

# COLORADO COUNTY



Die größte  
Herausforderung  
der Neuen Welt.

Ein Spiel von Reinhard Staupe.

  
**Schmidt  
Spiele**

*Wir schreiben das Jahr 1876. 100 Jahre zuvor unterzeichnete der Präsident die Unabhängigkeitserklärung — doch noch immer ist Amerika zweigeteilt. Der eine Teil zivilisiert, der andere wild; der 98. Längengrad bildet die Grenze. In der Hoffnung auf ein besseres Leben in den weiten Ebenen des Westens machen wir uns mit 14, 15 Meilen pro Tag in einem großen Treck auf den Weg. Denn das „Homeland-Law“ von 1862 überlässt jedem das Land, das er kultiviert — kostenlos. Und glaubt man den Versprechungen, so ist es das beste Land, das man sich vorstellen kann.*

*Kurz: Wir sind auf dem Weg in ...*

## -DAS LAND, WO MILCH UND HONIG FLIESEN- (Spielidee und Spielziel)

Nach vielen, vielen Wochen Dreck und Staub erreichen wir Colorado County. Was für ein Anblick: saftige Wiesen und üppige Wälder soweit man sehen kann, alles aufgeteilt in einzelne Parzellen, sicher und geschützt durch gigantische Berge rundherum. Ab hier ist jeder seines Glückes Schmied: Denn mit Hilfe seiner Cowboys gilt es jetzt, mehr und mehr Land in Besitz zu nehmen. Mit der Herrschaft über ganze Seen und dem Besitz geschützter Grenzfelder am Fuße der Berge macht man ebenso Punkte wie mit dem Zusammenschluss einzelner Parzellen zu mächtigem Großgrundbesitz. Ob die Hoffnungen bitter enttäuscht werden, weil nicht jedes fruchtbare Land hält, was es verspricht, oder ob man zum mächtigen Herrscher über Colorado County und damit zum Gewinner geworden ist, zeigt sich nach vier Be-Wertungen der Besitztümer auf dem Erfolgspfad. Klar, wer hier bei Spiel-Ende ganz vorne liegt, ist Sieger.

## -UNSERE AUSRÜSTUNG- (Das Spielmaterial)

- Das Colorado-County-Spielbrett,
- 6 verschieden große Seenplatten,
- 4 Sichtschirme,
- 66 Cowboys (das sind die Kärtchen mit dem Cowboyhut; sie haben die Werte I bis 66),
- 4 Spielfiguren (je eine in Orange, Weinrot, Schwarz und Braun),
- 160 Markierungssteine (je 40 in den gleichen Farben wie die der Spielfiguren),
- 16 Landverkaufsmärkchen\* ,
- 48 Landkarten,
- 12 Flaggensteine mit 12 Aufklebebildern \*\*,
- 1 Beutel und
- diese Spielanleitung.

\* Vor dem traten Spielen bitte vorsichtig aus den Stanztafeln lösen.

\*\*Die Aufklebebilder mit den Haggen auf die Flaggensteine kleben.

## -WIR ERFORSCHEN DAS UNBEKANNTE TAL-

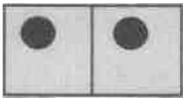
(Das Spielbrett und die wichtigsten Begriffe)

- Das Spielbrett zeigt Colorado County, so wie wir es vorgefunden haben.

Es ist in 10 mal 15 Parzellen aufgeteilt, also insgesamt 150 Felder. 128 davon können wir urbar machen — wir nennen sie Landfelder, Die restlichen sind (nach der Spielvorbereitung) mit Wasser bedeckt. Rund um das Spielbrett läuft der Erfolgspfad; das sind die Spielfelder mit den Zahlen drauf, sie beginnen mit dem GO!-Feld.

