

EL GAUCHO

UN GIOCO DI RACCOLTA TATTICA E FURBIZIA

PER 2-4 GIOCATORI DI ARVE D. FÜHLER

PANORAMICA

In “El Gaucho” il giocatore assume il ruolo di un proprietario di greggi di bestiame che invia i propri gaucho nella Pampa per catturare quanto più bestiame possibile.

I gaucho utilizzano le proprie capacità nel rodeo dei dadi. Meglio si comportano durante l’allenamento, più facilmente riusciranno a catturare il bestiame. Usa la furbizia per ostacolare gli avversari e rubargli il bestiame più prezioso da sotto il naso o usa il lazo per catturare uno degli animali avversari.

Nel tuo ranch dividi il bestiame per razze e crea delle grandi mandrie da vendere per quanti più Pesos possibile.

SCOPO DEL GIOCO

Guadagnare più soldi possibile vendendo mandrie di bestiame durante il gioco e alla fine della partita. Più grande sarà la tua mandria, più soldi riceverai. La vendita di molte piccole mandrie non deve essere sottovalutata. Inoltre, usa le Azioni Speciali ogni volta che puoi!

COMPONENTI

- 1 tabellone di gioco con:
 - la Pampa (che consiste di 4 pascoli)
 - 6 Aree Azione (la Steppa e la Proprietà, con 4 Spazi Azione colorati per ogni Area Azione)
 - il Rodeo dei Dadi, circondato da
- 4 steccati
- 60 Tessere Bestiame: 12 tessere con valori 1-12 (numeri scritti in grande) in ognuna delle 5 razze (colori)
- 4 Tessere Punteggio (borse) nei 4 colori dei giocatori con valori 100/200
- 32 Segnalini Gaucho (8 per colore dei giocatori)
- 4 Indicatori del denaro (dischetti di legno, 1 per colore dei giocatori)
- 9 dadi
- 1 segnalino nero Primo Giocatore

Nota: Le regole sono da intendersi per una partita a 4 giocatori.

Le regole per una partita a 2 o 3 giocatori sono scritte in colore diverso.

Ringraziamenti speciali ad Alessandro Seren Rosso per la traduzione in italiano.

L'autore e l'editore desiderano ringraziare i molti playtesters, in particolare

Bärbel e Adrian Fühler, Aaron Haag, Sabine e 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 e tutti i playtester di Spieletreff Limeshain

Grafica del gioco e del manuale: **Dennis Lohausen**

Realizzazione e regolamento: **Christwart Conrad**

Per critiche, suggerimenti e domande sul gioco, scrivetece all'indirizzo:

spiele@argentum-verlag.de

PREPARAZIONE

Mettere il **tabellone** sul tavolo. Assemblare i 4 pezzi dello **steccato** (1) in modo da poterlo montare sul tabellone (1). Lo steccato circonda il **Rodeo dei Dadi** (2). In una partita a 2 giocatori, rimuovere dal gioco 4 dadi. In una partita a 3 giocatori, rimuovere dal gioco 2 dadi. Posizionare i dadi rimanenti (3) all'interno dello steccato.



Solo in una partita a 2 giocatori: Prendere le 12 **Tessere Bestiame** di una razza e metterne 6 a faccia in giù nelle 6 caselle **Pascolo** con il simbolo “non usare nelle partite a 2 giocatori” per indicare che queste caselle non sono disponibili. Rimettere le 6 tessere rimanenti nella scatola.

Mescolare le **Tessere Bestiame** rimanenti e posizionarle nella **Pampa** come segue: riempire i **Pascoli** con le **Tessere Bestiame** uno alla volta, iniziando dal **Pascolo** più piccolo (4) (*dall'ultima riga*). Mettere in ogni **Pascolo** una **Tessera Bestiame** a faccia in su per ogni **Casella Pascolo** (5) di ogni **Pascolo**. Interrompere il posizionamento di **Tessere Bestiame** in un **Pascolo** quando il valore totale delle tessere raggiunge o supera 20.



