

FANTASY RANCH

Spielanleitung

WOW!

Eine Videoanleitung findet ihr hier:
spielefaible.de/shop/fantasy-ranch

INHALT

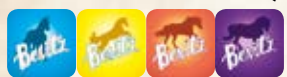
SPIELER-TABLEAUS (12)



GEBIETSMARKEN (29)



BESITZMARKEN (30)



UPGRADE-MARKEN (24)



WÜRFEL (12)



RANCH-TAFELN (6)



PFERDE (57)



WAREN-CHIPS (60)



TURNIERGELÄNDE/SPIELPLAN (1) PFERDEKARTEN (57)



TURNIERKARTEN (16)



MITARBEITER (6)



BONUSKARTEN (35)





Willkommen!

IMPRESSUM

Designer: Keshia and Ana Swanlund

Spielentwickler:

Sen-Foong Lim, Scott Veenvliet, Brian Neff, Matt Fantastic, Alex Cutler, Nathaniel Tseng, Edward Louisiana

Testspieler:

Tracy and Christa Swanlund, Hailey Vezmarovic, Jenn Tschida, Kila Lamb, Avere Mack, Kade Meacham, Anna and Kaine Geddes from KT Ranch, Janice Schoonover from Western Pleasure Guest Ranch, Payton, Taylor and Kennedy Lowe, Natalie Spittler and James Teague, Stacey Gittleson from Gitt E Up Gypsies, Hadley Bireley, Jocelynn Fallencamp, Beka, Catherine and Ella Hartford, Paisley Hill, Angeline and Denise Owen, TC Reed and Judi Cyrus from Dancing Mountain Ranch, Heather Wilson, Michael Fitzgerald, Earl Stevens, Amy Green, L. Striof, Tyler Ogden, Jeremy „Dingo“ Martinez

Redaktion: William Niebling

Marketing-Ausgabe: Sen-Foong Lim

Grafikdesign und Illustrationen: Ana Swanlund

Icons auf den Gebietsmarken:

Lorc and Delapouite on game-icons.net

Foto auf der Schachtel: Taken by Libby Schoonover at Western Pleasure Guest Ranch in Sandpoint, ID

Foto auf dem Boden der Schachtel:

Taken at Eaton's Ranch in Wolf, Wyoming

www.FantasyRanchBoardGame.com

©2018 Fantasy Board Games LLC. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Ranch is copyright Fantasy Board Games LLC. All rights reserved. Fantasy Board Games is located at 12805 Florence Acres Rd., Monroe, WA 98272, USA. Please retain for future reference.

Actual components may vary from those shown. Made in China.

Deutsche Lizenz:

Spielefaible, 25582 Kaaks

www.spielefaible.de

Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreibt uns an: **info@spielefaible.de**

Willkommen auf der Fantasy Ranch!

Dein Traum ist wahr geworden: du besitzt eine eigene Pferde-Ranch. Am Anfang hast du nur wenige Pferde im Stall, aber nach und nach kaufst du immer mehr und trainierst sie auf deinem wunderschönen Anwesen. Dein wahres Können als Rancher beweist du in spannenden Turnieren. Also überlege, worauf die Punktrichter Wert legen und gewinne mehr Trophäen als alle anderen!

Wer in fünf Spielrunden die meisten Trophäen einsammeln kann, gewinnt das Spiel!



SPIELE
FAIBLE

Bei Fantasy Ranch gibt es drei Schwierigkeitslevels. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, beginnt am besten mit Level 1. Wenn ihr alle Regeln beherrscht und bereit seid, auf der Ranch mehr Verantwortung zu übernehmen, könnt ihr zu Level 2 übergehen und schließlich zu Level 3. In jedem Level gibt es neue Features, die das Spiel komplexer und noch spannender machen!

In der Anleitung werden wegen der Lesbarkeit die männlichen Formen – Spieler, Gewinner, Mitarbeiter etc. – verwendet. Aber natürlich sind immer auch die Spielerinnen gemeint!

**Die wichtigsten Spielbestandteile werden auf den Seiten 4 bis 5 erklärt.
Mit den übrigen Regeln beschäftigen sich dann die Abschnitte zu den einzelnen Levels:**



Das Greenhorn-Level ist die einfachste Spielvariante: ein schneller und lustiger Wettkampf, bei dem es darum geht, wer am Ende die meisten Pferde hat!

LEVEL 1: SEITE 6–11

Vorbereitung	6–7
Spielzüge	8
Ranch bewirtschaften	
Pferde kaufen	
Land kaufen	9
Die Turnierphase	
Ablauf eines Turniers	
Die Turnierpreise	10
Die Finalwettkämpfe	
Spielende	11
Wer gewinnt?	

GÄSTERANCHES	24–25
ÜBERSICHT	26



Im Wrangler-Level kommen zusätzlich Bonuskarten und Trophäen zum Einsatz, was für noch mehr Spannung sorgt.

LEVEL 2: SEITE 12–15

Neue Features	12
Vorbereitung	
Spielzüge	13
Bonuskarten	14
Spielende	15
Wer gewinnt?	



Im Boss-Level kommen Ranchmitarbeiter und die Ranch-Community hinzu. Dieses Level bietet das ultimative Fantasy-Ranch-Spielerlebnis!

LEVEL 3: SEITE 16–23

Neue Features	16
Vorbereitung	17
Spielzüge	18
Bonuskarten	
Mitarbeiter	19
Die Ranch-Community	20
Pferde einstellen	21
Turniere	22
Spielende	23
Wer gewinnt?	





Grundlagen


Schauen wir uns als Erstes die Spielbestandteile an.

WAREN-CHIPS



Mit Waren-Chips kannst du Pferde und neue Gebiete kaufen.

Es gibt zwei Arten von Waren: Futter  und Ausrüstung .

Jedes Waren-Symbol steht für ein Stück einer Ware. Zum Beispiel bedeutet  2 x Ausrüstung.

SPIELER-TABLEAUS

Du betreibst eine Gästeranch, dargestellt durch die Spieler-Tableaus.



Jedes Tableau enthält:

1. den Namen deiner Gästeranch
2. eine kurze Zusammenfassung der Aktionen, die du während eines Spielzugs ausführen kannst
3. einen Platz zur Aufbewahrung deiner Waren-Chips
4. eine Merkhilfe, wie du Trophäen gewinnen kannst (nur für Level 2 und 3).

RANCH-TAFELN

Jede Ranch-Tafel zeigt die Umgebung einer Gästeranch. Sie teilt sich auf in mehrere Gebiete, die du während des Spiels kaufen kannst.



Übrigens: Die Ranch-Tafeln sind beidseitig bedruckt. Du kannst dir eine Seite aussuchen!

Jede Ranch-Tafel zeigt:

1. Gebiete

Ein Gebiet ist ein Ort, an dem man Pferde halten kann. Auf jedem Gebiet findest du folgende 2 Symbole:

a. Gebiets-Symbol

An Farbe und Namen erkennst du den Typ des Gebiets: Weide, Auslauf, Paddock, Gelände oder Stall



b. Pferde-Symbol

Das kleinere Symbol gibt an, wie viele Pferde sich maximal auf diesem Gebiete aufhalten dürfen. Ein Paddock kann zum Beispiel bis zu 4 Pferde gleichzeitig aufnehmen, ein Stall nur maximal 3 Pferde.

2. Heimat-Gebiete

Jede Ranch-Tafel enthält ein Heimat-Gebiet. Dein Heimat-Gebiet ist das Herzstück deiner Ranch. Dort kannst du Pferde aller Art und sogar unterschiedliche Arten unterbringen!

GEBIETSMARKEN

Diese Marken zeigen an, welche Gebiete zum Verkauf stehen und wie teuer sie jeweils sind.

Auf jedes Gebiet muss eine Gebietsmarke gelegt werden (außer auf die Heimat-Gebiete).



Jede Marke gibt Auskunft über:

1. die Art des Gebiets

Wenn du die Marken auf dein Tableau legst, achte darauf, sie dem passenden Gebiet zuzuordnen. Stall-Marken gehören also auf das Stall-Gebiet, das durch das entsprechende Symbol gekennzeichnet ist.

2. den Preis

Die Marken geben an, wie viel Ausrüstung du zahlen musst, um das betreffende Gebiete zu kaufen.

PFERDEKARTEN

Auf diesen Karten siehst du die Pferde, die du kaufen kannst.



Jede Karte enthält:

1. Kosten

Hier steht, wie viel Futter du zahlen musst, um das Pferd zu kaufen.

2. ein Gebiets-Symbol

Die Pferde können nur auf einem Gebiet mit dem gleichen Symbol gehalten werden (oder auf deinem Heimat-Gebiet).

3. Informationen über das Pferd

Hier werden Name, Rasse und Geschlecht des Pferdes angegeben.

