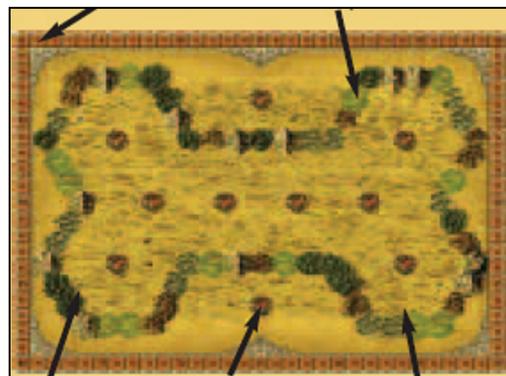




Un gioco per 2-5 grandi proprietari terrieri dai 10 anni in su – Durata del gioco 60 – 90 minuti

CONTENUTI DEL GIOCO

- **1 Tabellone di gioco:** il tabellone rappresenta Mercati (Markt), spazi Pampa (Pampafeld), Terreni (Landfeld) e quattro spazi Lago (Wasserfeld). Nel corso del gioco sugli spazi Pampa verranno piazzati dei segnalini Animale, mentre sugli spazi Terreno verranno piazzati dei segnalini Terreno. I Mercati non possono essere occupati. Ai margini del piano di gioco è rappresentato il Percorso Punti. Il piano di gioco è illustrato su entrambi i lati, mostrando un piano simmetrico e uno asimmetrico. Il piano asimmetrico possiede 11 Mercati, mentre il piano simmetrico possiede 10 Mercati. Ogni piano di gioco richiede delle tattiche differenti. Tutti gli esempi indicano il piano simmetrico.
- **80 Carte Terreno** (14 per tipo, 10 carte Pampa) I tipi di terreno sono: Montagna (Berg), Foresta (Wald), Pascolo (Wiese), Roccia (Fels), Palude (Moor), Pampa.
- **72 Carte Animale** (18 per tipo: Bestiame, Cavallo, Maiale, Pecora)
- **80 Segnalini Terreno esagonali** (in 5 colori diversi, uno per ogni giocatore)
- **18 Tessere Lago in varie forme**
- **150 Segnalini Animale rotondi in 5 colori** (30 per colore, con diversi animali illustrati sopra)
- **9 Haciendas**
- **5 Haciendas in 5 colori diversi**
- **8 Segnalini Raccolto rotondi**
- **5 Schede Riassuntive**
- **72 Banconote di gioco (Pesos)**
- **1 Regolamento** (si applica ai due piani di gioco: fronte e retro)



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori rappresentano degli Estanzieros (grandi proprietari terrieri) in Argentina. Essi acquistano terreni e animali, costruiscono Estanzias (Haciendas), fanno il raccolto e vendono mandrie di bestiame al mercato. Vincerà il giocatore che diventerà il più importante Estanziero, cioè colui che alla fine della partita avrà accumulato il maggior numero di punti vittoria. I giocatori ricevono punti vittoria per le rendite date dai mercati e per i laghi artificiali, per i Possedimenti di Terreni, per le Haciendas e per il denaro posseduto.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piano di gioco: scegliete uno dei due piani di gioco e ponetelo in mezzo al tavolo. Raccomandiamo di utilizzare, per le prime partite, il piano di gioco simmetrico.

Ogni giocatore riceve **1 Hacienda** e **30 segnalini Animale** del proprio colore, un capitale iniziale di **20 Pesos** e **1 scheda riassuntiva** delle regole

L'Hacienda del proprio colore viene posta come segnapunti sul primo spazio del percorso punti. I segnalini Animale mostrano diversi animali su entrambe le facce.

Mischiate le 80 carte Terreno. Ogni giocatore riceve 8 carte Terreno come mano iniziale. Le carte Terreno rimaste formano un mazzo (riserva), che viene posto accanto al piano di gioco. Le prime 4 carte del mazzo vengono poste, a faccia in su, accanto al mazzo.

Mischiate le 72 carte Animale ed eliminatene dal gioco (senza guardarle) un certo numero a seconda del numero dei giocatori (vedi più avanti). Ogni giocatore riceve 4 carte Animale come mano iniziale. Scoprite e disponete a faccia in su 4 carte Animale. Dividete le carte Animale rimaste in due mazzi uguali. Un mazzo (la riserva) viene piazzato accanto alle carte Animale scoperte, mentre l'altro viene posto, per il momento, da parte.

Piazzate tutti i segnalini Terreno esagonali in una riserva accanto al piano di gioco.

