

# GO WEST

## Bessere Übersicht

Nicht selten merken einige Spieler, die eine Wertung auslösen, erst während der Abwicklung, was sie (ungewollt) „angerichtet“ haben. Alternativ muss man sich die Konsequenzen im Kopf ausmalen, was durchaus eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen kann.

Für Partien zu zweit genügt ein einfacher Kniff, die fälligen Siegpunkte im Falle einer Wertung zu visualisieren: Die Planwagen werden innerhalb der Region immer auf der Seite desjenigen platziert, der damit im Wertungsfalle Siegpunkte einstreichen würde. Überzählige Trecks, die keinem Spieler Punkte bringen, werden flach in der neutralen Mitte abgelegt. Im Zuge jeder Aktion (Planwagen versetzen, Einsatz von Scheiben) wird eine Veränderung sofort angepasst.

Auch im Mehrpersonenspiel können die Planwagen den betreffenden Spielerscheiben eindeutig zugeordnet werden. In diesem Fall sind die acht aufgedruckten Wertungsfelder in jedem Gebiet zu ignorieren. Der schwarze Markierer wird nun gar nicht mehr gebraucht. Die erste Scheibe wird ganz im Norden des betreffenden Landstrichs eingesetzt, jede weitere darunter (also südlich davon). Ab der achten Scheibe wird mit jedem Einsetzen die oberste Scheibe entfernt.

Sobald ein Planwagen in ein Gebiet gezogen wird, stellt man ihn neben die Scheibe, die auch den Siegpunkt beansprucht. Verlangt die ausgespielte Karte, dass man mit einem Treck wieder herausziehen soll, nimmt man denjenigen neben der Scheibe weg, die soeben den Siegpunktanspruch verloren hat. Überzählige Trecks stehen unter der sich bildenden Scheibenschlange. Wenn neue Scheiben hinzukommen, setzt man die Trecks entsprechend um.

Die dadurch erforderliche etwas sorgfältigere Handhabung geht schnell in Fleisch und Blut über und macht die Auswirkungen eines Spielzuges sofort klar. Als geringfügigen Nachteil muss man dabei allerdings in Kauf nehmen, dass Scheibenschlangen, die im Verlauf unten am Planrand angekommen sind, samt Planwagen in einem Stück wieder nach oben geschoben werden müssen, was jedoch höchstens einmal pro Gebiet vorkommt.

Beispiel:

	West		Midwest		Great Plains	
	Scheibe	Trecks	Scheibe	Trecks	Scheibe	Trecks
1.	Grün	(leer)	Blau	ein Treck	Blau	ein Treck
2.	Blau	(leer)	Rot	ein Treck	Blau	ein Treck
3.	Rot	ein Treck	(leer)	ein Treck	Rot	ein Treck
4.	Gelb	ein Treck	(leer)	ein Treck	Gelb	ein Treck
5.	Rot	(leer)	(leer)	ein Treck	Rot	(leer)
6.	Gelb	ein Treck	(leer)	(leer)	Gelb	(leer)
7.	Gelb	ein Treck	(leer)	(leer)	(leer)	(leer)