

EL GAUCHO

EEN SET COLLECTION EN TAKE-THAT SPEL

VOOR 2-4 SPELERS DOOR ARVE D. FÜHLER

SPELIDEE

In “El Gaucho” neem je de rol aan van een veebaron die z’n gauchos naar de pampa stuurt om zo veel mogelijk waardevol vee te verzamelen.

Jouw gauchos oefenen hun kunde in de dobbelsteenrodeo. Des te meer ze trainen, des te makkelijker zullen ze het vee op het land vangen. Wees slim en loop in de weg bij je tegenstanders met smerige truukjes en graai onder hun neus het waardevolste vee mee of gooi je lasso om de nek van één van hun dieren. Eens terug thuisgekomen orden je het vee per soort in kuddes en tracht je ze later te verkopen voor zo veel mogelijk peso’s.

DOEL VAN HET SPEL

Verdien het meeste geld door kuddes te verkopen tijdens en op het einde van het spel. Hoe groter je kudde, hoe meer geld je ontvangt. Een heleboel kleine kuddes verkopen mag echter niet onderschat worden. Gebruik ook zeker de speciale acties wanneer deze mogelijk zijn!

MATERIAALS

- 1 speelbord bestaande uit
 - de pampa (*bestaande uit 4 weien*)
 - 6 actiegebieden (*de steppe en het domein, met 4 gekleurde actieplaatsen per actiegebied*)
 - en de dobbelsteenrodeo, die omheind wordt door
- 4 hekkens
- 60 veetegels: 12 tegels met waarden 1-12 (*grote nummers*) in de 5 rassen (*kleuren*)
- 4 scoretegels (*geldzakken*) in de 4 speelkleuren met waarden 100/200
- 32 gauchos (*8 per speelkleur*)
- 4 geldindicatoren (*houten schijffes, 1 per speelkleur*)
- 9 dobbelstenen
- 1 zwarte startspelerpion

Opm.: Dit zijn de spelregels voor een spel voor 4 spelers.

Regels die enkel van toepassing zijn in een spel voor 2 of 3 spelers staan in het groen.

Hartelijk dank aan Nico Delobelle en Arne De Cnodder voor de Nederlandse vertaling.

De auteur en uitgeverij willen de vele speeltesters danken, en in het bijzonder

Bärbel en Adrian Fühler, Aaron Haag, Sabine en 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 en alle speeltesters van Spieletreff Limeshain

Grafisch ontwerp en samenstelling regelboek: **Dennis Lohausen**

Realisatie en spelregelboek: **Christwart Conrad**

Voor opmerkingen, suggesties en vragen over dit spel, contacteer ons via:

spiele@argentum-verlag.de

VOORBEREIDING

Plaats het **speelbord** op de tafel. Assembleer de 4 **hekkens** (1) zodat ze in de inkepingen van het speelbord passen (1). Deze hekkens omheinen de **dobbelsteenrodeo** (2). Met 2 spelers, verwijder 4 dobbelstenen uit het spel. In een spel met 3 spelers, verwijder er 2 uit het spel. Plaats de resterende **dobbelstenen** (3) in het omheinde gebied.



Enkel in een spel met 2 spelers: Neem de 12 **Veetegels** van één ras en plaats er 6 gedekt op de 6 weiplaatsen met het “niet gebruikt in een 2-spelersspel” symbool om aan te geven dat deze plaatsen niet beschikbaar zijn. Plaats de resterende 6 tegels van dit ras terug in de speeldoos.

Schud de resterende veetegels gedekt en plaats ze als volgt in de **pampa**: Vul de weiden één voor één met veetegels, beginnend met de kleinste **weide** (4) (de onderste rij). Plaats de éne na de andere veetegel open op al de **weideplaatsen** (5) van de weiden. Uitzondering: stop met het plaatsen van veetegels in een wei als de totale veewaarde (de grote nummers) van alle geplaatste tegels in die wei 20 of meer is.



In een spel met 3 spelers plaats je geen tegels op de plaatsen met het “niet gebruikt in een spel voor 3 spelers” symbool.

Voorbeeld voor het plaatsen van veetegels in de weiden:

- A) De totale veewaarde van de tegels in de onderste weide ligt onder de 20. Er worden echter geen tegels meer toegevoegd daar de weide al vol is.
- B) In de grotere weide hebben de beide eerste tegels een totale waarde van 18, dus wordt er een extra tegel toegevoegd. Deze tegel heeft een waarde 5, dus is het totaal groter dan 20. Daarom worden er verder geen tegels meer geplaatst in deze weide.



