### 3.1.2 Die Zählleiste

Um den Spielplan läuft die Zählleiste. Mit ihren Punktezahlsteinen halten die Spieler hier ihre Siegpunkte nach.



### 3.2 Die Spielsteine

Die 20 Planwagen repräsentieren die Trecks der Siedler. Zudem hat jeder Spieler 30 Scheiben in seiner Farbe, jeweils einen Doppelzugspielstein und einen Punktezahlstein (siehe 3.1.2). Schließlich gibt es für

jeden Wertungsblock einen Teilungsspielstein (siehe 3.1.1).



### 3.3 Die Spielkarten

*Go West!* enthält 80 Karten; 56 *Aktions-* und 24 *Wertungs-*Karten (6 pro Spieler). Die Wertungskarten sind von 1 bis 6 nummeriert und listen zusätzlich die Kosten, die beim Ausspielen der Karte zu bezahlen sind – entweder 1, 3, 6, 10, 15 oder 16 Spielerscheiben. Die Aktionskarten weisen Symbole auf für ihre Kosten beim Ausspielen (die Anzahl der Münzen unten auf der Karte), die Gesamtzahl der möglichen Bewegungen, die ein Spieler mit dieser Karte ausführen darf (die Anzahl der Planwagen in der Mitte) und eine der Regionen des Spielplans mit einer Ziffer oder einer Ziffer und dem + Zeichen (oben). Einige Aktionskarten enthalten nicht alle 3 Symbole.



# GO WEST!

## 3.4 Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

- ★ Die 20 Planwagen werden nach New England gelegt.
- ★ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 30 Spielerscheiben, einen Doppelzugspielstein und die passenden 6 Wertungskarten.
- ★ Alle Punktezahlsteine werden ins und um das Feld „10“ der Zählleiste des Spielplans gestellt. (Jeder Spieler beginnt mit 10 Siegpunkten.)
- ★ Die Aktionskarten werden gemischt; anschließend erhält jeder Spieler verdeckt 7. Die übrigen Karten bilden den Zugstapel und werden, mit der Rückseite nach oben, neben dem Spielplan abgelegt.
- ★ Ein Teilungsspielstein wird in den linken oberen Kreis eines jeden Wertungsblocks gelegt.

## 4.0 SPIELABLAUF

*Go West!* wird in Spielrunden gespielt. Der älteste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Während seines Spielzugs spielt ein Spieler eine seiner Aktionskarten aus (und bezahlt ihre Kosten) und bewegt dann einige der Planwagen und/oder besetzt Kreise des entsprechenden Wertungsblocks. Alternativ könnte er eine Wertung mit einer seiner Wertungskarten auslösen oder eine Aktionskarte verkaufen. Dies wird im Folgenden detailliert erläutert.

## 5.0 SPIELABLAUF IN RUNDEN

Der älteste Spieler führt zuerst seinen Spielzug aus. Anschließend wird solange im Uhrzeigersinn reihum gespielt, bis ein Gewinner feststeht.

In seinem Spielzug führt ein Spieler *eine* der drei möglichen Aktionen aus (Ausnahme: 6.0), entweder

- ★ eine Aktionskarte ausspielen
- ★ eine Wertung auslösen

★ eine Aktionskarte verkaufen.

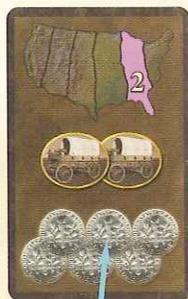
Ein Spieler kann nicht passen; er muss eine der drei Aktionen ausführen.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

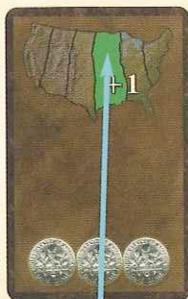
## 5.1 Eine Aktionskarte ausspielen

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielt, unternimmt er Folgendes in dieser Reihenfolge:

- ★ *Er bezahlt die Kosten der Karte.* Die Kosten werden durch die Münzen im unteren Drittel der Karte angezeigt. Als Bezahlung wirft der Spieler die entsprechende Anzahl an Scheiben in den Schachteldeckel (1 Münze = 1 Scheibe). Einige Karten können umsonst ausgespielt werden (sie weisen keine Münzen auf). Die teuersten Karten im Spiel kosten 6 Scheiben.



