

Ablauf eines Zuges:

➔ **Bist Du der Startspieler, dann wirfst Du alle Würfel ins Würfelrodeo.**

Wer am Zug ist, wählt 2 Würfel aus dem Rodeo aus und legt sie vor sich. Damit DARF der Spieler nun bis zu 2 Aktionen ausführen.

➔ **Aktionen:**

Versuche, wertvolle Rinder-Kärtchen zu bekommen, die zum Rundenende ggf. eingesammelt werden. Verkaufe Deine Herden zu guten Preisen.

● **In der Pampa** (das sind die 4 Weidezeilen) - **Wähle aus:**

a) Stelle 1 Gaucho aus Deinem Vorrat aufrecht auf ein unbesetztes Rinder-Kärtchen und verwende 1 - 2 Würfel, die in Summe genau der großen Zahl auf dem Kärtchen entsprechen.

b) Lege 1 Gaucho aus Deinem Vorrat flach auf ein unbesetztes Rinder-Kärtchen und verwende 1 - 2 Würfel, die in Summe genau der kleinen Zahl auf dem Kärtchen entsprechen.

c) Richte 1 Deiner liegenden Gauchos auf einem Rinder-Kärtchen auf und verwende 1 - 2 Würfel, die in Summe genau der kleinen Zahl auf dem Kärtchen entsprechen.

● **In den Aktionsbereichen :**

- ◇ Besetze in einem Aktionsbereich das unbesetzte Aktionsfeld Deiner Farbe mit einem Deiner Gauchos.
- ◇ Die möglichen Würfelsummen sind je Bereich vorgegeben.
- ◇ Man kann nicht auf ein Aktionsfeld setzen, das man gerade genutzt hat.
- ◇ Ein gerade belegtes Aktionsfeld kann man erst ab dem nächsten Zug nutzen.
- ◇ Hat man nicht genug Gauchos im Vorrat, darf man welche von der Pampa oder von den Aktionsfeldern zurücknehmen.
- ◇ Du darfst in Deinem Zug beliebig viele Sonderaktionen der Bereiche (außer Einsortieren) zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen, indem Du je 1 Gaucho zurücknimmst. Man kann auch nur den Gaucho nehmen.

Wunschwurf (aufbäumendes Pferd).

- ◇ Du hast einen virtuellen Würfel mit beliebiger Augenzahl zur Verfügung.

Sofortverkauf (Dollarzeichen):

- ◇ Verkaufe 1 eigene Herde, die mind. aus 2 Rindern besteht. Es gibt zum Verkaufspreis zusätzliche 5 Pesos.

Rind stehlen (Kopf des Diebes):

- ◇ Stiehl 1 beliebiges Rind aus einer Mitspielerauslage und lege es rechts an Deiner Herde der selben Rasse an bzw. beginne eine neue Herde.
- ◇ Der Bestohlene erhält den Wert (große Zahl) von der Versicherung erstattet und rückt auf seiner Geldleiste vor.
- ◇ Legst Du ein Rind unpassend an, wird die bisherige Herde sofort zwangsverkauft (nicht zu kombinieren mit Sofortverkauf).

Gauchos aufwecken oder verdrängen (Wecker):

- ◇ Richte 1 oder 2 Deiner liegenden Gauchos auf

ODER

- ◇ ersetze einen liegenden Gaucho eines Mitspielers durch einen eigenen aufrecht stehenden Gaucho.



Der Mitspieler kassiert Wert (große Zahl) des Tieres von der Versicherung und erhält seinen Gaucho zurück.

Geheime Rinder (Kaktus):

- ◇ Sieh Dir alle Kärtchen der Steppe geheim an und wähle eins aus. Du darfst aber auch 2 Kärtchen nehmen, die jeweils max. "4" wert sind.
- ◇ Die Kärtchen kommen auf ein freies Weidefeld der Pampa. Setze jeweils einen Deiner Gauchos darauf.
- ◇ Der Stapel in der Steppe wird wieder auf 4 Kärtchen aufgefüllt.

● **Eintreiben am Ende einer Runde:**

- ◇ Haben alle Spieler ihre Aktionen erledigt, überprüft Ihr jede Weide.
- ◇ Sind alle Kärtchen einer Weide vollständig mit Gauchos besetzt, nimmt jeder Spieler die Kärtchen samt darauf stehenden* Gauchos zu sich.
- ◇ Die Rinder ordnet man zeilenweise vor sich als Herden einer Rasse an.
- ◇ Schon bestehende Herden müssen immer rechts erweitert werden. Die Sortierung der Werte muss aufsteigend oder absteigend sein. Karten, die man zum selben Zeitpunkt bekam, ordnet man beliebig ein.
- ◇ Sobald ein Rind unpassend ist, muss man eine neue Herde anfangen und die bisherige Herde muss sofort verkauft werden.

Sonderaktion "Einsortieren" nutzen (Hazienda):

- ◇ Nimmst Du beim Aktionsbereich "Einsortieren" Deinen Gaucho weg, darfst Du beim Eintreiben genau 1 Rind Deines Eintriebs mitten in eine passende schon bestehende Herde einsortieren.

Abwicklung des Verkaufs:

- ◇ Verkaufe alle Rinder einer bisher ausgelegten Herde.
- ◇ Der Wert des wertvollsten Rindes der Herde = Deine Pesos je Rind.
- ◇ Die Kärtchen sind dann aus dem Spiel.

Auffüllen aller Weiden:

- ◇ Beginnt bei der kleinsten Weide. Dazu Kärtchen ziehen und Weide auffüllen bis mind. Wertsumme "20" dort erreicht ist bzw. Weide voll ist.

! Der nächste Spieler zur Linken des Startspielers wird neuer Startspieler.

Spielende:

- ◇ Sobald der Vorrat an Kärtchen leer ist, spielt man die laufende Runde noch zu Ende und es folgt eine weitere komplette Runde.
- ◇ Danach folgt eine würfellose Runde, d.h., man kann nur noch seine Gauchos auf den Aktionsfeldern nutzen.

SCHLUSSWERTUNG:

- ◇ Ihr erhaltet noch alle Rinder-Kärtchen aus der Pampa mit stehenden Gauchos zurück.
- ◇ Nun verkauft Ihr alle Herden nach bestehenden Regeln.
Ein unpassendes Rind führt zum Abschluß einer bestehenden Herde.
- ◇ Der reichste Spieler gewinnt bzw. bei Patt mehrere.

*Die liegenden Gauchos verbleiben samt Kärtchen dort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 16.11.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de