

# El Gaucho

*Un gioco di pesca e collezionamento per 2-4 giocatori*

Traduzione testuale del regolamento originale inglese. Ogni riferimento di pagina e figure è riferito al regolamento originale.

Tradotto da Andrea Casarino "turing70" per la Tana dei Goblin. Per le figure fare riferimento al regolamento originale.

## Pagina 1 (regolamento inglese)

### IDEA DEL GIOCO

In "*El Gaucho*" il tuo ruolo è quello di gestore di bestiame che invia i propri gauchos alla Pampa per acquisire i migliori capi di bestiame.

I tuoi gauchos devono dimostrare le proprie abilità al torneo di dadi. Meglio si alleneranno e più sarà facile per loro catturare il bestiame nei campi. Siate intelligenti per sottrarre con trucchi i migliori capi bovini ai vostri avversari oppure utilizzate il lazo per sottrarli direttamente tra quelli che hanno già. A casa invece ordinate i vostri capi per razza e assemblali in mandrie per poterli vendere in un secondo momento al miglior prezzo possibile in Pesos.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Fate più soldi possibile vendendo le vostre mandrie di bestiame durante l'intera partita. Più grande sarà la mandria e più soldi vi renderà con la sua vendita. Comunque, non sottovalutate la strategia di vendere anche tante piccole mandrie. Inoltre, usate le azioni speciali quando è possibile !

### Componenti

- 1 plancia di gioco su cui sono raffigurate
  - la Pampa (consistente di 4 pascoli)
  - 6 aree azioni (le steppe e le tenute, con 4 spazi azione colorati per area azione)
  - il rodeo di dadi circondato da
- 4 steccati
- 60 tessere bestiame: 12 tessere con valore 1-12 (numeri grandi) in ciascuna delle 5 razze (colori)
- 4 tessere punteggio (contenitore soldi) nei 4 colori per giocatore con valore 100/200
- 32 token gaucho (8 per ogni colore giocatore)
- 4 indicatori di monete (dischi in legno, 1 per colore giocatore)
- 9 dadi
- 1 token nero di primo giocatore

***Nota:*** questo regolamento descrive un gioco per 4 giocatori. Le regole che si applicano in un gioco a 2 o 3 giocatori sono evidenziate con un colore diverso (sottolineate e in corsivo in questa traduzione).

## Pagina 2 (regolamento inglese)

### SETUP

Posizionare la plancia sul tavolo. Assembla i 4 steccati (1) in maniera tale che si infilino nell'indentazione della plancia (1). Questi steccati delimitano il rodeo di dadi (2). In un gioco a 2 giocatori rimuovere 4 dadi dal gioco. In 3 giocatori rimuovere 2 dadi dal gioco. Piazzare i rimanenti dadi (3) nell'area delimitata dagli steccati.

Solo per il gioco a 2 giocatori: prendere le 12 tessere bestiame di una razza e piazzarne 6 a faccia in giù sui 6 spazi pascolo con il simbolo "non usato nel gioco a 2 giocatori" per indicare che questi spazi non sono disponibili. Mettere le rimanenti 6 tessere della razza nella scatola di gioco.

Mescolare le rimanenti tessere bestiame a faccia in giù e piazzarle nella Pampa nel modo seguente: riempire i pascoli uno alla volta con le tessere bestiame iniziando dai pascoli più piccoli (4) (cioè la riga in basso). In ogni pascolo piazzare una tessera bestiame a faccia in sù una dopo l'altra per ogni spazio del pascolo (5). Vincolo: non piazzare ulteriori tessere bestiame in un pascolo non appena il valore totale del bestiame (ossia il numero grande) di tutte le tessere piazzate nel pascolo è 20 o più.

Nel gioco per 3 giocatori non piazzare tessere bestiame negli spazi con il simbolo "non usato nel gioco a 3 giocatori".

#### **Esempio di come piazzare le tessere bestiame in un pascolo:**

**A)** il valore totale del bestiame nel secondo pascolo dall'alto è inferiore a 20. Comunque non verrà piazzare nessuna altra tessera in questo pascolo perchè è già pieno.

**B)** Nel pascolo più grande le prime due tessere bestiame hanno un valore totale di 18, quindi verrà aggiunta un'altra tessera. Questa tessera ha valore 5 e il valore totale diventa superiore a 20. Quindi nessuna ulteriore tessera bestiame verrà piazzata su questo pascolo.

