

# EL GAUCHO

EIN TAKTISCHES SAMMEL- UND ÄRGER-SPIEL  
FÜR 2–4 SPIELER VON ARVE D. FÜHLER

## SPIELIDEE

In „El Gaucho“ bist du ein Rinderbaron, der seine Gauchos in die Weiten der Pampa schickt, um möglichst viele und stattliche Rinder einzufangen.

Deine Gauchos trainieren ihre Fähigkeiten beim Würfelrodeo. Je erfolgreicher sie dabei sind, desto besser gelingt ihnen der Rinderfang. Versuche, clever zu sein und ärgere deine Konkurrenten kräftig mit fiesen Tricks, indem du ihnen die wertvollsten Rinder vor der Nase wegschnappst, ihre Gauchos aus der Pampa vertreibst oder einen Viehdieb anheuerst, um ein Tier eines Mitspielers zu stehlen.

Zu Hause sortierst du die Rinder nach Rasse und stellst sie zu Herden zusammen, die du dann für möglichst viele Pesos verkaufst.

## SPIELZIEL

Verkaufe während und am Ende der Partie Rinderherden und versuche dabei, insgesamt den größten Erlös zu erzielen. Je größer deine Herde ist, desto mehr Geld bringt sie dir ein, aber mehrere wertvolle kleine Herden sind keineswegs zu verachten. Nutze **unbedingt** die Sonderaktionen!

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit
  - Pampa (*besteht aus 4 Weiden*),
  - 6 Aktionsbereichen (*Steppe und Anwesen, jeder Bereich mit 4 farbigen Aktionsfeldern*)
  - Würfelrodeo, das umschlossen wird von
- 4 Zäunen
- 4 Wertungskärtchen (*Geldsäcke*) in den vier Spielerfarben mit den Werten 100/200
- 4 Geldanzeiger (*Holzscheiben*): je 1 pro Spielerfarbe
- 60 Rinderkärtchen: je 12 in 5 Rassen (*Farben*) mit den Werten von 1 bis 12 (*in großen Zahlen*)
- 32 Spielfiguren (*je 8 Gauchos pro Spielerfarbe*)
- 9 Würfel
- 1 schwarze Startspielerfigur

**Anmerkung:** Die Anleitung beschreibt eine Partie zu viert,  
*abweichende Regeln zu zweit und zu dritt sind im laufenden Text farblich abgesetzt.*

Autor und Verlag möchten den vielen Testspielern danken, insbesondere bei  
Bärbel und Adrian Fühler, Aaron Haag, Kai Grenner und Jörg Janotte, Sabine und Robert Watson, Florian Racky, Bjoern Ebeling,  
Martin Wallocha, Guido Eckhof, Susanne Cramer, Hartwig Jakubik, Martin, Günter, Josh, Florian, Marcel, Jürgen, Thomas,  
Corinna, Sascha, Bernhard, Eddi, Frieder, Sören, Julia, Silke sowie bei allen Testspielern vom Spieletreff Limeshain

Grafik und Regelsatz: **Dennis Lohausen**

Realisation und Spielregel: **Christwart Conrad**

Solltest Du Kritik, Anregungen oder Fragen zu diesem Spiel haben, schreib uns an:

[spiele@argentum-verlag.de](mailto:spiele@argentum-verlag.de)

## SPIELVORBEREITUNG

Breitet den **Spielplan** aus. Steck die 4 **Zaunteile** (1) so zusammen, dass sie in die Ausstattungen des Plans passen. Dieser Zaun begrenzt das **Würfelrodeo** (2). Sortiert bei 2 Spielern 4 Würfel aus und zu dritt 2 Würfel. Legt die restlichen **Würfel** (3) in den eingezäunten Bereich.

Regel nur für 2 Spieler: Sortiert alle 12 **Rinderkärtchen** einer Rasse aus. Legt 6 davon verdeckt auf die 6 Weidefelder, die nur zu dritt und zu viert im Spiel sind (Flussweide und Waldweide), damit die Felder, die nicht im Spiel sind, abgedeckt sind. Die übrigen 6 Kärtchen werden komplett aus dem Spiel genommen.



