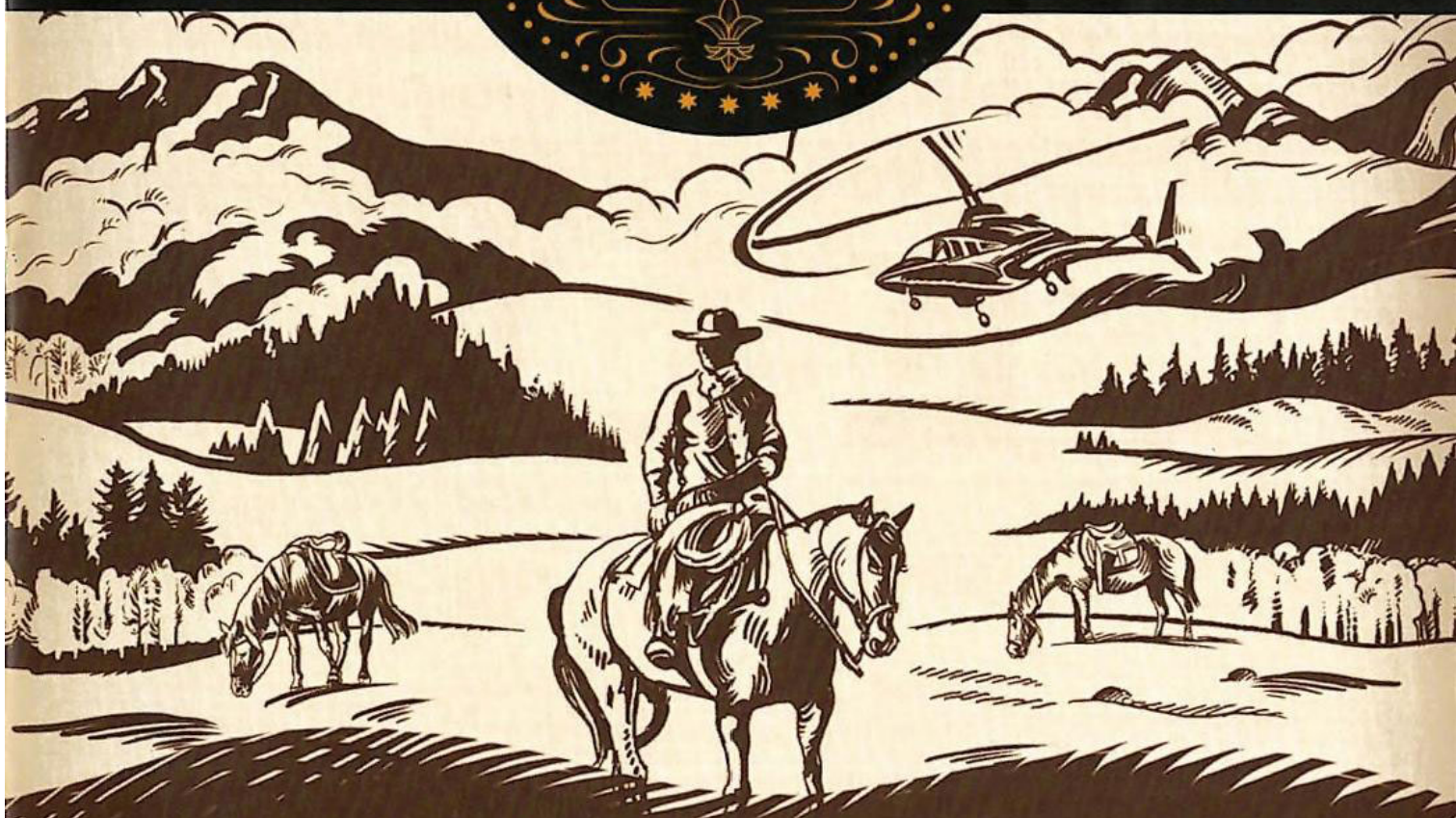


# ★ YELLOWSTONE ★

Ein kooperatives Strategiespiel



2-5 SPIELER | AB 14 JAHREN | 20 MINUTEN

Spielt als die Duttons und arbeitet zusammen um die Yellowstone-Ranch eurer Familie zu schützen ... koste es, was es wolle. Nutzt jede Runde euren Verstand und eure Entschlossenheit, um Konflikte geschickt zu besiegen. Besucht das Bunkhouse, um Hilfe von euren treuen Rancharbeitern zu rufen. Und wenn die Action eskaliert ... bringt sie zum Bahnhof!