Plaats 4 gedekte veetegels in een stapel op de **steppeplaats** (6).

Plaats de resterende veetegels in een gedekte **trekstapel** (7) naast het speelbord.

Kies je speelkleur. Neem een scoretegel en 7 gaucho's in de desbetreffende kleur.

In een spel met 2 of 3 spelers neem je alle 8 gaucho's van je kleur.

Plaats je geldindicator op de “0” vak van het **pesosspoor** (8).

De speler die het recentst in Zuid-Amerika was of diegene die de hoogste waarde gooit met 2 dobbelstenen wordt de startspeler en krijgt de **startspelerpion**.

Tip: Vooraleer het spel aan te vangen, kan je het spel nu best eerst uitleggen aan alle deelnemers.

VOORBEREIDENDE RONDE

Elke speler trekt 3 veetegels (5 in een spel met 2 spelers, 4 in een spel met 3 spelers) van de trekstapel en bekijkt deze. Je mag tot 3 van deze getrokken tegels voor je houden. Indien je er drie houdt, moeten ze allen een waarde 4 of lager hebben. Indien je er twee houdt, moeten ze elk een waarde 8 of lager hebben. Als je er één houdt, mag het eender welke waarde zijn. Verwijder de niet-gekozen tegels uit het spel. Nadat alle spelers hun tegels hebben gekozen, plaatsen ze deze open voor zich. Dit zijn de eerste dieren van hun kudde(s). Plaats elk ras in een aparte rij.



In een spel met 3 spelers gebruik je 2 verwijderde veetegels om de ongebruikte weideplaatsen af te dekken.

EEN GAUCHO PLAATSEN OP EEN LEGE ACTIEPLAATS:



Beginnend met de speler rechts van de startspeler en daarna tegen de wijzers van de klok in, plaatsen de spelers 1 gauchó op een actieplaats in hun kleur. Enkel in deze voorbereidende ronde moeten de spelers verschillende actiegebieden kiezen.

SPELVERLOOP

De startspeler gooit alle dobbelstenen in de dobbelsteenrodeo. In je beurt kies je 2 beschikbare dobbelstenen, plaats je ze voor je en voer je jouw acties uit. Dan komt de speler links van je aan de beurt om 2 dobbelstenen te kiezen, enz. Het aantal beschikbare dobbelstenen vermindert steeds voor de volgende spelers. Normaal heeft de laatste speler de keuze uit 3 dobbelstenen. Aan het eind van een ronde wordt de speler links van de startspeler de nieuwe startspeler en wordt er een nieuwe ronde op dezelfde manier gespeeld.

ACTIES

Je tracht veetegels te verzamelen. Gebruik makend van de dobbelstenen, kan je veetegels claimen op de pampa. Op het einde van de ronde verzamel je deze tegels indien alle tegels van de weide geclaimd zijn. Voor elke dobbelsteen die je kiest, kan je één van de volgende acties uitvoeren. Indien gewenst kan je je dobbelstenen combineren om een actie uit te voeren overeenkomstig de totale waarde van je dobbelstenen. Uiteraard kan je dan slechts één actie uitvoeren.

ACTIES OP DE PAMPA

Hier vangen de gauchó's vee. Je hebt 3 opties:



- A) Plaats** een gauchó uit je voorraad **recht** op een lege veetegel. Om dit te doen, moet je 1 of 2 dobbelstenen gebruiken waarvan de totale waarde gelijk is aan het **grote nummer** op de tegel.



- B) Leg** een gauchó uit je voorraad **neer** op een lege veetegel. Om dit te doen, moet je 1 of 2 dobbelstenen gebruiken waarvan de totale waarde gelijk is aan het **kleine nummer** op de tegel.



- C) Rechtzetten** van één van je liggende gauchó's op een veetegel. Om dit te doen, moet je 1 of 2 dobbelstenen gebruiken waarvan de totale waarde gelijk is aan het **kleine nummer** op de tegel.

Voorbeeld van een beurt: je gebruikt een 5 en een 6 om een gauchó te plaatsen op een veetegel waarde 11 (A).

Voorbeeld 2: Je gebruikt een 5 om een gauchó op de veetegel waarde 11 neer te leggen (B). Je gebruikt dan een andere 5 om de gauchó recht te zetten (C).