Piazzare 4 tessere bestiame a faccia in giù in una pila sullo spazio steppe (6).

Piazzare le rimanenti tessere bestiame a faccia in giù nella pila di pesca (7) vicina alla plancia di gioco.

Scegli il tuo colore di gioco. Prendi la tessera punteggio e 7 gauchos del colore scelto.

In 2 e 3 giocatori prendi tutti e 8 i tuoi gauchos.

Piazza il tuo indicatore di monete sullo spazio "0" della traccia dei Pesos (8).

Il giocatore che ha visitato più recentemente il Sud America o chi ha fatto il maggior valore tirando 2 dadi sarà il primo giocatore e riceverà il token primo giocatore.

**Tip:** prima di iniziare il gioco, prenditi il tempo di spiegarlo a tutti i partecipanti.

### Pagina 3 (regolamento inglese)

## ROUND PRELIMINARE

Ogni giocatore pesca 3 carte bestiame (*5 in un gioco a 2 giocatori, 4 in un gioco a 3 giocatori*) dalla pila di pesca e guardale. Puoi tenere fino a 3 delle tessere appena pescate. Se ne tieni tre, tutte devono essere di valore pari a 4 o meno. Se ne tieni due entrambe devono avere un valore di 8 o meno. Se ne tieni esattamente una allora può essere di qualsiasi valore. Rimuovere le tessere che non sono state scelte dal gioco. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto le proprie tessere da tenere piazzale a faccia in su di fronte a te. Esse saranno i primi elementi delle tue mandrie di bestiame. Piazza ogni razza che possiedi in righe separate.

In un gioco a 3 giocatori usa 2 delle tessere scartate per coprire gli spazi non utilizzati degli spazi pascolo.

### **Piazzare un gaucho su uno spazio azione non occupato:**

Iniziando dal primo giocatore e andando in senso anti-orario, piazza un tuo gaucho su uno spazio azione del tuo colore. Solo per questo round preliminare ogni giocatore deve scegliere una area azione diversa.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore tira tutti i dadi nel rodeo dei dadi. Nel tuo turno puoi scegliere 2 tra i dadi disponibili, piazzarli di fronte a te e fare le tue azioni. Poi il giocatore alla tua sinistra farà il suo turno scegliendo 2 dadi, ecc... Il numero dei dadi disponibili decresce per ogni giocatore susseguente. Normalmente l'ultimo giocatore in ordine di turno può scegliere solo fra 3 dadi. Alla fine del round il giocatore alla sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore e un altro round verrà giocato nella stessa maniera.

## AZIONI

Devi collezionare tessere bestiame. Usando i dadi puoi richiedere le tessere bestiame nella Pampa. Alla fine del round puoi collezionare le tessere richieste se tutte le tessere del pascolo sono state richieste.

Per ogni dado che hai scelto puoi effettuare una delle seguenti azioni. Se lo desideri puoi combinare l'altro tuo dado per eseguire l'azione in accordo al valore totale di questi dadi. Tuttavia, in questo ultimo caso, potrai fare una sola azione.

### **Azioni nella Pampa**

Qui è il posto dove i tuoi gaucho catturano il bestiame. Hai 3 opzioni:

**A)** piazza un gaucho dalla tua riserva sopra una tessera bestiame non occupata. Per farlo devi usare 1 o 2 dadi con un valore totale uguale al numero grande indicato sulla tessera.

**B)** sdraia un gaucho dalla tua riserva sul piano di una tessera bestiame non occupata. Per farlo devi usare 1 o 3 dadi con un valore totale uguale al numero più piccolo indicato sulla tessera.

**C)** rialza uno dei tuoi gaucho sdraiati su una tessera bestiame. Per farlo devi usare 1 o 2 dadi con un valore totale uguale al numero più piccolo indicato sulla tessera.

**Esempio 1 di un intero turno:** usa un 5 e un 6 per piazzare un gaucho su una tessera bestiame di valore 11 (A).

**Esempio 2:** puoi ottenere lo stesso risultato facendo come segue: usa un 5 per sdraiare un gaucho sulla tessera bestiame di valore 11 (B) e poi usa un altro 5 per rialzare il gaucho (C).