4. Ein Freunde-Symbol (nur für Level 2 und 3)

In Level 2 und Level 3 kannst du Trophäen erwerben, indem du Pferde mit denselben Freunde-Symbolen sammelst. In Level 1 kannst du die Symbole ignorieren.

5. Turnier-Fähigkeiten

Jedes Pferd verfügt über 3 Fähigkeiten, die es bei Turnieren einsetzen kann.

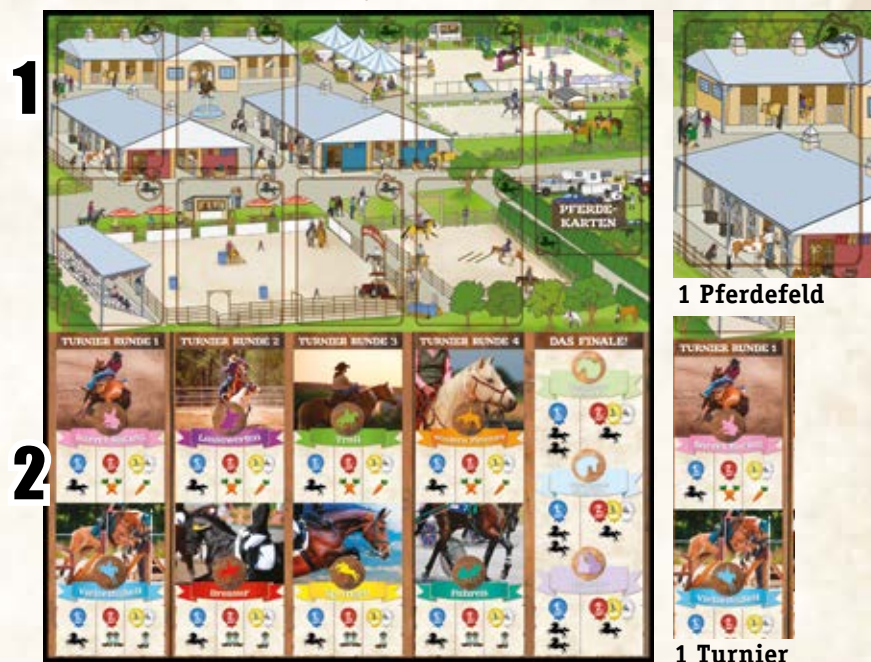
PFERDE

Wenn du ein Pferd kaufst, nimm dir ein Pferd in der Farbe des Gebiets-Symbols und stell es auf das passende Gebiet in deinem Besitz.



DAS TURNIERGELÄNDE

Auf dem Turniergelände gibt es im oberen Bereich Felder für die Pferde, die zum Verkauf stehen. Im unteren Bereich sind die verschiedenen Turniere abgebildet:



1. Der Verkaufsstall

Die zum Verkauf stehenden Pferde werden aufgedeckt auf diese Felder gelegt.

2. Die Turniere

In Level 1 und 2 werden die aufgedruckten Turniere gespielt. In Level 3 werden hier die Turnierkarten platziert.

DIE STARTSPIELERMARKE

Diese Marke zeigt an, wer in einer Runde als Erster am Zug ist. Wenn du der Startspieler oder die Startspielerin bist, lege sie zur Erinnerung vor dich.





Das Greenhorn-Level



Du bist also neu bei Fantasy Ranch? Schön, dich kennenzulernen! Du bist hier genau richtig!
Diese Anfänger-Regeln sind perfekt dazu geeignet, das Pferd zu satteln und sich direkt ins Vergnügen zu stürzen!

VORBEREITUNG

Bevor du in die Welt des Pferde-Ranchings eintauchen kannst, musst du die Spielmaterialien vorbereiten.

Führe folgende Schritte aus:

Alle Schritte sind nummeriert. Auf der rechten Seite siehst du Beispiele für den Spielaufbau. Dort findest du auch die Ziffern wieder.

Die Spielbestandteile

1. Legt das Turniergelände in die Mitte des Tisches und die Pferde und Waren-Chips daneben.
2. Mischt die Pferdekarten und legt sie als Nachziehstapel verdeckt auf das Turniergelände.

Die Ställe

3. Jeder Spieler bekommt 4 Pferdekarten.
4. Lege deine Pferdekarten aufgedeckt vor dich hin und nimm dir für jede deiner Pferdekarten ein passendes Pferd.

Das Turniergelände

5. Der Verkaufsstall
Wenn alle Spieler ihre 4 Pferde haben, werden 8 Pferdekarten vom Nachziehstapel aufgedeckt auf die Verkaufsstall-Felder auf dem Turniergelände gelegt.
6. Die Turniere
Bei den Turnieren stellst du deine Fähigkeiten als Pferderancher unter Beweis, indem du gegen die anderen Spieler trittst.

Die Ranches

7. Alle Spieler suchen sich ein Spieler-Tableau aus und legen es vor sich hin.
8. Nimm dir 4 x Futter und 4 x Ausrüstung und lege sie in deinen Vorrat (auf dein Spieler-Tableau). Nimm dir außerdem 3 gleichfarbige Würfel und lege sie vor dich hin.
9. Wähle eine beliebige Ranch-Tafel und lege sie neben dein Spieler-Tableau.

Tipp:

Bei deinem ersten Spiel solltest du **keine** Tafel nehmen, auf deren Heimat-Feld eine Trophäe mit einer 1 abgebildet ist. Das macht das Spiel unnötig kompliziert.



10. Lege auf jedes Gebiet eine entsprechende Gebietsmarke, **außer** auf dein Heimat-Gebiet – denn das bekommst du gratis!
11. Wähle nun ein beliebiges Gebiet auf deiner Ranch-Tafel aus, das sich schon zu Beginn des Spiels in deinem Besitz befinden soll – es ist auch gratis! Entferne die Gebietsmarke von deinem ausgewählten Gebiet.

Tipp:

Da du nur 3 Pferde auf deinem Heimat-Gebiet halten darfst, solltest du unbedingt ein Gebiet auswählen, auf dem du mindestens eines deiner Pferde unterbringen kannst!

12. Wenn eines deiner Pferde zu deinem gewählten Gratis-Gebiet passt, stelle es auf das Gebiet. Deine anderen Pferde kommen auf dein Heimat-Gebiet.

Spielstart

Wer aus der Spielrunde zuletzt ein Pferd berührt hat, fängt an und nimmt die Startspieler-Marke.



SPIELAUFBAU MIT EINEM STALL



Spielphasen



Fantasy Ranch wird über 5 Runden gespielt. In jeder Runde ist jeder Spieler einmal am Zug. Es beginnt der Startspieler; danach geht es weiter im Uhrzeigersinn. Wenn alle einmal am Zug waren, treten sie in den Turnieren gegeneinander an.

Am Ende der fünften Runde, nach den Final-Wettkämpfen, vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer Trophäen. Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt das Spiel!

SPIELZÜGE

Während deines Spielzugs kannst du eine limitierte Aktion und beliebig viele freie Aktionen ausführen. Die Reihenfolge ist egal.

Limitierte Aktionen

Bei jedem Spielzug darfst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 Pferd kaufen
- 1 Gebiet kaufen
- deine Ranch bewirtschaften

Freie Aktionen

Zusätzlich darfst du beliebig viele der folgenden Aktionen ausführen:

- Pferde verkaufen
- Pferde verschieben
- Waren tauschen

Ende des Spielzugs

Wenn du alle Aktionen ausgeführt hast, die du ausführen wolltest, endet dein Spielzug.

LIMITIERTE AKTIONEN

Deine Ranch bewirtschaften

Wenn du deine Ranch bewirtschaftest, nimm dir 6 beliebige Waren aus dem Gemeinschaftsvorrat. Wie viele Futter- und Ausrüstungs-Chips du wählst, ist dir überlassen.

Beispiel für eine gute Bewirtschaftung



1 Pferd kaufen

Du kannst jedes beliebige Pferd aus dem Verkaufsstall kaufen. Führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle den Preis des Pferdes.

Zahle so viel Futter, wie auf der Pferdekarte angegeben ist. Lege dafür die Futter-Chips zurück in den Gemeinschaftsvorrat.



2. Nimm die Pferdekarte.

Lege sie aufgedeckt vor dich hin.

3. Nimm ein Pferd.

Such dir im Gemeinschaftsvorrat ein Pferd, das zu dem Symbol oben rechts auf deiner neuen Pferdekarte passt. Stell es dann sofort auf ein passendes Gebiet in deinem Besitz.



4. Fülle den Verkaufsstall wieder auf.

Nimm die oberste Pferdekarte vom Nachziehstapel und lege sie aufgedeckt auf das leere Feld im Verkaufsstall.