A)



B)



C)



ACTIES IN DE ACTIEGEBIEDEN



Hier claim je speciale acties, te gebruiken in **latere** beurten. **Tip:** Speciale acties zijn de sleutel tot winst.

Plaats één van je gaucho's op een lege actieplaats van je kleur in één van de actiegebieden.



Met een 1, 2 of 3 op een dobbelsteen kan je de actieplaatsen **SORTEREN**, **WENS** of **ONMIDDELLIJKE verkoop** bezetten. De andere actieplaatsen vragen een specifieke dobbelwaarde om ze te bezetten.

Herinnering: je kan twee dobbelstenen combineren (2+3) om een actieplaats te bezetten (=5).

Beperkingen: Je kan niet meer dan één gaucho op een actieplaats zetten. Je kan geen actieplaats bezetten en het in dezelfde ronde gebruiken. Met andere woorden: je mag een gaucho niet onmiddellijk na het plaatsen gebruiken. Bovendien kan je een gaucho ook niet op een actieplaats zetten die je zopas hebt gebruikt. Je mag echter wel een gaucho op een actieplaats zetten en een andere actie gebruiken in dezelfde beurt.

Geen resterende Gauchos: Indien je geen gaucho's meer in je voorraad zou hebben, mag je gaucho's van andere actieplaatsen en liggende gaucho's op de pampa gebruiken.

Herinnering: De dobbelstenen die je gebruikt, moeten de exacte waarde hebben. Indien er geen geschikte dobbelstenen beschikbaar zijn om de gewenste actie uit te voeren, heb je pech.

VEE VERZAMELEN OP HET EINDE VAN DE RONDE

Nadat de laatste speler z'n acties heeft uitgevoerd, wordt er nagegaan of alle tegels in de weiden op de pampa bezet zijn. Verwijder je **staande** gaucho's van deze **volledig gevulde** weiden en verzamel de tegels waarop ze staan.

Opm.: Veetegels met liggende gaucho's blijven in hun weide liggen.

Voorbeeld:

In deze weide verzamelen de spelers geen vee, daar niet alle tegels bezet zijn.

In deze weide keren de staande gaucho's terug naar hun eigenaars samen met de tegels waarop ze staan. De liggende gaucho's blijven in de weide liggen.

In deze weide zijn alle tegels bezet, maar geen enkele heeft een staande gaucho. Daardoor gebeurt er hier niets deze ronde.



Leg de verwijderde gaucho's terug in je persoonlijke voorraad. Je kan ze later terug gebruiken. Leg de verzamelde veetegels in rijen voor je neer. Elke rij stelt een kudde voor. Verleng kuddes van vorige ronden indien mogelijk. Voeg nieuwe tegels altijd rechts toe. Indien je meer tegels van hetzelfde ras ontvangt (van één of meer weiden), mag je de volgorde waarin je ze toevoegt aan je kudde kiezen.

Voorbeeld:



beginsituatie



nieuw vee



eindsituatie

Definitie van een kudde:

Een kudde bestaat uit vee van hetzelfde ras die ofwel in oplopende volgorde worden geplaatst (voorbeeld A: 3, 5, 6, 9) ofwel in dalende volgorde (voorbeeld B: 11, 10, 8, 2, 1) **van links naar rechts**. Zo gauw je een ongeschikte tegel zou moeten toevoegen, moet je een nieuwe kudde starten met deze tegel en de vorige kudde verkopen. (zie Een verkoop uitvoeren).

A



B



Voorbeeld: de witte kudde moet verkocht worden. De zwarte kudde kan nog groeien. De bruine kudde kan niet meer groeien door vee toe te voegen, maar wordt enkel verkocht wanneer er een veetegel van hetzelfde ras zou worden toegevoegd (of op het einde van het spel). (Uitzondering: speciale acties, zie later)



Tip: Gewoonlijk wil je zo snel en zo vaak mogelijk verkopen. Het is echter soms wijs om te wachten en je kudde te laten groeien vooraleer te verkopen.

Een verkoop uitvoeren

Wanneer je een ongeschikte tegel dient toe te voegen aan een kudde, moet je de kudde verkopen. Alle tegels in een kudde hebben een oplopende of aflopende volgorde. Wanneer je een kudde verkoopt, is elke tegel in de kudde een aantal peso's waard gelijk aan de hoogste waarde van één van de tegels. Met andere woorden: vermenigvuldig het aantal tegels in de kudde met de hoogste tegelwaarde van één van de tegels.