- Die Landfelder am Fuß der Berge, also am Rand des Spielfeldes, **nennen** wir Grenzfelder.
  - Um ein Land- bzw. Grenzfeld in Besitz zu nennen, legt man 'einen seiner Markierungssteine darauf.
- Aufpassen: Auf jedem Landfeld darf immer nur ein Markierungsstein liegen. Dieser kann **weder** angegriffen noch sonstwie verdrängt werden.
- Hat ein Spieler genau 2 Felder besetzt, die waagrecht oder senkrecht aneinanderstoßen, sagen wir Doppelfeld dazu. Zum Beispiel:

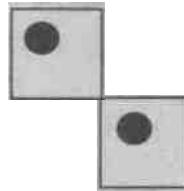
Das ist ein Doppelfeld:



Das auch;



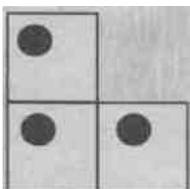
Das nicht:



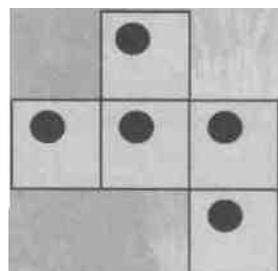
Jeder kann mehrere (voneinander getrennte) Doppelfelder besetzen.

- Besitzt ein Spieler 3 oder mehr Felder, die jeweils waagrecht oder senkrecht aneinander grenzen, ist dies eine zusammenhängende Landfläche. Zum Beispiel:

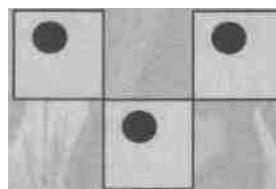
Das ist eine zusammenhängende Landfläche:



Das auch:

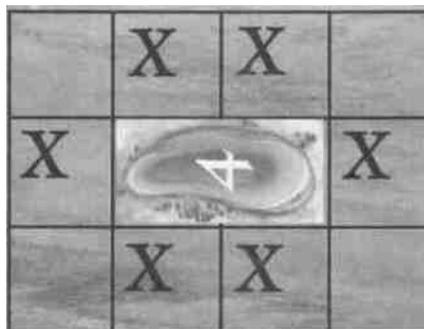


Das nicht.



Auch hier **gilt** ein Spieler kann mehrere zusammenhängende Landflächen besetzen.

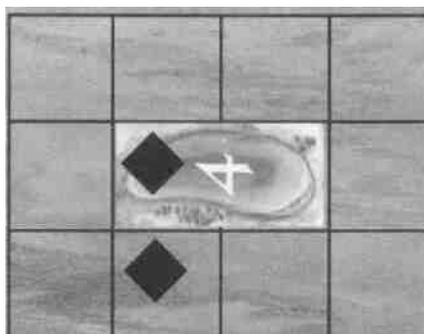
- An jeden See grenzen mehrere waagerechte oder senkrechte Felder. Zum Beispiel:



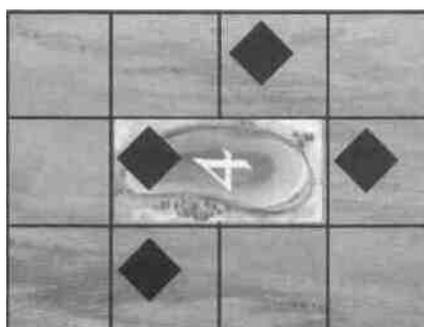
An diesen See grenzen 6 Felder waagerecht bzw. senkrecht an.

Sobald ein Spieler eines oder mehrere dieser waagerecht oder senkrecht angrenzenden Felder mit einem oder mehreren seiner Markierungssteine besetzt, gehört ihm auch der See. Damit jeder darüber Bescheid weiß, wem der See gehört, legt dieser Spieler sofort zusätzlich einen seiner Markierungssteine auf den See.

Zum Beispiel so:



Die Herrschaft über den See verliert man, sobald ein anderer Spieler mehr waagerechte oder senkrechte angrenzende Felder besetzt hat. Der neue Herrscher über den See entfernt dann sofort den Markierungsstein des Vorbesitzers und legt einen eigenen auf den See.



Felder, die diagonal an einen See grenzen, haben auf den Seebesitz keinen Einfluss.