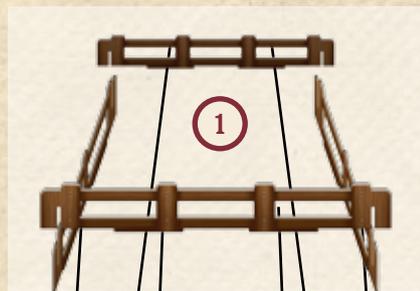
Mischt alle restlichen Rinderkärtchen **verdeckt** und legt sie wie folgt in der **Pampa** aus: Beginnt mit der kleinsten **Weide** (4) (also mit der untersten Reihe) und belegt **nacheinander** jedes **Weidefeld** (5) mit einem offenen Kärtchen. **Einschränkung:** Legt nur so lange Kärtchen aus, bis die Summe der Rinderwerte (also der großen Zahlen) auf einer einzelnen Weide 20 oder mehr beträgt.

Im Spiel zu dritt werden die Weidefelder für das Spiel mit 4 Spielern (Waldweide) nicht besetzt.



### Beispiel, wie ihr eine Weide mit Rinderkärtchen auffüllt:

- A) Auch wenn die Rinderwerte auf der kleinsten Weide die Summe 20 nicht erreichen, könnt ihr kein Kärtchen mehr legen, da die Weide voll ist.  
 B) Bei der nächsten Weide ergeben die ersten beiden platzierten Kärtchen in der Summe 18, also müsst ihr mindestens ein weiteres Kärtchen dort platzieren. Das nächste aufgedeckte Kärtchen hat den Wert 5. Damit ergibt sich eine höhere Summe als 20. Deshalb dürft ihr dann keine weiteren Weidefelder belegen.



**Flussweide**  
(nur bei 3 oder 4 Spielern)

**Waldweide**  
(nur bei 4 Spielern)



Stapelt 4 verdeckte Kärtchen auf dem Feld der **Steppe** (6). Legt die restlichen Kärtchen als verdeckten **Vorratsstapel** (7) neben den Spielplan bereit. Wähle deine Spielerfarbe. Nimm dein Wertungskärtchen und deine 7 Gauchos deiner Farbe zu dir (*abweichend zu zweit und zu dritt: 8 Gauchos*). Lege deinen Geldanzeiger auf das Feld „0“ der **Pesoskala** (8). Wer zuletzt in Südamerika war bzw. wer mit 2 Würfeln die höchste Summe würfelt, wird Startspieler. Dieser Spieler erhält die **Startspielerfigur**.

**Tipp:** Bevor ihr anfangt, erklärt an dieser Stelle vollständig das Spiel.

## VORRUNDE

Jeder Spieler bekommt vom Vorratsstapel verdeckt **3 Rinderkärtchen** auf die Hand (*bei 2 Spielern 5, bei 3 Spielern 4*). Wähle daraus entweder 1 beliebiges Kärtchen aus oder 2 mit jeweils Werten von höchstens 8 oder 3 Kärtchen mit Werten von höchstens 4. Entferne nichtverwendete Kärtchen verdeckt aus dem Spiel.

Deckt im Spiel zu dritt die beiden Waldweiden mit zwei entfernten Kärtchen verdeckt ab.



Lege deine ausgewählten Kärtchen gleichzeitig mit den anderen Spielern offen vor dir ab. Sie bilden den Anfang deiner Rinderherde(n). Lege jede Rasse in eine separate Zeile.

### GAUCHO VORAB AUF EINEN UNBESETZTEN AKTIONSBEREICH SETZEN:



Beginnt mit dem rechten Nachbarn des Startspielers und setzt reihum gegen den Uhrzeigersinn 1 eurer Gauchos vorab auf ein Aktionsfeld eurer Farbe. Nur in dieser Vorrunde gilt, dass nur 1 Gaucho pro Aktionsbereich zulässig ist.

## SPIELABLAUF

Als Startspieler wirfst du alle Würfel ins Würfelrodeo. In deinem Zug musst du 2 Würfel auswählen und vor dir ablegen. Anschließend führst du deine Aktionen aus. Dann ist der Spieler links neben dir an der Reihe, der wieder 2 Würfel nehmen muss usw. Für jeden weiteren Spieler verringert sich die Würfelauswahl. Der letzte Spieler hat also nur noch 3 Würfel zur Auswahl. Dann wird dein linker Nachbar Startspieler. Er erhält die Startspielerfigur und beginnt die neue Runde, indem er alle Würfel ins Würfelrodeo wirft.

