

MOON RIVER

Anleitung



Ein Kingdomino-Spiel
für 2-4 Rancher & Rancherinnen ab 8 Jahren
von Bruno Cathala & Yohan Servais

Ihr habt gerade ein Stück Land auf der anderen Seite des berühmten Moon Rivers geerbt. Was werdet ihr dort vorfinden? Maisfelder, Prärie, Wälder? Baut eure eigene Ranch auf und lasst eure Rinder friedlich grasen. Doch der Wilde Westen kann gefährlich sein! Also nehmt euch vor Dürreperioden und den fiesen Tricks der anderen in Acht ...



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir für einige Spielbegriffe das generische Maskulinum (z. B. Partner). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

SPIELMATERIAL

★ 4 Spieltableaus
jeweils mit einer Camp- und einer Wildwest-Legenden-Seite



★ 20 Partnerplättchen
jeweils mit einer Cowboy- und einer Spezialistenseite



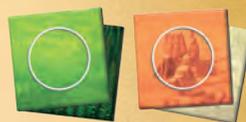
★ 8 Rancherfiguren
je 2× violett, orange, grün und weiß



★ 32 Rinderfiguren



★ 2 Bonus-Landschaftsplättchen
(für das Spiel zu zweit) jeweils mit einem anderen Landschaftstyp auf jeder Seite.



★ 96 Parzellen
aus denen 48 Domino-
steine gebildet werden
können



★ 1 Saloon-
tableau



★ 1 Wertungs-
block



SPIELZIEL

Kombiniert eure Parzellen, um Dominosteine zu bilden. Baut daraus eure Ranch auf, vergrößert eure Herden und bewirtschaftet euer Land so effizient wie möglich, um bei Spielende die meisten Punkte zu erzielen.

GLOSSAR

Spieltableau

Das Spieltableau gibt die maximale Breite eurer Ranch vor. Jedes Spieltableau besitzt eine **Campseite** (für den **Moon-River-Modus**) und eine **Wildwest-Legenden-Seite** (für den **Wildwest-Legenden-Modus**). Die beiden Seiten besitzen ggf. eine unterschiedliche Anzahl an Vorratsfeldern für Parzellen.



Parzelle

Parzellen sind einzelne Puzzleteile, die zu einem Dominostein zusammengesetzt werden können. Jede Parzelle besitzt 1 Zahlen- und 1 Geländeseite.

Auf der Geländeseite ist jeweils 1 der 6 Landschaftstypen abgebildet:



Wüste

Canyon

Prärie

Wald

Maisfeld

Gebäude

Dominostein

1 Dominostein besteht aus 2 zusammengepuzzelten Parzellen (Geländeseite nach oben). Die Illustrationen auf den beiden Parzellen dürfen dabei unterschiedlich ausgerichtet sein.



Ranch

Im Spielverlauf sammelt ihr Parzellen, um damit Dominosteine zu bilden, aus denen ihr eure Ranch aufbaut. Eine Ranch besteht aus maximal 12 Dominosteinen (24 Parzellen). Sie wird durch ein Raster aus 5 × 5 Parzellen oberhalb eures Spieltableaus begrenzt (siehe Abb. links).

Gebiet

Ein Gebiet setzt sich aus waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Parzellen desselben Landschaftstyps zusammen.



Beispiel für 1 Gebiet aus 3 Prärieparzellen und 1 Gebiet aus 1 Waldparzelle.

Eure Ranch darf aus beliebig vielen Gebieten bestehen. Sie darf mehrere Gebiete desselben Landschaftstyps beinhalten.

Ressource

Auf einigen Parzellen sind links unten Ressourcensymbole abgebildet. Es gibt 3 verschiedene Ressourcen:



Gold findet ihr in der Wüste, in der Prärie und im Canyon.



Biber findet ihr im Wald.



Mais findet ihr auf den Maisfeldern.

Jedes Ressourcensymbol in eurer Ranch bringt euch bei Spielende 1 Punkt.

Moon River bietet euch 2 Spielmodi. Wir empfehlen euch, sie in dieser Reihenfolge auszuprobieren:

★ **Moon-River-Modus (Grundspiel)**

★ **Wildwest-Legenden-Modus (Fortgeschrittenenspiel)**

Die folgenden Regeln gelten für das Spiel mit 3 und 4 Personen. Die Regeln für das Spiel mit 2 Personen findet ihr auf Seite 14.

Moon-River-Modus (Grundspiel)

SPIELVORBEREITUNG

A. Wählt alle jeweils 1 Farbe und nehmt das folgende Material in eurer Farbe:

- ★ 1 Spieltableau, das ihr mit der Campseite nach oben vor euch ablegt
- ★ 1 Rancherfigur (Der 2. Rancher wird nur im Spiel mit 2 Personen benötigt.)