## -WIR LASSEN UNS NIEDER- (Die Spielvorbereitung)

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die kleinen und die großen Seenplatten auf dem Spielbrett verteilen. Und zwar so, dass sie genau auf den Landfeldern liegen — mal decken sie nur zwei Felder ab, mal fünf. Spielen Sie zunächst mit folgendem Spielaufbau (wie man die Seenplatten außerdem verteilen kann, steht auf Seite 10)



- Jeder bekommt einen Sichtschirm, den er vor sich aufstellt.
- Die kleinen Kärtchen mit den Cowboyhüten (das sind unsere Cowboys) kommen in den Beutel, anschließend zieht jeder „blind“ 15 davon und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
- Die Markierungssteine aufteilen: Jeder bekommt alle Steine einer Farbe und legt sie neben seinen Sichtschirm; die Spielfigur mit der gleichen Farbe kommt auf das Startfeld (GO!) des Erfolgspfades.
- Jeder bekommt 5 Landverkaufsmärkchen (bei vier Spielern vier) mit der Aufschrift „For sale“; sie kommen ebenfalls neben den Sichtschirm. (Bei zwei oder drei Spielern bleiben welche übrig — die spielen nicht mit und kommen zurück in die Schachtel.)
- Die Landkarten nach ihren Flaggenfarben trennen, jeweils mischen und als vier verdeckte, farblich getrennte Stapel mit etwas Abstand zum Spielbrett bereitlegen. Anschließend die drei obersten Karten jedes Stapels ziehen, zusammenmischen und als verdeckten 12er-Stapel neben das Spielbrett legen.
- Die Flaggensteine verteilen (die Farben spielen dabei keine Rolle); sie geben an, welche 12 Felder bis zur nächsten Wertung auf jeden Fall besetzt werden können: Bei zwei Spielern bekommt jeder sechs Steine, spielt man zu dritt, bekommt jeder vier und bei vier Spielern jeder drei Steine in möglichst unterschiedlichen Farben. Reihum werden diese Steine, einzeln nacheinander, auf beliebige Felder gelegt. Also: Der Erste legt einen, dann der Nächste usw. Dabei gilt folgender Grundsatz: Flaggensteine kommen immer auf beliebige, freie Felder und es dürfen nie 2 Flaggensteine unmittelbar waagrecht oder senkrecht nebeneinander gelegt werden.

Spielbrett ausbreiten.  
Seenplatten verteilen.

Sichtschirme aufstellen,  
„Blind“ 15 Cowboys aus dem Beutel ziehen und hinter den Sichtschirm legen.

Markierungssteine aufteilen.

Jeder bekommt 5 Landverkaufsmärkchen.

Landkarten nach Flaggenfarben trennen, jeweils stapeln. Die 3 obersten Karten jedes Stapels zusammenmischen und als 12er-Stapel neben das Spielbrett legen.

Die Flaggensteine verteilen und einzeln nacheinander auf beliebige, freie Stellen legen.

# -AB HIER IST JEDER SEINES GLÜCKES SCHMIED- (Der Spielverlauf)

Eine Runde geht immer so lange, bis alle Karten des 12er-Stapels aufgedeckt, verteilt, ausgeführt und aus dem Spiel genommen worden sind.

Die obersten Karten des 12er-Stapels aufdecken und nebeneinander legen.

Cowboys bieten und der Reihenfolge der Gebote ermitteln.

Die Reihenfolge ergibt sich aus der Anzahl der gebotenen Kärtchen oder bei Gleichstand aus der einzelnen Cowboyzahl auf den Kärtchen.

Die gebotenen Cowboys verschwinden im Beutel.

Wer die höchste Cowboymacht aufgeboten hat, fangt an.

Landkarte aussuchen, Felder besetzen, Karte zur Seite legen.

Das Lehen in der Neuen Welt hat seine ganz eigenen Gesetze. Wer es hier zu etwas bringen will, muss unbedingt die vier folgenden

Artikel befolgen. Sie gliedern den Spielverlauf und werden so lange wiederholt, bis alle Karten des Her-Stapels aufgedeckt, verteilt, ausgeführt und aus dem Spiel genommen worden sind. Anschließend folgt die erste von insgesamt vier Wertungen. Die vier Artikel im Einzelnen sind:

**Artikel I: Die obersten Karten des verdeckten 12er-Stapels sind aufzudecken und offen nebeneinander auf den Tisch zu legen. Und zwar:**

- 2 Karten bei 2 oder 3 Spielern und
- 3 Karten bei 4 Spielern.

