

CEL GAUCHO

TAKTYCZNA GRA DLA 2-4 GRACZY

Jesteś południowoamerykańskim hodowcą bydła. Wysyłasz swoich gauchów na Pampe, aby zdobyć jak najwięcej krów. Gauchowie ćwiczą swoje umiejętności i spryt na kościanym rodeo. Im lepsi są na treningu, tym łatwiej łapią bydło w terenie. Zdobądź najdorodniejsze krowy z Pampy, zanim ubiegną cię przeciwnicy. Możesz też posłużyć się bardziej bezpośrednimi metodami... i wynająć złodzieja. Na swojej posiadłości podziel bydło według rasy i stwórz stada, by sprzedać je później za okazłą sumkę peso.

CEL GRY

Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej peso. Gracze zarabiają peso ze sprzedaży swoich stad. Im większe stado, tym więcej jest warte.

ELEMENTY GRY

- 1 plansza, na której znajdują się:
 - Pampa z 4 pastwiskami – każde pastwisko ma od 4 do 6 pól, na których będą leżały kafelki bydła
 - 6 miejsc specjalnych (z polami na gauchów graczy)
 - kościane rodeo z wycięciami na ogrodzenie
- 4-częściowe ogrodzenie
- 4 żetony worków z pieniędzmi w kolorach graczy (z wartością 100/200)
- 4 znaczniki punktacji (drewniane dyski w kolorach graczy)
- 60 kafelków bydła: po 12 o wartościach 1–12 (duże liczby) dla każdej z 5 ras (kolorów)
- 32 gauchów w 4 kolorach (po 8 dla każdego gracza)
- 9 kostek
- 1 czarny znacznik gracza startowego

Uwaga! Instrukcja opisuje grę 4-osobową.

Różnice w zasadach dla gry 2- i 3-osobowej wyróżnione są zielonym kolorem.

Autor oraz wydawca (Argentum Verlag) dziękują wszystkim testerom gry, w szczególności:

Bärbel i Adrian Fühler, Aaron Haag, Kai Grenner and Jörg Janotte, Sabine i 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, i wszystkim testerom z Spieletreff Limeshain.

EGMONT
Publishing

SKLEP. **EGMONT.PL**



krainaplanzowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor: Arve D. Fühler
Ilustracje i kompozycja: Dennis Lohausen
Realizacja i instrukcja oryginalna: Christwart Conrad
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc




Grę polecają:



ZnacPlanszy.pl
Piszemy z pasją o grach planszowych



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieść **planszę** na środku stołu.
- 2 Połącz **4 części ogrodzenia** i umieść je na planszy tak, by pasowały do wgłębień na kościanym rodeo.
- 3 Odłóż do pudełka 4 kostki (gdy gracze w 2 osoby) albo 2 kostki (gdy gracze w 3 osoby). Pozostałe **kostki** umieść na właśnie ogrodzonym obszarze.
- 4 Przygotuj pastwiska na Pampie.
W grze 2-osobowej nie używa się 6 pól oznaczonych ikonami  i . Weź **12 kafelków bydła** jednej dowolnej rasy. 6 kafelkami zakryj (rewersem do góry) wszystkie nieużywane pola, a pozostałe 6 kafelków odłóż do pudełka.
W grze 3-osobowej nie używa się pól z symbolem , ale zakrywa się je dopiero później – kafelkami odrzuconymi w rundzie przygotowawczej (patrz str. 3).
Potasuj pozostałe kafelki bydła i rozmieść je odkryte na **Pampie**. Zaczynając od najmniejszego pastwiska (czyli dolnego rzędu), układaj kafelki kolejno jeden po drugim. Na jednym polu może być tylko 1 kafelek. Po każdym dołożeniu sprawdź wartość wszystkich kafelków w danym rzędzie. Jeśli suma wszystkich kafelków (dużych liczb) będzie równa lub przekroczy 20, to nie dokładaj kolejnych w tym rzędzie.
- 5 Umieść **4 zakryte kafelki** bydła na Stepie (w prawym dolnym rogu planszy).
- 6 Pozostałe **kafelki bydła** umieść w zakrytym stosie obok planszy.
- 7 Każdy gracz decyduje się na jeden kolor i bierze **7 gauchów** w tym kolorze. W grze 2- i 3-osobowej każdy gracz bierze 8 gauchów.
- 8 Gracze umieszczają swoje **znaczniki punktów** na torze punktacji na polu z liczbą 0.
- 9 Rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą sumę na 2 kostkach. Gracz ten otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego (czarny gauch).