Kosten



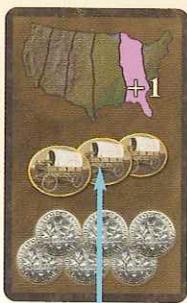
Region

- ★ *Er belegt Kreise der Wertungsblöcke.* Dies zeigen die farbige Unterlegung einer Region und möglicherweise eine Ziffer. Nicht alle Karten erlauben diesen Schritt. Ist dort nur eine farblich hervorgehobene Region zu sehen, wird vom Spieler eine Scheibe in diese Region gelegt. Bei einer 2 werden zwei eigene Scheiben in der

hervorgehobenen Region platziert. *Beispiele:* Ist oben grün (Great Plains) hervorgehoben, wird eine Scheibe im Wertungsblock der Great Plains abgelegt. - Eine „2“ im Osten (East) bedeutet, dass ein Spieler 2 seiner Scheiben in diesem Wertungsblock platziert. Taucht eine „+1“

auf, wird eine Scheibe in der dargestellten Region abgelegt, eine weitere in einer anderen Region (nicht derselben!).

Die Kreise eines Wertungsblocks werden, ausgehend vom Kreis mit dem Teilungsspielstein, im Uhrzeigersinn gefüllt. Wenn die 7. Scheibe platziert wurde, ist der Wertungsblock „voll“. Wenn eine neue Scheibe in einen gefüllten Wertungsblock gelegt werden soll, wird der Teilungsspielstein um einen Kreis nach vorne (im Uhrzeigersinn) bewegt. Die Scheibe, die diesen Kreis belegt hat (die „älteste“ Scheibe), wird aus dem Wertungsblock entfernt und an ihren Besitzer zurückgegeben. Die neue Scheibe rückt an die frühere Position des Teilungsspielsteins. Auf diese Weise wechselt die Zusammensetzung der Scheiben in einem Wertungsblock regelmäßig. Eine zurückgegebene Scheibe kann sofort erneut verwendet werden.



**Bewegung**

★ *Er bewegt Planwagen.*

Die Kartenmitte zeigt die Anzahl an Planwagen, die der Spieler bewegen darf. Einige Karten zeigen keine Planwagen und erlauben deshalb auch keine Bewegung. Eine Bewegung ist das Bewegen eines Planwagens von der derzeitigen in die angrenzende Region. Ein Planwagen kann

immer nur nach Westen ziehen, niemals zurück nach Osten! Das Aufteilen der Zahl der Bewegungen einer Karte kann der Spieler nach Gutdünken bestimmen. **Beispiel:** Ein Spieler hat 3 Bewegungen. Er könnte 3 Planwagen jeweils in die angrenzende Region ziehen, 1 Planwagen 3 Regionen bewegen oder 1 Planwagen 2 und einen anderen 1 Region weit bewegen. Sobald ein Planwagen California erreicht (die Region ganz im Westen), ist der

Spielstein aus dem Spiel.

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielt, muss er ihren Instruktionen *vollständig* folgen. Es ist nicht erlaubt, einen Teil nicht auszuführen. **Beispiel:** Wenn eine Karte die Bewegung von Planwagen und die Platzierung von Scheiben erlaubt, muss der Spieler beide Teile durchführen. **Ausnahme:** Hat ein Spieler keine Scheiben mehr im eigenen Vorrat, muss er diesen Teil auslassen.

Es ist auch nicht möglich, einen Teil unvollständig auszuführen (z.B. nur einen Planwagen anstatt der auf einer Karte aufgeführten zwei zu bewegen).

★ Schließlich zieht der Spieler die oberste Karte des Zugstapels, nimmt sie auf die Hand und beendet seinen Zug.

## 5.2 Eine Wertung auslösen

Anstatt eine Aktionskarte auszuspielen, kann ein Spieler eine seiner Wertungskarten spielen und so eine Wertung auslösen. Die Siedler bezahlen ihre „Gebühren“ an die Landbesitzer und die Spieler erhalten entsprechende Siegpunkte. Um eine Wertung auszulösen, legt der Spieler die Wertungskarte mit der aktuell *niedrigsten* Nummer zurück in die Schachtel. Ebenso wirft er die entsprechende Anzahl an Scheiben (die Kosten) in den Schachteldeckel. **Beispiel:** Ein Spieler bezahlt 1 Scheibe für seine erste und 6 Scheiben für seine dritte Wertung im Spiel.