Voorbeeld A: $4 \times 9 = 36$



Voorbeeld B: $5 \times 11 = 55$



Verzet je geldindicator overeenkomstig op het pesosspoor. Wanneer je het spoor volledig bent rond geweest, leg je de scoretegel "100" van jouw kleur open naast het pesosspoor. Wanneer je voor een tweede keer rond geraakt, leg je de scoretegel "200" ernaast. Verwijder de verkochte veetegels uit het spel. Houd de ongeschikte tegel als nieuwe eerste tegel van de nieuwe kudde.

Heraanvullen van de weiden in de pampa:

Start met de kleinste weide die moet gevuld worden. Trek één voor één tegels van de trekstapel en leg ze op de lege weideplaten. Stop indien de totale veewaarde van de weide 20 of meer is of als de weide vol is. Veetegels die er reeds liggen (*dankzij liggende gaucho's*) tellen bij de totale veewaarde van de weide. Het kan zelfs zijn dat een weide niet verder wordt aangevuld door de reeds daar aanwezige tegels.

SPECIALE ACTIES GEBRUIKEN

Tijdens je beurt kan je, naast het gebruik van de reguliere dobbelstenen, één of meer speciale acties spelen (*behalve sorteren*) die je tijdens je vorige beurten hebt geclaimd (*inclusief de voorbereidende ronde*).

Je mag jouw acties (*reguliere dobbelstenen en speciale acties*) uitvoeren in eender welke volgorde. Vooraleer een speciale actie uit te voeren, verwijder je de gauchos van de actieplaats en leg je hem in je persoonlijke voorraad. Je kan deze gauchos onmiddellijk gebruiken voor een andere actie. Je mag zelfs een gauchos verwijderen van een actieplaats zonder de bijhorende actie uit te voeren.

DE ACTIES IN DETAIL:

Herinnering: Met uitzondering van SORTEREN, kan je acties enkel in je eigen beurt uitvoeren.

SORTEREN (Stal):



Je mag 1 veetegel die je net hebt verzameld eender waar in de kudde plaatsen, zelfs helemaal aan het begin.

Dit is de enige actie die je **buiten je beurt** kan uitvoeren, namelijk wanneer je vee verzamelt op het einde van een ronde of het einde van het spel.

Voorbeeld: Normaal gezien zou er enkel een veetegel waarde 10 of hoger kunnen worden toegevoegd aan deze kudde. Door de actie "sorteren" kan je echter een tegel van eender welke waarde toevoegen (**maar wel hetzelfde ras!**) op de toepasselijke plaats in de rij.



WENS (Held van de rodeo):



Je mag een extra dobbelsteen simuleren met een waarde naar keuze (*tussen 1-6*).

Voorbeeld 1:

Je simuleert een 6, dus kan je een gauchos plaatsen op de "steppe" actie zonder een echte dobbelsteen te gebruiken.



Voorbeeld 2:

Door het gebruik van twee 4-en en een gesimuleerde 4, kan je de veetegel met waarde 12 claimen.



ONMIDDELLIJKE VERKOOP (Estancia):



Verkoop onmiddellijk een kudde bestaande uit minstens 2 veetegels en ontvang 5 peso's extra.

STEEL VEE (veedief):



Je gebruikt een lasso om een veetegel te stelen van één van je tegenstrevers naar keuze. Voeg de gestolen tegel toe aan jouw kudde van hetzelfde ras. Indien de gestolen tegel ongeschikt is, verkoop je onmiddellijk de kudde en start je een nieuwe kudde met deze tegel (In dit geval kan je deze actie niet combineren met een **onmiddellijke verkoop** aangezien ze beiden een verkoop in gang zetten.) Indien je geen kudde hebt van het gestolen ras, begin je gewoon een nieuwe kudde op een nieuwe rij. (Je kan deze actie niet combineren met **sorteren** aangezien deze laatste enkel kan gebruikt worden tijdens het verzamelen van vee op het einde van de ronde). De speler van wie je stal, krijgt een tegemoetkoming van z'n verzekering. Hij mag z'n geldindicator onmiddellijk een aantal stappen, gelijk aan de waarde van de gestolen tegel, op het pesosspoor vooruitzetten.