Przykład rozmieszczenia kafelków bydła na pastwiskach:

- A) Suma wszystkich kafelków na pierwszym pastwisku (na samy dole) nie przekroczyła wartości 20. Nie można jednak dołożyć tam kolejnych kafelków, bo nie ma już na nie miejsca.
- B) Na wyżej położonym pastwisku wartość pierwszych 2 kafelków wynosi łącznie 18. Dołożony został kolejny kafelek o wartości 5, co daje sumę większą od 20. Na tym pastwisku nie można już układać kolejnych kafelków.



Pola z rzeką
(używane są tylko w grze 3- i 4-osobowej).

Pola z lasem
(używane są tylko w grze 4-osobowej).

Pastwisko to rząd pól na Pampie, na których układane jest bydło. W grze są 4 pastwiska.

RUNDA PRZYGOTOWAWCZA

DOBRANIE KAFELKÓW STARTOWYCH

Każdy gracz dobiera ze stosu 3 kafelki (5 w grze 2-osobowej, 4 w 3-osobowej) i ogląda je. Gracz może zatrzymać: 1 kafelek (dowolny) albo 2 (każdy o maks. wartości 8) albo 3 (każdy o maks. wartości 4). Na przykład, gracz może zachować 3 kafelki o wartościach 2, 4, 4. Niewybrane kafelki należy odłożyć do pudełka.

W grze 3-osobowej użyj 2 odrzuconych kafelków do zakrycia 2 pól na Pampie z ikoną .

Po wybraniu kafelków gracze układają je odkryte przed sobą. Kafelki te stanowią pierwsze bydlę w stadach. Każda rasa bydlę musi być umieszczona w osobnym rzędzie.

ROZMIESZCZENIE GAUCHÓW W MIEJSCACH SPECJALNYCH



Rozpoczyna gracz siedzący po prawej stronie gracza startowego. W kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara każdy umieszcza 1 swojego gaucha w wybranym miejscu specjalnym, na polu w swoim kolorze. Każdy gracz musi wybrać inne miejsce specjalne.

PRZEBIEG GRY

- Gracz rozpoczynający rzuca wszystkimi kostkami na kościanym rodeo.
- Wybiera 2 kostki z dostępnych, umieszcza je przed sobą i wykonuje akcje. Każda kostka pozwala wykonać 1 akcję.
- Następnie gracz po jego lewej stronie zabiera 2 kostki (z tych, które pozostały w rodeo) i wykonuje akcje itd.

Liczba dostępnych kostek zmniejsza się dla każdego kolejnego gracza. Ostatni gracz wybiera tylko spośród 3 kostek. Jeśli w kościanym rodeo nie ma kostek, które odpowiadałyby graczowi, to ma pecha. Wciąż jednak musi wybrać 2 kostki i umieścić je przed sobą, nawet gdy nie może ich wykorzystać.

Za pomocą wybranych kostek gracze mogą:

- ustawiać swoich gauchów na Pampie lub
- wstawiać ich do miejsc specjalnych.

Wszystkie działania w grze wymagają kostek o określonej wartości. Gracz może zsumować wartości obu kostek, aby otrzymać wyższy wynik, ale wykona wtedy tylko 1 akcję.

Na koniec rundy znacznik gracza rozpoczynającego przekazywany jest w lewo. Kolejne rundy rozgrywa się w ten sam sposób.

AKCJE NA PAMPIE

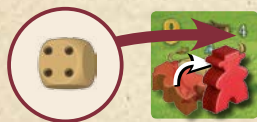
Gracz ma 3 możliwości:



- A) Umieszcza gaucha ze swoich zasobów **pionowo** na pustym kafelku (bez gaucha). By to zrobić, gracz musi użyć 1 lub 2 kostek o łącznej wartości równej **dużej liczbie** na kafelku.



- B) Umieszcza gaucha ze swoich zasobów **poziomo** na pustym kafelku. By to zrobić, musi użyć 1 lub 2 kostek o łącznej wartości równej **małej liczbie** na kafelku.



- C) Stawia do pionu 1 ze swoich leżących gauchów (na kafelku). By to zrobić, musi użyć 1 lub 2 kostek o łącznej wartości równej **małej liczbie** na kafelku.

Przykład 1: Gracz używa kostek o wartościach 5 i 6, aby umieścić gaucha na kafelku o wartości 11 (A).