**Artikel 2; Die Cowboys sind zum Einsatz zu bringen. Sie stehen uns hilfreich zur Seite und werden ins Land geschickt, um es für uns in Besitz zu nehmen. Geheim nimmt jeder Spieler eine beliebig hohe Anzahl seiner Cowboys in seine Hand, wobei man aus taktischen Gründen auch keinen Cowboy in der Hand halten kann, also null Cowboys bietet. Gleichzeitig öffnen dann alle Mitspieler ihre Hände und es zeigt sich, wer mit seinen Cowboys der Mächtigste, wer der Zweitmächtigste usw. ist.**

Wie mächtig man ist, zeigt sich zunächst mal in der Anzahl der Cowboy-Kältchen, die man auf der Hand hat. Klar: Mit Zwei ist man mächtiger als mit einem, mit drei mächtiger als mit zwei usw. Haben mehrere Spieler gleich viele Cowboys ins Spiel gebracht, gilt der als mächtiger, der die höchste einzelne Cowboyzahl aufweist (die Zahlen gehen übrigens von I bis 66). Bei vier Spielern kann das z.B. so aussehen;

Nelly hat 3 Cowboys mit den Werten 16, 21 und 43 in der Hand.

Joe hat 4 Cowboys mit den Werten 2, 7, 29 und 32 in der Hand.

Daisy hat 3 Cowboys mit den Werten 4, 5 und 55 in der Hand und

Bill hat 1 Cowboys mit den Werten 62 und 63 in der Hand.

Joes Gebot ist mit 4 Cowboys das höchste.

Daisy und Nelly haben beide jeweils 3 Cowboys geboten.

Aber Daisy hat einen Cowboy mit der Zahl 55 dabei und hat somit das zweithöchste Gebot, während Nelly nur mit der Zahl 43 aufwarten kann; Daisy ist also Zweite und Nelly Dritte.

Bills Gebot ist das niedrigste.

Nachdem die Reihenfolge der Gebote ermittelt wurde, kommen alle gebotenen Cowboys in den Beutel.

**Artikel 3: Felder besetzen. Wer mit seinen Cowboys die höchste Macht aufgeboten hat (siehe Artikel 2), darf nun als Erster eine der aufgedeckten Landkarten auswählen. Er nimmt sie, besetzt entsprechende Felder mit seinen Markierungssteinen (cool bleiben, wie das geht, kommt noch) und legt die Karte anschließend zur Seite — die Karte kommt aus dem Spiel.**

Anschließend ist der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot an der Reihe. Wie der Erste sucht er sich eine der verbleibenden offenen Karten aus, besetzt die entsprechenden Felder und legt die Karte ab. Bei vier Spielern kommt schließlich auch noch der mit dem dritthöchsten Gebot an die Reihe, er nimmt die letzte Karte usw.

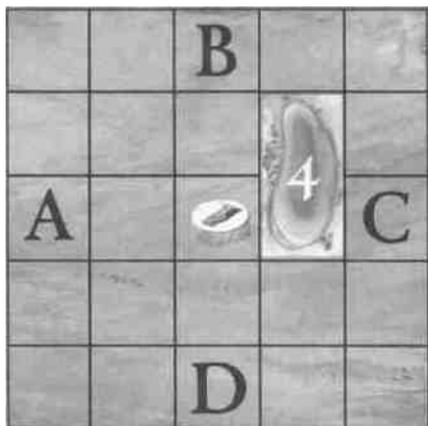
Bei drei oder vier Spielern geht also immer ein Spieler pro Runde leer aus, das heißt, er bekommt keine Karte und kann daher auch kein Feld besetzen. Dagegen wird es für die anderen Spieler jetzt ernst: Denn mit Hilfe der Landkarten entscheidet sich nun, welches Land- jeder in Besitz nehmen kann.