Entweder gewinnt ihr alle zusammen oder ihr verliert das Land für immer.

**“Das ist die einzige Konstante im Leben. Wenn Du etwas Wertvolles baust, wird jemand versuchen, es dir wegzunehmen.”**

## JOHN DUTTON

### ZIEL DES SPIELS

Sammelt abwechselnd Ressourcen und bewegt euch zwischen den sieben Feldern auf dem Spielbrett um Konflikte zu besiegen sobald sie auftauchen. Um erfolgreich zu sein, müsst ihr eure Karten klug verwalten, eure Fähigkeiten einsetzen und euren Teamkollegen helfen.

Arbeitet zusammen und übersteht den gesamten Konfliktstapel, dann ist die Ranch sicher. Wenn die Konflikte das Dutton-Haus erreichen, ist alles verloren.

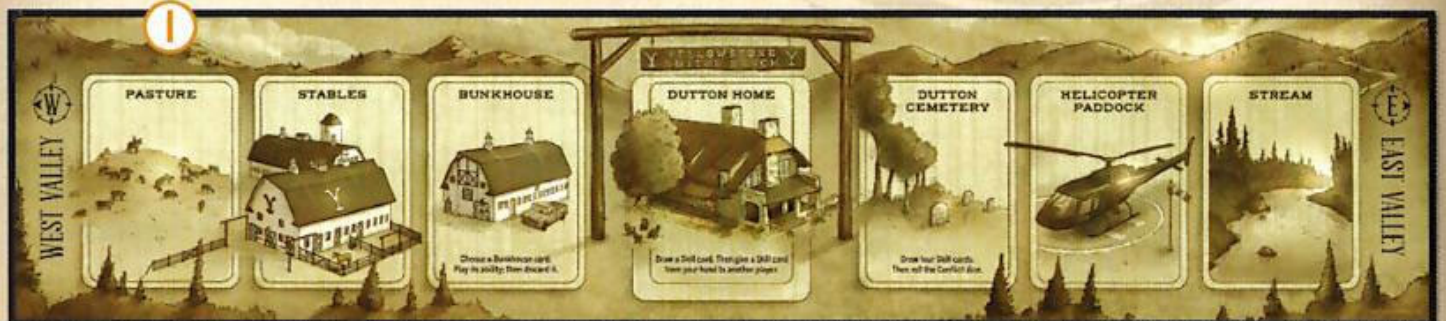
LEARN HOW TO PLAY!



<https://buffalogames.com/yellowstone-watch-to-play/>

### INHALT

- (A) 6 Dutton-Karten
- (E) 1 Eskalationskarte
- (I) 1 Spielplan
- (B) 6 Dutton-Spielfiguren
- (F) 1 Eskalationswürfel
- (J) 3 Spielerreferenzkarten
- (C) 6 Schlafsaalkarten
- (G) 20 Konfliktkarten
- BONUS Sammelaufkleber!
- (D) 30 Fertigkeitkarten
- (H) 2 Konfliktwürfel
- Spielanleitung



## AUFBAU

1. Platziere das Spielbrett in der Mitte der Gruppe, sodass es gut sichtbar ist.
2. Mische die Fertigkeit- und Konfliktkarten separat. Lege jede Stapel verdeckt neben das Spielbrett. Lege die rote Eskalationskarte verdeckt als letzte Karte unter den Fertigkeitkartenstapel.
3. Lege die beiden Konfliktwürfel so auf den Tisch, dass jeder sie sehen kann. Lege den roten Eskalationswürfel beiseite – er wird später im Spiel verwendet.



4. Wähle zufällig drei Bettenhauskarten aus. Lege sie offen über das Spielbrett und lege die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Wenn du zum ersten Mal spielst, empfehlen wir die Colby-, Teeter- und Bahnhofskarten.
5. Jeder Spieler wählt eine Dutton-Charakterkarte und die dazugehörige Spielfigur (abgebildet auf der Karte). **Wenn du zum ersten Mal spielst, empfehlen wir John, Rip oder Jamie. Wenn du zu zweit spielst, probiere John und Rip für deine erste Erfahrung.**
6. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das mittlere Feld des Spielplans – das Dutton-Haus.
7. Jeder Spieler zieht eine Starthand an Fertigkeitkarten, abhängig von der Spieleranzahl:

## Skill cards

- 2 Spieler: 4 Karten
- 3 Spieler: 3 Karten
- 4-5 Spieler: 2 Karten



8. Ziehe eine Konfliktkarte und lege sie offen auf das östlichste und westlichste Feld des Spielplans (Bach und Weide).
9. Wähle zufällig einen Spieler aus, der beginnt.

