

ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL

AM POKERTISCH

EINE MINI-ERWEITERUNG

SPIELMATERIAL

2 Gebäudeaufsätze



1 Pokertisch



4 Bonusmarker



SPIELVORBEREITUNG

Führt die Spielvorbereitung des Spiels wie gewohnt durch. Legt im Anschluss den Pokertisch neben den Spielplan und lasst ausreichend Platz drum herum.

Nimmt je nach Spielerzahl die unten angegebenen Bonusmarker und stapelt sie in einer Ecke des Pokertisches in aufsteigender Reihenfolge so übereinander, dass der 6-Punkte-Bonusmarker oben liegt:



Plaziert schließlich noch diesen Gebäudeaufsatz: über dem neutralen Gebäudeplättchen D



und diesen Gebäudeaufsatz: über dem neutralen Gebäudeplättchen G.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft wie gewohnt. Die neutralen Gebäudeplättchen D und G haben nun jedoch jeweils eine weitere Ortsaktion zur Verfügung, die ein Spieler zusätzlich zu den üblichen Ortsaktionen nutzen darf, wenn er dort mit seinem Viehtreiber anhält.



Neue Aktion auf dem neutralen Gebäudeplättchen D:
Lege 1 oder 2 Karten verdeckt neben deinem Pokerspieler ab

Diese Aktion kannst du nur nutzen, wenn du einen Arbeiter am Pokertisch sitzen hast. Falls du noch keinen dort hast, darfst du ihn nun dort hinsetzen:

Nimm dafür aus einer Reihe deines Arbeiterbereiches das am **weitesten rechts liegende** Arbeiterplättchen und lege es an die Seite des Pokertisches, das **deine Spielerfarbe** zeigt. Dann nimm dir sofort das oberste Plättchen des Bonusmarker-Stapels und lege es vor dir ab. Da diese wie die Bahnhofsvorsteher-Plättchen funktionieren, erhältst du das aufgedruckte Geld sofort und die Siegpunkte am Spielende. Dein Arbeiter bleibt für den Rest des Spiels als Pokerspieler am Pokertisch sitzen und kann für dich dort Geld gewinnen.



Hast du einen eigenen Pokerspieler am Pokertisch (egal ob schon länger oder jetzt gerade eingesetzt), darfst du folgende Aktion ausführen:

Lege 1 Dollar von deinem Kapital als Einsatz in die Mitte des Pokertisches. Wähle dann eine Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt neben deinen Pokerspieler.

Danach darfst du, sofern du möchtest, noch eine weitere Karte aus deiner Hand verdeckt neben deinem Pokerspieler ablegen, musst für diese aber 2 Dollar als Einsatz in die Mitte des Pokertisches legen.



Achtung: Neben deinem Pokerspieler dürfen maximal 3 Karten liegen. Hast du also bereits 3 Karten dort, darfst du keine weitere dazulegen.

Die Karten bleiben verdeckt neben deinem Pokerspieler liegen, bis ein Spieler über das Gebäudeplättchen G die Aktion „Pokerspiel“ auslöst. Du darfst jedoch jederzeit verdeckt nachschauen, welche Karten du neben deinem Pokerspieler abgelegt hast.



Neue Aktion auf dem neutralen Gebäudeplättchen G: „Pokerspiel“

Diese Aktion kannst du nur nutzen, wenn du einen eigenen Pokerspieler am Pokertisch sitzen hast UND dieser mindestens eine verdeckte Karte neben sich liegen hat (egal ob sich noch weitere Pokerspieler am Pokertisch befinden und ob diese dort Karten haben oder nicht).

Führt du die Aktion „Pokerspiel“ aus, müssen sofort **alle** Spieler, die einen Pokerspieler am Pokertisch haben, ihre Karten aufdecken, die neben diesem liegen. Dann zählt jeder die Zuchtwerte seiner dort liegenden Karten zusammen (egal ob diese von unterschiedlichen oder gleichen Rinderarten sind). Eventuell dort abgelegte Auftragskarten zählen nicht.

Wer dabei auf den höchsten Gesamt-Zuchtwert kommt, gewinnt das Pokerspiel und erhält alles Geld aus der Mitte des Pokertisches + 3 Dollar aus der Bank. Bei Gleichstand werden diese 3 zusätzlichen Dollar zunächst aus der Bank in die Mitte des Pokertisches gelegt, und dann wird das Geld in der Mitte des Pokertisches gleichmäßig unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt (ein eventueller Überschuss verbleibt in der Mitte des Pokertisches).