- Die Anzahl der Sterne auf den Landkarten gibt an, wie viele Felder besetzt werden müssen: ein Stern entspricht auch einem Feld; zwei Sterne sind zwei Felder.
- Die Position der Sterne gibt an, in welchem Abstand sich die zu besetzenden Felder befinden müssen.
- Die Farbe der abgebildeten Flagge besagt, dass eines der zu besetzenden Felder ein Feld mit einem Flaggenstein dieser Farbe sein muss. (Bei einem Stern muss ein **Feld** mit der abgebildeten Flaggenfarbe besetzt werden; bei zwei Sternen ein Feld mit der abgebildeten Flaggenfarbe und zusätzlich ein freies Feld.)



Mal sehen, was Joe macht. Er hat diese Karte gewählt: Er muss damit 2 Felder besitzen, da 3 Sterne abgebildet sind. Die zu besetzenden Felder müssen sich in dem abgebildeten Abstand befinden. Eines der zu besetzenden Felder muss ein Feld mit einem roten Flaggenstein sein, ins andere Feld muss ein freies Feld — also ohne Flaggenstein oder Markierungsstein — sein

Es ist ausdrücklich erlaubt, die Karte zu drehen, bevor man die Landfelder besetzt (90° nach links oder rechts oder ganz und gar um 180°).



Mit seiner Karte besetzt Joe das Feld mit der roten Flagge und eines der Felder A, B, C oder D seiner Wahl. Wie man sieht ist es auch erlaubt einen See zu überspringen, wenn der Abstand der Sterne auf der Landkarte dies zulässt. Nachdem Joe seine beiden Markierungssteine gesetzt hat, kommt der Flaggenstein vom Brett.

Sind auf dem Spielfeld mehrere Flaggensteine in der auf der Landkarte geforderten Farbe, sucht man sich aus, bei welchem davon man seine Felder besetzen möchte.

Bei drei oder vier Spielern kann der Spieler mit dem niedrigsten Gebot keine Felder besetzen.

Die Landkarten: Die Anzahl der Sterne gibt an, wie viele Felder besetzt werden müssen. Die Position der Sterne zeigt, in welchem Abstand sich die Felder befinden müssen. Die Farbe der Flagge besagt, welche Farbe der zu besetzende Flaggenstein haben muss.

Landkarten können in jede Richtung gedreht werden.

Bei mehreren Flaggensteinen der gleichen Farbe hat man freie Wahl.

Wer keine Cowboys geboten hat, bekommt auch keine Landkarte. übrig gebliebene Landkarten kommen zur Seite.

Wer das niedrigste Gebot abgegeben hat, zieht einen Cowboy aus dem Beutel. Und wer keinen Cowboy geboten hat, zieht zwei Cowboys aus dem Beutel.

Sobald alle Karten des 12er-Stapels ausgespielt sind, erfolgt die I. Wertung. Entsprechend der Punkte werden die Spielfiguren auf dem Erfolgspfad vorgezogen.

Insgesamt gibt es vier Wertungen, wobei sich die Punktzahlen von Runde zu Runde ändern.

Merke: Hat ein Spieler keinen Cowboy geboten, bekommt er auf keinen Fall eine Landkarte und kann entsprechend auch keine Felder besetzen. Hatten gleich mehrere Spieler (oder sogar alle) keine Cowboys geboten, kann es passieren, dass aufgedeckte Karten übrig bleiben. In diesem Fall kommen diese einfach zur Seite — sie werden nicht weiter benötigt.

Artikel 4: NEUE COWBOYS ZIEHEN. Wer die wenigsten Cowboys zum Einsatz gebracht hat, also das niedrigste Gebot abgegeben hat (Artikel 2), zieht einen Cowboy aus dem Beutel und legt diesen hinter seinen Sichtschirm. Hat ein Spieler keinen Cowboy geboten, so gilt dies als das niedrigste Gebot; er darf 2 Cowboys aus dem Beutel ziehen. Und hatten mehrere Spieler keine Cowboys geboten, dürfen alle diese Spieler jeweils 2 Cowboys aus dem Beutel ziehen.