B. Legt alle Rinderfiguren als allgemeinen Vorrat bereit.

C. Legt den Wertungsblock zur Seite. Ihr benötigt ihn erst bei Spielende.

D. Legt das Saloontableau neben die Schachtel. Mischt alle Partnerplättchen mit ihrer Cowboyseite nach oben und legt sie in 2 ungefähr gleich großen Stapeln vor den Salooneingang auf dem Tableau. Deckt insgesamt 5 Plättchen von den Stapeln auf und legt sie mit ihrer Spezialistenseite nach oben auf die 5 Tische im Saloon.



E. Mischt die 96 Parzellen mit ihrer Zahlenseite nach oben und legt sie als Vorrat in die Schachtel zurück. Stellt die Schachtel wie im Bild gezeigt bereit.

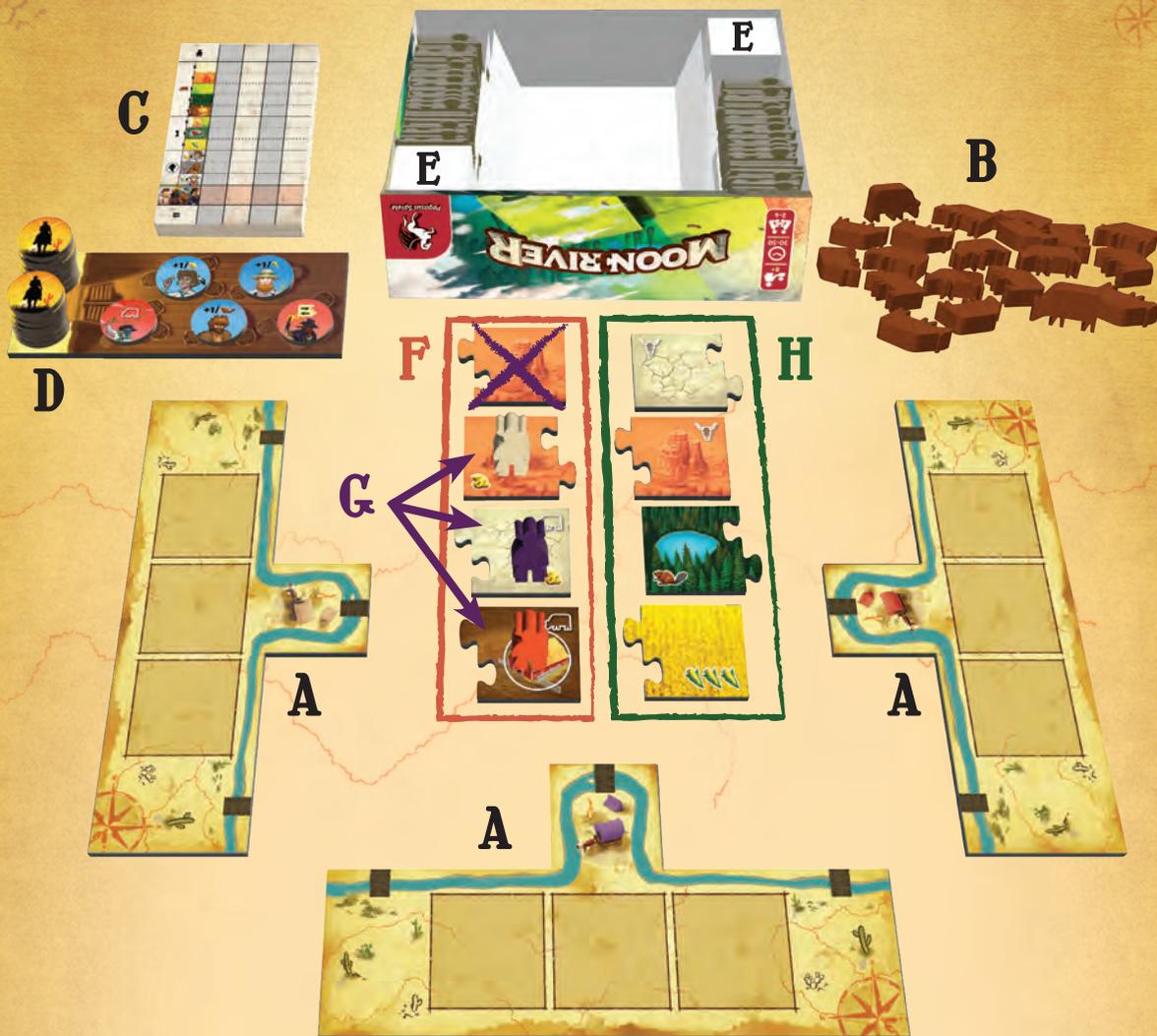
F. Zieht 4 zufällige Parzellen aus dem Vorrat und legt sie mit ihrer Zahlenseite nach oben untereinander als Parzellenreihe unterhalb der Schachtel aus. Sortiert sie nach aufsteigenden Zahlenwerten, sodass die niedrigste Zahl am nächsten zur Schachtel liegt. Falls mehrere Parzellen dieselbe Zahl zeigen, behaltet die Reihenfolge, in der ihr die entsprechenden Parzellen gezogen habt, bei. Dreht anschließend alle gezogenen Parzellen auf ihre Geländeseite.