**Now you're ready to ride!**

## SPIELANLEITUNG

Das Spiel wird rundenweise gespielt. In jeder Runde macht ein Spieler Züge und führt Aktionen aus. Alle anderen Spieler beteiligen sich jedoch in jeder Runde, indem sie Karten teilen und Taktiken besprechen, um Konflikte zu besiegen und das Spiel zu gewinnen.

### DEIN ZUG

Führe die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus:



#### 1. Ziehe zwei Fähigkeitskarten.

Nimm sie auf die Hand. Es gibt drei Arten von Fähigkeitskarten: Schlauheit (Wits), Entschlossenheit (Grit) und Glück (Luck). Jede Karte hat ihren eigenen Wert.

#### 2. Würfle mit den Konfliktwürfeln.

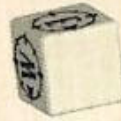
Ziehe für jedes gewürfelte "Osten"- oder "Westen"-Symbol eine Konfliktkarte und lege sie offen auf das erste freie Feld, das dem angegebenen Rand des Spielbretts am nächsten liegt.



Zum Beispiel, wenn ein W & E gewürfelt werden ...



Ziehe für jedes gewürfelte Yellowstone-Symbol eine Fertigkeitkarte auf die Hand.



Wenn ein leeres Feld gewürfelt wird, hat dies keine Auswirkung

#### 3. Führe bis zu zwei Aktionen aus.

Wähle zwei Aktionen aus der folgenden Liste. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, und dieselbe Aktion kann mehrmals ausgeführt werden.

- Bewege dich und besiege einen Konflikt.
- Bewege dich auf ein Feld und nutze dessen Fähigkeit.
- Bewege dich und nutze die Fähigkeit deines Charakters.

Wenn sich deine Spielfigur bereits auf dem gewünschten Feld befindet, musst du dich nicht bewegen, um eine Aktion auszuführen.

# Conflict

Konfliktkarten sammeln sich im Laufe des Spiels auf dem Spielbrett an. Sie werden auf Feldern platziert, die sich immer näher an das Dutton-Haus-Feld heranbewegen. Wenn alle Felder bis zum Dutton-Haus-Feld belegt sind, werden alle neuen Konflikte direkt auf das Dutton-Haus-Feld gelegt.

Das Dutton-Haus-Feld kann beliebig viele Konfliktkarten aufnehmen. Die Spieler können sie in beliebiger Reihenfolge besiegen. **Wenn sich am Ende eines Zuges jedoch noch Konflikte auf dem Dutton-Haus-Feld befinden, verlieren die Spieler das Spiel und das Land.**

**HINWEIS:** Wenn während deines Zuges ein dritter Konflikt auf das Dutton-Haus-Feld gelegt wird, kannst du in diesem Zug drei Aktionen anstatt zwei ausführen (siehe Schritt 3).

## AKTIONEN

### BEWEGEN UND EINEN KONFLIKT BESIEGEN

Du kannst deine Spielfigur auf ein beliebiges Spielbrettfeld mit einer Konfliktkarte stellen

Um einen Konflikt zu besiegen, müssen Sie genügend Fertigkeitkarten spielen, um die Werte auf der Unterseite der Konfliktkarte zu erreichen oder zu übertreffen. Es gibt drei Symbolarten: Verstand (Wits), Entschlossenheit (Grit) und Glück (Luck).

Sie können mehrere Fertigkeitkarten mit demselben Symbol spielen, um deren Werte zu kombinieren. Sobald Sie genügend Karten gespielt haben, um den Konflikt zu besiegen, legen Sie die Konflikt- und Fertigkeitkarten auf die Ablagestapel neben ihren jeweiligen Kartenstapeln.

Wenn Sie beim Versuch, einen Konflikt zu besiegen, nicht in der Lage sind, ihn zu besiegen, machen Sie diese Aktion einfach rückgängig. Alle Spieler nehmen alle Karten zurück, die sie gespielt haben, und dann können Sie eine neue Aktion ausführen.



## AKTIONEN (Fortsetzung)

# Zusammenarbeit ist der Schlüssel zum Sieg.

Wenn du einen Konflikt besiegst, können dir andere Spieler helfen, indem sie Fähigkeitskarten aus ihren Händen beisteuern.