### AKTIONEN

Du versuchst, Rinderkärtchen zu bekommen. Mit Hilfe der Würfel kannst du dir in der Pampa zunächst Rinder reservieren. Am Ende der Runde treibst du die Rinder dann ein, falls alle Kärtchen einer Weide besetzt sind. Für jeden gewählten Würfel darfst du eine der folgenden Aktionen durchführen. Du darfst auch 1 Aktion wählen, die der Summe beider gewählter Würfel entspricht, allerdings hast du dann halt nur 1 Aktion.

#### AKTIONEN IN DER PAMPA

Dort fängt dein Gaucho ein Rind ein. Du hast diese 3 Möglichkeiten:



A) Du **stellst** einen deiner Gauchos aus deinem Vorrat **aufrecht** auf ein unbesetztes Rinderkärtchen und verwendest dafür 1 oder 2 Würfel, die genau der **großen Zahl** auf dem Kärtchen entsprechen.



B) Du **legst** einen deiner Gauchos aus deinem Vorrat **flach** auf ein unbesetztes Rinderkärtchen und verwendest dafür 1 oder 2 Würfel, die genau der **kleinen Zahl** auf dem Kärtchen entsprechen.



C) Du **richtest** einen deiner liegenden Gauchos auf einem Rinderkärtchen **auf** und verwendest dafür 1 oder 2 Würfel, die genau der **kleinen Zahl** auf dem Kärtchen entsprechen.

1. **Beispiel für einen kompletten Zug:** Du wählst die 5 und die 6 und stellst deinen Gaucho auf das 11er-Rind (A).

2. **Beispiel:** Zum selben Ergebnis kommst du wie folgt: Du wählst eine 5 und legst Deinen Gaucho auf das 11er-Rind (B). Dann wählst du in deinem aktuellen Zug (oder in einem späteren) eine weitere 5 und richtest den zuvor gelegten Gaucho auf (C).

A)



B)



C)



## AKTIONEN IN DEN AKTIONSBEREICHEN



Dort sicherst du dir **zukünftige** Sonderaktionen. **Tipp:** *Sonderaktionen sind der Schlüssel zum Sieg.*

Du besetzt in einem Aktionsbereich das **unbesetzte** Aktionsfeld deiner Farbe mit einem deiner Gauchos.



Die 3 Bereiche **EINSORTIEREN**, **WUNSCHWURF** und **SOFORTVERKAUF** darfst du alle mit einem Würfelwert von 1, 2 oder 3 besetzen, die anderen Bereiche nur mit dem jeweils angegebenen Würfelwert.

**Erinnerung:** *Du darfst zwei Würfel addieren (2+3) und damit auch ein Aktionsfeld (=5) besetzen.*

**Einschränkung:** Du darfst kein Aktionsfeld doppelt besetzen. Du darfst es nicht im selben Zug besetzen und nutzen. Mit anderen Worten: Du darfst einen gerade eingesetzten Gaucho nicht sofort verwenden. Du darfst einen Gaucho nicht auf ein Aktionsfeld einsetzen, dessen Aktion du soeben genutzt hast. Du darfst aber sehr wohl einen Gaucho auf ein Aktionsfeld einsetzen und im gleichen Zug eine andere Aktion nutzen.

**Gauchos knapp:** Wenn du nicht genug Gauchos im eigenen Vorrat hast, darfst du liegende Gauchos von der Pampa und solche von den Aktionsfeldern zurücknehmen.

**Erinnerung:** *Würfel müssen immer genau passen. Wer auf Aktionen ganz oder teilweise verzichten muss oder will, lässt trotzdem die beiden gewählten Würfel vor sich liegen*

## EINTREIBEN (= TIERE NACH HAUSE BRINGEN) AM ENDE EINER RUNDE

Nachdem der letzte Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, überprüft ihr jede Weide der Pampa, ob dort alle Rinderkärtchen mit Gauchos besetzt sind. Nimm von jeder **vollständig** besetzten Kärtchen-Reihe alle deine **stehenden** Gauchos mitsamt dem jeweiligen Rinderkärtchen zu dir.

**Achtung:** *Kärtchen mit liegenden Gauchos bleiben liegen.*

### Beispiel:

Die Rinder werden noch nicht eingetrieben, da wenigstens ein Kärtchen noch nicht besetzt ist.

Die beiden Kärtchen mit den stehenden Gauchos gehen an ihre Besitzer, die anderen beiden bleiben auf der Weide liegen.

