

EL GAUCHO

EEN VERZAMELSPEL VOOR VEEBARONNEN

VOOR 2-4 SPELERS DOOR ARVE D. FÜHLER

SPELIDEE

In *El Gaucho* ben je een veebaron die zijn gaucho's naar de pampa stuurt om zo veel mogelijk waardevol vee te vangen. De gaucho's trainen hun vaardigheden in de rodeo waar de dobbelstenen in worden geworpen. Hoe beter je worp, hoe meer je kunt doen. Houd echter rekening met de gemene trucs van je tegenstanders, die het soms op hetzelfde vee gemunt hebben. Haal op tijd het waardevolste vee binnen of gooi je lasso om de nek van één van hun dieren. Op jouw ranch sorteer je het vee per ras en probeer 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 aan het einde van het spel. Hoe groter je kudde van hetzelfde ras, hoe meer geld je ontvangt. Een heleboel kleine kuddes verkopen kan echter eveneens lucratief zijn. Maak ook zeker gebruik van de speciale acties!

MATERIAAL

- 1 spelbord bestaande uit:
 - de pampa, bestaande uit 4 weiden (*rijen*)
 - 6 actiegebieden (*de steppe en het domein, met 4 gekleurde actieplaatsen per actiegebied*)
 - en de dobbelsteenrodeo, die omheind wordt door: 4 hekjes
- 4 scoretegels (*geldzakjes*) in de 4 spelerskleuren met waarden 100/200 (*voor als een speler meer dan 100 of 200 punten behaald*)
- 4 geldmarkers (*houten schijfjes, 1 per spelerskleur*)
- 60 veetegels: 12 tegels met de waarden 1-12 (*grote nummers*) in 5 rassen (*kleuren*)
- 32 gaucho's (*8 spelfiguren per spelerskleur*)
- 9 dobbelstenen
- 1 zwarte startspelersfiguur

Opmerking: dit zijn de spelregels voor een spel voor 4 spelers.

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

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 testspelers van Spieletreff Limeshain

Grafisch ontwerp en samenstelling van de spelregels: **Dennis Lohausen**

Realisatie en spelregels: **Christwart Conrad**

Nederlandstalige spelregels: **Hans van Tol (The Game Master)**

Voor opmerkingen, suggesties en vragen over dit spel, contacteer ons door een mail te sturen naar

info@thegamemaster.nl

VOORBEREIDING

Leg het **spelbord** opgevouwen op tafel. Zet de 4 **hekjes** in elkaar (1), zodat ze in de uitsparingen van het spelbord passen (1). De hekjes vormen de omheining van de **rodeo van dobbelstenen** (2). Met 2 spelers: verwijder 4 dobbelstenen uit het spel. In een spel met 3 spelers, verwijder 2 dobbelstenen uit het spel. Plaats de resterende **dobbelstenen** (3) in het omheinde gebied.

Alleen in een spel met 2 spelers: neem de 12 tegels met vee van één ras (kleur) en plaats er 6 gedekt op de 6 velden met het “niet gebruikt in een 2-spelerspel” symbool om aan te geven dat deze plaatsen niet beschikbaar zijn. Plaats de resterende 6 tegels van dit ras terug in de doos.



Schud de resterende tegels gedekt en plaats ze als volgt in de **pampa**: Vul de weiden één voor één met veetegels, beginnend met het kleinste **veld** (4) (de onderste rij); start op het meest linkerveld. Plaats de één na de andere tegel open op de velden (5) van de **weiden**. Stop met het plaatsen van tegels zodra de totale waarde van het vee (de grote nummers) in een rij 20 of meer is.

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



Voorbeeld voor het plaatsen van tegels met vee 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, omdat 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 wordt het totaal groter dan 20. Daarom worden er verder geen tegels meer geplaatst in deze weide.



Riverveld
(alleen te gebruiken met 3 en 4 spelers)

Bosveld
(alleen te gebruiken met 4 spelers)

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

Plaats de resterende tegels in een gedekte **trekstapel** (7) naast het spelbord.

Kies je speelkleur. Neem een scoretegel en 7 gauchos in de desbetreffende kleur.

In een spel met 2 of 3 spelers neem je alle 8 gauchos van je kleur.

Plaats je geldmarker op het “0” vak van het **geldspoor** (8).

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

Tip: het is belangrijk om het spel eerst uit te leggen aan alle deelnemers, voordat je met spelen begint.

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, dan maakt de waarde niet uit. 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 velden 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. Alleen in deze voorbereidende ronde moeten de spelers verschillende actiegebieden kiezen.