G. Eine Person nimmt alle eure Rancherfiguren in die Hand und lässt eine nach der anderen zufällig herausfallen. Die Person, der ein herausgefallener Rancher gehört, muss diesen sofort auf 1 beliebige freie Parzelle der in Schritt **F** ausgelegten Parzellen stellen. Auf jeder Parzelle darf nur 1 Rancher stehen.

- ★ Bei 4 Personen muss die letzte Person ihren Rancher auf die letzte freie Parzelle stellen.
- ★ Bei 3 Personen wird die jeweils nicht besetzte Parzelle aus dem Spiel entfernt.
- ★ Die Parzellen, die am weitesten von der Schachtel entfernt liegen, sind meist die interessantesten. Wenn du dich für eine solche Parzelle entscheidest, wählst du jedoch in der folgenden Runde später aus.

H. Sind alle Rancher gesetzt, zieht 4 weitere Parzellen aus dem Vorrat. Legt sie in aufsteigender Reihenfolge als weitere Parzellenreihe neben die anderen, mit euren Ranchern besetzten Parzellen und dreht sie auf ihre Geländeseite (siehe Schritt **F**).



Beispiel: Spieldaufbau für ein Spiel mit 3 Personen

SPIELBLAUF

Eine Partie *Moon River* geht über mehrere Runden.

Die Person, die ihren Rancher auf die der Schachtel am nächsten liegende Parzelle gestellt hat, beginnt die aktuelle Runde. Es folgt die Person, deren Rancher am zweitnächsten zur Schachtel steht usw. Die Person mit dem Rancher auf der Parzelle, die am weitesten von der Schachtel entfernt liegt, ist als letzte am Zug.

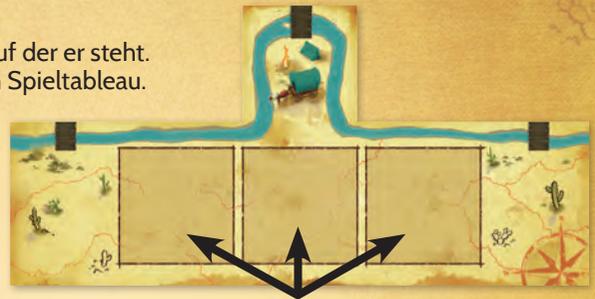
Wenn du am Zug bist, musst du die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. Parzelle nehmen
2. Ranch erweitern (optional)
3. Neue Parzelle wählen

1. Parzelle nehmen

Nimm sowohl deinen Rancher als auch die Parzelle, auf der er steht. Lege die Parzelle auf ein freies Vorratsfeld auf deinem Spieltableau.

→ Hast du kein freies Vorratsfeld mehr, lege die Parzelle zunächst neben dein Spieltableau. Anschließend **MUSST** du Aktion **2. Ranch erweitern** ausführen, für die du 2 Parzellen aus denen auf deinen Vorratsfeldern und der gerade genommenen wählst! (Lege die Parzelle danach auf ein frei gewordenes Vorratsfeld, falls du sie nicht dafür verwendet hast.)



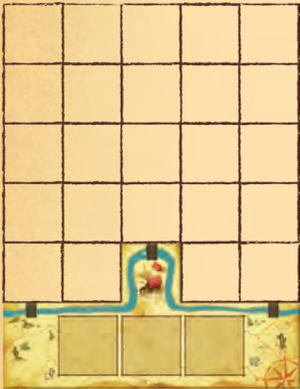
Vorratsfelder

2. Ranch erweitern (optional)

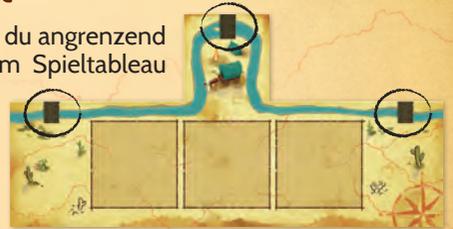
Liegen mindestens 2 Parzellen auf deinen Vorratsfeldern, darfst du entscheiden, ob du deine Ranch erweiterst oder nicht. Um deine Ranch zu erweitern, kombinierst du 2 deiner Parzellen und bildest daraus 1 Dominostein. Lege den Dominostein anschließend in deine Ranch (Anlegeregeln beachten!).

Anlegeregeln

★ Alle Dominosteine müssen oberhalb deines Spieltableaus innerhalb eines Rasters aus 5×5 Parzellen angelegt werden, über das sie nicht hinausragen dürfen.