In una partita a 3 giocatori, non posizionare tessere nelle caselle con “non usare nelle partite a 3 giocatori”.

Esempio di posizionamento delle Tessere Bestiame nel Pascolo:

- A) Il valore totale delle **Tessere Bestiame** nel secondo **Pascolo** è inferiore a 20. Però, non possono essere posizionate altre tessere perché tutte le caselle sono occupate.
- B) Nel **Pascolo** più grande, le prime due **Tessere Bestiame** hanno un valore totale di 18, quindi deve essere posizionata un'altra tessera. Questa tessera ha un valore di 5, quindi il valore totale è ora superiore a 20. In questo **Pascolo** non devono essere posizionate altre tessere.



Mettere 4 **Tessere Bestiame** a faccia in giù in un mazzetto nello spazio **Steppa** (6).

Mettere le **Tessere Bestiame** rimaste a formare un **mazzo di pesca** (7) a faccia in giù a fianco del tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la **Tessera del Punteggio** e 7 **Gauchos** del colore scelto.

In una partita a 2 e 3 giocatori, prendere tutti e 8 i **Gauchos** del proprio colore.

Mettere il proprio **Indicatore del Denaro** sulla casella “0” della **Traccia dei Pesos** (8).

Il giocatore che più recentemente ha visitato il Sud America o che ottiene il punteggio più elevato tirando 2 dadi diventa **Primo Giocatore** e riceve il **Segnalino del Primo Giocatore**.

Consiglio: Prima di iniziare una partita, prenditi il tempo per spiegare il gioco agli altri partecipanti.

TURNO PRELIMINARE

Ogni giocatore pesca 3 Tessere Bestiame (5 con 2 giocatori, 4 con 3 giocatori) dal mazzo di pesca e le guarda. Si possono tenere fino a tre tessere. Se un giocatore decide di tenerne tre, le tessere devono essere tutte di valore 4 o inferiore. Se decide di tenerne due, entrambe devono essere di valore 8 o inferiore. Solo se si decide di tenere una sola tessera, questa può essere di qualsiasi valore. Le tessere scartate sono rimosse dal gioco. Mettere le tessere pescate di fronte a sé: saranno i primi membri delle mandrie di bestiame. Ogni razza va posizionata in una riga separata.



In una partita a 3 giocatori, utilizzare 2 delle tessere scartate per coprire le caselle Pascolo inutilizzate.

PIAZZAMENTO DI UN GAUCHO SU UNO SPAZIO AZIONE NON OCCUPATO:



Iniziando dal giocatore a destra del Primo Giocatore e proseguendo in senso antiorario, piazzare 1 Gaucho su uno Spazio Azione del proprio colore. Solo per questo turno preliminare, ogni giocatore deve scegliere un'Area Azione diversa.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Primo Giocatore tira tutti i dadi del Rodeo dei Dadi. Durante il proprio turno si scelgono 2 dei dadi disponibili, si mettono i dadi di fronte a sé e si effettuano le azioni. Poi, il giocatore a sinistra svolge il proprio turno scegliendo 2 dadi, e così via. Il numero di dadi disponibili diminuisce per ogni giocatore che segue. Solitamente, l'ultimo giocatore può scegliere solo tra 3 dadi. Alla fine del turno, il giocatore a sinistra del Primo Giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore e si svolge un altro turno allo stesso modo.

AZIONI

I giocatori cercano di raccogliere Tessere Bestiame. Usando il dado è possibile richiedere delle tessere dalla Pampa. Alla fine del turno si possono raccogliere le tessere richieste, se tutte le tessere di quel Pascolo lo sono state. Per ogni dado scelto si svolge una delle azioni descritte in seguito. È possibile combinare i propri dadi per effettuare un'azione secondo il valore totale dei dadi, ma in questo caso si svolgerà una sola azione.