Zwar sind alle Kärtchen besetzt, aber da kein Gaucho steht, geschieht momentan nichts.



Stelle die zurückerhaltenen Gauchos in deinen persönlichen Vorrat. Du kannst sie später wieder einsetzen. Lege die soeben erhaltenen Rinderkärtchen zeilenweise als Herden vor dir aus, jede Rasse hat genau eine Zeile. Setze die Herden aus früheren Runden ggf. fort. Nach dem ersten Kärtchen einer Zeile musst du alle weiteren Kärtchen **rechts** anlegen. Kärtchen, die du zum gleichen Zeitpunkt (auch von unterschiedlichen Weiden) erhalten hast, darfst du in beliebiger Reihenfolge rechts anlegen.

**Beispiel:**



*Auslage vorher*



*eingetriebene Rinder*



*Auslage nachher*

**Definition einer Herde:**

Eine Herde besteht aus Rindern gleicher Rasse, die entweder aufsteigend (**Beispiel A:** 3,5,6,9) oder absteigend (**Beispiel B:** 11,10,8,2,1) **von links nach rechts** sortiert sind. Sobald du in deiner Auslage ein unpassendes Kärtchen anlegst, beginnst du damit eine neue Herde. Die Herde vor dem unpassenden Kärtchen ist abgeschlossen, und du musst sie verkaufen (*siehe Abwicklung des Verkaufs*).



**Beispiel:** Die weiße Herde muss jetzt verkauft werden. Die schwarze Herde könnte noch größer werden. Die braune Herde kann zwar durch reguläres Eintreiben nicht mehr vergrößert werden, wird aber erst dann verkauft, wenn eine weiteres Rind dieser Rasse angelegt wird, spätestens jedoch zum Spielende. (Ausnahme siehe Sonderaktionen)



**Tip:** Prinzipiell willst du gerne verkaufen, aber oft willst du lieber erst dann verkaufen, wenn deine Herde noch größer geworden ist.

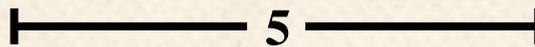
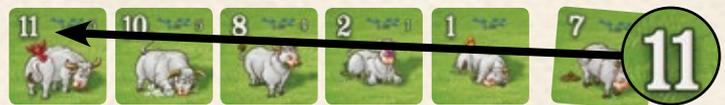
**ABWICKLUNG DES VERKAUFS**

Du verkaufst alle bisher ausgelegten Rinder einer **Herde**, deren Werte also entweder fortgesetzt aufsteigen oder absteigen. Du erlöst pro Kärtchen so viele Pesos wie dein wertvollstes Rind deiner Herde. Multipliziere also die Anzahl der verkauften Kärtchen mit dem Wert des wertvollsten Rindes.

**Beispiel A:**  $4 \times 9 = 36$



**Beispiel B:**  $5 \times 11 = 55$



Rücke deinen Geldmarker um so viele Felder auf der Pesoskala vor. Wenn du die Pesoskala das erste Mal umrundest, lege dein Wertungskärtchen mit „100“ nach oben auf das Feld deiner Farbe neben „0“. Wende es bei der 2. Umrundung auf „200“.

Entferne anschließend die verkauften Kärtchen aus dem Spiel. Das unpassend gelegte Kärtchen bleibt liegen und bildet den Beginn einer neuen Herde.

**Füllt die Weiden der Pampa neu auf:**

Beginnt bei der kleinsten aufzufüllenden Weide. Zieht Kärtchen vom Stapel und belegt nacheinander jedes leere Weidefeld. Füllt eine Weide aber nur so lange auf, bis dort die Summe der Rinderwerte 20 oder mehr beträgt oder alle erlaubten Weidefelder belegt sind. Kärtchen mit liegenden Gauchos zählen bei der maximalen Summe mit. Daher kann es vorkommen, dass eine Weide nicht weiter aufgefüllt wird.

## SONDERAKTIONEN NUTZEN

Zusätzlich zu den regulären Würfelaktionen darfst du kostenlos Sonderaktionen ausführen, indem du deine Gauchos von den entsprechenden Aktionsfeldern zurüchnimmst.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele Aktionen (*außer EINSORTIEREN*) in beliebiger Reihenfolge zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen. Nimm den Gaucho vom Aktionsfeld in deinen Vorrat zurück und führe die Aktion aus. Den abgezogenen Gaucho darfst du dabei sofort wiederverwenden. Du darfst auch einen Gaucho von einem Aktionsfeld nehmen, ohne dass du die Aktion nutzt.

