

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

**Der aktive Spieler DARF bis zu 3 Aktionen - in beliebiger Reihenfolge - ausführen.**

1 Objekt kaufen / 1 Karte ausspielen / 1 Erntechip einsetzen.

● **1 Objekt kaufen:**

Objekt = Landkarte, Tierkarte, Hazienda, Wasserplättchen

**1 Landkarte kaufen (mehrmals pro Zug möglich):**

2 Pesos (verdeckte Karte) oder 3 Pesos (offene Karte) in die Bank zahlen.

Karte auf die Hand nehmen.

Wurde offene Karte gekauft, sofort Auslage vom Nachziehstapel (Land) auffüllen.

**1 Tierkarte kaufen (mehrmals pro Zug möglich):**

2 Pesos (verdeckte Karte) oder 3 Pesos (offene Karte) in die Bank zahlen.

Karte auf die Hand nehmen.

Wurde offene Karte gekauft, sofort Auslage vom Nachziehstapel (Tiere) auffüllen.

**1 Hazienda kaufen (nur 1x pro Zug erlaubt):**

12 Pesos in die Bank zahlen.

1 Hazienda nehmen (falls vorhanden) und sofort auf ein beliebiges eigenes

Plättchen einer Landkette oder Herde stellen. Innerhalb einer Herde oder Landkette

kann immer nur 1 Hazienda stehen.

**1 Wasserplättchen kaufen (nur 1x pro Zug erlaubt):**

12 Pesos in die Bank zahlen.

1 Wasserplättchen (Größe egal) nehmen und sofort auf ein freies "Pampa"-Feld legen

bzw. auf mehrere Felder.

● **1 Karte ausspielen:**

**Landkarte (Vorder- und Rückseite unterschiedlich):**

- 1 Landkarte ausspielen und 1 sechseckiges Landplättchen der eigenen Farbe vom Vorrat nehmen und auf ein leeres beliebiges Landfeld legen, das dieselbe Landschaft zeigt wie die ausgespielte Landkarte.
- Zeigt die Landkarte "Pampa", muss man 1 Landplättchen auf ein "Pampa"-Feld legen, das direkt an ein eigenes Landplättchen angrenzt.
- Sollte es von der Art einer gespielten Landkarte später mal kein freies Feld mehr geben, wird sie wie eine "Pampa"-Karte behandelt.
- Ausgespielte Landkarten wandern auf das Ablagefeld.

- **Landketten:**

= Mehrere nebeneinander liegende Landplättchen einer Farbe auf dem Spielplan.

Nur Ketten mit mind. 3 Plättchen werden bei einer Wertung berücksichtigt.

**Tierkarte (Vorder- und Rückseite unterschiedlich):**

- 1 Tierkarte ausspielen. 1 Tierplättchen der eigenen Farbe vom Vorrat nehmen und auf ein leeres "Pampa"-Feld legen, das an ein eigenes Landplättchen oder an ein eigenes Tierplättchen angrenzt, das dasselbe Tier zeigt.
- Eine Herde besteht immer aus mehreren angrenzenden gleichen Tieren.
- Eine Herde darf andere Herden berühren.
- Ausgespielte Tierkarten wandern auf das Ablagefeld.

Gibt es **nicht genug** sechseckige Landplättchen bzw. runde Tierchips: Beiblatt Original-Regel.

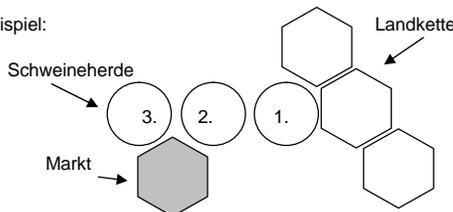
**Markt:**

- Erreicht eine Herde die Seite eines Marktes, erhält der Spieler Geld von der Bank.
- Sollte eine Herde im selben Zug mehrere Marktseiten erreichen, gibt es mehrfach Geld.
- Jede Marktseite bringt 1x Geld.

GELDBETRAG = Anzahl Tierplättchen der Herde + Anzahl Landplättchen (verbunden mit Herde)

Es zählen hier auch einzelne Landplättchen.

Beispiel:



Spieler legt 3 Schweine-Pl. aus. Mit Nr. 2 grenzt er erstmals an den Markt an und erzielt 5 Pesos (3 Land, 2 Schweine). Mit Nr. 3 grenzt er erneut an anderer Stelle an den Markt an und erhält 6 Pesos (3 Land, 3 Schweine).

● **1 Erntechip setzen (1x pro Zug):**

- 1 Erntechip vom Vorrat nehmen und auf ein beliebiges Landplättchen einer eigenen Landkette legen, wo noch kein Erntechip liegt.
- GELDBETRAG erhalten = Anzahl Landplättchen der Kette mal 3.
- Sind alle Erntechips im Spiel, nimmt man einen beliebigen Chip von einer fremden Kette und setzt ihn auf eine eigene Kette. Wieder freie Ketten können wieder mit Erntechip belegt werden.

**Wertungen:**

Ist der Stapel mit Tierkarten aufgebraucht, wird sofort der zweite Stapel aktiviert.

Am Ende dieser Runde, wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, wird **zwischengewertet**.

**Endwertung** erfolgt, wenn der zweite Stapel aufgebraucht wurde. Aktuelle Runde zu Ende spielen.

**Punkte :**

**Angeschlossene Märkte:** siehe Übersichtskarte

**Landketten:** Alle Ketten ab 3 Landplättchen = Anzahl Plättchen mal 2

**Haziendas:** Jede Kette mit Hazienda bringt so viele Punkte wie Plättchen in der Kette sind.

Werden 2 eigene Landketten verbunden (jed mit Hazienda), zählt jede Hazienda nur 1mal.

**Wasserplättchen:** Jedes Land- und Tierplättchen, das an Wasser grenzt, bringt 1 Punkt.

**Geld:** Je 10 Pesos sind 1 Punkt.

**Spielende:**

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Patt: Mehr Bargeld unter den Beteiligten entscheidet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.02.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)