Nachdem das Pokerspiel abgeschlossen ist, nimmt jeder Spieler seine Karten vom Pokertisch zurück und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Beispiel: Maria löst das Pokerspiel aus und deckt (genauso wie Eva) ihre Karten neben dem Pokertisch auf. Maria hat zwei Karten mit einem Gesamt-Zuchtwert von 2 neben ihrem Pokerspieler. Eva hat eine Karte mit einem Gesamt-Zuchtwert von 4. Eva gewinnt und erhält die 4 Dollar aus der Tischmitte + 3 Dollar zusätzlich. Dann legen beide ihre jeweiligen Karten vom Pokertisch auf den eigenen Ablagestapel.



SPIELEND

Das Spielende und die Schlusswertung werden wie üblich ausgeführt, mit den folgenden Ergänzungen:

- Karten, die ein Spieler bei Spielende noch verdeckt neben seinem Pokerspieler liegen hat, zählen **nicht** für die Schlusswertung (da sie sich nicht im Herdendeck befinden).
- Wer einen Bonusmarker vor sich liegen hat, erhält dessen Siegpunkte in Schritt 8 der Schlusswertung.

Entwickelt von:

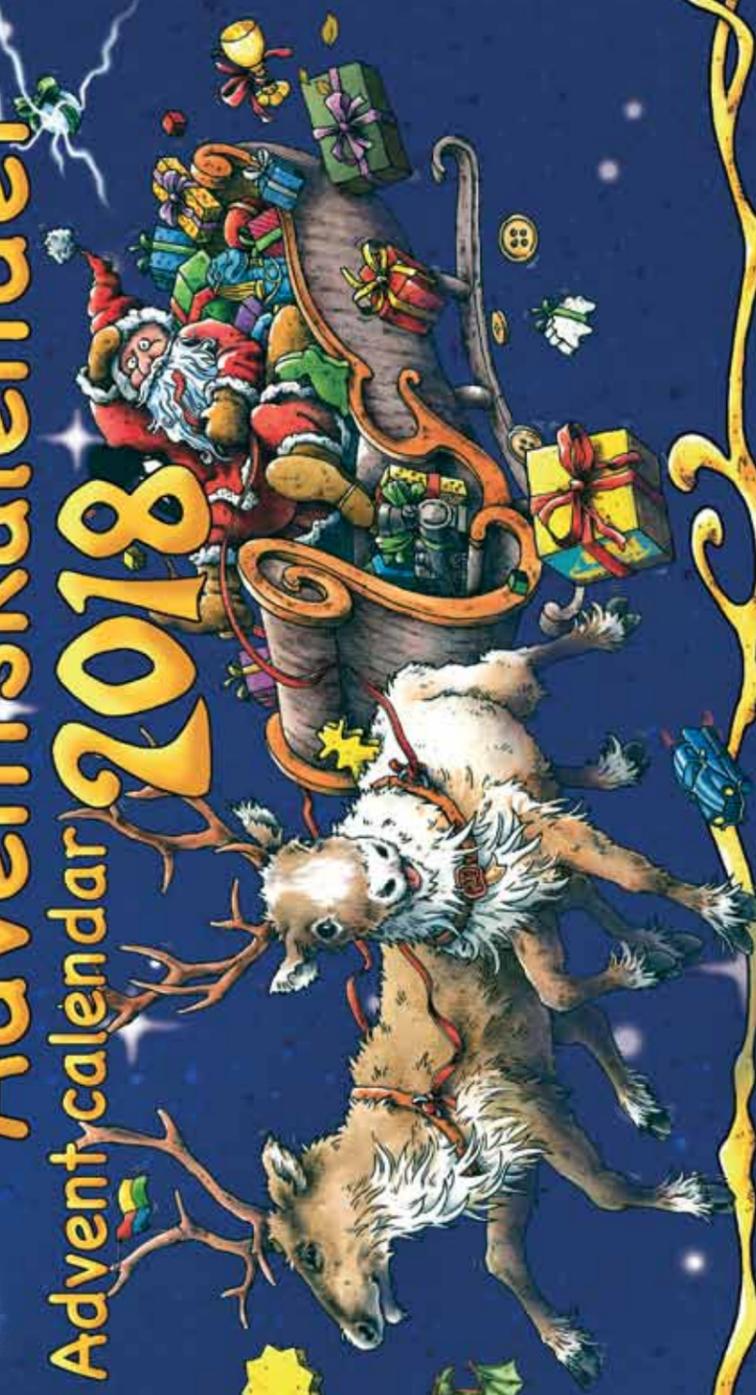


info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg,
Deutschland

Eggertspiele ist eine Marke der Plan B Games
Europe GmbH.