### DIE AKTIONEN:

**Erinnerung:** Du darfst Aktionen nur in deinem Zug (*außer EINSORTIEREN*) ausführen.

#### EINSORTIEREN (Stall):



Du darfst 1 Rind, das du gerade eintreibst, mitten in eine bestehende Herde einsortieren oder auch ganz links an den Anfang.

Diese Aktion ist die einzige, die du nur **außerhalb deines regulären Zuges** machst, nämlich beim Eintreiben der Rinder am Rundenende und beim Spielende.

**Beispiel:** Bei dieser Herde dürftest du eigentlich nur noch ein Rind mit einem Wert von mindestens 10 anlegen.

Durch die Nutzung der Aktion kannst du aber jedes beliebige Rind (*der gleichen Rasse!*) zwischen 2 Rindern passend einsortieren.



#### WUNSCHWURF (Rodeoheld):



Tu so, als hättest du einen zusätzlichen Würfel mit beliebiger Augenzahl zur Verfügung.

##### Beispiel 1:

Mit der gewünschten „6“ kannst du einen Gaucho bei der Aktion *Steppe* einstellen, ohne einen echten Würfel nutzen zu müssen.



##### Beispiel 2:

Eine gewünschte „4“ in Kombination mit zwei echten „4ern“ verschafft dir günstig ein Rind vom Wert „12“.



#### SOFORTVERKAUF (Estancia):



Verkaufe sofort 1 eigene Herde, die aus mindestens 2 Rindern besteht. Dafür bekommst du zusätzlich zum Erlös 5 Pesos.

## RIND STEHLEN (Viehdieb):



Mit dem Viehdieb stiehst du ein beliebiges Rind aus der Auslage eines Mitspielers und legst es rechts an deiner Herde derselben Rasse an. Passt es nicht, löst du automatisch den Verkauf der Herde aus. (In diesem Fall kannst du diese Aktion nicht mit der Aktion **SOFORTVERKAUF** verbinden, die ja ebenfalls einen Verkauf auslöst.) Besitzt du derzeit kein Rind der eingefangenen Rasse, starte mit dem gestohlenen Rind in einer neuen Zeile eine neue Herde. (Du darfst den Viehdieb nicht mit der Sonderaktion **EINSORTIEREN** kombinieren, die ja nur beim Eintreiben möglich ist.) Der Bestohlene wird von seiner Versicherung entschädigt und rückt **sofort** seinen Geldmarker um den Wert (große Zahl) des Tieres auf der Pesoskala vor.

**Beispiel für Sofortverkauf und Rind stehlen:** Du nimmst deinen Gaucho vom Aktionsfeld **RIND STEHLEN** und klaubst deinem Mitspieler ein 10er-Rind. Dafür erhält er 10 Pesos. Du legst dieses Rind rechts an deiner Herde an und hast jetzt die Herde 4-6-9-10. Dann nimmst du deinen Gaucho vom Aktionsfeld **SOFORTVERKAUF** und verkaufst diese Herde. Du rückt mit deinem Geldmarker  $4 \times 10 + 5 = 45$  Pesos vor. Die beiden entnommenen Gauchos stellst du in deinen Vorrat.

## GAUCHOS AUFWECKEN ODER VERDRÄNGEN (Aufseher):



Wenn du diese Aktion wählst, darfst du entweder:

- 1 oder 2 deiner liegenden Gauchos auf den Weiden aufstellen ODER
- 1 liegenden Gaucho eines Mitspielers durch einen eigenen stehenden ersetzen. Der Mitspieler erhält seinen Gaucho zurück, kassiert von seiner Versicherung eine Entschädigung und rückt **sofort** seinen Geldmarker um den Wert (große Zahl) des Tieres auf der Pesoskala vor.

**1. Beispiel:** Du nimmst deinen Gaucho vom Aktionsfeld und stellst die 2 Gauchos auf, die auf dem 10er-Rind und auf dem 9er-Rind liegen. Den entnommenen Gaucho legst du in deinen Vorrat.



**2. Beispiel:** Du nimmst deinen Gaucho vom Aktionsfeld und stellst ihn auf das 11er-Rind, auf dem ein Gaucho deines Mitspielers liegt. Er rückt seinen Geldmarker um 11 Pesos vor und nimmt den Gaucho in seinen Vorrat zurück.