## -DER LOHN FÜR UNSERE ARBEIT- (Die Wertungen)

Land zu besetzen ist das eine, gutes Land zu besitzen das andere ... Sobald alle 12 Karten des verdeckten 12er-Stapels aufgedeckt, verteilt, ausgeführt und zur Seite gelegt wurden, erfolgt die I. Wertung. Wie viele Punkte man wofür bekommt, steht am Ende dieses Kapitels und noch einmal auf der Innenseite der Sichtschirme. Entsprechend werden die Figuren auf dem Erfolgspfad dann vorgezogen; pro Punkt ein Feld.

Anschließend gehts zur 2. Runde: Die 12 Flaggensteine werden wieder gleichmäßig an die Spieler verteilt und dann, wie zu Spielbeginn, reihum, einzeln, nacheinander auf beliebige freie Felder gelegt. Von jedem der vier verdeckten Kartenstapel werden wieder die drei obersten Karten abgehoben, durchgemischt und als neuer 12er-Stapel verdeckt neben das Brett gelegt. Auch der weitere Spielverlauf ist wie gehabt. Sobald der 12er-Stapel aufgebraucht ist, erfolgt die 2. Wertung — allerdings verändern sich die Punktzahlen, die man für seinen Besitz erhält, von Runde zu Runde. Schließlich kommt es noch zur 3. und zur 4. Wertung.

### So sieht aus die Punktverteilung.

I. Wertung	2. Wertung	3. Wertung	4. Wertung
Grenzfelder: Für die meisten gibts 6 Punkte, für die zweitmeisten 2 Punkte.	Grenzfelder: Für die meisten gibts 9 Punkte, für die zweitmeisten 3 Punkte.	Grenzfelder: Für die meisten gibts 4 Punkte, für die zweitmeisten 2 Punkte.	Grenzfelder: Für die meisten gibts 2 Punkte, für die zweitmeisten 1 Punkt.
Seen: Für jeden See gibts 1 Punkt.	Seen: Für jeden See gibts 2 Punkte.	Seen: Für jeden See gibts 3 Punkte.	Seen: Für jeden See gibts entsprechend seines aufgedruckten Wertes Punkte.
Doppelfelder: Für jedes Doppelfeld gibts 2 Punkte.	Doppelfelder: Für jedes Doppelfeld gibts 3 Punkte.	Doppelfelder: Für jedes Doppelfeld gibts 2 Punkte.	Doppelfelder: Für jedes Doppelfeld gibts 1 Punkt.
Zusammenhängende Landfläche: Für die größte zusammenhängende Landfläche gibts null Punkte, für die zweitgrößte ebenfalls null Punkte.	Zusammenhängende Landfläche: Für die größte zusammenhängende Landfläche gibts 4 Punkte, für die zweitgrößte null Punkte.	Zusammenhängende Landfläche: Für die größte zusammenhängende Landfläche gibts 7 Punkte, für die zweitgrößte 2 Punkte.	Zusammenhängende Landfläche: Für die größte zusammenhängende Landfläche gibts 11 Punkte, für die zweitgrößte 5 Punkte.

## -WIRTRENNEN UNS VON UNSEREM LAND-

### (Landverkauf)

Manchmal hält das besetzte Land einfach nicht, was es verspricht... Jeder Spieler hat deshalb insgesamt fünfmal (bei 4 Spielern viermal) die Gelegenheit, Land zu verkaufen. Und zwar zu einem beliebigen Zeitpunkt, aber höchstens 2 Felder pro Runde.

Die Verkaufsverhandlungen: Der Verkäufer äußert seine Verkaufsabsicht laut und deutlich, nimmt seinen Markierungsstein von dem betreffenden Feld und legt dafür sein Landverkaufsmärkchen (For sale) darauf. Er fragt nun alle Mitspieler, ob jemand dieses Stück Land kaufen möchte. Es kann entweder von einem Mitspieler erworben werden, oder — falls keiner Interesse daran hat — an den Staat zurückfallen.