21 Brettspiel Adventskalender Adventcalendar 2018



ALEXANDER PFISTER

GREAT WESTERN TRAIL

AT THE POKER TABLE

A SMALL EXPANSION

COMPONENTS

2 building add-ons



1 poker table



4 bonus markers



SETUP

Set the game up as usual.

Afterwards, place the **poker table** next to the game board and leave some room around it.

Depending on the player count, take the **bonus markers** shown below and stack them in one corner of the poker table in ascending order so that the 6-point bonus marker lies on top:

2 players:



3 players:



4 players:

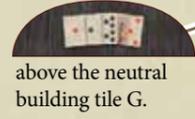


Then place this **building add-on:**



above the neutral building tile D

and this **building add-on:**



above the neutral building tile G.



PLAYING THE GAME

The game is played as usual. However, the neutral building tiles D and G provide one more local action each that a player can perform when she stops on them with her cattleman.



New action on the neutral building tile D:

Place 1 or 2 cards face down next to your poker player

You are only allowed to perform this action if you have a worker sitting at the poker table. If you do not have one there yet, however, you may put him there now:

To do this, take the **rightmost** worker from any row of your worker section and place it at the side of the poker table that matches **your player color**. Then take the top bonus marker from the bonus marker stack and place it in front of you. The bonus markers function like station master tiles: You gain the money immediately and the victory points at game end. Your worker remains as your poker player at the poker table for the rest of the game and can win money for you.



If you have a poker player at the poker table (whether you placed it there just now or earlier), you may perform the following action:

Put 1 Dollar from your capital as your wager in the center of the poker table. Then choose a card from your hand and place it face down next to your poker player.

Afterwards, you may choose to place one more card from your hand next to your poker player but for this card, you must put 2 Dollars in the center of the poker table.



Attention: You may have a maximum of 3 cards lying next to your poker player. So if you already have 3 cards there, you may not add another one.

Your cards remain face down next to your poker player until any player performs the "poker time" action on the neutral building tile G. You are allowed to look in secret at the cards that you placed next to your poker player at any time.



New action on the neutral building tile D: "Poker time"

You can only perform this action if you have a poker player at the poker table AND at least one face-down card next to him (irrespective of whether there are other poker players at the poker table and whether they have cards next to them or not).

If you perform the "poker time" action, **all** players that have a poker player at the poker table must now reveal any cards placed next to him. Then each involved player sums the breeding values of her cards there (no matter if they are of the same or different cattle types). Objective cards placed do not have a value.

The player with the highest total breeding value wins the poker game and gains all Dollars from the center of the poker table + 3 Dollars from the bank. In the case of a tie, those 3 additional Dollars are first taken from the bank and placed in the center of the poker table. Then the Dollars in the center of the poker table are distributed evenly among the tied players (any excess Dollars remain in the center of the poker table).

After the poker game is finished, each involved player takes her cards back from the poker table and discards them onto her discard pile.

Example: Marie performs the "poker time" action and reveals all of her cards next to the poker table (and so does Eve). Marie has two cards with a total breeding value of 2. Eve has one card with a breeding value of 4. Eve wins the poker game and gains the 4 Dollars from the center of the poker table + 3 additional Dollars from the bank. Then each of them discards her cards from the poker table onto her own discard pile.



END OF THE GAME

The end of the game and the final scoring are carried out as usual with these additions:

- Cards that are still next to a player's poker player at game end are ignored for the final scoring (since they are not in that player's herd deck).
- Each player who has a bonus marker in front of her gains its points in step 8 of the final scoring.

Developed by:



info@eggertspiele.com
www.eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg,
Germany

Eggertspiele is a brand of
Plan B Games Europe GmbH.

21 Brettspiel
Adventskalender
Adventcalendar 2018