AZIONI NELLA PAMPA

In questo luogo i Gaucho catturano il Bestiame. Si hanno 3 opzioni:



- A) **Piazzare** un Gaucho dalla propria riserva **in piedi** su una tessera libera. È necessario usare 1 o 2 dadi con un valore totale uguale al **numero scritto in grande** sulla tessera.



- B) **Piazzare** un Gaucho dalla propria riserva **disteso** su una tessera libera. È necessario usare 1 o 2 dadi con un valore totale uguale al **numero scritto in piccolo** sulla tessera.



- C) **Sollevare** uno dei Gaucho distesi su una tessera. È necessario usare 1 o 2 dadi con un valore totale uguale al **numero scritto in piccolo** sulla tessera.

Esempio 1 di un intero turno: Si usano un 5 e un 6 per piazzare un Gaucho su una Tessera Bestiame di valore 11 (A).

Esempio 2: Si può raggiungere lo stesso risultato in questo modo: Con un 5 si piazza un Gaucho disteso sulla tessera di valore 11 (B). Poi si solleva il Gaucho con il dado da 5 (C).

A)



B)



C)



AZIONI NELLE AREE AZIONE



Qui è possibile richiedere le Azioni Speciali per i turni **futuri**. **Consiglio:** Tali Azioni sono fondamentali.

Piazzare uno dei propri Gaucho nello Spazio Azione non occupato del proprio colore.



Con un dado da 1, 2 o 3 si possono occupare gli Spazi Azione **SMISTAMENTO**, **VOLONTÀ** o **VENDITA IMMEDIATA**. Gli altri Spazi Azione richiedono un dado di un valore specifico.

Ricordare: È possibile combinare due dadi (2+3) per occupare uno Spazio Azione (=5).

Limitazioni: Non è consentito posizionare più di un Gaucho sui diversi Spazi Azione. Non è consentito occupare uno Spazio Azione e usarlo nello stesso turno. In altre parole: non è consentito usare un Gaucho dopo il suo piazzamento. Inoltre, non è consentito posizionare un Gaucho su uno Spazio Azione appena usato. È però consentito posizionare un Gaucho su uno Spazio Azione e usarne un altro nello stesso turno.

Nessun Gaucho rimasto: Se si esauriscono i Gaucho dalla propria riserva, è possibile rimuovere qualsiasi Gaucho dagli Spazi Azione e qualsiasi Gaucho disteso nella Pampa.

Ricordare: I dadi da usare devono essere sempre del valore esatto richiesto. Se non ci sono dadi disponibili per l'azione da effettuare, l'azione non potrà essere svolta. Piazzare il dado usato di fronte a sé.

RACCOLTA DEL BESTIAME ALLA FINE DEL TURNO

Una volta che l'ultimo giocatore ha svolto le proprie azioni, per ogni Pascolo nella Pampa, controllare se tutte le Tessere Bestiame sono occupate. Da ogni Pascolo **completamente occupato**, rimuovere i Gaucho **in piedi** e le tessere sulle quali i Gaucho sono posizionati.

Nota: le Tessere Bestiame con Gaucho distesi rimangono nel proprio Pascolo.

Esempio:

In questo Pascolo, i giocatori non raccolgono il bestiame, perché non tutte le tessere sono occupate.



In questo Pascolo, i Gaucho in piedi tornano ai proprietari insieme alle relative tessere. Gli altri Gaucho rimangono nel Pascolo.



In questo Pascolo, tutte le tessere sono occupate, ma nessuna di esse ha un Gaucho in piedi. Quindi, non succede nulla.