SPELVERLOOP

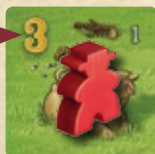
De startspeler werpt alle dobbelstenen in de rodeo. In je beurt kies je 2 beschikbare dobbelstenen, plaats je ze voor je en voer je jouw acties uit. Daarna is de speler links van je aan de beurt om 2 dobbelstenen te kiezen. Dit gaat door totdat elke speler in een ronde aan de beurt is geweest. Het aantal beschikbare dobbelstenen wordt steeds minder voor de volgende spelers. De laatste speler heeft altijd de keuze uit 3 dobbelstenen. Aan het einde 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 probeert tegels met vee te verzamelen. Gebruik makend van de dobbelstenen, kun je dit vee claimen op de pampa. Aan het einde van de ronde verzamel je de tegels indien alle tegels van een weide geclaimd zijn. Voor elke dobbelsteen die je kiest, kun je één van de volgende acties uitvoeren. Indien gewenst mag je je dobbelstenen combineren om een actie uit te voeren overeenkomstig de totale waarde van je dobbelstenen. Uiteraard kun je dan slechts één actie uitvoeren.

ACTIES OP DE PAMPA

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



- A) **Plaats** een gauchó uit je voorraad **rechttop** 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 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) **Zet** één van je liggende gauchó's op een veetegel **rechttop**.
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 rechttop te zetten (C).

A)



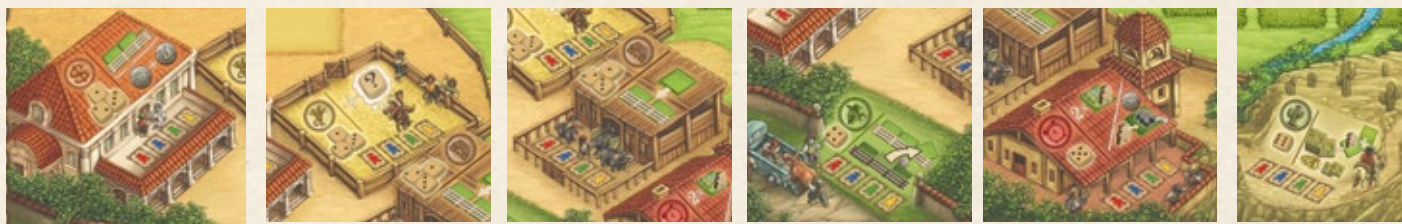
B)



C)



ACTIES IN DE ACTIEGEBIEDEN



Hier claim je speciale acties, die je in **latere** beurten kunt gebruiken.

Tip: Speciale acties kunnen de sleutel tot de overwinning zijn.

Plaats één van je gauchos op een **lege** actieplaats van jouw kleur in één van de 6 actiegebieden.



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

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

Beperkingen: Je mag niet meer dan één gauchos op een actieplaats zetten. Je mag geen actieplaats bezetten en het in diezelfde ronde gebruiken. Met andere woorden: je mag een gauchos niet onmiddellijk na het plaatsen gebruiken! Bovendien mag je een gauchos ook niet op een actieplaats zetten die je net hebt gebruikt. Je mag echter wel een gauchos op een actieplaats zetten en een andere actie (*met een andere gauchos*) gebruiken in dezelfde beurt.

Geen resterende Gauchos: als je geen gauchos meer in je voorraad hebt, mag je gauchos van andere actieplaatsen en liggende gauchos 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.

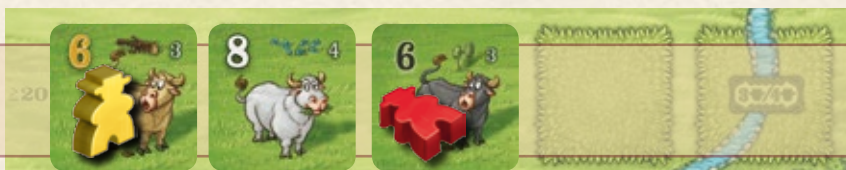
VEE VERZAMELEN AAN HET EINDE VAN DE RONDE

Nadat de laatste speler zijn acties heeft uitgevoerd, wordt er nagegaan of alle tegels in de weiden op de pampa bezet zijn. Verwijder je **staande** gauchos van deze **volledig gevulde** weiden (*als zich op elke tegel een liggende of staande gauchos bevindt*) en verzamel de tegels waarop ze staan. Jij ontvangt nu deze tegel(s) in jouw ranch.

