

# 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 × 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 drauf platzieren.

## Endphase

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