#### **Pagina 4 (regolamento inglese)**

##### **Azioni nella area azioni**

Questo è il posto dove puoi richiedere azioni speciali per i turni futuri.

**Tip:** le azioni speciali sono la chiave della vittoria.

Piazza uno dei tuoi gaucho su uno spazio azione del tuo colore non occupato nell'area azioni.

Con un valore di 1, 2 o 3 sul dado puoi occupare gli spazi azione **SELEZIONA (SORT), DESIDERIO (WISH), VENDITA IMMEDIATA (IMMEDIATE SALE)**. Gli altri spazi azione richiedono uno specifico valore del dado per essere occupati.

**Ricorda:** puoi combinare due dadi (2+3) per occupare uno spazio azione (=5).

**Vincolo:** non puoi piazzare più di un gaucho su uno spazio azione. Non puoi occupare uno spazio azione e usarlo nello stesso turno. In altre parole: non puoi usare un gaucho subito dopo averlo piazzato. Inoltre, non puoi piazzare un gaucho su uno spazio azione che hai appena utilizzato. Comunque puoi piazzare un gaucho su uno spazio azione ed usarne un altro nello stesso turno.

**Nessun gaucho rimasto:** se la tua riserva di gaucho è vuota puoi rimuovere un gaucho dagli spazi azione e qualsiasi gaucho posizionato nella Pampa.

**Ricorda:** il dado utilizzato deve avere il valore esatto di quello richiesto. Se non ci sono dadi disponibili per l'azione che vorresti fare, sei stato sfortunato. Piazza il dado di fronte a te.

#### **COLLEZIONARE BESTIAME ALLA FINE DEL ROUND**

Dopo che l'ultimo giocatore ha fatto le sue azioni, per ogni pascolo nella Pampa controlla se tutte le tessere bestiame in quel pascolo sono occupate. Da ciascun pascolo completamente occupato rimuovi sia i gauchos che sono in piedi sia le tessere che sono sopra tale pascolo.

**Nota:** le tessere bestiame con i gaucho sdraiati rimangono nel pascolo.

##### **Esempio:**

*(Prima riga) In questo pascolo i giocatori non collezionano le loro tessere bestiame poichè non tutte le tessere sono occupate*

*(Seconda riga) In questo pascolo i gauchos in piedi che vi sono posizionati ritornano ai loro proprietari insieme alle tessere bestiame su cui essi sono posizionati. I gauchos sdraiati*

*rimangono nel pascolo.*

*(Terza riga) In questo pascolo tutte le tessere sono occupate ma su nessuna di esse è presente un gaucho in piedi. Quindi non accade nulla in questo round.*

I gauchos rimossi sono messi nella riserva personale. Potrai usarla ancora più tardi. Sistema le tessere bestiame collezionate in righe di fronte a te, una riga per razza. Ogni riga rappresenta una mandria. Amplia le mandrie dei precedenti turni, se possibile. Aggiungi le nuove tessere sempre a destra della mandria. Se collezioni più di una tessera della stessa razza (*da un pascolo o da più pascoli*) puoi scegliere l'ordine in cui tali tessere sono aggiunte alla mandria.

### **Pagina 5 (regolamento inglese)**

#### **Defizione di mandria:**

Una mandria consiste di bestiame della stessa razza organizzato in ordine crescente (*esempio A: 3, 5, 6, 9*) oppure decrescente (*esempio B: 11, 10, 8, 2, 1*) da sinistra a destra. Appena dovresti aggiungere un'inappropriata tessera a una mandria, devi iniziare una nuova mandria con quella tessera e vendere la mandria alla quale non hai potuto aggiungere la tessera (*vedi Gestire una vendita*).

**Esempio:** *la mandria bianca adesso deve essere venduta. La mandria nera potrebbe ancora crescere. La mandria marrone non può più crescere aggiungendo tessere e potrà essere solo venduta quando un'altra tessera bestiame della stessa razza dovrebbe essere aggiunta (o alla fine del gioco). (Eccezione: azioni speciali, vedere qui)*

**Tip:** *normalmente tu vorresti vendere il più spesso possibile. Tuttavia talvolta è saggio aspettare per avere una mandria più grossa prima di venderla.*

#### **Gestire una vendita**

Nel momento che dovresti aggiungere una tessera non appropriata a una mandria, devi vendere la mandria. Tutte le tessere nella mandria sono o in ordine crescente o in ordine decrescente. Quando vendi una mandria ogni tessera ha un valore in numero di Pesos uguale al singolo valore più alto del bestiame di quella mandria. In altre parole, moltiplica il numero di tessere della mandria con il singolo valore più alto della tessera bestiame che è in quella mandria.