Jede Wertungskarte kann nur einmal verwendet werden.

Obwohl alle Spieler Siegpunkte bekommen können, bezahlt nur der auslösende Spieler für die Wertungskarte.

Bei einer Wertung werden in *allen* Regionen, beginnend im Osten, die Siegpunkte nachgehalten.



# GO WEST!

Wenn ein Spieler eine Wertungskarte ausspielt, erhalten *alle* Spieler Siegpunkte. Jeder mit einer Scheibe in der eigenen Farbe besetzte Kreis kann dem Besitzer 1 Siegpunkt bringen (siehe aber unten). Zwei Situationen können auftreten:

- ★ Wenn die Gesamtzahl der Planwagen in einer Region *größer oder gleich groß* ist als die Gesamtzahl der Spielerscheiben im dazugehörigen Wertungsblock, wird jeder Kreis des Wertungsblocks gezählt und ein Spieler bekommt 1 Siegpunkt pro eigener Scheibe.

**Beispiel:** Im Osten (East) befinden sich 5 Planwagen. 5 Kreise des Wertungsblocks sind durch Scheiben der Spieler belegt. Jeder Spieler bekommt 1 Siegpunkt pro belegtem Kreis.



Deshalb erhält Spieler „Rot“ 3 Punkte und die Spieler „Blau“ und „Grün“ je 1 Punkt. Würden sich z.B. 6 Planwagen in der Region befinden, würde die Wertung unverändert ablaufen.

- ★ Befinden sich *mehr* Spielerscheiben im Wertungsblock als Planwagen in der dazugehörigen Region, erhält der Spieler, der die *meisten* Kreise belegt, *zuerst* Siegpunkte (1 Punkt pro eigener Spielerscheibe). Anschließend bekommt der Spieler, der die zweitmeisten Kreise besetzt Siegpunkte. Dies setzt sich in abnehmender Anzahl der belegten Kreise fort. Die Gesamtzahl der Planwagen in der Region begrenzt jedoch die Anzahl der Siegpunkte, die in dieser Region vergeben werden kann (halten sich 4 Planwagen auf, können maximal 4 Siegpunkte vergeben werden). Haben 2 oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Kreisen mit ihren Scheiben belegt, entscheidet der Zeitpunkt, wann sie diese platziert haben, über die Siegpunkte (d.h. die Reihenfolge, wann sie, im Uhrzeigersinn vom Teilungsspielstein im Wertungsblock ausgehend, dort platziert wurden. Siehe Beispiel 2 unten).

**Beispiel 1:** 4 Planwagen befinden sich in der Region Great Plains. 6 Kreise des dazugehörigen Wertungsblocks sind durch Spielerscheiben besetzt. Grün belegt mehr Kreise als die anderen Spieler. Deshalb erhält Grün 3 Siegpunkte. Der vierte und letzte Siegpunkt geht an Rot, da es mehr Kreise als Blau belegt. Blau erhält keinen Punkt.

**Beispiel 2:** Im Midwest befinden sich 5 Planwagen. Alle 7 Kreise des Wertungsblocks sind belegt. Rot und Grün besetzen jeweils 3 Kreise. Deshalb werden die Siegpunkte entsprechend dem Zeitpunkt der Platzierung der Scheiben vergeben. Ausgehend vom Teilungsspielstein, werden zwischen diesen Spielern im Uhrzeigersinn Siegpunkte vergeben. Der erste Punkt geht an Grün, die zweiten, dritten und



vierten Punkte an Rot und der fünfte und letzte Punkt wieder an Grün. Blau geht leer aus, da sich nicht genügend Planwagen in der Region aufhalten.

Alle Siegpunkte werden sofort mit den Punktezahlsteinen auf der Zählleiste nachgehalten.

### 5.3 Eine Aktionskarte verkaufen

In seinem Spielzug kann ein Spieler eine Aktionskarte *verkaufen* anstatt sie auszuspielen oder eine Wertung auszulösen.