A)



Przykład 2: Gracz chce umieścić gaucha na kafelku o wartości 11, ale ma tylko 2 kostki z 5. Używa więc pierwszej, aby położyć gaucha na kafelku poziomo (B). Następnie używa drugiej kostki z 5, by postawić go do pionu (C).

B)



C)



WSTAWIANIE GAUCHÓW DO MIEJSC SPECJALNYCH



KUPIEC

RODEO

SORTOWNIA

ZŁODZIEJ

NADZORCA

STEP

Gracz może użyć 1 lub 2 kostek, aby umieścić swojego gaucha w miejscu specjalnym (na polu w swoim kolorze). Dzięki temu będzie mógł wykonać akcję specjalną w kolejnych turach (patrz str. 6). Aby wstawić się do Kupca, Rodeo albo Sortowni, gracz musi użyć 1 lub 2 kostek o łącznej wartości 1, 2 lub 3. Złodziej wymaga wartości 4, Nadzorca – 5, a Step – 6. Gauchowie pozostają w miejscach specjalnych – aż do ich wykorzystania.

Ograniczenia:

- W jednym miejscu specjalnym gracz może mieć tylko 1 swojego gaucha (ale mogą stać gauchowie różnych graczy).
- Nie można użyć gaucha w tej samej turze, w której się go wstawiło (akcja specjalna jest dostępna od następnej tury).
- Gracz nie może wstawić gaucha do miejsca, którego użył w danej turze (niemożliwe więc jest użycie tej samej akcji specjalnej 2 razy pod rząd).

Brak gaucha w zasobach: Jeżeli graczowi skończyli się gauchowie, to może ściągnąć dowolnych gauchów z miejsc specjalnych lub **leżących** na kafelkach na Pampie.

ZDOBYWANIE BYDŁA

Po tym jak wszyscy gracze wykonają swoje akcje, należy sprawdzić, czy któreś pastwisko (rząd) zostało zapełnione – wszystkie kafelki w rzędzie będą zajęte przez gauchów (leżących albo stojących).

Z każdego **zapełnionego** pastwiska należy zabrać swoich **stojących** gauchów wraz z kafelkami, na których stali. Gauchów umieszcza się z powrotem w swoich zasobach. Można ich ponownie użyć.

Kafelki bydła z **leżącymi** gauchami pozostają na pastwiskach.

- Gracze układają zdobyte kafelki przed sobą w rzędach, tworząc stada.
- Każda rasa bydła musi być w osobnym rzędzie. Kolejne kafelki z już posiadaną rasą dokładane są do odpowiedniego rzędu, powiększając stado.
- Nowe kafelki dokładane są zawsze z prawej strony stada.
- Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 1 kafelek danego rodzaju, może wybrać kolejność, w jakiej dołoży je do stada.

Przykład:

Na tym pastwisku gracze nie zdobywają bydła, ponieważ nie wszystkie kafelki zostały zajęte.

Na tym pastwisku gracze zdobywają kafelki ze stojącymi gauchami. Leżący gauchowie pozostają na pastwisku.

Na tym pastwisku wszystkie kafelki są zajęte przez leżących gauchów. Zatem na tym pastwisku nikt nie zdobywa bydła.



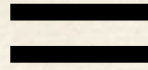
Przykład:



sytuacja początkowa



bydło zdobyte w kolejnych rundach



sytuacja po dołożeniu nowego bydła

DEFINICJA STADA

Stado składa się z bydła tej samej rasy, które ułożone jest od lewej do prawej malejąco (przykład A: 12, 8, 7) albo rosnąco (przykład B: 2, 5, 6, 10). Gdy gracz nie może dołożyć kolejnego kafelka do stada, musi sprzedać stado i tym kafelkiem rozpocząć nowe (patrz: Sprzedaż stada).

A



B



Przykład: Krowa z wartością 11 nie może być dołożona do stada, które ułożone jest malejąco i kończy się siódmką. Gracz musi sprzedać stado. Krowa z wartością 11 będzie pierwszym kafelkiem w nowym stadzie. Czarne stado wciąż może być powiększane. Brązowe stado nie może już zostać powiększone (12 to maksymalna wartość), ale można je sprzedać dopiero, gdy zostanie zdobyty nowy kafelek w tym samym kolorze albo na końcu gry, albo u Kupca (Miejsce specjalne).