Die Anzahl der Spieler bestimmt, wie viele Fähigkeitskarten jeder andere Spieler beisteuern kann:

**2-3 Spieler: bis zu 2 Fähigkeitskarten pro Spieler**

**4-5 Spieler: 1 Fähigkeitskarte pro Spieler**

Während des gesamten Spiels können und sollten die Spieler immer offen über die Karten in ihren Händen und die besten Taktiken zur Nutzung aller Fähigkeiten in aktuellen und zukünftigen Zügen sprechen.

### BEWEGE DICH AUF EIN FELD UND NUTZE SEINE FÄHIGKEIT

Du kannst deine Spielfigur auf ein Feld des Spielbretts stellen und die auf dem Feld abgedruckte Fähigkeit ausführen. Wenn das Feld von einer Konfliktkarte bedeckt ist, kannst du die Fähigkeit des Feldes nicht nutzen.

### BEWEGE DICH UND NUTZE DIE FÄHIGKEIT DEINER DUTTON-CHARAKTER-SPIELFIGUR

Du kannst deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld stellen und dann die Fähigkeit nutzen, die auf deiner Dutton-Karte angezeigt wird.

## ENDE DEINES ZUGS & SPIELGEWINN

Nachdem du deine Aktionen abgeschlossen hast, überprüfe, ob das Spiel beendet ist. Wenn der Konfliktstapel leer ist, endet das Spiel. Überprüfe nun, ob ein Sieg möglich ist:

- Wenn sich auf dem Dutton-Heimfeld keine Konfliktkarten befinden, **gewinnen alle Spieler!**
- Wenn sich auf dem Dutton-Heimfeld ein oder mehrere Konflikte befinden, **verlieren alle Spieler.**

Wenn der Konfliktstapel nicht leer ist, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



## ZUSÄTZLICHE REGELN



### Keine Fertigkeitkarten mehr

Die letzte Karte im Fertigkeitenstapel ist die Eskalationskarte. Wenn du diese Karte ziehst, füge den roten Eskalationswürfel als dritten Konfliktwürfel hinzu. Verwende bei jedem Wurf alle drei Würfel.

Lege die Eskalationskarte zurück in die Schachtel, mische die abgelegten Fertigkeitkarten, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden, und ziehe dann wie zuvor Karten.

Wenn dir die Fertigkeitkarten wieder ausgehen, mische einfach den Ablagestapel neu, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden, und spiele weiter.



### Bunkhouse-Karten

In jedem Spiel gibt es drei Bunkhouse-Karten. Diese Karten haben eine einmalige Spezialfähigkeit, die der Familie Dutton immer aus der Patsche hilft

Bunkhouse-Karten werden verwendet, wenn du deine Spielfigur auf das Bunkhouse-Feld des Spielplans stellst. Mit der auf diesem Feld abgedruckten Fähigkeit wählst du eine aufgedeckte Bunkhouse-Karte zum Ausspielen. Sobald die Karte ausgespielt wurde, wird sie umgedreht und steht für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung.

Wenn das Bunkhouse-Feld von einer Konfliktkarte bedeckt ist, kannst du die auf diesem Feld abgedruckte Fähigkeit nicht verwenden.

### Schwierigkeitsgrad anpassen

Wenn dir das Spiel zu einfach ist, erhöhe den Schwierigkeitsgrad, indem du das Spiel mit nur zwei Bunkhouse-Karten spielst.

Wenn dir das Spiel zu schwierig ist, verringere den Schwierigkeitsgrad, indem du die Eskalationskarte und die Würfel entfernst und Schritt 8 des Spielbaus überspringst, indem du die beiden Start-Konfliktkarten platzierst.



**Buffalo**  
GAMES & PUZZLES

© Buffalo Games, LLC  
220 James E Casey Dr.  
Buffalo, NY 14206

*Paramount*  
NETWORK

PARAMOUNT.COM

© SPIKE CABLE NETWORKS INC.  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Spieldesign von Ket Ng | Spielentwicklung von Bobby

West | Spielgrafik von Garth Glazier, Gerralt Landman & Nim Ben-Reuven

| Spieletester: Aaron Mesburne, Oisin Keller, Edil Ostolaza & Haley Abbott

PRODUKTFARBEN UND -KOMPONENTEN KÖNNEN VARIIEREN.  
HERGESTELLT IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE



FN3-061623