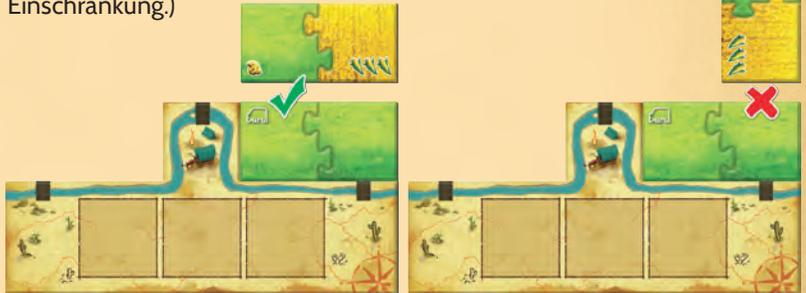


★ Deinen 1. Dominostein musst du angrenzend an eine der Brücken auf deinem Spieltableau legen. An die Brücken darf jeder Landschaftstyp angrenzen. Den Dominostein darfst du in einer Orientierung deiner Wahl legen.



★ Weitere Dominosteine darfst du auch an andere Dominosteine deiner Ranch anlegen. Grenzt der Dominostein dabei nicht zugleich auch an eine Brücke, gilt folgende einschränkende Regel:

→ Du musst den Dominostein so anlegen, dass zumindest 1 der beiden Parzellen des Steins mit zumindest 1 Seite an einen identischen Landschaftstyp eines anderen Steins deiner Ranch angrenzt (waagrecht oder senkrecht). (Ob bzw. an welchen Landschaftstyp die andere Parzelle des Dominosteins angrenzt, unterliegt keiner Einschränkung.)



★ Besitzt du in deinem Zug 4 Parzellen, darfst du nacheinander bis zu 2 Dominosteine bilden und anlegen.

★ Wenn du deine Ranch erweitern musst, aber dies nicht entsprechend der Anlegeregeln möglich ist, musst du 2 deiner vorrätigen Parzellen aus dem Spiel entfernen. Du darfst jedoch nie freiwillig einen Dominostein bilden, den du nicht anlegen kannst.

★ Effekte auf Parzellen: Auf einigen Parzellen sind spezielle Symbole abgebildet. Jedes dieser Symbole löst einen bestimmten Effekt aus. Es gibt 3 verschiedene Symbole: Rinder, Schädel und Kreise.



Nachdem du einen Dominostein in deine Ranch gelegt hast, führst du sofort die Effekte der darauf abgebildeten Symbole in dieser Reihenfolge aus:

- A. Rinder
- B. Schädel
- C. Kreise

A. Rinder

Einige Parzellen zeigen 1 oder 2 Rindersymbole.

Nachdem du einen Dominostein in deine Ranch gelegt hast, musst du für jedes Rindersymbol darauf:

- ★ 1 Rinderfigur aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und sie auf die entsprechende Parzelle stellen.



B. Schädel

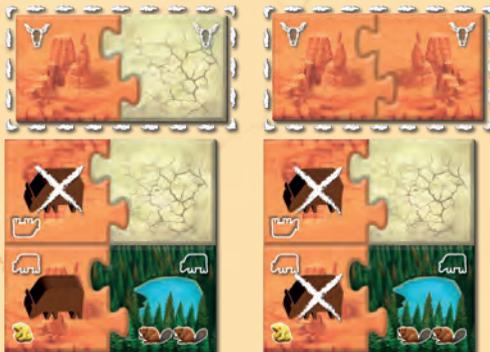
Einige Parzellen zeigen 1 Schädel-Symbol. Jedes Schädel-Symbol steht für 1 Dürreperiode in dem Gebiet, zu dem diese Parzelle gehört.

Nachdem du einen Dominostein in deine Ranch gelegt hast, musst du für jedes Schädel-Symbol darauf:

- ★ 1 Rinderfigur aus dem Gebiet, zu dem die Parzelle mit dem Schädel-Symbol gehört, entfernen und sie zurück in den allgemeinen Vorrat legen.
- ➔ Wenn das Gebiet mehrere Rinderfiguren enthält, darfst du wählen, welche du entfernst.
- ➔ Wenn sich keine Rinderfigur in dem Gebiet befindet, entfällt der Effekt dieses Schädel-Symbols.

Sobald du den Effekt eines Schädel-Symbols geprüft und ggf. ausgeführt hast, besitzt dieses Schädel-Symbol keine weitere Auswirkung für den Rest des Spiels.

Beispiel 1: Wenn du diesen Dominostein so anlegst, musst du 1 der beiden Rinder aus dem Canyongebiet entfernen. In dem Wüstengebiet passiert nichts, weil du dort kein Rind hast.



Beispiel 2: Wenn du diesen Dominostein so anlegst, musst du 2 Rinder aus dem Canyongebiet entfernen.

C. Kreise

Einige Parzellen zeigen 1 Kreissymbol. Jedes Kreissymbol steht für die Anwerbung eines Partners, der dir hilft, deine Ranch zu betreiben.