## GEHEIME RINDER (Steppe):

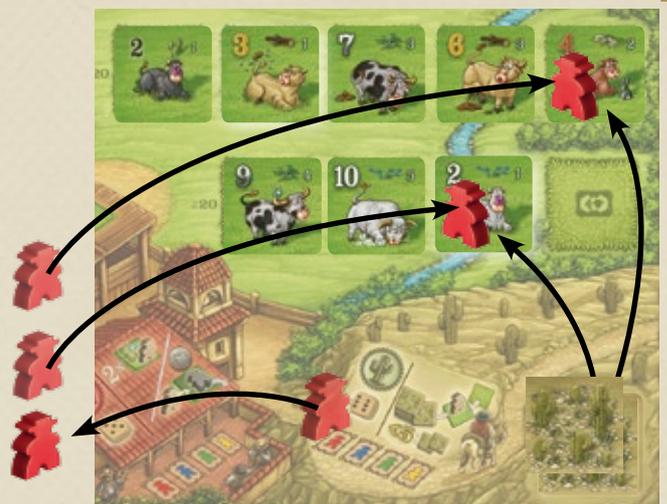


Sieh dir alle Kärtchen der Steppe geheim an und wähle 1 beliebiges aus. Du darfst auch 2 auswählen, die maximal den Wert 4 haben. Lege die gewählten Kärtchen auf ein freies Weidefeld der Pampa. Stelle dort jeweils einen deiner Gauchos drauf. (Sollte unwahrscheinlicherweise momentan kein Feld frei sein, [oder nur 1], kannst du diese Aktion nicht [vollständig] ausführen.) Unmittelbar danach wird die Steppe vom Vorrat auf 4 Kärtchen wieder aufgefüllt.

### Beispiel:

Du nimmst deinen Gaucho vom Aktionsfeld und siehst dir alle 4 Kärtchen an. Du entscheidest dich für 2 kleine Werte (unter 5), nämlich das 2er- und das 4er-Rind. Du wählst zwei freie Weidfelder und platzierst die beiden Kärtchen in diesem Beispiel auf die kleinste und zweitkleinste Weide. Auf jedes Kärtchen stellst du einen Gaucho aus deinem Vorrat.

Im Spiel zu zweit und zu dritt könnt ihr die Weidfelder, die nicht im Spiel sind, natürlich nicht besetzen.



## SPIELEND

Sobald der Kärtchenvorrat erschöpft ist, spielt noch eine komplette Runde. (*Geschieht das mitten in einer Runde – da ihr den Vorrat der Steppe auffüllen müsst – spielt ihr also noch die aktuelle Runde zu Ende und danach eine weitere komplette Runde. Geschieht dies nach dem Eintreiben am Rundenende, folgt darauf die komplette Runde.*)

Ab jetzt entfällt die Ergänzung mit Kärtchen natürlich.

Nach der kompletten Runde folgt eine würfellose Runde. Sie ist identisch mit einer regulären Runde, nur dass die Würfel nicht verwendet werden und daher das Würfelrodeo leer ist. Ihr dürft also nur noch eure Gauchos auf den Aktionsfeldern nutzen.

### Beispiel einer Partie zu dritt:

Rot ist Startspieler, danach folgen Blau und Grün. Blau nutzt die Aktion **GEHEIME RINDER**. Danach wird die Steppe aufgefüllt. Da ihr das letzte Kärtchen nehmt, ist der Vorratsstapel erschöpft.

Grün führt seinen Zug aus. Dann endet die Runde. Es folgt eine komplette Runde, in der Blau Startspieler ist.

Nachdem alle 3 Spieler ihren Zug ausgeführt haben, folgt die würfellose Runde. Grün ist hier Startspieler.

Er nutzt die Aktion **GAUCHOS AUFWECKEN** und richtet 2 seiner Gauchos auf, damit er die beiden Rinder noch eintreiben kann. Rot nutzt seinen Viehdieb und fängt ein Rind aus der Auslage von Grün ein.

Dann verkauft er eine Herde mittels **SOFORTVERKAUF**. Blau nutzt den **WUNSCHWURF** und stellt einen Gaucho auf ein 6er-Rind. In einer der Weiden sind alle Kärtchen besetzt, sodass die Rinder der dort stehenden Gauchos eingetrieben werden. Dann folgt die Schlusswertung.