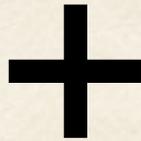


Rimettere i Gaucho rimossi nella riserva personale. Questi Gaucho possono essere riutilizzati in seguito. Organizzare le Tessere Bestiame in righe davanti a sé, una riga per razza. Ogni riga rappresenta una Mandria. Se possibile, ingrandire le Mandrie create nei turni precedenti. Aggiungere sempre le nuove tessere a destra di una Mandria. Se si ottiene più di una tessera di una certa Mandria (dallo stesso Pascolo o da più Pascoli), si può scegliere l'ordine in cui le tessere vengono aggiunte.

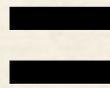
Esempio:



situazione precedente



nuovo bestiame



situazione finale

Definizione di Mandria:

Una Mandria consiste di Bestiame della stessa razza, organizzata in ordine crescente (*esempio A: 3, 5, 6, 9*) o decrescente (*esempio B: 11, 10, 8, 2, 1*) **da sinistra a destra**. Se si deve aggiungere alla Mandria una tessera non corretta, è necessario iniziare una nuova Mandria con quella tessera e vendere la Mandria alla quale la tessera non può essere aggiunta (*vedere Gestione delle Vendite*).

A



B



Esempio: La Mandria bianca deve essere venduta. La Mandria nera può essere ampliata. La Mandria marrone non può crescere aggiungendo Bestiame, ma potrà essere venduta solo quando un'altra tessera della stessa razza dovrebbe essere aggiunta (o alla fine del gioco) (Eccezione: Azioni Speciali, vedere la relativa sezione).



Consiglio: Solitamente vendere più frequentemente possibile è una buona strategia, ma a volte potrebbe essere meglio attendere che una Mandria cresca, prima di venderla.

GESTIONE DELLE VENDITE

Quando si sta per aggiungere una tessera non corretta a una Mandria, questa Mandria deve essere venduta. Tutte le tessere di una Mandria devono essere in ordine crescente o decrescente. Quando si vende una Mandria, ogni tessera vale quanto la Tessera Bestiame di valore più elevato della Mandria. In altre parole, moltiplicare il numero di tessere della Mandria per il singolo valore più elevato delle tessere di quella stessa Mandria.

Esempio A: $4 \times 9 = 36$



Esempio B: $5 \times 11 = 55$



Spostare l'Indicatore del Denaro sulla Traccia dei Pesos. Quando si completa per la prima volta la traccia, posizionare la propria Tessera del Punteggio con "100" a faccia in su nella casella del proprio colore, a fianco della casella "0". Quando si completa la Traccia dei Pesos per la seconda volta, girare la Tessera del Punteggio a mostrare "200". Rimuovere dal gioco le Tessere Bestiame vendute. La tessera rimanente è la prima tessera della nuova Mandria.

Riempire i Pascoli nella Pampa:

Iniziare dal Pascolo più piccolo che deve essere riempito. Pescare le tessere dal mazzo di pesca e posizionarle una per una sulle caselle vuote. Smettere di aggiungere tessere a un Pascolo quando il valore totale delle tessere è di 20 o superiore, o quando il Pascolo è pieno. Le Tessere Bestiame già presenti (*con i Gaucho distesi*) contano per il valore totale del Pascolo. È possibile che ad un Pascolo non debbano essere aggiunte tessere.

UTILIZZO DELLE AZIONI SPECIALI

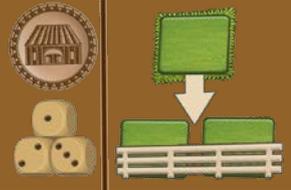
Durante il proprio turno, oltre alle normali azioni con il dado, è possibile effettuare una o più Azioni Speciali (*ad eccezione di SMISTAMENTO*) richieste nei turni precedenti (*incluso il turno preliminare*).

È possibile effettuare le proprie azioni (*azioni normali e azioni speciali*) in qualsiasi ordine. Prima di effettuare un'Azione Speciale, rimuovere il Gaucho dallo Spazio Azione che si utilizzerà e rimetterlo nella riserva personale. È possibile utilizzare il Gaucho subito o per richiedere un'altra azione. È possibile anche rimuovere il Gaucho da uno Spazio Azione senza effettuare la relativa azione.