1 Gebiete kaufen

Du kannst jedes beliebige Gebiet mit einer Gebietsmarke von deiner Ranch-Tafel kaufen. Führe die folgenden Schritte aus:



1. Bezahle dein neues Gebiet.

Zahle so viel Ausrüstung, wie auf der Gebietsmarke angegeben ist. Lege dafür die Ausrüstungs-Chips zurück in den Gemeinschaftsvorrat.

2. Entferne die Gebietsmarke.

3. Nimm dein neues Gebiet in Besitz.

Verschiebe eines oder mehrere deiner Pferde (freie Aktion) auf dein neues Gebiet. Sie müssen zum Gebiet passen.

FREIE AKTIONEN

Pferde verkaufen

Wenn du am Zug bist, kannst du beliebig viele Pferde verkaufen. Du erhältst dafür so viel Futter, wie auf den Pferdekarten angegeben ist. Leg die Pferdekarten ab und entferne die Pferde von deinem Gebiet.

Pferde verschieben

Du kannst beliebig viele deiner Pferde auf passende Gebiete verschieben.

Waren tauschen

Du kannst 2 deiner Waren gegen 1 beliebige Ware aus dem Gemeinschaftsvorrat eintauschen. Für 2 x Ausrüstung bekommst du zum Beispiel 1 x Futter. Während eines Spielzugs darfst du so viele Tauschgeschäfte machen, wie du willst.



DIE TURNIERPHASE

Wenn alle Spieler ihre Spielzüge abgeschlossen haben, beginnt die Turnierphase. Während der Turnierphase nimmt jeder Spieler an zwei Turnieren teil. In der ersten Turnierphase nimmst du an den Turnieren der Runde 1 teil (1. Spalte), in der zweiten Turnierphase an jenen der Runde 2 (2. Spalte) usw.



ABLAUF EINES TURNIERS

Um an einem Turnier teilnehmen zu können, musst du ein Pferd besitzen, das die Turnier-Fähigkeit besitzt, die für das Turnier gefordert ist. Wenn du kein passendes Pferd hast, kannst du nicht antreten.



Turnier-Fähigkeit

Beispiel: Diese Pferde können beide an einem Trail-Turnier teilnehmen.

Führe die folgenden Schritte aus, um an einem Turnier teilzunehmen:

1. Würfle!

Die Zahl neben (oder auf) dem Turnier-Fähigkeits-Symbol auf deiner Pferdekarte gibt an, mit wie vielen Würfeln du würfeln darfst.



Beispiel: Du darfst mit 3 Würfeln würfeln.

2. Verwende die höchste Augenzahl!

Der Würfel mit der höchsten Augenzahl gibt deinen Punktestand bei dem Turnier an. Die anderen Würfel sind nur wichtig, wenn es einen Gleichstand gibt.

3. Küre den Gewinner!

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt! Der mit dem nächsthöheren Punktestand landet auf Platz 2 usw. Bei einem Gleichstand vergleichen die betreffenden Spieler ihre Würfel mit der nächsthöheren Augenzahl (sofern sie einen haben). Wenn 2 Spieler dieselbe Augenzahl gewürfelt haben, würfeln sie erneut.



Beispiel: Der blaue Spieler gewinnt mit einer 6, Violett und Gelb würfeln beide eine 5. Sie vergleichen ihre Würfel mit der nächsthöheren Augenzahl. Violett gewinnt mit einer 4 und landet auf dem 2. Platz. Gelb belegt Platz 3.

4. Preisverleihung

Es werden Preise für die Plätze 1 bis 4 vergeben. Die Preise sind auf dem Turnierfeld abgebildet. Der 4. Platz bekommt immer denselben Preis wie der 3. Platz.

Spielphasen

DIE TURNIERPREISE

Auf jedem Turnierfeld sind die Preise für jede Platzierung abgebildet. Die Symbole, die du dort siehst, bedeuten folgendes:

1., 2., 3. und 4. Preis

Du erhältst den Preis, der für deine Platzierung in dem Turnier angegeben ist.



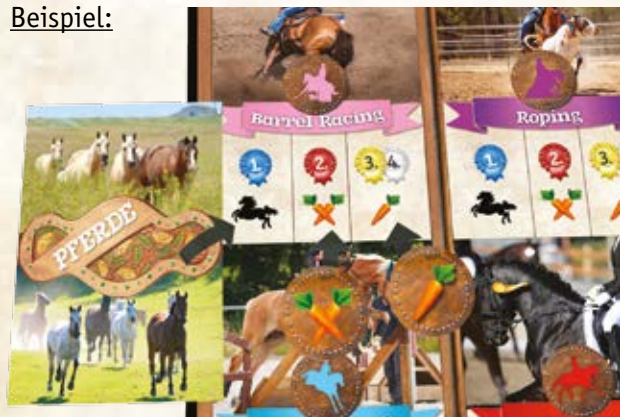
1. Pferdesymbol

Der Gewinner bekommt ein Pferd seiner Wahl aus dem Verkaufsstall. Er muss aber einen freien Platz auf einem seiner Gebiete haben, um das neue Pferd unterzubringen. Wenn er für keines der Pferde aus dem Verkaufsstall Platz hat, erhält er stattdessen 3 Waren seiner Wahl aus dem Gemeinschaftsvorrat.

2. Warensymbole

Die anderen Spieler nehmen sich die abgebildeten Waren aus dem Gemeinschaftsvorrat.

Beispiel:



Das Barrel-Racing-Turnier ist zu Ende. Der erstplatzierte Spieler darf sich ein Pferd seiner Wahl aus dem Verkaufsstall nehmen. Der Zweitplatzierte bekommt 2 x Futter aus dem Gemeinschaftsvorrat. Für den 3. und 4. Platz gibt es je 1 x Futter.

ENDE DES TURNIERS

Wenn die Preise vergeben sind, wird eine Turnierkarte umgedreht auf das Turnier-Feld auf dem Turniergelände gelegt – als Zeichen, dass es vorbei ist.

Nach Abschluss des ersten Turniers beginnt das zweite Turnier. Wenn beide Turniere abgeschlossen sind, endet die Runde und die nächste beginnt.



DIE FINALWETTKÄMPFE

Weltklasse-Pferde

Nur Weltklasse-Pferde können in die Finalwettkämpfe einziehen. Sie verfügen über passende Turnier-Fähigkeiten und haben eine Trophäe auf ihrer Karte.



Durchführung der Finalwettkämpfe

Anders als bei den anderen Turnieren gibt es in den Finalwettkämpfen drei Turniere. Sie werden der Reihe nach – von oben nach unten – durchgeführt.

Preise

Die Preise für die Finalwettkämpfe sind immer Pferde aus dem Verkaufsstall. Der Gewinner wählt als erstes seinen Preis aus, dann der Zweitplatzierte usw.

- Der Gewinner bekommt 2 Pferde seiner Wahl.
- Die anderen Spieler bekommen jeweils ein Pferd ihrer Wahl.
- Der Verkaufsstall wird erst wieder aufgefüllt, wenn alle Mitspieler ihre Preisperde ausgewählt haben.

Kein Weltklasse-Pferd?

Wenn du kein Weltklasse-Pferd hast, das ins Finale einziehen kann, kannst du stattdessen 4 Waren an den Gemeinschaftsvorrat zahlen. Du darfst dann mit einem Würfel teilnehmen. Du musst für jedes Turnier erneut zahlen.



Spielende

SPIELENDE

Nach den Finalwettkämpfen ist das Spiel vorbei!
Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt!

Wie man Trophäen gewinnt

Pferde

Für jede deiner Pferdekarten bekommst du 1 Trophäe.

Gebiet

Für jedes Gebiet, das du auf deiner Ranch-Tafel besitzt, bekommst du 1 Trophäe.

Tipps:

Lege während des Spiels die Gebietsmarken aller Gebiete, die du kaufst, neben dein Spieler-Tableau. So kannst du sie am Ende ganz leicht zählen!

Gleichstand

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Pferden!
Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Waren.

Herrscht auch dann noch Punktegleichheit, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg!

Beispiel: Wenn deine Ranch am Ende des Spiels so aussieht, erhältst du für deine 10 Pferde und 3 Gebiete 13 Trophäen.



Die Spielanleitung für
Level 1 ist beendet!



LEVEL 2

Das Wrangler-Level

Gut gemacht, Kumpel! Nun, wo du mit dem Greenhorn-Level vertraut bist, könnte ich mir gut vorstellen, dass du bereit bist, Level 2 in Angriff zu nehmen!

In Level 2 gelten alle Regeln aus Level 1 mit Ausnahme der hier beschriebenen Änderungen.

Außerdem kommt in Level 2 ein neues Feature ins Spiel: die Bonuskarten.

BONUSKARTEN

Du kannst dir Extra-Vorteile verdienen, wenn du die Anforderungen auf den Karten erfüllst.



Auf jeder Bonuskarte stehen:

1. Kartename


2. Anforderung

Auf jeder Bonuskarte steht eine Anforderung, die du erfüllen musst, um einen Bonus zu bekommen.