Nachdem du einen Dominostein in deine Ranch gelegt hast, musst du für jedes Kreissymbol darauf diese 3 Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

- C.1.** Wähle 1 Partnerplättchen von den 5 Tischen im Saloon.
- C.2.** Wähle, ob du dieses Plättchen mit der Spezialistenseite nach oben belässt oder ob du es auf die Cowboyseite drehen willst und lege es dann auf das Kreissymbol auf der entsprechenden Parzelle.
- C.3.** Führe anschließend ggf. den Soforteffekt des Partnerplättchens aus (siehe **Partner**).

Wichtig: Die Partnerplättchen im Saloon werden erst bei **Rundenende** wieder aufgefüllt.

- ➔ Wenn beide Parzellen des Dominosteins ein Kreissymbol zeigen, führe eine Anwerbung nach der anderen in der Reihenfolge deiner Wahl aus.
- ➔ Wenn auf den Tischen im Saloon keine Partnerplättchen mehr liegen, entfällt der Effekt dieses Kreissymbols.

Beispiele:

A. RINDER: Nachdem du diesen Dominostein angelegt hast, stellst du 1 Rind auf die Gebäudeparzelle.

B. SCHÄDEL: Anschließend musst du 1 Rind aus dem Canyongebiet entfernen.

C. KREISE: Zuletzt wirbst du für das Kreissymbol auf der Gebäudeparzelle 1 Partner aus dem Saloon an. Du legst ihn mit der Seite mit der Viehdiebin nach oben auf den Kreis und führst ihren Effekt aus (siehe **Viehdiebin**).



Partner

Jeder Partner in deiner Ranch besitzt 2 Effekte:

1. Allgemeiner Effekt für alle Partner: Viehhüter

Jeder Partner – egal ob du ihn auf die Cowboy- oder die Spezialisten-seite gelegt hast – ist immer auch ein Viehhüter in diesem Gebiet. Das bedeutet, dieser Partner schützt alle Rinderfiguren in seinem Gebiet vor der Viehdiebin.

Beispiel: Diese Goldgräberin schützt alle Rinder in ihrem Präriegebiet vor der Viehdiebin.



2. Partnerspezifischer Effekt

★ **Partner mit Soforteffekt:** Führe den Effekt des Partners sofort einmalig aus, wenn du ihn auf deine Parzelle legst. Der Effekt dieser Partner ist optional: Du darfst entscheiden, ob du ihn ausführst oder nicht.



Cowboy

Er ermöglicht dir, bis zu 3 Bewegungen von Rindern auf waagrecht oder senkrecht benachbarte Parzellen auszuführen.

★ Du darfst dasselbe Rind mehrfach bewegen.

Achtung: Rinder dürfen nicht durch Maisfeldparzellen bewegt werden oder darauf stehen bleiben.

★ **Wichtig:** Der Effekt von Schädelensymbolen wird nur, direkt nachdem du sie in deine Ranch gelegt hast, ausgeführt. Danach spielen sie keine Rolle mehr und auf den entsprechenden Parzellen dürfen auch Rinder stehen!

Beispiel: Nachdem du den Cowboy in deine Ranch gelegt hast, entscheidest du dich, 1 Rind um 1 Parzelle und 1 weiteres Rind um 2 Parzellen zu bewegen.



Desperado

Er ermöglicht dir, 1 Parzelle von deinen Vorratsfeldern mit 1 Parzelle von den Vorratsfeldern einer anderen Person zu tauschen.

Du darfst dies nur tun, wenn du und die andere Person jeweils mindestens 1 Parzelle haben.



Viehdiebin

Sie ermöglicht dir, 1 ungeschützte Rinderfigur von der Ranch einer anderen Person zu stehlen. Du musst dieses Rind auf die Parzelle dieser Viehdiebin stellen.

Zur Erinnerung: Jedes Rind, das in einem Gebiet mit mindestens 1 Partner steht, ist vor der Viehdiebin geschützt.

★ **Partner mit Effekt bei Spielende:** Diese Partner bringen dir bei Spielende zusätzliche Punkte, abhängig von den Ressourcen in deiner Ranch.



Goldgräberin

Jede Goldgräberin bringt dir bei Spielende 1 zusätzlichen Punkt für jedes Goldsymbol in deiner Ranch.



Trapper

Jeder Trapper bringt dir bei Spielende 1 zusätzlichen Punkt für jedes Bibersymbol in deiner Ranch.



Farmer

Jeder Farmer bringt dir bei Spielende 1 zusätzlichen Punkt für jedes Maissymbol in deiner Ranch.



3. Neue Parzelle wählen

Stelle deine Rancherfigur auf eine freie Parzelle der anderen Parzellenreihe. Damit endet dein Zug und die nächste Person ist am Zug.

Rundenende

★ Sobald alle 1 Zug ausgeführt haben, legt ihr eine neue Parzellenreihe aus (siehe Schritt **F** der **SPIELVORBEREITUNG**).