Opmerking: Veetegels met liggende gauchos blijven in hun weide liggen.

Voorbeeld:

In deze weide krijgen de spelers geen vee, omdat niet alle tegels bezet zijn (8).



In deze weide keren de staande gauchos terug naar hun eigenaars samen met de tegels met vee waarop ze staan. De liggende gauchos blijven in de weide liggen (5 en 7).



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



Leg de verwijderde gauchos terug in je persoonlijke voorraad. Je kunt ze later opnieuw gebruiken. Leg de verzamelde veetegels in rijen voor je neer. Elke rij met vee van hetzelfde ras stelt een kudde voor. Verleng kuddes van vorige rondes indien mogelijk. Voeg nieuwe tegels altijd **rechts** toe. Indien je in dezelfde ronde meer tegels van hetzelfde ras ontvangt (*van één of meer weiden*), mag je de volgorde waarin je ze aan je kudde toevoegt zelf kiezen.

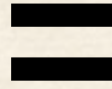
Voorbeeld:



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**. Zodra je een tegel zou moeten toevoegen die niet in de volgorde past, moet je een nieuwe kudde starten met deze tegel en de vorige kudde direct verkopen. (zie Een verkoop uitvoeren).

A



B



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



Tip: het lijkt handig om je kudde zo snel en zo vaak mogelijk te verkopen. Het kan echter slimmer zijn om te wachten en je kudde eerst groter te maken.

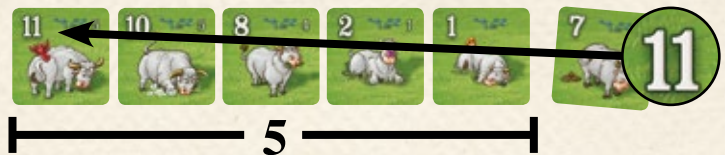
EEN VERKOOP UITVOEREN

Als je een niet passende tegel aan een kudde moet toevoegen, dan 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 in peso's even veel waard als 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 geldmarker met even veel plaatsen op het geldspoor als de verkoopwaarde van je kudde. Als je het spoor volledig rond bent geweest, leg dan de scoretegel "100" van jouw kleur open naast het geldspoor. Als je een tweede keer rond bent gegaan, leg dan de scoretegel op "200". Verwijder de verkochte veetegels uit het spel. De tegel die niet paste vormt de eerste tegel van de nieuwe kudde.

Opnieuw vullen van de weiden in de pampa:

Start met de kleinste weide die moet worden gevuld. Trek één voor één tegels van de trekstapel en leg ze op de lege velden. Stop zodra de totale veewaarde van een 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 tegels, die er al lagen. Ondanks dat er tegels zijn weggehaald.

SPECIALE ACTIES GEBRUIKEN

Tijdens je beurt kun 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 de volgorde van jouw keuze. Voordat je een speciale actie uitvoert, verwijder je de gaucho van de actieplaats en leg je hem in je persoonlijke voorraad. Je kan deze gaucho onmiddellijk gebruiken voor een andere actie. Je mag zelfs een gaucho verwijderen van een actieplaats zonder de bijhorende actie uit te voeren.

DE ACTIES IN DETAIL:

Herinnering: met uitzondering van *SORTEREN*, mag je acties uitsluitend in je eigen beurt uitvoeren.

SORTEREN (Stal):



Je mag 1 veetegel die je net hebt verzameld op een plek naar keuze 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 aan het einde van een ronde of het einde van het spel.

Voorbeeld: Normaal gesproken zou er enkel een veetegel met een waarde van 10 of hoger kunnen worden toegevoegd aan deze kudde.

Door de actie "sorteren" kun je echter een tegel van elke waarde toevoegen (*maar wel hetzelfde ras!*) op de logische plek 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 gaucho plaatsen op de steppe actie zonder een echte dobbelsteen te gebruiken.



Voorbeeld 2:

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



ONMIDDELLIJKE VERKOOP (Estancia):



Verkoop onmiddellijk een kudde die uit ten minste 2 veetegels bestaat en ontvang 5 peso's extra.

VEE STELEN (veedief):



Je gebruikt een lasso om een veetegel van één van je concurrenten zijn ranch te stelen. Voeg de gestolen tegel toe aan jouw kudde van hetzelfde ras. Indien de gestolen tegel niet past, 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 van het gestolen ras hebt, begin je gewoon een nieuwe kudde op een nieuwe rij. (*Je kan deze actie niet combineren met SORTEREN aangezien deze laatste enkel gebruikt kan worden tijdens het verzamelen van vee aan het einde van de ronde.*) De speler van wie je de veetegel gestolen hebt, krijgt een tegemoetkoming van zijn verzekering. Hij mag zijn geldmarker onmiddellijk een aantal stappen, gelijk aan de waarde van de gestolen tegel, op het geldspoor vooruitzetten.