Voorbeeld van verkoop en vee stelen: Je verwijdert je gaucho van de **steel vee** actieplaats en steelt een veetegel waarde 10 van één van je tegenstanders. Hij krijgt 10 peso's. Je voegt de gestolen tegel toe aan de toepasselijke kudde, die nu bestaat uit 4-6-9-10. Je verwijdert dan de gaucho van de **onmiddellijke verkoop** actieplaats om die kudde te verkopen. Je krijgt $4 \times 10 + 5 = 45$ peso's en beweegt je geldindicator overeenkomstig. De gaucho's die je verwijderde komen allen terug in je persoonlijke voorraad terecht.

RECHTZETTEN/VERVANGEN GAUCHO'S (opzichter):



Wanneer je deze speciale actie gebruikt, mag je ofwel:

- 1 of 2 van je liggende gaucho's in de pampa rechttzetten OF
- 1 van je tegenstanders' liggende gaucho's vervangen door een eigen staande gaucho.

Je tegenstrever neemt z'n gaucho terug en krijgt een tegemoetkoming van z'n verzekering. Hij mag z'n geldindicator een aantal vakken vooruit zetten gelijk aan de waarde (groot nummer) van de verloren veetegel.

Voorbeeld 1: je verwijdert jouw gaucho van de actieplaats en zet 2 van je liggende gaucho's recht op de veetegels waarde 10 en 9. De verwijderde gaucho komt terug in je persoonlijke voorraad.



Voorbeeld 2: je verwijdert je gaucho van de actieplaats en plaats hem op veetegel waarde 11, waar een tegenstanders' gaucho ligt. Je tegenstander krijgt 11 peso's en neemt de gaucho terug in z'n persoonlijke voorraad.



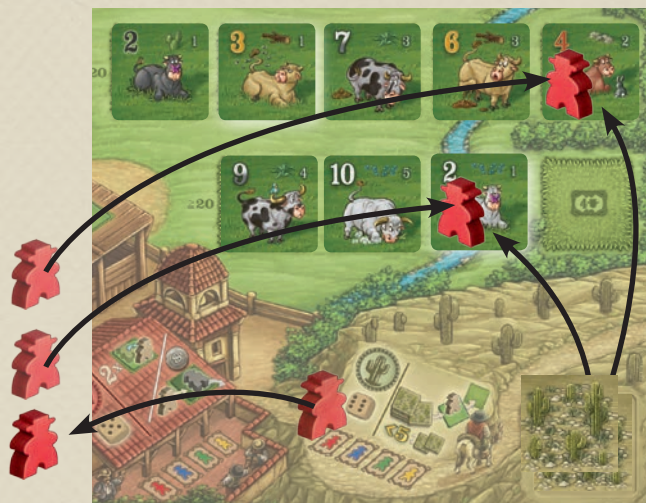
GEHEIM VEE (steppe):



Bekijk alle tegels in de steppen in het geheim en kies er 1 of 2 van. Indien je er 2 kiest, moeten ze beiden van waarde 4 of lager zijn. Plaats de gekozen tegel op lege plaatsen in de pampa. Plaats dan één van je gaucho's op elk van deze gekozen tegels. (In de zeer uitzonderlijke situatie dat er niet genoeg weideplaatsen over zijn, kan je deze actie niet volledig uitvoeren.) Nadien vul je de steppe aan met tegels van de trekstapel zodat er terug 4 tegels liggen.

Voorbeeld:

Je verwijdert je gaucho van de actieplaats en bekijkt de 4 tegels van de steppe. Je kiest 2 tegels met kleine waarde (4 of lager), namelijk een "1" en een "3". Je plaats deze tegels op lege weideplaatsen, namelijk één in de kleinste weide en de andere in de op-één-na-kleinste weide. Tenslotte plaats je een gaucho op beide tegels.



EINDE VAN HET SPEL

Zo gauw de trekstapel veetegels leeg is, wordt de lopende ronde uitgespeeld en volgt er nog één normale ronde. (Indien dit dus tijdens het heraanvullen van de steppe gebeurt, speel je de ronde af en speel je er nog één. Indien het gebeurt op het einde van de ronde tijdens het verzamelen van vee, speel je nog één ronde.) Aangezien de trekstapel leeg is, voeg je geen nieuwe tegels meer toe aan het speelbord. Na de laatste normale ronde is er nog een finale ronde zonder dobbelstenen. Deze wordt gespeeld als een normale ronde maar er worden geen dobbelstenen gegooid in de dobbelsteenrodeo. Dit betekent dat elke speler nog enkel z'n geclaimde speciale actieplaatsen, die hij nog niet gebruikte, kan activeren.