3. Bonus

Wenn du die Anforderung erfüllen kannst, erhältst du sofort den Bonus.

4. Level-Limit


Wenn auf der Karte eine  steht, kannst du sie nur in einem Level-3-Spiel verwenden.

VORBEREITUNG

Für den Spielaufbau in Level 2 führt dieselben Schritte aus wie in Level 1 – mit folgenden Ausnahmen:

Alle Schritte sind nummeriert. Auf der rechten Seite siehst du Beispiele für den Spielaufbau. Dort findest du auch die Ziffern wieder.

1. Vorbereitung der Spielbestandteile

- Baut alles auf wie in Level 1 beschrieben.
- Dann nehmt alle 10 Bonuskarten mit einer  aus dem Stapel und legt sie zurück in die Schachtel.
- Mischt die restlichen Bonuskarten und legt sie als verdeckter Stapel neben das Turniergelände.

2. Aufbau der Ställe

- Verteilt an jeden Spieler verdeckt 4 Pferdekarten. Dann verteilt eure Pferde folgendermaßen:
- Als erstes wählt jeder Spieler eine der Pferdekarten aus seiner Hand aus und legt sie aufgedeckt vor sich hin.
- Die übrigen Karten gibt er an seinen linken Nachbarn weiter.
- Nun wählt wieder jeder Spieler eine Pferdekarte, legt sie vor sich hin und gibt die übrigen Karten nach links weiter, bis vor jedem 4 Pferdekarten liegen.
- Nehmt euch zu euren Pferdekarten jeweils das passende Pferd.

3. Das Turniergelände

Bereitet das Turniergelände genauso vor wie in Level 1.

4. Die Ranches

Baut eure Ranches genauso auf wie in Level 1.

BEISPIEL FÜR DAS KARTENVERTEILEN



Nimm deine Pferdekarten auf die Hand.



Wähle davon eine Karte aus und lege sie vor dich hin.
Gib dann die übrigen Karten weiter.

SPIELAUFBAU MIT EINEM STALL



SO WIRD GESPIELT

Level 2 wird genauso gespielt wie Level 1. Allerdings gibt es einen weiteren Schritt pro Spielzug und eine neue freie Aktion.

Spielrunden

Pro Runde ist jeder Spieler einmal am Zug. Danach nehmen alle an den Turnieren teil. Nach der fünften Runde, wenn die Finalwettkämpfe abgeschlossen sind, vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer Trophäen und der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt das Spiel!

Spielzüge

Ziehe zu Beginn deines Spielzugs eine Bonuskarte vom Stapel und lege sie aufgedeckt vor dich hin (ausführlich erklärt auf Seite 14).



Anschließend kannst du eine limitierte Aktion plus beliebig viele freie Aktionen ausführen, egal in welcher Reihenfolge:

Limitierte Aktionen

Bei jedem Spielzug darfst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 Pferd kaufen
- 1 Gebiet kaufen
- deine Ranch bewirtschaften

Freie Aktionen

Zusätzlich zu einer limitierten Aktion darfst du beliebig viele freie Aktionen ausführen:

- Pferde verkaufen
- Pferde verschieben
- Waren tauschen
- eine Bonuskarte einlösen

Ende des Spielzugs

Wenn du alle gewünschten Aktionen abgeschlossen hast, endet dein Spielzug.

Die Turnierphase

Die Turnierphase läuft genauso ab wie in Level 1.



Bonuskarten

BONUSKARTEN

Karten ziehen

Zu Beginn deines Spielzugs ziehst du eine Bonuskarte und legst sie vor dich hin.

- Du kannst beliebig viele Bonuskarten besitzen.
- Bonuskarten kannst du nur während deines Spielzugs einlösen.



Anforderung erfüllen

Wenn du die Anforderung einer Bonuskarte erfüllst, kannst du sie während deines Spielzugs einlösen und bekommst den Bonus. Erfüllst du die Anforderung nicht, bleibt die Karte so lange vor dir liegen, bis du sie einlösen kannst.

Tipps:

Du kannst eine Bonuskarte aufheben, wenn du meinst, dass sie dir im späteren Spielverlauf mehr nützt, oder wenn du sie mit anderen Bonuskarten kombinieren kannst.

Bonus erhalten

Wenn du eine Bonuskarte einlöst, erhältst du sofort den Bonus, der auf der Karte angegeben ist.

Beispiele für Bonusse:



Wenn du die Karte „English Princess“ ziehst und hast pro geforderter Turnier-Fähigkeit mindestens ein Pferd in deinem Stall, erhältst du als Bonus 2 Trophäen!



Allgemeine Regeln zu den Bonuskarten:

- Wenn ein Bonus darin besteht, dass du von einem anderen Spieler ein Pferd kaufen darfst, musst du ihm die entsprechende Menge Futter geben.
- Wenn du von einem Mitspieler ein Pferd bekommst, nimm ein beliebiges Pferd derselben Farbe von einem der Gebiete des Spielers und bringe sie auf deinem Gebiet unter. Du kannst dir aussuchen, welches Pferd du nimmst.
- Weltklassepferde darfst du niemals von anderen Spielern nehmen, kaufen oder mit ihnen tauschen.
- Wenn du mit dem Verkaufsstall ein Pferd tauschst, leg eine deiner Pferdekarten ab, entferne das dazugehörige Pferd von deinem Gebiet und nimm ein Pferd deiner Wahl aus dem Verkaufsstall sowie ein neues, zur Karte passendes Pferd.
- Einen Bonus, den du aufgrund einer Bonuskarte erhalten hast, kannst du nicht verlieren.

Bonuskarten ablegen

Wenn du eine Bonuskarte eingelöst hast, lege sie verdeckt unter den Bonuskartenstapel. Ausnahme: Der Bonus ist eine Trophäe. Wenn du solch eine Karte einlöst, schiebe sie halb unter dein Spieler-Tableau. Am Ende des Spiels bringt sie dir so viele Trophäen ein wie angegeben.

SPIELENDEN

Nach den Finalwettkämpfen ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt!

WIE MAN TROPHÄEN GEWINNT

In Level 2 gibt es 5 Möglichkeiten, Trophäen zu gewinnen:

1. Freunde

Du bekommst nicht für jedes Pferd in deinem Besitz eine Trophäe. Vielmehr musst du Pferde mit demselben Freunde-Symbol sammeln.



Beispiel: Diese drei Pferde haben alle dieses Symbol: . Also sind sie Freunde. Du bekommst 1 Trophäe für 2 Freunde und 2 Trophäen, wenn du 3 Freunde besitzt. Sammle so viele Freunde, wie du kannst! Es gibt keine Obergrenze.

2. Gebiete

Du bekommst eine Trophäe für jedes Gebiet in deinem Besitz.

Tipps:

Lege während des Spiels die Gebietsmarken aller Gebiete, die du kaufst, neben dein Spieler-Tableau. So kannst du sie am Ende ganz leicht zählen!

3. Ranch-Tafeln

Wenn dir alle Gebiete auf deiner Ranch-Tafel gehören, bekommst du so viele Extra-Trophäen wie auf deinem Heimat-Gebiet angegeben ist. Diese Ranch etwa bringt dir 2 Extra-Trophäen ein.



4. Bonuskarten

Wenn du Bonuskarten mit zwei hast, erhältst du die abgebildeten Trophäen.

5. Weltklassepferde

Ein Pferd mit einer nennt sich Weltklassepferd. Jedes Weltklassepferd in deinem Besitz bringt dir eine Trophäe ein. Weltklassepferde sind keine Freunde.



Du besitzt zum Beispiel:

- 2 Freunde-Paare (2 Trophäen)
- 2 Weltklassepferde (2 Trophäen)
- 3 Gebiete (3 Trophäen)
- deine gesamte Ranch-Tafel (1 Trophäe)
- 1 Bonuskarte (2 Trophäen)

Dann hast du 10 Trophäen gewonnen!



GLEICHSTAND

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Pferden! Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Waren.

Herrscht auch dann noch Punktegleichheit, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg!



Die Spielanleitung für Level 2 ist beendet!



LEVEL 3

Das Boss-Level

Also ich bin wirklich beeindruckt! Du hast das Wrangler-Level perfekt gemeistert. Dann bist du jetzt bereit für eine echte Herausforderung: Das Boss-Level bietet das ultimative Fantasy-Ranch-Erlebnis!

In Level 3 gelten alle Regeln aus Level 2, mit Ausnahme der hier beschriebenen Änderungen. Bonuskarten bekommst du jetzt auf andere Weise und löst sie auch anders ein. Und es kommen ein paar neue Features ins Spiel:

NEUE FEATURES

Wir zeigen sie hier schon einmal, damit der Spielaufbau leichter ist. Auf den folgenden Seiten werden sie dann ausführlich erklärt.