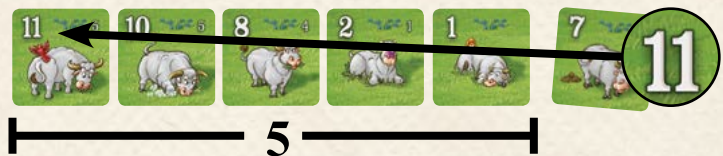
SPRZEDAŻ STADA

Gracz sprzedaje stado, gdy dołoży do niego kafelek niepasujący wartością, skorzysta z Kupca albo na koniec gry. Aby określić wartość stada, należy pomnożyć liczbę kafelków w stadzie przez najwyższą wartość kafełka z tego stada.

Przykład A: $4 \times 9 = 36$



Przykład B: $5 \times 11 = 55$



Gracz przemieszcza swój znacznik punktacji na torze o tyle pól, za ile sprzedał stado. Sprzedane kafelki odkłada do pudełka. Kafelek, który niepasował do stada, będzie pierwszym nowego stada.

Gdy znacznik punktacji zrobi pełne okrążenie, gracz zaznacza to, kładąc swój worek z pieniędzmi na planszy stroną z liczbą 100 do góry. Gdy znacznik zrobi drugie okrążenie, gracz przekręca żeton na stronę z liczbą 200.

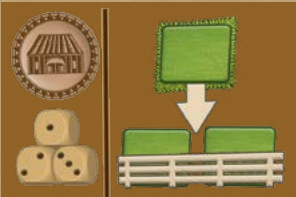
UZUPEŁNIENIE PASTWISK NA PAMPIE

Po zdobyciu bydła uzupełnia się pastwiska na Pampie. Rozpocznij od dolnego (najmniejszego) pastwiska. Dobieraj kafelki ze stosu i umieszczaj je jeden po drugim na pustych polach. Przerwij uzupełnianie danego pastwiska, gdy suma wartości znajdującego się tam bydła przekroczy 20 lub gdy jest już pełne (kafelki, które leżały na Pampie przed jej uzupełnianiem, też się liczą). Może zdarzyć się tak, że gracze nie zdobyli żadnego bydła w danej rundzie, wtedy pomija się uzupełnianie pastwisk. Gdy stos jest pusty, nie dokłada się już więcej kafelków na Pampę.

AKCJE MIEJSC SPECJALNYCH

W swojej turze gracz może użyć swoich gauczków w miejscach specjalnych, aby wykonać dodatkowe akcje. Gracz usuwa gaucha z miejsca specjalnego i wykonuje przypisaną do tego miejsca akcję. Gaucho wraca do zasobów gracza i ten może go od razu wykorzystać. W jednej turze można wykonać kilka akcji specjalnych. Można je wykonywać w dowolnej kolejności i w dowolnym momencie swojej tury (wyjątkiem jest Sortownia, patrz niżej).

SORTOWNIA



Jeżeli zdobyty kafelek nie pasuje wartością, to możesz użyć Sortowni, aby umieścić go w innym miejscu stada, zgodnie z kolejnością kafelków. Tę akcję możesz wykonać tylko wtedy, gdy zdobywasz bydło (na końcu rundy lub na końcu gry). To jedyna akcja, którą możesz wykonać poza swoją turą.

Przykład: Zgodnie z zasadami do tego stada można dołożyć kafelek o wartości 10 lub większej. Gracz używa Sortowni i dokłada do stada kafelek o wartości 6. Umieszcza go między 5 i 9 kafełkiem zgodnie z rosnącą kolejnością.



RODEO



Zdobywasz dodatkową „wirtualną” kostkę z wybranym wynikiem od 1 do 6, do wykorzystania w bieżącej turze.

Przykład 1:

Gracz używa Rodeo, aby zdobyć wirtualną kostkę o wartości 6. Używa jej, by postawić swojego gaucha na Stepie (bez użycia rzeczywistej kostki). Ma jeszcze do dyspozycji 2 rzeczywiste kostki.

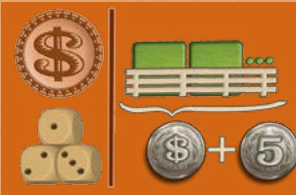


Przykład 2:

Gracz używa 2 rzeczywistych kostek z 4 i wirtualnej z 4 oczkami, aby postawić swojego gaucha na kafełku o wartości 12.



KUPIEC



Natychmiast sprzedaj 1 swoje stado składające się z przynajmniej 2 kafełków. Zdobywasz dodatkowo 5 peso.