★ Falls ihr in dieser Runde Partner angeworben habt, füllt jetzt die freien Tische im Saloon wieder mit Plättchen von den Stapeln auf, sodass dort insgesamt 5 Partnerplättchen liegen. Denkt daran, sie auf ihre Spezialistenseite zu drehen.

★ Dann beginnt die nächste Runde.

SPIELENDE

Wenn ihr am Ende einer Runde eine neue Parzellenreihe auslegen müsst, aber der Vorrat an Parzellen in der Schachtel leer ist, ignoriert diesen Schritt. Füllt ggf. die Tische im Saloon wieder mit Partnerplättchen auf und spielt dann die letzte Runde.

Führe Aktion 2. **Ranch erweitern** deines letzten Zuges so oft aus, bis alle deine Vorratsfelder leer sind. Beachte dabei immer die Anlegeregeln.

→ Wenn du einen Dominostein entsprechend der Anlegeregeln legen kannst, musst du ihn legen, auch wenn dies ggf. nicht gut für dich ist.

→ Sobald du mit deinen restlichen Parzellen keinen Dominostein mehr den Anlegeregeln entsprechend legen kannst, wirfst du die ungenutzten Parzellen einfach ab (sie sind aus dem Spiel). Falls du im Spielverlauf und/oder deinem letzten Zug Parzellen abgeworfen hast, ist deine Ranch bei Spielende nicht vollständig. Das ist jedoch keine Voraussetzung für den Spielsieg.

Aktion 3. **Neue Parzelle wählen** entfällt in deinem letzten Zug.

Nachdem alle ihren letzten Zug ausgeführt haben, endet das Spiel. Vor der Wertung müsst ihr allerdings eure Ranch noch auf **Überpopulation** überprüfen: Du darfst für die Wertung in deiner Ranch maximal 1 Rinderfigur in jeder Parzelle stehen haben. Entferne jetzt alle überschüssigen Rinder von den entsprechenden Parzellen und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Du besitzt 1 Rind zu viel auf einer deiner Prärieparzellen und musst es in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Wertung

Nehmt jetzt den Wertungsblock, um die Punkte für eure Ranches wie folgt zu notieren:



Punkte für Gebiete

Die Punkte für jedes Gebiet ergeben sich aus der Anzahl seiner Parzellen multipliziert mit der Anzahl darin stehender Rinderfiguren.

Achtung: Es zählen nur die Rinderfiguren. Rindersymbole, die auf den Parzellen abgebildet sind, werden bei der Wertung nicht beachtet. Gebiete ohne Rinderfiguren bringen keine Punkte.

Zur Erinnerung:

- ★ Du darfst mehrere Gebiete desselben Landschaftstyps in deiner Ranch haben. Werte jedes Gebiet einzeln.
- ★ Maisfeldgebiete bringen hier keine Punkte, da auf Maisfeldparzellen keine Rinder stehen dürfen.

→ Notiert eure Punkte für jeden Landschaftstyp in der entsprechenden Zeile auf dem Wertungsblock.



1 Punkte für Ressourcen

Jedes Ressourcensymbol (Gold, Biber, Mais) in deiner Ranch bringt dir 1 Punkt.



Punkte für Partner

Jede Goldgräberin, jeder Trapper und jeder Farmer in deiner Ranch bringt dir 1 zusätzlichen Punkt für jedes entsprechende Ressourcensymbol in deiner Ranch (Gold, Biber, Mais).

→ Zählt alle Punkte zusammen. Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt diejenige der daran beteiligten Personen mit dem größten einzelnen Gebiet auf ihrer Ranch (unabhängig davon, ob darin Rinderfiguren stehen oder nicht).

Bei erneutem Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person mit den meisten Rinderfiguren in ihrer Ranch. Kommt es zu einem weiteren Gleichstand, teilen sich die entsprechenden Personen den Sieg.

Wertungsbeispiel

Nachdem sie ihre Ranch auf Überpopulation überprüft hat, ermittelt Clara ihre erreichten Punkte:

Punkte für Gebiete

Clara besitzt 1 Wüstengebiet aus 5 Parzellen, in dem 1 Rind steht. Dieses Gebiet bringt ihr **5 Punkte** (5 x 1).

Dementsprechend erhält sie **21 Punkte** für ihr Canyongebiet (7 x 3),

6 Punkte für ihr Präriegebiet (3 x 2) und **16 Punkte** für ihr Gebäudegebiet (4 x 4).

Das Waldgebiet bringt ihr keine Punkte, da dort kein Rind steht.

Punkte für Ressourcen

Clara hat insgesamt 4 Gold-, 1 Biber- und 18 Maissymbole in ihrer Ranch. Für diese Ressourcen erhält sie entsprechend **4 Punkte**, **1 Punkt** und **18 Punkte**.