Voorbeeld van verkoop en vee stelen: Je verwijdert je gaucho van de actieplaats van het STELEN van vee en steelt een veetegel met waarde 10 van één van je tegenstanders. Hij krijgt 10 Peso's. Je voegt de gestolen tegel aan de betreffende kudde toe, die nu uit 4-6-9-10 bestaat. 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 geldmarker overeenkomstig op het geldspoor. De gaucho's die je hebt verwijderd komen allen terug naar je ranch.

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 rechtzetten OF

- 1 van je tegenstander zijn liggende gaucho's vervangen door een eigen staande gaucho.

Je tegenspeler neemt z'n gaucho terug en krijgt een tegemoetkoming van z'n verzekering. Hij mag z'n geldmarker even veel vakken vooruit zetten als de waarde (*het grote nummer*) van de verloren veetegel.

Voorbeeld 1: je verwijdert jouw gaucho van de actieplaats en zet 2 van je liggende gaucho's rechtop op de veetegels met waarden 10 en 9. De verwijderde gaucho komt weer in je persoonlijke voorraad (jouw ranch).



Voorbeeld 2: je verwijdert je gaucho van de actieplaats en plaatst deze op de veetegel met waarde 11, waar een tegenstanders' gaucho ligt. Je tegenstander krijgt 11 peso's en neemt de gaucho terug in zijn 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 uitzonderlijk situatie dat er niet genoeg velden over zijn in de weide, kun je deze actie niet volledig uitvoeren.*) Daarna vul je de steppe aan met tegels van de trekstapel zodat er weer 4 tegels liggen.

Voorbeeld:

Je verwijdert je gaucho van de actieplaats en bekijkt de 4 tegels van de steppe. Je kiest 2 tegels met een lage 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.

In een spel voor 2 en 3 spelers mag je (uiteraard) geen gebruik maken van de afgedekte velden.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra de trekstapel van veetegels op is, wordt de lopende ronde uitgespeeld en volgt er nog één normale ronde. (*Indien dit dus tijdens het aanvullen van de steppe gebeurt, speel je de ronde af en speel je er nog één. Indien het gebeurt aan 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 aan het spelbord toe. 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 in de rodeo geworpen. Dit betekent dat elke speler alleen nog z'n geclaimde speciale actieplaatsen kan activeren, mits hij hier nog gaucho's heeft staan.

Voorbeeld van het einde van een spel voor 3 spelers:

Rood is de startspeler, gevolgd door blauw en groen.

Blauw gebruikt de actie **GEHEIM VEE**. 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 zijn beurt nog uit. Daarna is de ronde voorbij. De drie spelers spelen nog een normale ronde met blauw als startspeler. Nadat alle spelers hun beurt hebben afgehandeld, wordt de laatste ronde zonder dobbelstenen gespeeld. In deze ronde is groen de startspeler.

Hij gebruikt de actie **GAUCHO'S RECHTZETTEN** en zet 2 van zijn liggende gaucho's rechtop, 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 met waarde 6 te plaatsen. In één van de weiden zijn alle veetegels geclaimd en worden ze nu verzameld.

Tenslotte gaan de spelers over tot de eindtelling.

EINDTELLING

Na de laatste ronde zonder dobbelstenen worden de resterende veetegels waarop zich staande gaucho's bevinden verzameld en toegevoegd aan hun kuddes (*kuddes waar je geen tegels aan kunt 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, evenals 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.: Pas nadat het spel is afgelopen kun je individuele veetegels verkopen. (*Tijdens het spel kan je enkel kuddes met minstens 2 veetegels verkopen.*)

De speler met de meeste Peso's wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tip voor spelers die bang zijn 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 aan het einde van je beurt de fiches.

SPELOVERZICHT 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, houd er één (*ongeacht de waarde*), twee (*elk maximaal 8*), of allemaal (*elk maximaal 4*)
- 1 gaucho op een actieplaats (*tegen de klok in*)

Spelverloop

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

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

Vee verzamelen

Aan het einde van de ronde, verzamel veetegel met staande gaucho's bij volledig geclaimde velden en vul weer aan tot limiet.

Veestapels verkopen

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

Einde van het spel

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