Turnierkarten

In Level 3 sind die Turniere in jedem Spiel unterschiedlich. Ihr setzt die Turnierkarten ein, um in jedem Spiel eine neue Turnier-Abfolge zusammenzustellen. Entsprechend müsst ihr eure Strategie anpassen, damit ihr für jedes Turnier die richtigen Pferdetypen habt!



Auf jeder Turnierkarte stehen:

1. der Turnier-Sponsor
2. die erforderliche Turnier-Fähigkeit

Es gibt 8 Turnier-Fähigkeiten:



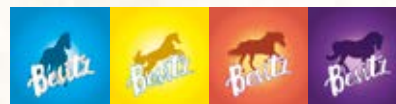
3. Preise

Dies sind die Preise für die Plätze 1, 2, 3 und 4.

Besitz- und Einstellermarken

Diese Marken können auf zweierlei Art genutzt werden:

- Liegt die Besitz-Seite oben, zeigt sie an, dass der Spieler dieses Gebiet besitzt.



- Liegt die Einsteller-Seite oben, zeigt sie an, dass das mit der Marke gekennzeichnete Pferd einem Spieler gehört, der dieses Gebiet nicht besitzt.

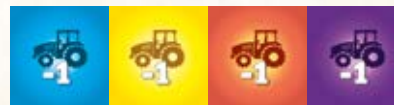


Mitarbeiter

In jeder Runde darfst du eine Mitarbeiter-Aktion ausführen (siehe „Mitarbeiter-Aktionen“ auf Seite 19).



Upgrade-Marken



Diese Marken kannst du als Turnierpreis erhalten, als Bonus oder aufgrund der Mitarbeiter-Leistung von Megan, der Managerin.

Jede Upgrade-Marke deiner Farbe auf einem Gebiet reduziert den Preis dieses Gebiets um 1 x Ausrüstung.

SPIELAUFBAU MIT ZWEI STÄLLEN



VORBEREITUNG

Für den Spielaufbau in Level 3 führt dieselben Schritte aus wie in Level 2 – mit folgenden Ausnahmen:

VORBEREITUNG DER SPIELBESTANDTEILE

1. Bonuskarten:

Alle Bonuskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Turniergelände gelegt. Dann werden die 4 obersten Karten vom Stapel aufgedeckt in einer Reihe neben den Stapel gelegt.

2. Besitz-/Einstellermarken:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die Besitz- und Einstellermarken sowie die Upgrade-Marken und Würfel in seiner Farbe.

3. Mitarbeiter:

Stellt alle 6 Mitarbeiter neben das Turniergelände. Angefangen beim Startspieler wählt nun jeder Spieler einen Mitarbeiter, mit dem er beginnt.

4. Aufbau der Ställe

Jeder Spieler bekommt 6 Pferdekarten, die dann verteilt werden wie in Level 2 beschrieben. Allerdings legt man sie verdeckt statt aufgedeckt vor sich hin. Wenn vor jedem Spieler 4 Pferdekarten liegen, werden die beiden Karten, die man dann noch auf der Hand hat, unter den Pferdekartenstapel gelegt.

Nun dreht jeder Spieler seine 4 ausgewählten Pferdekarten um und nimmt sich zu jeder Karte ein passendes Pferd.

5. Das Turniergelände

Bereitet den Verkaufsstall genauso vor wie in Level 1.

6. Turnierkarten

Die Turnierkarten werden gemischt. Legt dann auf jedes Turnierfeld auf dem Turniergelände aufgedeckt eine Karte. Insgesamt werden 8 Turnierkarten gebraucht – die Finalwettkämpfe bleiben frei! Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Die Ranches

7. In Level 3 sind die Ranches nicht mehr unabhängig. Stattdessen werden die Ranch-Tafeln nebeneinandergelegt, sodass eine Ranch-Community entsteht. Bildet ein Quadrat bzw. Rechteck aus den Ranch-Tafeln:

Bei 2 oder 3 Spielern werden 4 Ranch-Tafeln benötigt.
Bei 4 Spielern werden 6 Ranch-Tafeln benötigt.

8. Der letzte Spieler (die Person rechts vom Startspieler) fängt an und gegen den Uhrzeigersinn wählt nun jeder Mitspieler ein beliebiges Heimat-Gebiet in der-Community aus, auf das er seine Besitzmarke legt.



So wird gespielt

White Stallion Ranch

SPIELRUNDEN

Pro Runde ist jeder Spieler einmal am Zug. Danach nehmen alle an den Turnieren teil. Nach der fünften Runde, wenn die Finalwettkämpfe abgeschlossen sind, vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer Trophäen und der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt das Spiel!

Spielzüge

In Level 3 werden keine Bonuskarten mehr gezogen. Stattdessen kann man eine beliebige aufgedeckte Bonuskarte neben dem Stapel erfüllen und dann nehmen.

Während deines Spielzugs kannst du eine limitierte Aktion und beliebig viele freie Aktionen ausführen, egal in welcher Reihenfolge:

Limitierte Aktionen

Bei jedem Spielzug darfst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 Pferd kaufen
- 1 Gebiet kaufen
- deine Ranch bewirtschaften

Freie Aktionen

Zusätzlich zu einer limitierten Aktion darfst du beliebig viele der folgenden Aktionen ausführen:

- Pferde verkaufen
- Pferde verschieben
- Waren tauschen
- freie Gebiete in Besitz nehmen
- eine Bonuskarte erfüllen (nur einmal pro Spielzug)
- eine Mitarbeiter-Leistung einsetzen (nur einmal pro Spielzug)

ENDE DES SPIELZUGS

Wenn du alle gewünschten Aktionen abgeschlossen hast, endet dein Spielzug.

Mitarbeiter auswechseln

Am Ende deines Spielzugs musst du deinen Mitarbeiter auswechseln. Stelle ihn zurück zum Turniergelände, nimm einen anderen Mitarbeiter von dort weg und stelle diesen neben dein Spieler-Tableau.

BONUSKARTEN

In Level 3 hast du nicht mehr deinen eigenen Vorrat an Bonuskarten. Stattdessen gibt es einen Gemeinschaftsvorrat, um den alle Mitspieler kämpfen. Jeder Spieler kann jede beliebige der 4 aufgedeckten Bonuskarten aus dem Vorrat erfüllen.

Eine Karte nehmen

Während deines Spielzugs darfst du eine Bonuskarte vom Turniergelände nehmen – allerdings nur, wenn du die entsprechenden Anforderungen erfüllst.

Die angegebenen Bonusse bekommst du sofort.



Zum Beispiel: Wenn du auf deinem Heimat-Feld noch Platz für ein Pferd hast, kannst du diese Karte nehmen und die oberste Pferdekarte vom Pferdekartenstapel ziehen!

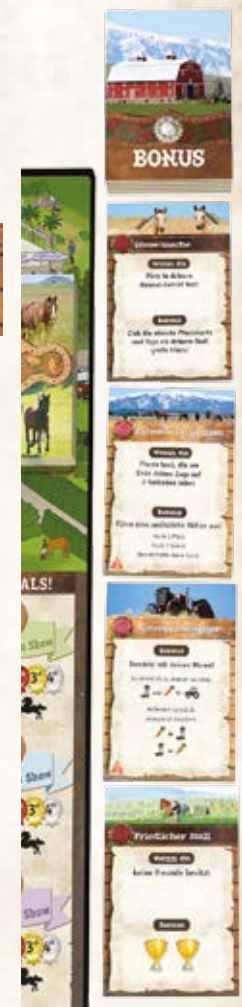
Bonuskarten ablegen

Wenn du eine Bonuskarte erfüllt hast, lege sie verdeckt unter den Bonuskartenstapel. Außer der Bonus ist eine Trophäe. Wenn du solch eine Karte erfüllst, schiebe sie halb unter dein Spieler-Tableau. Am Ende des Spiels bringt sie dir so viele Trophäen ein wie angegeben!



Karten ersetzen

Wenn eine Bonuskarte aus der Auslage genommen wurde, wird sie sofort durch die nächste Karte vom Stapel ersetzt.



EINSETZEN EINER MITARBEITER-FÄHIGKEIT

Während deines Spielzugs darfst du eine Fähigkeit einsetzen, die auf der Mitarbeiter-Karte von irgendeinem der Mitspieler angegeben ist.

Die Fähigkeit auf deinem eigenen Mitarbeiter darfst du gratis einsetzen. Du kannst aber auch die Fähigkeit von einem Mitarbeiter eines Mitspielers einsetzen. Dafür musst du dem betreffenden Mitspieler 2 beliebige Waren aus deinem Vorrat geben.

Die Fähigkeiten der Mitarbeiter, die sich am Turnierrgelände befinden, darfst du nicht einsetzen. Die Nutzung von Mitarbeiter-Fähigkeiten ist immer optional.