- Will keiner kaufen, muss der Verkäufer sein Landverkaufsmärkchen von dem betreffenden Feld herunternehmen (das Feld ist dann wieder frei) und anschließend 2 Cowboys aus dem Beutel ziehen; sein Märkchen kommt aus dem Spiel.
  - Gibt es einen Käufer, nimmt der Verkäufer sein Landverkaufsmärkchen vom Feld herunter (es kommt aus dem Spiel) und der Käufer besetzt das Feld mit einem seiner Markierungssteine. Der Verkäufer zieht 2 Cowboys aus dem Beutel und bekommt zusätzlich noch einen beliebigen Cowboy des Käufers.
  - Möchten mehren Mitspieler das Land kaufen, müssen sie jeweils eine beliebige Anzahl ihrer Cowboys (mindestens einen) dafür bieten (so, wie in Artikel 2 beschrieben). Derjenige, der die höchste Cowboymacht geboten hat, erhält den Zuschlag. Der Verkäufer nimmt dann sein Landverkaufsmärkchen vom Feld herunter (es kommt wie immer aus dem Spiel) und der Käufer besetzt das Feld mit einem seiner Markierungssteine. Der Verkäufer zieht anschließend 2 Cowboys aus dem Beutel und bekommt zusätzlich alle Cowboy die der Käufer geboten hat. (Diejenigen, die nicht das höchste Gebot gemacht hatten, nehmen ihre gebotenen Cowboys wieder zu sich.)
- Ganz wichtig: Unmittelbar vor einer Wertung darf kein Feld verkauft werden. Verkaufen kann man also nur, solange der jeweilige 12er-Stapel einer Runde noch nicht vollständig verbraucht ist.

Pro Runde darf ein Spieler 2 Felder verkaufen.

Verkaufsabsicht äußern und Landverkaufsmärkchen ausspielen.

Kauft keiner, zieht man 2 Cowboys aus dem Beutel.

Gibt es einen Käufer, zieht man 2 Cowboys aus dem Beutel und erhält einen Cowboy vom Käufer.

Möchten mehrere Spieler kaufen, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot den Zuschlag. Der Verkäufer zieht 2 Cowboys aus dem Beutel und erhält alle gebotenen Cowboys des Käufers.

Unmittelbar vor einer Wertung darf kein Feld verkauft werden.

## -VOM PIONIER ZUM GROSSGRUNDBESITZER?-

### (Das Spiel-Ende)

Das Spiel endet, nachdem der vierte 12er-Stapel vollständig verbraucht und die vierte Wertung durchgeführt wurde. Wer nun auf dem Erfolgspfad ganz vorne steht, hat gewonnen.

Das Spiel endet nach der 4. Wertung.

Wer auf dem Erfolgspfad ganz vorne steht, ist Sieger.

## -WIE WIR UNS NOCH BESSER ZURECHTFINDEN-

(Ein paar taktische Hinweise)