ZŁODZIEJ



Ukradnij dowolny kafelek bydła jednemu z przeciwników. Dołóż skradziony kafelek do swojego odpowiedniego stada (z prawej strony). Jeśli skradziony kafelek nie pasuje wartością do stada, natychmiast je sprzedaj i rozpocznij nim nowe stado. Jeśli nie masz jeszcze bydła w kolorze skradzionego kafelka, umieść go w nowym rzędzie. Okradziony przeciwnik dostaje odszkodowanie równe wartości skradzionego kafelka (duża liczba), co zaznacza na torze punktacji.

Uwaga! Nie można połączyć Złodzieja z akcją Sortowni. Sortowni można użyć tylko w momencie zdobywania bydła (na przykład na koniec rundy).

Przykład: Gracz używa Złodzieja i kradnie przeciwnikowi kafelek o wartości 10 (poszkodowany gracz dostaje rekompensatę 10 peso). Następnie gracz dokłada skradziony kafelek do odpowiedniego stada, które teraz składa się z kafelków o wartościach 4, 6, 9, 10. Następnie używa Kupca, by sprzedać to stado. Przemieszcza swój znacznik punktów o 45 pól ($4 \times 10 + 5$). Gauchowie z miejsc specjalnych, których użył, wracają do jego zasobów.

NADZORCA



Masz 2 możliwości:

- Postaw do pionu 1 lub 2 swoich gauchów leżących na pampie. albo

- Zastąp 1 leżącego gaucha przeciwnika 1 swoim stojącym gauchem z zasobów. Przeciwnik dostaje odszkodowanie równe wartości kafelka (duża liczba), na którym się znajdował, co zaznacza na torze punktacji. Zastąpiony gauch wraca do jego zasobów.

Przykład 1: Gracz używa nadzorcy i stawia do pionu swoich 2 gauchów leżących na kafelkach o wartościach 9 i 10. Odkłada użytego gaucha do swoich zasobów.

Przykład 2: Gracz używa nadzorcy i umieszcza swojego gaucha na kafelku o wartości 11, na którym leży gauch przeciwnika. Przeciwnik otrzymuje 11 peso rekompensaty i odkłada gaucha do swoich zasobów.



STEP



W tajemnicy przejrzyj 4 kafelki leżące na Stepie (w prawym dolnym rogu planszy) i wybierz z nich 1 o dowolnej wartości albo 2, każdy o wartości mniejszej niż 5. Umieść wybrane kafelki na pustych polach na Pampie. Następnie umieść po 1 swoim stojącym gauchu na każdym z właśnie umieszczonych kafelków. Jeśli jest tylko 1 wolne pole, możesz umieścić tylko 1 kafelek. Jeżeli nie ma żadnego wolnego pola, nie możesz przeprowadzić tej akcji. Na koniec uzupełnij kafelki na Stepie kafelkami ze stosu, tak by znów było ich 4.

Przykład:

Gracz bierze 4 kafelki ze Stepu. Wybiera 2 o wartościach 2 i 4. Umieszcza kafelki na wybranych pustych polach na Pampie. Następnie umieszcza na obu swoich gauchów.

W grze dla 2 i 3 graczy oczywiście nie można używać zastąpionych pól na Pampie.



KONIEC GRY

Po tym jak wyczerpie się stos kafelków, rozgrywa się jeszcze 1 rundę normalną i 1 bez rzucania kostkami.

A) Jeśli stos wyczerpie się podczas uzupełnienia Stepu, należy dokończyć bieżącą rundę i rozegrać po niej jeszcze 1 (z rzucaniem kostkami).

B) Jeśli stanie się to na końcu rundy, w trakcie uzupełniania pastwisk, rozgrywa się jeszcze tylko 1 normalną rundę. Następnie rozgrywa się rundę bez użycia kostek. Przebiega ona tak jak zwykła runda, ale bez rzucania kostkami na kościanym rodeo. Oznacza to, że można używać tylko miejsc specjalnych (dowolną ich liczbę), w których ma się swoich gauchów.