LE AZIONI NEL DETTAGLIO:

Ricordare: Ad eccezione di SMISTAMENTO, le azioni possono essere effettuate solo durante il proprio turno.

SMISTAMENTO (Stalla):



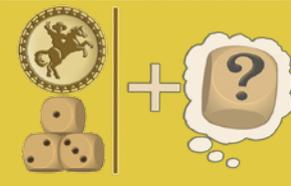
È possibile posizionare una Tessera Bestiame appena raccolta in qualsiasi punto della Mandria, anche all'inizio.

Questa è l'unica azione che può essere effettuata **al di fuori del proprio turno**, ossia quando si raccoglie il Bestiame alla fine del turno o alla fine del gioco.

Esempio: Normalmente, sarebbe possibile aggiungere solo una tessera da 10. Utilizzando l'azione "Smistamento", però, si può aggiungere una tessera di qualsiasi valore (*della stessa razza!*) in qualsiasi punto.



VOLONTÀ (Eroe del Rodeo):



Si ha a disposizione un dado immaginario di qualsiasi valore (1-6) per svolgere un'azione.

Esempio 1:

Si può usare un 6 immaginario per poter piazzare un Gaucho nello Spazio Azione Steppa senza usare un dado.



Esempio 2:

Usando due 4 e un 4 immaginario, è possibile prendere una tessera di valore 12.

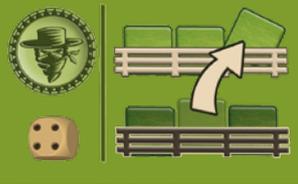


VENDITA IMMEDIATA (Hacienda):



Vendere immediatamente una delle proprie Mandrie con almeno 2 Tessere Bestiame e ricevere 5 Pesos aggiuntivi.

FURTO DI BESTIAME (*Ladro di Bestiame*):



È possibile usare un lazo per rubare una Tessera Bestiame a scelta da un avversario. Aggiungere la tessera rubata a destra della Mandria della stessa razza. Se la tessera rubata non rispetta l'ordine, vendere immediatamente la Mandria e iniziarne una nuova con la tessera rubata (*In questo caso, non è consentito combinare questa azione con VENDITA IMMEDIATA*). Se non si ha altro Bestiame della stessa razza, semplicemente si inizia una nuova Mandria (*Non è consentito combinare questa azione con SMISTAMENTO perché quest'ultima può essere usata solo al termine di un turno*). Il giocatore a cui viene rubato il bestiame riceve un indennizzo dall'assicurazione: può immediatamente spostare il suo Indicatore del Denaro sulla Traccia dei Pesos di un numero di caselle uguale al valore dell'animale rubato.

Esempio di Vendita Immediata e Furto di Bestiame: Un giocatore rimuove il Gaucho dallo Spazio Azione **FURTO DI BESTIAME** e ruba una Tessera Bestiame di valore 10 da un avversario, che riceve 10 Pesos. La tessera rubata viene aggiunta alla Mandria corretta, che ora ha le tessere 4-6-9-10. Poi il giocatore rimuove un Gaucho dallo Spazio Azione **VENDITA IMMEDIATA** per vendere quella Mandria. Il giocatore riceve $4 \times 10 + 5 = 45$ Pesos e sposta il suo Indicatore del Denaro. I Gaucho rimossi ritornano nella riserva.

SOLLEVARE/SOSTITUIRE I GAUCHO (*Sorveglianza*):



Quando si effettua questa azione è possibile effettuare una delle due azioni seguenti:

- sollevare 1 o 2 dei propri Gaucho distesi nella Pampa
- sostituire 1 dei Gaucho distesi avversari con un proprio Gaucho in piedi.