Nicht vergessen:

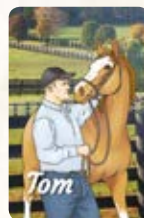
Am Ende deines Spielzugs musst du deinen Mitarbeiter gegen einen anderen deiner Wahl eintauschen – auch wenn du die Fähigkeit dieses (oder irgendeines anderen) Mitarbeiters nicht genutzt hast!



In diesem Beispiel gibst du Ryan, den Makler, zurück und nimmst dafür Gail, die Reitführerin.

Mitarbeiter-Fähigkeiten

Dies hier sind die Mitarbeiter und ihre Fähigkeiten:



Tom, der Trainer: Du darfst eines deiner Pferde gegen ein beliebiges anderes Pferd aus dem Verkaufsstall eintauschen. Lege deine Pferdekarte unter den Pferdekartenstapel und nimm dir eine neue. Denk daran, dass du auch das dazugehörige Pferd eintauschen musst.



Alex, der Händler: Während deines Spielzugs darfst du zusätzlich zu deiner limitierten Aktion ein Pferd aus dem Verkaufsstall kaufen.



Gail, die Reitführerin: Während deines Spielzugs darfst du 2 Bonuskarten nehmen, sofern du die Anforderungen erfüllst. ODER: Ersetze alle 4 offenen Bonuskarten durch neue vom Stapel und nimm danach eine Bonuskarte.



Ryan, der Makler: Während deines Spielzugs darfst du zusätzlich zu deiner limitierten Aktion ein Gebiet kaufen.



Tessa, die Bereiterin: Du darfst die 3 obersten Karten vom Pferdekartenstapel ziehen und eines dieser Pferde (zum normalen Preis) kaufen. Lege die Pferdekarten, die du nicht kaufst, zurück unter den Stapel.



Megan, die Managerin: Während deines Spielzugs darfst du bis zu 2 Upgrade-Marken auf Gebiete legen, die zum Verkauf stehen. Dabei musst du nicht beide Marken auf dasselbe Gebiet legen.



Ranch-Community


Vee Bar
Guest Ranch

GEBIETE KAUFEN

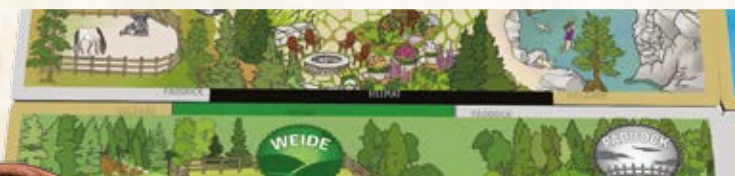
In Level 3 läuft der Kauf von Gebieten anders ab.

Du kannst ein Gebiet nur kaufen, wenn es sich neben einem Gebiet befindet, das dir bereits gehört oder auf dem du Einsteller bist.



Zum Beispiel: Wenn die beiden mit BESITZ gekennzeichneten Gebiete im Bild dir gehören, kannst du eines der Gebiete mit einem  kaufen.

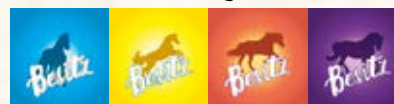
- Du kannst sogar ein Gebiet auf einer anderen Ranch-Tafel kaufen, solange es an ein Gebiet angrenzt, das sich in deinem Besitz befindet. Die farbigen Ränder der Ranch-Tafeln zeigen an, welche Gebiete nebeneinander liegen: Berühren sich die **gleichfarbige** Ränder, gelten sie als benachbart (siehe obiges Beispiel). Unten im Bild überschneiden sich keine gleichfarbigen Ränder, weshalb sie nicht als benachbart gelten.



- Ein zweites Heimat-Gebiet kannst du nicht in Besitz nehmen.

Besitzmarken einsetzen

Da es nun möglich ist, ein Gebiet auf einer anderen Ranch-Tafel zu kaufen, werden die Besitzmarken gebraucht.



1. Lege immer eine deiner Besitzmarken auf dein Heimat-Gebiet.
2. Auf der Ranch-Tafel mit deinem Heimat-Gebiet brauchst du keine Besitzmarken auf andere Gebiete zu legen – denn das Heimat-Gebiet zeigt bereits an, wer die unmarkierten Gebiete auf dieser Tafel besitzt.
3. Auf jedes Gebiet, das du kaufst und das sich auf einer anderen Ranch-Tafel befindet, musst du hingegen eine Besitzmarke legen.

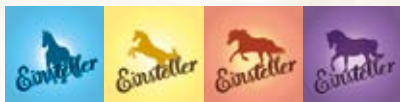


Freie Gebiete in Besitz nehmen

Wenn auf einem Gebiet Upgrade-Marken von dir liegen, die dessen Preis entsprechen, kannst du es während deines Spielzugs gratis in Besitz nehmen, ohne eine Aktion zu nutzen oder mit Waren dafür zu bezahlen. Aber denk daran, dass du ein Pferd haben musst, das du auf dein neues Gebiet verschieben kannst, um es in Besitz zu nehmen!



PFERDE EINSTELLEN



Wenn du die Besitzmarken umdrehst, werden sie zu Einstellmarken. Du kannst deine Pferde auf dem Gebiet eines anderen Spielers einstellen, sofern es sich neben einem Gebiet befindet, auf dem mindestens ein Pferd von dir steht. Lege einen Einstellmarken neben dein Pferd, um anzuzeigen, dass es dir gehört.

Gebiete übernehmen

Ein Gebiet kann während des Spiels den Besitzer wechseln. Dem Spieler mit den meisten Pferden auf einem Gebiet gehört das Gebiet. Wenn du einem Gebiet ein Pferd hinzufügst und dadurch mehr Pferde von dir dort stehen als vom aktuellen Besitzer, geht das Gebiet in deinen Besitz über! Drehe dann deinen Einstellmarken um, sodass die Besitz-Seite oben liegt. Nun sind alle Pferde des früheren Besitzers auf diesem Gebiet Einstellpferde (dein Mitspieler muss dies nun mit seinen entsprechenden Einstellmarken markieren).

Im Übrigen reicht es nicht, genauso viele Pferde wie der aktuelle Besitzer auf einem Gebiet zu haben, um es in Besitz zu nehmen. Du musst mehr Pferde dort haben.

Tipp:

Gruppiere deine Pferde immer eng beieinander. Dadurch fällt es leichter zu erkennen, welche Pferde zu welcher Besitz- bzw. Einstellmarke gehören.

Wichtig:

Auf ein Gebiet, das voll ist, kannst du kein Pferd stellen!

BEISPIEL FÜR DAS EINSTELLEN VON PFERDEN



Der gelbe Spieler stellt eines seiner Pferde auf dem Paddock des violetten Spielers ein.



Im weiteren Verlauf stellt er ein weiteres Pferd dazu. Nun ist der violette Spieler mit einem Pferd in der Minderheit und verliert somit den Paddock an den gelben Spieler.

Der violette Spieler dreht seine Marke auf die Einsteller-Seite, während der gelbe seine Einstellmarke auf die Besitz-Seite umdreht.



Turniere



DIE TURNIERPHASE

Die Turnierphase läuft genauso ab wie in Level 1, außer dass die Art der Turniere jetzt durch die Turnierkarten bestimmt werden, die zu Beginn des Spiels auf das Turniergelände gelegt wurden.

Wenn ein Turnier beendet ist, wird die Turnierkarte umgedreht.



Die Startspielermarke

In Level 3 ist der Gewinner des zweiten Turniers der zweiten Turnierphase in der nachfolgenden Runde Startspieler. Er bekommt die Startspielermarke.



Upgrade-Symbole

Auf den Turnierkarten sind bei manchen Preisen Upgrade-Symbole abgebildet.

Wenn du solch einen Preis gewinnst, lege eine deiner Upgrade-Marken auf ein beliebiges Gebiet.



Die Finalwettkämpfe

Die Pferde, die du im Finale gewinnst, kannst du auf ein beliebiges Gebiet stellen, das dir bereits gehört, oder du kannst sie auf einem beliebigen Gebiet einstellen, das sich neben einem von deinen Gebieten befindet.

Die Gebiete können während der Finalwettkämpfe ihre Besitzer wechseln.

Tipp:

Während der Finalwettkämpfe darfst du keine Pferde verschieben. Du darfst lediglich Preispferde platzieren.

SPIELENDE

Nach den Finalwettkämpfen ist das Spiel zu Ende! Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Pferden. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Waren.

Herrscht auch dann noch Punktegleichheit, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg!

WIE MAN TROPHÄEN GEWINNT

In Level 3 gibt es sechs Möglichkeiten, Trophäen zu gewinnen:

Freunde

Samle Pferde mit demselben Freunde-Symbol.