Przykład zakończenia gry w rozgrywce 3-osobowej:

Kolejność graczy jest następująca: czerwony, niebieski, zielony. Podczas swojej tury niebieski gracz wykonuje akcję ze Stepu. Uzupełnia Step ostatnim kafelkiem ze stosu i uruchamia koniec gry. Po nim zielony gracz wykonuje swoją turę i kończy się runda. Zaczynając od niebieskiego (który rzuca kostkami), wszyscy gracze wykonują swoją ostatnią normalną turę. Po czym rozgrywana jest dodatkowa runda bez użycia kostek. Rozpoczyna zielony gracz. Wykorzystuje Nadzorę, by postawić 2 swoich leżących gauchów na Pampie. Następnie czerwony gracz używa Złodzieja, by ukraść zielonemu kafelek i natychmiast sprzedaje stado za pomocą Kupca. Niebieski gracz używa Rodeo, by zyskać wirtualną kostkę z 6 i postawić swojego gaucha na kafelku o wartości 6. Na koniec rundy gracze zbierają kafelki z całkowicie zapełnionego pastwiska i następuje punktacja końcowa.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gracze zabierają pozostałe na Pampie kafelki ze stojącymi gauchami i dodają je do swoich stad na normalnych zasadach (po dołożeniu niepasującego kafelka należy sprzedać stado i stworzyć nowe). Kafelki z leżącymi gauchami pozostają na Pampie i nie są rozpatrywane w końcowej punktacji.

Następnie gracze sprzedają swoje stada. Stado składające się tylko z 1 kafelka daje tyle peso, ile wart jest ten kafelek (np. pojedynczy kafelek o wartości 9 daje 9 peso).

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej peso. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

SKRÓT ZASAD

Przygotowanie gry

- **Odrzuć do pudełka:**
 - 4 kostki w grze 2-osobowej
 - 3 kostki w grze 3-osobowej.Pozostałe kostki umieść na kościanym rodeo.
- Wypełnij pastwiska kafelkami, zaczynając od dolnego (przerwij, gdy suma przekroczy 20). W grze 2- i 3-osobowej nie wszystkie pola są używane. W grze 2-osobowej 1 rodzaj bydła nie jest używany (12 kafelków).
- Umieść 4 kafelki na Stepie.
- Rozdaj graczom po 7 gauchów (po 8 w grze 2- i 3-osobowej).

Runda przygotowawcza

- Rozdaj każdemu po 3 kafelki (po 5 w grze 2-osobowej, po 4 w grze 3-osobowej). Każdy zatrzymuje 1 (o dowolnej wartości), 2 (każdy o maks. wartości 8) lub 3 (każdy o maks. wartości 4).
- Każdy umieszcza 1 gaucha w wolnym miejscu specjalnym (w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara).

Przebieg gry

Gracz startowy rzuca kostkami i zabiera 2 z nich. Następnie wykonuje maks. 2 akcje z kostek plus dodatkowe akcje z miejsc specjalnych:

- Umieść gaucha pionowo na kafelku (duża liczba).
 - Umieść gaucha poziomo na kafelku (mała liczba).
 - Postaw gaucha do pionu (mała liczba).
 - Umieść gaucha w miejscu specjalnym.
- Kolejni gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie zdobywają bydło z zapełnionych pastwisk. Uzupełnij pastwiska. Gracz po lewej stronie gracza startowego staje się nowym graczem rozpoczynającym.

Miejsca specjalne

Sortownia (tylko w trakcie zbierania bydła): umieść kafelek w dowolnym miejscu stada, nawet na początku.

Rodeo: dodatkowa kostka o dowolnej wartości.

Kupiec: sprzedaj stado (min. 2 kafelki) i zdobądź 5 dodatkowych peso.

Złodziej: ukradnij 1 kafelek od przeciwnika i dodaj go do swojego stada*.

Nadzorca: postaw 2 swoich leżących gauchów albo zamień leżącego gaucha przeciwnika z 1 swoim stojącym*.

Step: Przejrzyj 4 kafelki na Stepie. Wybierz 1 (dowolny) lub 2 (każdy o maks. wartości 4) i umieść je na pustych polach Pampy wraz z gauchami ustawionymi pionowo. Uzupełnij Step ze stosu do 4 kafelków.

Zdobywanie bydła

Zbierz kafelki z gauchami ustawionymi pionowo na zapełnionym pastwisku. Ułóż zdobyte bydło w stadach. Uzupełnij pastwiska, zaczynając od najmniejszego.

Sprzedaj bydła

Sprzedaj stado, gdy dołożysz kafelek o niepasującej wartości. Przychód = liczba kafil x najwyższa wartość kafelka.

Koniec gry

Gdy kafelki w stosie się wyczerpią, rozegrajcie jeszcze 1 normalną rundę i 1 dodatkową bez kostek. Zbierz wszystkie kafelki bydła z pionowymi gauchami. Sprzedaj wszystkie stada.

* Przeciwnik dostaje peso równe wartości straconego bydła.