Punkte für Partner

Clara hat 1 Farmer auf einer ihrer Parzellen. Dieses Partnerplättchen bringt ihr **18 zusätzliche Punkte** für ihre 18 Maissymbole in ihrer Ranch.

	C	B	Y
	5		
	21		
	6		
	16		
	4		
	1		
	18		
	/		
	18		
	/		
=	89		



Damit beträgt Claras Gesamtpunktzahl **89 Punkte**.

Wildwest-Legenden-Modus (Fortgeschrittenenspiel)



In diesem Modus spielt ihr ein gemeinsames Szenario, wobei jede Person einen anderen legendären Wildwest-Charakter spielt.

SPIELVORBEREITUNG

Führt die Spielvorbereitung wie im Grundspiel beschrieben durch. Es gibt nur 1 Änderung: Legt euer Spieltableau mit der Wildwest-Legenden-Seite nach oben vor euch ab.

Diese Seiten der Spieltableaus besitzen eine unterschiedliche Anzahl und Platzierung der Brücken und eine unterschiedliche Anzahl an Vorratsfeldern:

- Mary** (violett): 1 Brücke und 4 Vorratsfelder
- Wesley** (weiß): 2 Brücken und 3 Vorratsfelder
- Calamity** (orange): 2 Brücken und 3 Vorratsfelder
- Big Jo** (grün): 3 Brücken und 2 Vorratsfelder



SZENARIOAUSWAHL

Ihr könnt:

- ★ wählen, welches Szenario ihr spielen wollt
- ★ oder das Szenario zufällig bestimmen: Dazu nimmt eine Person insgesamt 4 Parzellen mit den Zahlenwerten 1, 2, 3 und 4, mischt sie und zieht 1 zufällige Parzelle. Der Zahlenwert auf der gezogenen Parzelle bestimmt das Szenario, das ihr spielt:

1. FLÖSSEREI
2. GOLDRAUSCH
3. WILDE BANDE
4. MOON RIVER CITY

Mischt die 4 Parzellen anschließend wieder unter die anderen Parzellen in der Schachtel. Jedes Szenario bietet eine zusätzliche Wertungsmöglichkeit, durch die ihr bei Spielende Punkte erhalten könnt:

→ Nachdem ihr eure Ranch auf Überpopulation überprüft habt, notiert ihr diese Punkte bei der Wertung direkt über der Zeile für eure Gesamtpunktzahl auf dem Wertungsblock.

SPIELABLAUF

Die Regeln für den Spielablauf des Wildwest-Legenden-Modus entsprechen denen des Grundspiels.

1. FLÖSSEREI

Der Handel mit Holz ist lukrativ! Wenn du davon profitieren willst, musst du ein großes Holzgebiet besitzen, das mit dem Fluss verbunden ist.

Holzgebiet: Ein Holzgebiet besteht aus mindestens 3 waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Waldparzellen, von denen mindestens 1 an den Fluss auf deinem Spieltableau angrenzt.



Beispiele: Dieses Holzgebiet aus 6 Waldparzellen bringt 40 Punkte.

Zusätzliche Wertung für dieses Szenario: Bei Spielende bringt dir jedes Holzgebiet 10 Punkte + je 10 Punkte für jede Parzelle ab der 4. in diesem Gebiet.



Diese 2 Holzgebiete aus je 3 Waldparzellen bringen insgesamt 20 Punkte.

2. GOLDRAUSCH

Gerüchten zufolge kannst du auf deiner Ranch nicht nur einzelne Goldnuggets sondern ganze Goldadern finden! Wirst du sie aufspüren können?

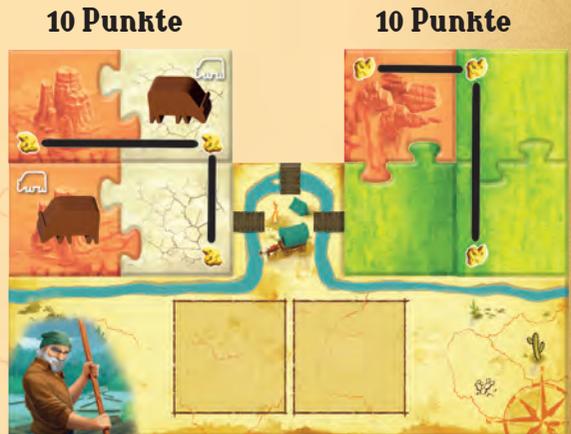
Goldader: Eine Goldader besteht aus mindestens 3 waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Parzellen, auf denen jeweils 1 Goldsymbol abgebildet ist.



Beispiele: Diese Goldader aus 6 Goldsymbolen bringt 40 Punkte.

Zusätzliche Wertung für dieses Szenario:

Bei Spielende bringt dir jede Goldader 10 Punkte + je 10 Punkte für jedes Goldsymbol ab dem 4. in dieser Goldader.



Diese 2 Goldadern aus je 3 Goldsymbolen bringen insgesamt 20 Punkte.