Diese drei Pferde haben alle dieses Symbol: . Also sind sie Freunde. Du bekommst 1 Trophäe für 2 Freunde und 2 Trophäen, wenn du 3 Freunde besitzt. Sammle so viele Freunde wie du kannst! Es gibt keine Obergrenze.

Gebiete

Du bekommst 1 Trophäe für jedes Gebiet in deinem Besitz.

Ranch-Tafeln

Wenn dir alle Gebiete auf deiner Ranch-Tafel gehören, bekommst du so viele Extra-Trophäen wie auf deinem Heimat-Gebiet angegeben ist.



Du musst nicht das Heimat-Gebiet auf einer Ranch-Tafel besitzen, um diesen Bonus zu erhalten. Und du darfst diesen Bonus für mehr als eine Ranch-Tafel bekommen.

Erweiterungsbonus

Wenn dir ein oder mehrere Gebiete auf **verschiedenen Ranch-Tafeln** gehören, erhältst du einen Erweiterungsbonus:

- 2 Ranch-Tafeln: +1 Trophäe
- 3 Ranch-Tafeln: +2 Trophäen
- 4 Ranch-Tafeln: +3 Trophäen

Bonuskarten

Wenn du Bonuskarten mit zwei hast, erhältst du die abgebildeten Trophäen.



Weltklassepferde

Ein Pferd mit einer nennt sich Weltklassepferd. Jedes Weltklassepferd in deinem Besitz bringt dir eine Trophäe ein. Weltklassepferde sind keine Freunde.

Du besitzt zum Beispiel:

1. 4 Freunde-Paare (4 Trophäen)
2. 2 Weltklassepferde (2 Trophäen)
3. 6 Gebiete (6 Trophäen)
4. deine gesamte Ranch-Tafel (2 Trophäen)
5. eigene Gebiete auf 3 Ranch-Tafeln (2 Trophäen)
6. Bonuskarte (2 Trophäen)

Dann hast du 18 Trophäen gewonnen!

3



6



2

1



Die Spielanleitung für Level 3 ist beendet!



Gästeranches

Vee Bar
Guest Ranch

Alle zwölf Gästeranches in diesem Spiel gibt es wirklich. Sie beherbergen Gäste und bieten ganz besondere Ferienerlebnisse!

Der Besuch einer Gästeranch ist ein All-inclusive-Urlaub, der sich sowohl für Alleinreisende als auch für Familien eignet. Es gibt jede Menge tolle Ausflüge und Aktivitäten, die einen abwechslungsreichen Aufenthalt garantieren. Pferde, Westernfeeling, Tradition, eine offene Atmosphäre und herzliche Gastfreundschaft findet man in allen Ranches, die in diesem Spiel vorkommen.

Wenn du eine der Ranches besuchst, frag unbedingt nach ihrer Fantasy-Ranch-Sammelkarte! Das ist eine Pferdekarte mit besonderen Fähigkeiten, die du gratis bekommst, wenn du auf einer dieser zwölf Gästeranches einen Aufenthalt buchst.

EXKLUSIVE SAMMELPFERDEKARTE

Diese Pferde können an jedem Turnier mit 2 Würfeln teilnehmen und auf Gebiete jeden Typs gestellt werden!

Jede der zwölf Ranches hat eine einzigartige Pferdekarte, die bei ihren Gästen sehr beliebt ist!

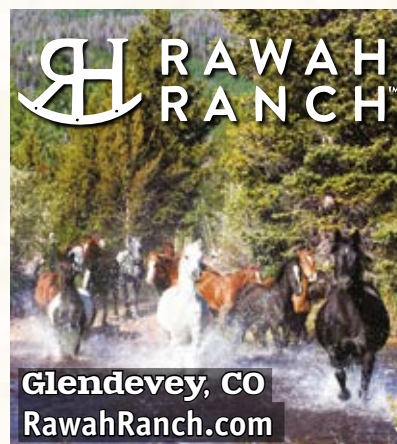
Mehr dazu unter:

FantasyRanchBoardGame.com/GuestRanches



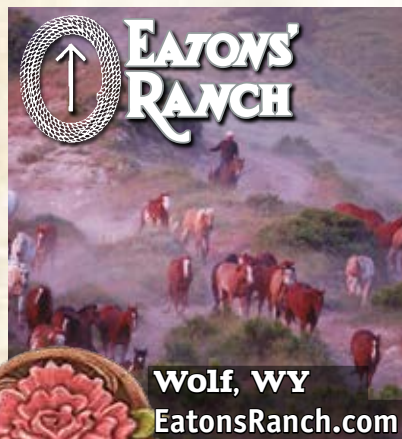
White Stallion Ranch

In dieser Ranch mit herzlicher Atmosphäre wirst du dich sofort wie zu Hause fühlen. Die Gästezimmer liegen verteilt über die ganze Ranch, sind groß, haben Flair und bieten einen einzigartigen Blick auf die Berge. Jeden Tag werden mehrere Ausritte in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angeboten – gemütlich oder schnell, Bergritte etc.! Wer nicht reiten möchte, kann auch Tennis spielen, klettern oder wandern.



Rawah Guest Ranch

Die historische Rawah Ranch ist eine authentische Western-Ferienranch in der unberührten Landschaft der Rawah Wilderness im Norden von Colorado. Direkt hinter der Lodge fließt der Laramie River gemächlich dahin. Dies ist der perfekte Ort, um dem hektischen Alltag zu entfliehen und mit der Familie auszuspannen. Diese Ranch wird dir für immer in Erinnerung bleiben. Vergiss einmal den Strand und geh zur Abwechslung auf eine amerikanische Safari!



Eatons' Guest Ranch

Eatons' Ranch in Wyoming ist eine bewirtschaftete Rinder- und Ferienranch an den wunderschönen, mit Kiefern bewachsenen Osthängen der Bighorn Mountains. Unsere Gäste haben die Möglichkeit, unbegleitet auf einem unserer 220 Pferde auszureiten und sich so vollkommen frei auf Erkundungstour durch die wunderschöne, 2800 Hektar große, sanfte Hügelandschaft zu begeben.



Western Pleasure Guest Ranch

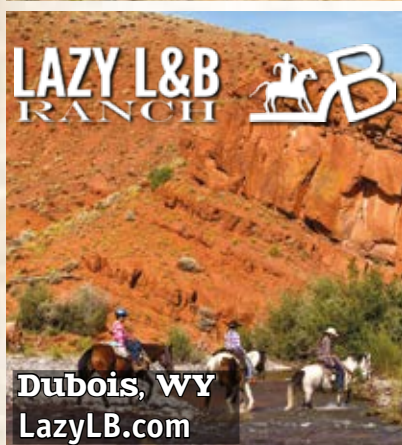
Willkommen auf der Western Pleasure Guest Ranch in Idaho! Spektakuläre Ausichten und frische Bergluft warten auf dich. Hier findest du wieder zur Natur und erlebst den Abenteuergeist des Wilden Westens. Wir sind Experten darin, unsere Angebote genau auf dich zuzuschneiden. Entspannung oder Action – du hast die Wahl. Ganzjährig geöffnet.



Rocking Z Guest Ranch

Bei uns auf der Rocking Z Ranch kann man am Viehtrieb teilnehmen oder lange Ausritte mit Picknick unternehmen. Wir kennen uns mit jedem Tempo aus und reiten in Kolonne, wenn der Weg schwierig ist. Tausende Morgen offene Feld- und Berglandschaft mit einem kleinen Flüsschen warten darauf, zu Pferde entdeckt zu werden. Sogar eine Grasshopper-Cross-Country-Strecke zum Austoben haben wir zu bieten.

Wolf Creek, MT
RockingZ.com



Lazy L&B Guest Ranch

An diesem Ort kann man die Menschenmassen hinter sich lassen. Komm zu unserer entlegenen Ranch im Wilden Westen, wo du richtig durchatmen und zur Natur zurückfinden kannst. Das East Fork Valley hat heute weniger Einwohner als zu Beginn des 20. Jahrhundert zur Zeit seiner Besiedelung. Reite durch Flussbetten und Wälder, über Bergwiesen und Hochplateaus, im Trab oder im Galopp. Hier erwarten dich gemütliche Hütten, köstliches Essen und echte Gastfreundschaft!

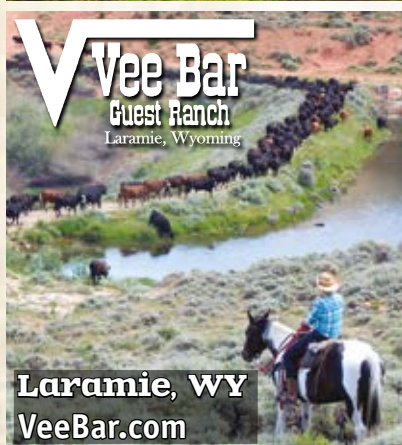
Dubois, WY
LazyLB.com



Geronimo Trail Guest Ranch

Reite auf gut ausgebildeten, zugänglichen und gepflegten Pferden durch tiefe Canyons, kristallklare Bäche und zu Aussichtspunkten auf den Bergen. Im 3,3 Millionen Morgen großen Gila National Forest kann man auch 1000 Jahre alte Felsbehauungen erkunden. Zu den Mahlzeiten kommen alle wieder zusammen. Erlebt Gemeinschaft und schafft Erinnerungen, die euch ein Leben lang verbinden!