L'avversario si riprende il Gaucho e riceve un indennizzo dalla propria assicurazione: può immediatamente spostare il suo Indicatore del Denaro sulla Traccia dei Pesos di un numero di caselle uguale al valore (*numero scritto in grande*) dell'animale rubato.

Esempio 1: Il giocatore rimuove un Gaucho dallo Spazio Azione e solleva 2 Gaucho sulle Tessere Bestiame di valore 10 e 9. Il Gaucho rimosso ritorna alla riserva personale.



Esempio 2: Il giocatore rimuove un Gaucho dallo Spazio Azione e lo piazza su una Tessera Bestiame di valore 11, dove si trova un Gaucho disteso di un avversario. L'avversario riceve 11 Pesos e rimette il Gaucho nella propria riserva personale.



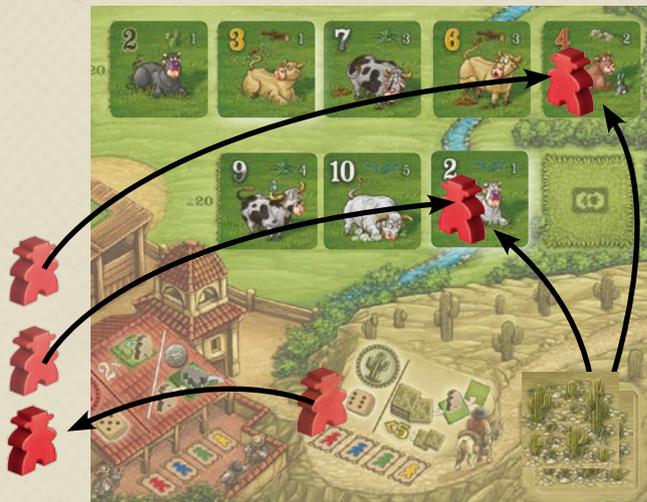
BESTIAME SEGRETO (*Steppa*):



Guardare segretamente tutte le tessere nella Steppa e sceglierne 1 o 2. Per poter scegliere due tessere, entrambe devono avere un valore inferiore a 4. Mettere le tessere scelte su una casella Pascolo vuota nella Pampa. Poi, posizionare uno dei propri Gaucho su ognuna delle tessere scelte (*nell'improbabile caso in cui non ci siano sufficienti caselle Pascolo rimaste, non è possibile approfittare completamente dell'azione*). Infine, pescare dal mazzo di pesca il numero di tessere necessarie per ripristinare le 4 tessere nella Steppa.

Esempio:

Un giocatore rimuove un Gaucho da uno Spazio Azione e guarda le 4 tessere della Steppa. Decide di scegliere 2 tessere di valore basso (4 o inferiore): un "1" e un "3". Poi piazza queste tessere su una casella Pascolo vuota, una nel Pascolo più piccolo e un'altra nel secondo Pascolo più piccolo. Infine, mette un Gaucho su ognuna di queste due tessere.



FINE DELLA PARTITA

Non appena il mazzo di pesca delle Tessere Bestiame si esaurisce, il turno in corso viene completato; poi si gioca un ultimo turno normale. (*Se ciò accade durante lo svolgimento di un turno riportando a 4 le tessere della Steppa, terminare il turno in corso e giocare un altro. Se accade al termine di un turno durante la raccolta del Bestiame, giocare solo un ultimo turno normale.*) Siccome il mazzo di pesca è esaurito, non si aggiungono tessere ai Pascoli.

Dopo l'ultimo turno normale, si gioca un turno finale senza dadi. Si svolge come un turno normale, ma nel Rodeo dei Dadi non vengono tirati dadi. In altre parole, i giocatori possono usare solo gli Spazi Azione richiesti in precedenza.

Esempio in una partita a 3 giocatori:

Rosso è il Primo Giocatore, seguito da Blu e Verde.

Blu utilizza l'azione **BESTIAME SEGRETO**. Mentre riporta a 4 le tessere della Steppa, pesca l'ultima tessera dal mazzo di pesca, facendo scattare la fine della partita.