Muovi il tuo indicatore di monete sulla traccia dei Pesos del valore così calcolato. Quando hai completato un ciclo completo sulla traccia per la prima volta, piazza la tessera punteggio con "100" a faccia in su nello spazio del tuo colore vicino allo spazio "0". Quando completi un ciclo per la seconda volta, gira la tessera punteggio su "200".

Rimuovi le tessere bestiame vendute dal gioco. Tieni la tessera bestiame che non hai potuto aggiungere come primo elemento di una nuova mandria.

#### **Ricostituire i pascoli nella Pampa:**

Incominciare dal più piccolo pascolo che ha necessità di essere ricostituito. Pesca tessere bestiame dalla pila di pesca e piazzale una alla volta sullo spazio vuoto del pascolo. Fermati ad aggiungere tessere ad un pascolo quando il valore totale di quel pascolo è 20 o superiore o quando è pieno. Le

tessere bestiame che già si trovano nei pascoli (a causa dei gauchos sdraiati) contano nel calcolo del valore totale del bestiame nel pascolo. E' anche possibile che il pascolo non possa essere ricostituito a causa delle tessere che sono già presenti.

### Pagina 6 (regolamento inglese)

## **USO DELLE AZIONI SPECIALI**

Nel tuo turno, a parte le azioni regolari con i dadi, puoi effettuare una o più azioni speciali (con l'eccezione della **Selezione/SORT**) che hai richiesto durante i turni precedenti (*incluso il round preliminare*).

Puoi eseguire le tue azioni (*cioè sia le azioni regolari con i dadi sia le azioni speciali*) in qualsiasi ordine tu desideri. Prima di effettuare un'azione speciale rimuovi il gaucho dallo spazio azione che stai usando e rimettilo nella tua riserva personale. Puoi usare questo gaucho sia per questa sia per altre azioni. Puoi anche rimuovere un gaucho da uno spazio azione senza effettuare l'azione associata a quello spazio.

### **L'azione nel dettaglio:**

**Ricorda:** con l'eccezione della **Selezione/SORT** puoi effettuare azioni solo nel tuo turno.

**SELEZIONE/SORT (Stalla):** puoi piazzare una tessera bestiame che hai appena collezionato ovunque all'interno della mandria, persino all'inizio. Questa è l'unica azione che puoi effettuare al di fuori del tuo turno ossia quando collezioni bestiame alla fine del round o alla fine del gioco.

***Esempio:** in genere puoi aggiungere bestiame solo di valore 10 o superiore. Utilizzando l'azione "selezione/sort" comunque puoi aggiungere un bestiame di qualsiasi valore (ma della stessa razza !) ovunque nella riga, dove lo ritieni opportuno.*

**DESIDERIO/WISH (Eroe del rodeo):** hai un dado virtuale aggiuntivo di qualsiasi valore (da 1 a 6).

***Esempio 1:** scegli di avere un dado virtuale da 6, così puoi piazzare un gaucho su un'azione steppa senza utilizzare un dado fisico.*

***Esempio 2:** usando due dadi fisici di valore 4 e uno virtuale di valore 4, puoi richiedere la tessera bestiame di valore 12.*

**VENDITA IMMEDIATA/IMMEDIATE SALE (Estancia):** vendi immediatamente una tua mandria con almeno due bestiami e ricevi 5 Pesos addizionali.

### Pagina 7 (regolamento inglese)

**RUBA BESTIAME / STEAL CATTLE (Ladro di bestiame):** puoi usare un lazo per rubare una tessera bestiame di tua scelta da uno degli avversari. Aggiungi la tessera rubata alla destra di una tua mandria della stessa razza. Se la tessera rubata è inappropriata allora vendi immediatamente la mandria e inizi una nuova con la tessera rubata. (*In questo caso non puoi combinare questa azione con VENDITA IMMEDIATA/IMMEDIATE SALE*). Se non hai alcuna tessera bestiame della stessa razza dell'animale rubato, semplicemente incomincia una nuova mandria in una nuova riga. (*Non puoi combinare questa azione con SELEZIONE/SORT in quanto quest'ultima azione può essere*

effettuata quando collezioni bestiame alla fine del round). Il giocatore che subisce il furto riceve un'indennità dalla propria assicurazione. Esso muove immediatamente il suo indicatore di monete sulla traccia dei Pesos di un numero di spazi uguale al valore dell'animale rubato.