Gila National Forest, NM
GeronimoRanch.com



Vee Bar Guest Ranch

Der perfekte Sommerurlaub für die ganze Familie: reiten, fliegenfischen und wandern in den wunderschönen Snowy Range Mountains. Du erlebst eine Naturverbundenheit wie schon lange nicht mehr! Das Wichtigste sind natürlich unsere Reitangebote. Galopp – ja! Kolonne – nein! Unsere Ranch gehört unserer Familie und wird auch von uns betrieben. Wir setzen alles daran, dass du deinen Urlaub voll und ganz genießen kannst. Ganzjährig geöffnet.

Laramie, WY
VeeBar.com



The Alisal Guest Ranch and Resort

Dieses abgeschiedene Juwel versteckt sich im berühmten Santa Ynez Valley in Kalifornien. Auf unserer 10 000 Morgen großen Ranch verbindet sich Wild-West-Feeling mit den Annehmlichkeiten modernster Urlaubsorte. 80 Kilometer Reitwege, ein 40 Hektar großer, von einer Quelle gespeister See, zwei 18-Loch-Golfplätze, Tennisplätze, Pool, Spa, gehobene Küche und unzählige Möglichkeiten zum Abschalten und Entspannen.

Solvang, CA
Alisal.com



Bar Lazy J Guest Ranch

Die Bar Lazy J Ranch lädt dich ein, die Rocky Mountains zu erleben! Egal, ob du Abenteuer oder Entspannung suchst – hier am Colorado River wirst du es finden. Für jeden ist etwas dabei! Du selbst bestimmst dein Tempo während herrlicher Ausritte durch Flusstäler und entlang der Berghänge. Unser Team und unsere wunderbaren Pferde helfen dir, dich in eine frühere Zeit zurückzusetzen und einen unvergesslichen Familienurlaub zu erleben.

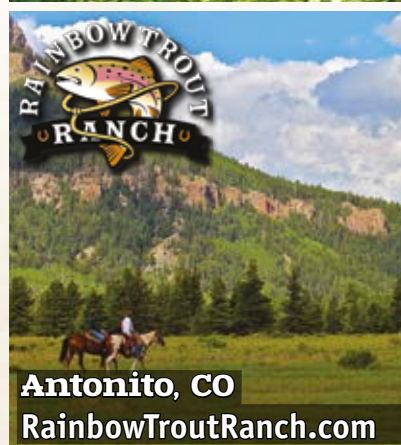
Parshall, CO
BarLazyJ.com



Marble Mountain Guest Ranch

Beim Urlaub auf der Marble Mountain Ranch steht das Trail-Reiten im Stil amerikanischer Cowboys im Mittelpunkt. Wir kombinieren ein tolles Reitangebot mit Aktivitäten wie Rafting, Kayaking, Tontaubenschießen, Quadfahren, Paintball, Fliegenfischen im Herbst und traditionellen amerikanischen Ranch-Events.

Somes Bar, CA
MarbleMountainRanch.com



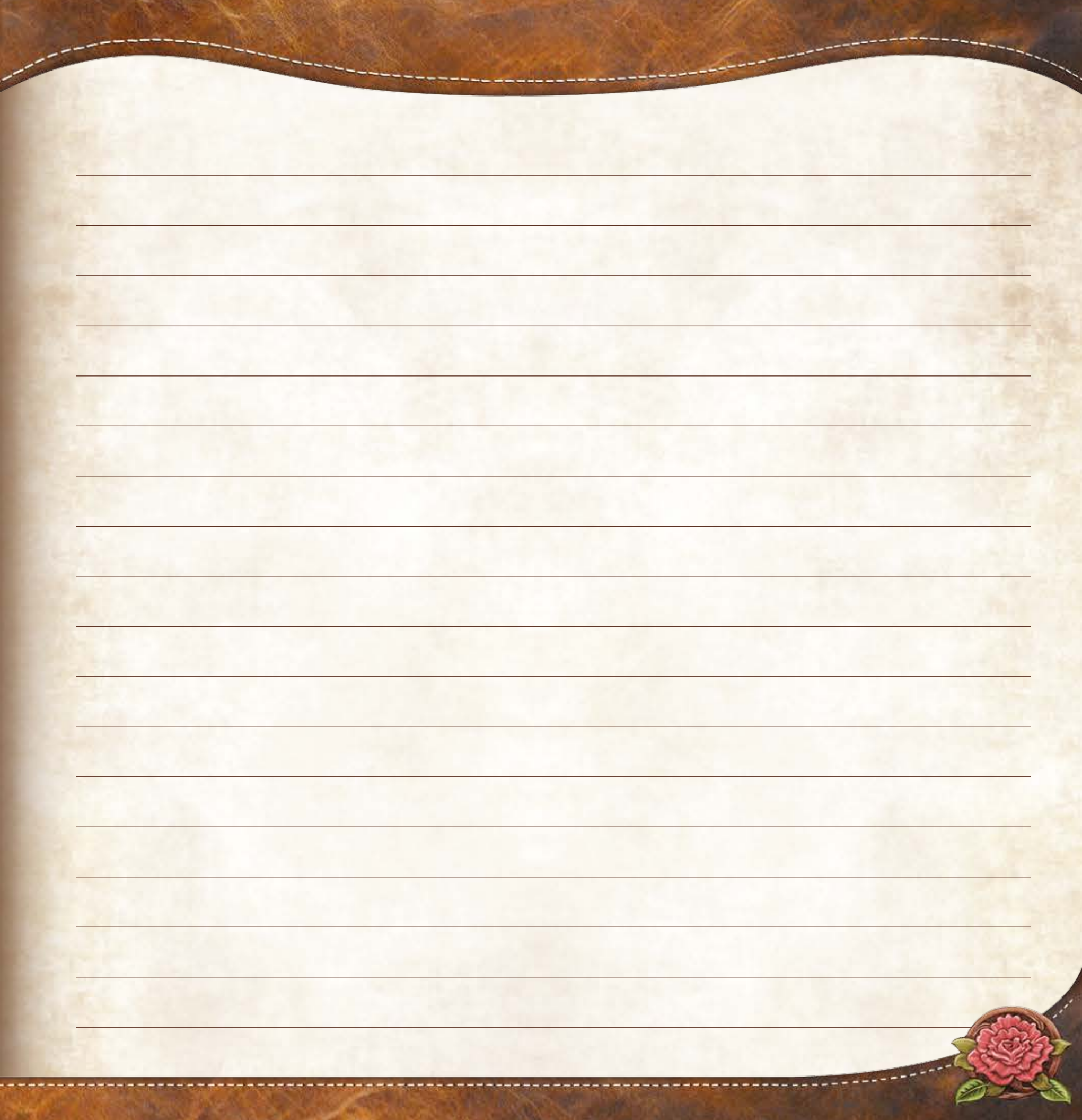
Rainbow Trout Guest Ranch

Auf dieser Ranch gibt es für jeden etwas. Gäste aller Altersstufen haben hier ihren Spaß. Bei uns auf der Rainbow Trout Ranch bist du kein Kunde, sondern ein lieber Gast, den wir in dieser zauberhaften Ecke von Colorado herzlich willkommen heißen. An deine Zeit auf der RTR wirst du dich ein Leben lang erinnern.

Antonito, CO
RainbowTroutRanch.com

Notizen







Übersicht

SPIELSYMBOLE



ELEMENTE EINER PFERDEKARTE



TURNIER-FÄHIGKEITEN



ELEMENTE EINES TURNIERFELDS



PASSENDE FARBEN



ABLAUF EINES TURNIERS

1. Wähle eines deiner Pferde aus

- Es muss eine passende Turnier-Fähigkeit haben.
- Wenn du kein passendes Pferd hast, kannst du nicht teilnehmen.
- Du darfst nur ein Pferd antreten lassen. Wähle also dein bestes aus.



2. Würfle

- Nimm so viele Würfel, wie das Turnier-Fähigkeits-Symbol deines Pferdes angibt.



- Verwende die höchste Augenzahl.

3. Platzierung im Turnier

- Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl gewinnt!



- Die Preise werden für die Plätze 1 bis 4 vergeben.
- Du erhältst den Preis, der unter der Schleife deiner Platzierung angegeben ist.

Pro Runde werden zwei Turniere gespielt!