Voorbeeld van het einde van een spel voor 3 spelers:

Rood is de startspeler, gevolgd door blauw en groen.

Blauw gebruikt de **geheim vee** actie. Wanneer de steppe wordt aangevuld, trekt men de laatste tegel van de trekstapel. Aangezien de trekstapel nu leeg is, wordt het einde van het spel ingeluid.

Groen voert z'n beurt nog uit. Daarna is de ronde over. De drie spelers spelen nog een normale ronde met blauw als startspeler. Nadat alle spelers hun beurt hebben afgehandeld, wordt de finale ronde zonder dobbelstenen gespeeld. In deze ronde is groen de startspeler.

Hij gebruikt de **gaucho's rechtzetten** actie en zet 2 van z'n liggende gaucho's recht zodat hij de veetegels waarop ze lagen kan verzamelen. Rood gebruikt de **veedief** om te stelen van groen. Dan verkoopt hij via de **onmiddellijke verkoop** actie.

Blauw gebruikt de **wens** actie om een gaucho op een veetegel waarde 6 te plaatsen. In één van de weiden zijn alle veetegels geclaimd en worden ze nu verzameld. Als laatste gaan de spelers over tot de slottelling.

SLOTTELLING

Na de finale ronde zonder dobbelstenen worden de resterende veetegels waarop zich staande gaucho's bevinden verzameld en toegevoegd aan hun kuddes (kuddes waaraan je niet kan toevoegen worden verkocht en er wordt een nieuwe kudde gestart, zoals uitgelegd in "het verzamelen van vee op het einde van de ronde"). Veetegels met liggende gaucho's worden genegeerd, alsook actieplaatsen met resterende gaucho's.

Verkoop tenslotte al je resterende kuddes. Individuele veetegels (een kudde bestaande uit één tegel) worden verkocht voor de afgebeelde waarde, een veetegel waarde 9 levert dus 9 peso's op (= 1x9 zoals volgens de normale regels).

Opm.: Enkel nadat het spel is afgelopen kan je individuele veetegels verkopen. (Tijdens het spel kan je enkel kuddes met minstens 2 veetegels verkopen.)

De speler met de meeste peso's wint. In geval van gelijkstand zijn er meerdere winnaars.

Tip voor spelers die riskeren te vergeten dat ze een gaucho op een actieplaats hebben:

Wanneer je een gaucho van een actieplaats neemt of hem erop plaatst, leg dan ook een fiche op die actieplaats. Op deze manier vergeet je niet dat je de actieplaats reeds gebruikte. Verwijder op het einde van je beurt de fiches.

REGELOVERZICHT VOOR VIER SPELERS

Vorbereiding

- vul de weiden met veetegels tot de limiet is bereikt
- 4 veetegels gedekt op de steppe
- 7 gaucho's per speler

Vorbereidende ronde

- 3 veetegels per speler, hou er één (eender welke waarde), twee (elk max. 8), of allemaal (elk max. 4)
- 1 gaucho op een actieplaats (tegenwijzerzin)

Spelverloop

Startspeler gooit de dobbelstenen en neemt er twee voor zijn beurt:

- **staande** gaucho op veetegel (*grote nummer*)
- **liggende** gaucho op veetegel (*kleine nummer*)
- **rechtzetten** (*kleine nummer*)
- **plaats** gaucho op een lege actieplaats
- gebruik speciale acties uit vorige ronden (*optioneel*)
- volgende speler (*kloksgewijs*) neemt twee dobbelstenen voor zijn beurt
- Startspeler verandert op het einde van de ronde

Vee verzamelen

Op het einde van de ronde, verzamel veetegel met staande gaucho's bij volledig geclaimde weiden en vul terug aan tot limiet.

Veestapels verkopen

- indien een veetegel niet aan een kudde kan worden toegevoegd (*oplopend of aflopend*)
- vooruitgaan op het geldspoor: hoogste tegelwaarde x tegels in de kudde

Einde van het spel

Lege trekstapel veetegels, speel nog één normale ronde. Nadien nog een finale ronde zonder dobbelstenen.