3. WILDE BANDE

Das Gold auf deiner Ranch hat gesetzlose Gestalten angezogen, die sich zu Banden zusammenschließen!

Bande: Eine Bande besteht aus mindestens 3 waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Parzellen, auf denen jeweils 1 Partner liegt. Mindestens 1 dieser Partner muss ein **Verbrecher** sein (**Desperado** oder **Viendieb**).

Zusätzliche Wertung für dieses Szenario: Bei Spielende bringt dir jede Bande 10 Punkte + je 10 Punkte für jeden Partner ab dem 4. in dieser Bande.



Beispiele: Diese Bande aus 6 Partnern bringt 40 Punkte.



Diese 2 Banden aus je 3 Partnern bringen insgesamt 20 Punkte.

4. MOON RIVER CITY

Da deine Ranch immer weiter wächst, baust du Städte, die Platz für Neuankömmlinge bieten.

Stadt: Eine Stadt besteht aus mindestens 3 waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Gebäudeparzellen.

Zusätzliche Wertung für dieses Szenario:

Bei Spielende bringt dir jede Stadt 10 Punkte + je 10 Punkte für jede Gebäudeparzelle ab der 4. in dieser Stadt.



Beispiele: Diese Stadt aus 6 Gebäudeparzellen bringt 40 Punkte.



Diese 2 Städte aus je 3 Gebäudeparzellen bringen insgesamt 20 Punkte.

Regeln für das Spiel mit 2 Personen

Ihr könnt zu zweit sowohl das Grundspiel als auch den Wildwest-Legenden-Modus spielen. Die Regeln sind dieselben, wie für 3 und 4 Personen, mit den folgenden Änderungen:

Ranch

Im Spiel mit 2 Personen baut ihr beide eine noch größere Ranch, indem ihr alle 96 Parzellen verwendet.

Eure Ranch wird dabei durch ein Raster aus 5 × 10 Parzellen oberhalb eures Spieltableaus begrenzt.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel für den **Moon-River-Modus** oder den **Wildwest-Legenden-Modus** vor, mit den 3 folgenden Änderungen:

- ★ **Schritt A:** Nehmt zusätzlich die 2. Rancherfigur in eurer Farbe.
- ★ **Schritt G:** Die Person, deren Rancherfigur zuerst herausfällt, wählt 1 der 4 freien Parzellen in der Reihe und stellt ihren Rancher darauf. Danach erhält die andere Person sofort ihre beiden Rancher, wählt 2 freie Parzellen in der Reihe und stellt jeweils 1 ihrer Rancher darauf. Abschließend platziert die erste Person ihren 2. Rancher auf der letzten freien Parzelle der Reihe.

- ★ Legt die 2 Bonus-Landschaftsplättchen bereit.

Spielablauf

Jede Person führt für jede Parzellenreihe jeweils 2 Züge aus, je 1 Zug für jeden eurer Rancher.



Bonus-Landschaftsplättchen

Ihr legt jeweils maximal 24 Dominosteine, also 48 Parzellen. Allerdings besitzt jede Ranch 49 mögliche Plätze für Parzellen. Der überzählige Platz wird mit 1 der Bonus-Landschaftsplättchen belegt.

Eroberung des Westens: 1 Bonus-Landschaftsplättchen erhalten

Die 1. Person, die die 10. und letzte Reihe ihrer Ranch mit einem Dominostein erreicht, muss (nachdem sie ggf. die Effekte auf ihrem zuletzt gelegten Dominostein ausgeführt hat):

- ★ 1 der 2 Bonus-Landschaftsplättchen nehmen
- ★ das Plättchen auf eine Seite ihrer Wahl drehen
- ★ das Plättchen sofort entsprechend der Anlegeregeln in ihre Ranch legen und für das darauf abgebildete Kreissymbol 1 Partner anwerben.

Wenn du das Bonus-Landschaftsplättchen nicht legen kannst, musst du es aus dem Spiel entfernen.

Sobald die andere Person die 10. Reihe ihrer Ranch erreicht, nimmt sie das übrige Bonus-Landschaftsplättchen und legt es wie oben beschrieben in ihre Ranch.

Impressum

Autoren: Bruno Cathala & Yohan Servais • Illustrationen: Régis Torres
Deutsche Ausgabe • Grafiksatz & Redaktion: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange Europa. © 2023 Blue Orange. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

Kingdomino für alle!

Der Erfolgstitel
Spiel des Jahres 2017



Für Anspruchsvollere
in Verbindung mit Kingdomino
auch bis zu 8. spielbar



**Im gut
sortierten
Fachhandel
erhältlich.**

Zum Einstieg
für Kinder ab 5 Jahren
Kinderspiel des Jahres 2021



Die Erweiterung
Zeitalter der Giganten



Für Entdecker
mit 3 spannenden Modulen



Übersicht der Parzellen und Partner