Verde effettua le proprie azioni, poi il turno è finito. I tre giocatori svolgono un altro turno normale, con Blu come Primo Giocatore. Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, si gioca un turno finale senza dadi. Verde è il nuovo Primo Giocatore.

Utilizza l'azione **SOLLEVARE I GAUCHO** e solleva 2 dei suoi Gaucho distesi per raccogliere le relative Tessere Bestiame. Rosso usa l'azione **FURTO DI BESTIAME** per rubare una Tessera Bestiame a Verde. Poi vende una Mandria con l'azione **VENDITA IMMEDIATA**. Blu usa l'azione **VOLONTÀ** per piazzare un Gaucho su una Tessera Bestiame di valore 6. In uno dei Pascoli tutte le Tessere Bestiame sono state richieste, quindi vengono raccolte.

A questo punto i giocatori procedono con il Conteggio Finale.

CONTEGGIO FINALE

Dopo il turno finale senza dadi, raccogliere le Tessere Bestiame nella Pampa con i Gaucho in piedi e aggiungerle alle proprie Mandrie (*vendendo le Mandrie a cui non possono essere aggiunte tessere e formando nuove mandrie come descritto nella sezione "Raccolta del Bestiame alla fine del turno"*). Ignorare le Tessere Bestiame con Gaucho distesi su di esse e i Gaucho rimasti negli Spazi Azione. Infine, vendere tutte le Mandrie rimanenti. Le Tessere Bestiame singole (*le Mandrie con una sola tessera*) vengono vendute per il loro valore nominale, ossia una tessera singola di valore 9 vale 9 Pesos (=1x9 come secondo le normali regole).

Nota: Le Tessere Bestiame singole possono essere vendute solo a fine partita (*durante il gioco possono essere vendute solo le Mandrie con almeno due tessere*).

Il giocatore con più Pesos vince la partita. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Consiglio per i giocatori che tendono a dimenticare quando hanno piazzato un Gaucho su uno Spazio Azione: Quando si prende un Gaucho da uno Spazio Azione o se ne piazza uno, posizionare un Marker sullo Spazio Azione. A fine turno, rimuovere tutti i Marker.

RIASSUNTO DELLE REGOLE PER 4 GIOCATORI

Preparazione

- Riempire i Pascoli con Tessere Bestiame fino al limite
- 4 Tessere Bestiame nella Steppa
- 7 Gaucho per giocatore

Turno Preliminare

- 3 Tessere Bestiame per giocatore, tenerne una (*qualsiasi valore*), due (*max. 8 ciascuna*), o tutte (*max. 4 ciascuna*)
- 1 Gaucho su uno Spazio Azione (*senso antiorario*)

Svolgimento del gioco

Il Primo Giocatore tira i dadi e ne prende due per le sue azioni:

- Gaucho **in piedi** su Tessera Bestiame (**numero scritto in grande**)
- Gaucho **disteso** su Tessera Bestiame (**numero scritto in piccolo**)
- **Sollevare** 1 Gaucho (**numero scritto in piccolo**)
- **Piazzare** 1 Gaucho su uno Spazio Azione **non occupato**
- Usare Azioni Speciali dai turni precedenti (*facoltativo*)
- Il giocatore successivo (*sinistra*) prede due dadi per il proprio turno
- Il Primo Giocatore cambia alla fine del turno

Raccolta del Bestiame

Alla fine di ogni turno, raccogliere le Tessere Bestiame con Gaucho in piedi nei Pascoli completamente occupati e riempire i Pascoli svuotati.

Vendita delle Mandrie

- Se una Tessera Bestiame non può essere aggiunta a una Mandria
- Avanzare sulla Traccia dei Pesos: valore più elevato x numero tessere

Fine del gioco

Mazzo esaurito, giocare ancora un turno regolare, poi un turno finale senza dadi.