Dazu wirft er einfach eine eigene Aktionskarte seiner Wahl ab und nimmt sich dafür die Anzahl an eigenen Scheiben, die die Karte kostet (siehe das Symbol unten auf der Karte) aus dem Schachteldeckel. Er legt diese



Scheiben zu seinem Vorrat auf den Tisch.

Wenn ein Spieler mehr Scheiben erhalten würde, als sich im Schachteldeckel befinden, verfällt der Rest.

Nachdem ein Spieler eine Karte verkauft hat, zieht er die oberste Karte vom Zugstapel nach, nimmt sie auf die Hand und beendet seinen Zug.

### 5.4 Bezahlung durch Siegpunkte

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielen oder eine Wertung auslösen möchte, die anfallenden Kosten aber nicht begleichen kann, darf er eigene Siegpunkte zur Bezahlung heranziehen. 1 Siegpunkt hat den Wert einer Scheibe. Der Punktezahlstein wird um die entsprechende Anzahl an Feldern zurück-

# GO WEST!

gesetzt. Es ist erlaubt, Kosten teilweise mit Siegpunkten zu begleichen (den Rest mit Scheiben). Siegpunkte können aber nur als „Zahlungsmittel“ herangezogen werden, so man sie noch hat (d.h. ein Spieler, der keine Siegpunkte mehr hat, kann auch nicht mit ihnen bezahlen).

## 5.5. Mischen des Zugstapels

Wenn der Zugstapel komplett geleert wurde, werden alle ausgespielten und verkauften Aktionskarten neu gemischt. Sie bilden den neuen Zugstapel.

## 6.0 DIE DOPPELZUGSPIELSTEINE

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn einen Doppelzugspielstein. *Zu Beginn* eines beliebigen eigenen Spielzugs kann ihn ein Spieler einsetzen. Dazu legt er ihn zurück in die Spielschachtel. In diesem Zug darf er 2 anstatt einer 1 Aktion ausführen. Eine beliebige Kombination der Aktionen ist erlaubt; auch das zweimalige Ausführen derselben Aktion.

**Hinweis:** Eine besonders gute Taktik ist es, zuerst eine Aktionskarte auszuspielen (um Planwagen zu bewegen und Scheiben in Wertungsblöcke zu legen), dann eine Wertung auszulösen.

Nachdem *alle* Spieler ihren Doppelzugspielstein verwendet haben, erhalten sie ihn wieder zurück und können ihn erneut verwenden. Nach einem zweiten Benutzen durch alle Spieler erhalten ihn alle erneut zurück usw.

**Achtung:** Das Einsetzen des Doppelzugsteines wird zu *Beginn* eines Zuges erklärt.

Deshalb ist es dem letzten Spieler in einer Partie nicht möglich, seinen Stein einzusetzen (dann erhalten ihn alle zurück) und sofort wieder zu verwenden.

## 7.0 SPILENDE

Das Spiel endet wenn:

- ★ Ein oder mehrere Spieler am Ende einer Wertung 50 oder mehr Siegpunkte aufweisen. Sollte mehr als ein Spieler 50+ Punkte haben, gewinnt derjenige, der mehr Siegpunkte hat. Haben sie dieselbe Anzahl an Punkten, gewinnt derjenige von ihnen, der über mehr Scheiben in seinem Besitz verfügt (d.h., vor sich, nicht in den Wertungsblöcken). Besteht auch hier Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden zwischen diesen Spielern.
- ★ Es befinden sich keine Planwagen mehr in New England und im Osten („East“). Tritt dieser Fall ein, wird in allen Regionen eine letzte Wertung durchgeführt, nachdem Planwagen bewegt und Scheiben in Wertungsblöcke gelegt wurden. Diese Wertung kostet nichts und wird nach den normalen Regeln ausgeführt (siehe 5.2). Der Gewinner ist der Spieler, der anschließend die meisten Siegpunkte aufweist. Haben 2 oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Punkten, zählen sie die Scheiben in ihrem Besitz (d.h., die vor sich, nicht die in den Wertungsblöcken). Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt. Besteht auch hier Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden zwischen diesen Spielern.



Autor: Leo Colovini

Produktion: Michael Bruinsma,

Ulrich Blennemann

Graphik: Andreas Adamek

Layout: Lin Lütke-Glanemann

Vielen Dank  
an alle  
Testspieler