**Esempio di vendita immediata e furto di bestiame:** rimuovi un tuo gaucho dallo spazio azione RUBA BESTIAME e ruba una tessera bestiame di valore 10 da uno dei tuoi avversari. Quest'ultimo riceve 10 Pesos. Aggiungi la tessera rubata nell'appropriata mandria che adesso è costituita da 4-6-9-10. Rimuovi un gaucho dallo spazio azione VENDITA IMMEDIATA per vendere quella mandria. Ricevi  $4 \times 10 + 5 = 45$  Pesos e muovi l'indicatore delle monete di conseguenza. I gauchos rimossi ritornano alla tua riserva.

**RIALZA O RIMPIAZZA GAUCHOS / RAISE OR REPLACE GAUCHOS (Sovrintendente):** quando effettui questa azione speciale puoi:

- rialzare 1 o 2 dei tuoi gauchos sdraiati nella Pampa, oppure
- rimpiazzare 1 dei gauchos avversari sdraiato con uno in piedi di tua proprietà. Il tuo avversario prende il suo gaucho indietro e riceve un'indennità dalla sua assicurazione. Esso muove immediatamente l'indicatore delle monete di un numero di spazi uguale al valore (numero grande) della tessera bestiame persa.

**Esempio 1:** rimuovi un tuo gaucho dallo spazio azione e rialza 2 dei tuoi gauchos sdraiati sulle tessere bestiame di valore 10 e 9. Ritorna il gaucho rimosso alla tua riserva.

**Esempio 2:** rimuovi un tuo gaucho dallo spazio azione e piazzalo sulla tessera bestiame di valore 11 dove si trova un gaucho avversario sdraiato. Il tuo avversario riceve 11 Pesos e riprende il proprio gaucho nella riserva personale.

**BESTIAME SEGRETO / SECRET CATTLE (Steppa):** guarda segretamente tutte le tessere nella steppa e sceglie 1 o 2. Se ne scegli 2 entrambe devono essere di valore 4 o inferiore. Piazza le tessere scelte negli spazi pascolo nella Pampa. Poi piazza uno dei tuoi gaucho su ciascuna delle tessere scelte. (In una situazione veramente sfortunata nella quale non ci sono abbastanza spazi vuoti nei pascoli, allora non potrai effettuare questa azione per intero). Successivamente rifornisci la steppa dalla pila di pesca così che ci siano nuovamente 4 tessere disponibili.

**Esempio:** rimuovi un tuo gaucho dallo spazio azione e guarda le 4 tessere della steppa. Scegli 2 tessere di piccolo valore (4 o più basso), in questo caso "1" e "3". Piazza queste tessere sugli spazi vuoti dei pascoli, in questo caso una tessera sul più piccolo e l'altra tessera sul secondo pascolo più piccolo. Infine piazza un gaucho su ciascuna delle due tessere.

### **Pagina 8 (regolamento inglese)**

## **FINE DEL GIOCO**

Appena la pila di pesca delle tessere bestiame è vuota, finire il round corrente e poi giocare ancora un round regolare. (Se questo succede durante un round poichè hai appena rifornito la steppa, finisci questo round e poi giocare un altro. Se questo succede alla fine del round quando si colleziona il bestiame, giocare ancora un solo turno regolare). Nel momento che la pila di pesca è vuota, non aggiungere nessun'altra tessera alla plancia di gioco.

Dopo l'ultimo round regolare ci sarà un round finale senza dadi. Esso viene giocato come un round

regolare ma nessun dado verrà tirato nel rodeo dei dadi. Questo significa che ogni giocatore può solo usare gli spazi azione che ha richiesto in precedenza ma non ancora utilizzati.