- Sollten bei einer Wertung mehrere Spieler die meisten Grenzfelder besitzen, bekommen alle diese Spieler die Punkte für die meisten Grenzfelder. In diesem Fall werden allerdings für die zweitmeisten Grenzfelder keine Punkte vergeben. Sollte ein Spieler die meisten Grenzfelder besitzen und mehrere Mitspieler gleichermaßen die zweitmeisten Grenzfelder, so bekommen alle diese Mitspieler die Punkte für die zweitmeisten Grenzfelder. Und was für die Grenzfelder gilt, gilt auch für die Punktvergabe bei Gleichheit der größten bzw. zweitgrößten zusammenhängenden Landfläche.
- Die Punkte, die bei den insgesamt vier Wertungen vergeben werden, verändern sich von Wertung zu Wertung. Diese Veränderung sollte man stets in seine taktischen bzw. strategischen Überlegungen einbeziehen.
- Sollte es vorkommen, dass man eine Karte hat, auf der zwei Felder markiert sind, jedoch keine zwei Felder mehr entsprechend besetzt werden können (weil alle Felder um den Flaggenstein herum besetzt sind), dann besetzt man nur das Feld mit dem Flaggenstein.
- Da die Cowboys hinter dem Sichtschirm mitunter sehr rasch knapp werden, sollte man sich nicht scheuen, zu gegebener Zeit auch mal null Cowboys zu bieten, um zwei neue Cowboys aus dem Beutel ziehen zu dürfen.
- Den Verkauf eines Feldes kann man manchmal sehr effektiv nutzen, um eine eigene, kleine zusammenhängende Landfläche wieder zu trennen — und sich auf diese Weise zusätzliche Doppelfelder zu schaffen. Gerade beim Spiel zu zweit haben die Doppelfelder eine große, oftmals spielentscheidende Bedeutung.
- Bei drei oder vier Spielern bietet es sich häufig an, ein Feld zu verkaufen, das unmittelbar waagrecht oder senkrecht an einen (von mehreren Mitspielern umkämpften) See angrenzt. Auf diese Weise kann man gegebenenfalls einen ganzen Haufen Cowboys für sich gewinnen.
- Verteilen Sie bei der nächsten Partie COLORADO COUNTY die Seenplatten doch einmal folgendermaßen: Den See mit der Zahl 3 legen Sie über 3 Grenzfelder — jedoch nicht in die Ecken des Spielbretts. Die übrigen Seenplatten verteilen Sie möglichst gleichmäßig über das gesamte Brett, allerdings nicht auf Grenzfelder und nicht so, dass 2 Seen aneinander grenzen. Sie werden sehen: COLORADO COUNTY wird so noch spannender.

## -NUR EIN SATTER COWBOY IST AUCH EIN GUTER COWBOY-

(Aus dem Küchenschuppen)

Der Küchenschuppen einer Ranch war die Privatdomäne eines streitbaren Diktators. Als fester Angestellter der Ranch hatte er noch mehr Macht als die Wanderköche, die aushilfsmäßig während des Viehtrecks einsprangen. Getrennt von den übrigen Männern schlief er lieber im Küchenschuppen als im sogenannten Bunkhaus und er sorgte dafür, dass die Cowboys ihm den gebührenden Respekt erwiesen.

Grund für seine Autorität war natürlich, dass er genau das lieferte, was der Cowboy (neben dem Schlaf) am meisten liebte. Und wehe der Ranch, deren Koch schlechtes Essen servierte, denn an einem solchen Ort blieben Cowboys nicht lange. Ein erstklassiger Koch jedoch machte die Männer so satt und zufrieden, wie Ranchhelfer nur sein konnten,

Hier ein Originalrezept von einem der beliebtesten Cowboygerichte (eventuell dient es Ihnen als Anregung für eine COLORADO-COUNTY-Spielpause):

### ~ COWBOYBOHNEN-

- 2 Pfand Bohnen
- 2 Pfand Vorderschinken  
(oder gesalzenes Schweinefleisch)
- 2 gehackte Zwiebeln
- 4 Esslöffel Zucker
- 2 grüne Pfefferschoten  
(nach Geschmack)
- 1 Dose Tomatenmark



Man wasche die Bohnen und lege sie über Nacht in Wasser. Man lasse sie abtropfen, gebe sie in einen Dutch-Ofen und bedecke sie mit Wasser. Man füge die restlichen Zutaten hinzu und lasse alles leicht gar schmoren. Während des Garens Salz und Wasser nach Bedarf hinzurügen.

Sollte es jetzt noch die eine oder andere Frage zur Zubereitung dieses Original-Rezepte» geben (oder wenn Sie Hunger auf weitere Rezepte haben), schlagen Sie einfach in William H. Forbis' Buch „Der Wilde Westen" nach. Guten Appetit.

### -HELFER IN DER NOT-

(Der Spiel-Service von Schmidt)

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Schmidt Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin, schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig. Mehr Infos über unsere Spiele finden Sie übrigens auf unserer Homepage: <http://www.schmidtspiele.de>

© 1999, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.

©1998, Reinhard Staupe, Germany.