## SCHLUSSWERTUNG

Nachdem ihr die würfellose Runde vollständig beendet habt, bekommt ihr noch alle Rinderkärtchen der Pampa, auf denen eure Gauchos stehen. Eure Gauchos, die jetzt noch auf Rinderkärtchen liegen, sowie Gauchos auf den Aktionsfeldern (*außer EINSORTIEREN*) haben keine Funktion mehr und sind jetzt wertlos.

Dann verkauft ihr alle Herden und rechnet sie ab. Auch hier bleibt die Regel bestehen, dass du mit einem unpassenden Rinderkärtchen eine Herde abschließt und verkaufst. In einem weiteren Schritt verkaufst du dann die neue Herde, die jetzt am Schluss auch aus nur einem einzigen Kärtchen bestehen kann. Herden, die aus einem einzigen Rind (z.B. 9) bestehen, haben den Faktor 1 (*also in diesem Beispiel  $1 \times 9$  Pesos*).

**Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.**

**Tipp für Spieler, die während ihres Zuges den Entscheidungsprozess gerne in kleinteiligen Schritten zelebrieren:** Für solche Spieler mögen die Ausstanzungen der Zaunlücken als **Erinnerungshilfemarker** hilfreich sein, damit ihr einen Aktionsbereich nicht irrtümlich doppelt nutzt: Wenn du einen Gaucho von einem Aktionsfeld nimmst oder auf ein Aktionsfeld stellst, lege einen Erinnerungsmarker daneben. Damit vergisst du nicht, dass du in diesem Bereich schon agiert hast. Entferne am Ende deines Zuges alle Marker.

## KURZREGEL FÜR 4 SPIELER

### Vorbereitung

- Weidefelder zeilenweise belegen (*ab Gesamtwert 20 aufhören*)
- 4 Kärtchen in die **Steppe**
- 7 Gauchos der eigenen Farbe nehmen

### Vorrunde

- An jeden 3 Rinderkärtchen: 1 oder 2 (*max. Wert je 8*) oder 3 (*max. Wert je 4*) behalten.
- 1 Gaucho aufs Aktionsfeld einer unbesetzten Sonderaktion stellen (*reihum in Gegenrichtung*).

### Ablauf

Startspieler würfelt, nutzt 2 Würfel für Aktionen (*zusätzlich dazu Sonderaktionen*):

- Gaucho auf Rind **stellen** (**großer** Wert)
- Gaucho auf Rind **legen** (**kleiner** Wert)
- Gaucho **aufrichten** (**kleiner** Wert)
- Gaucho auf ein **Aktionsfeld** stellen

Dann folgt der linke Nebenmann usw. Ggf. wird eingetrieben. Startspieler wechselt nach links und würfelt.

### Eintreiben

Sind alle Rinder einer Weide besetzt, gehen die Rinder mit **stehenden** Gauchos an die Spieler und werden in Herden abgelegt. Dann die Weiden auffüllen, kleinste zuerst.

### Verkauf von Herden

Erfolgt durch ein Rind, das die auf- bzw. absteigende Zahlenreihe einer Herde **beendet**.

**ERLÖS:** Anzahl Rinder  $\times$  höchster Wert.

### Sonderaktionen

**EINSORTIEREN** (nur beim Eintreiben): Rind **mitten in** die Herde oder **an den Anfang** legen

**WUNSCHWURF:** Zusätzliche Würfelzahl

**SOFORTVERKAUF:** Eine Herde verkaufen (min. 2 Rinder) plus Bonus von 5 \$

**RIND STEHLEN:** 1 Rind vom Mitspieler nehmen und an eigene Herde anlegen.\*

**GAUCHOS AUFWECKEN/VERDRÄNGEN:** 2 liegende Gauchos **aufstellen ODER** 1 liegenden fremden Gaucho durch 1 eigenen stehenden Gaucho **ersetzen**.\*

\**Mitspieler bekommt Rinderwert in \$.*

**GEHEIME RINDER:** Kärtchen der Steppe ansehen. 1 (2 mit *max. je 4*) auf freies Weidefeld mit eigenem Gaucho darauf platzieren.

### Endphase

Nachdem der Vorratsstapel erschöpft ist, 1 komplette Runde spielen und 1 würfellose Runde. Alle mit **stehendem** Gaucho besetzten Rinder nehmen. Alle Herden verkaufen.