**Esempio di fine gioco in un gioco a 3 giocatori:** il rosso è il giocatore iniziale seguito dal blu e dal verde. Il blu usa l'azione di **BESTIAME SEGRETO**. Quando rifornisce la steppa pesca l'ultima tessera dalla pila di pesca. Poichè la pila adesso è vuota parte la fine del gioco. Il verde esegue il proprio turno. Poi il round finisce. I tre giocatori giocano ancora un round regolare con il blu come primo giocatore. Dopo che tutti i giocatori hanno finito il proprio turno viene giocato il round finale senza dadi. In questo round il verde è il primo giocatore. Esso usa **RIALZA GAUCHOS** e rialza 2 dei suoi gauchos sdraiati in maniera da poter collezionare le tessere bestiame dove essi erano sdraiati. Il rosso usa la **RUBA BESTIAME** per rubare una tessera bestiame al verde. Vende poi una mandria con l'azione di **VENDITA IMMEDIATA**. Il blu usa l'azione **DESIDERIO** per piazzare un gaucho su una tessera bestiame di valore 6. In uno dei pascoli tutte le tessere bestiame sono state richieste così adesso possono essere collezionate. Infine i giocatori possono procedere con il punteggio finale.

## PUNTEGGIO FINALE

Dopo il round finale senza dadi collezionare le tessere bestiame rimanenti dalla Pampa che hanno dei gauchos in piedi su di esse e aggiungile alle tue mandrie (*vendendo mandrie non puoi aggiungere tessere o formare nuove mandrie come descritto nella sezione "Collezionare bestiame alla fine del round"*). Ignora le tessere bestiame con dei gauchos sdraiati su di esse come anche i gauchos che sono rimasti negli spazi azione, se ce ne sono.

Infine vendi tutte le tue mandrie. Singole tessere bestiame (*ossia mandrie di una sola tessera*) sono vendute al valore facciale, cioè una singola tessera bestiame di valore 9 vale 9 Pesos (=1x9 come da normale regola).

**Nota:** solo dopo che il gioco è finito puoi vendere singole tessere bestiame. (Durante il gioco puoi invece solo vendere mandrie con almeno due tessere bestiame).

**Il giocatore con il maggior numero di Pesos, vince. In caso di parità ci saranno più vincitori.**

**Tip per giocatori che tendono a non ricordare quando hanno piazzato un gaucho su uno spazio azione:** quando si riprende in mano un gaucho piazzato su uno spazio azione oppure quando lo si posiziona sopra, piazzare anche un marker su quello spazio azione. In questo modo non sarà possibile dimenticarsi di aver già utilizzato quello spazio azione. Alla fine del tuo turno rimuovi tutti i marker.

## BREVI REGOLE PER 4 GIOCATORI

### Setup:

- riempire i pascoli con tessere bestiame finchè non viene raggiunto il limite
- mettere 4 tessere bestiame a faccia in giù nella steppa
- 7 gauchos per giocatore

### Round preliminare:

- 3 tessere bestiame per giocatore, tenerne una (*di qualsiasi valore*), due (*massimo valore 8 ciascuna*), tutte (*massimo valore 4 ciascuna*)
- 1 gaucho su uno spazio azione (*in senso antiorario*)



**Svolgimento del gioco:** il giocatore iniziale tira i dadi ed esegue due di queste azioni nel turno

- piazza un gaucho in piedi su una tessera bestiame (*numero grande*)
- piazza un gaucho sdraiato su una tessera bestiame (*numero piccolo*)
- rialza un gaucho (*numero piccolo*)
- piazza un gaucho in uno spazio azione non occupato
  
- esegui azioni speciali richieste nei turni precedenti (*opzionali*)
- segue il giocatore successivo (*in senso antiorario*) che prenderà due dadi per questo turno
- il primo giocatore cambia alla fine del turno

**Collezionare bestiame:** alla fine di ogni turno collezionare le tessere bestiame che hanno dei gauchos in piedi su di esse nei pascoli che hanno le tessere completamente occupate e rifornire il pascolo fino a raggiungere il limite.

**Vendere mandrie:**

- se una tessera bestiame non può essere aggiunta a una mandria (*in ordine crescente o decrescente*)
- avanzare l'indicatore di monete sulla traccia Pesos: valore della tessera bestiame più alto X numero di tessere della mandria

**Fine del gioco:** quando la pila di pesca è vuota, giocare ancora un turno regolare. Poi giocare un round finale senza dadi.