Piazzate tutte le tessere Lago (da 1 spazio) sui quattro spazi appropriati del piano di gioco. Piazzate le tessere Lago rimaste accanto al piano di gioco.

Piazzate le Haciendas e i segnalini Raccolto accanto al piano di gioco.

Un giocatore amministra il **denaro**.

Sommario della preparazione del gioco:

Numero di giocatori	2	3	4	5
Carte Animale eliminate dal gioco	30	20	10	0
Haciendas accanto al tabellone	5	7	8	9
Segnalini Raccolto accanto al tabellone	Tutti			
Tessere Lago sul tabellone	Ogni tessera da 1 su ogni spazio Lago			
Tessere Lago accanto al tabellone	Tutte quelle rimaste			
Carte Animale e Terreno scoperte	4 per tipo			
Il mazzo di carte Animale viene diviso in due parti uguali				
Ogni giocatore riceve:				
1 Hacienda (segnapunti), 30 segnalini Animale, 8 carte Terreno, 4 carte Animale, 20 Pesos, 1 Scheda riassuntiva				

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco inizia dal giocatore più giovane, proseguendo in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore **può eseguire fino a 3 delle seguenti azioni in qualsiasi ordine:**

- **Acquistare un Oggetto** (carta Terreno o Animale, Hacienda, tessera Lago)
- **Giocare una carta** (Terreno o Animale)
- **Piazzare un segnalino Raccolto**

ACQUISTARE UN OGGETTO

Un giocatore può acquistare dalla banca:

1 carta Terreno dal mazzo coperto	2 Pesos
1 carta Terreno scoperta	3 Pesos
1 carta Animale dal mazzo coperto	2 Pesos
1 carta Animale scoperta	3 Pesos
1 Hacienda	12 Pesos
1 tessera Acqua	12 Pesos

Acquistare una carta Terreno (diverse volte per turno)

Il giocatore paga il costo relativo alla banca e prende la carta Terreno in mano. Questa carta può essere giocata immediatamente, tuttavia ciò si considera un'azione separata! (vedi più avanti "Giocare una carta"). Se il giocatore acquista una carta tra quelle scoperte sul tavolo, deve scoprire immediatamente un'altra carta Terreno dal mazzo coperto, piazzandola scoperta sul tavolo, che può essere acquistata con un'altra azione.

Acquistare una carta Animale (diverse volte per turno)

Il giocatore paga il costo relativo alla banca e prende la carta Terreno in mano. Questa carta può essere giocata immediatamente, tuttavia ciò si considera un'azione separata! (vedi più avanti "Giocare una carta"). Se il giocatore acquista una carta tra quelle scoperte sul tavolo, deve scoprire immediatamente un'altra carta Animale dal mazzo coperto, piazzandola a faccia in su sul tavolo, che può essere acquistata con un'altra azione.

Acquistare 1 Hacienda (una volta per turno)

Nel corso del proprio turno, un giocatore può acquistare soltanto 1 Hacienda. Il giocatore paga 12 Pesos alla banca, prende l'Hacienda dalla riserva e la piazza immediatamente su un proprio segnalino facente parte di un Possedimento o di una Mandria, sul quale non è ancora presente un'Hacienda. Durante l'assegnazione dei punti, un'Hacienda fa guadagnare al giocatore un numero di punti vittoria pari alla dimensione del Possedimento di Terreni o della Mandria.

Acquistare una tessera Lago (una volta per turno)

Nel corso del proprio turno, un giocatore può acquistare soltanto una tessera Lago. Tutte le tessere Lago, indipendentemente dalla loro dimensione, costano 12 Pesos. Il giocatore paga l'importo alla banca, prende una tessera Lago a sua scelta dalla riserva e la piazza immediatamente su uno spazio Pampa libero (se ha acquistato una tessera da 1 spazio) o su più spazi Pampa liberi (se ha acquistato una tessera più grande). Durante l'assegnazione dei punti, una tessera Lago fa guadagnare ad ogni giocatore 1 punto per ogni proprio segnalino Terreno e Animale adiacente ad essa.

GIOCARE UNA CARTA

Carta Terreno

Chi gioca una carta Terreno, prende dalla riserva un segnalino Terreno esagonale del proprio colore e lo mette su uno spazio Terreno libero qualsiasi del piano di gioco, che mostra lo stesso tipo di terreno della carta appena giocata.

Nota: i segnalini Terreno sono disponibili nei colori dei giocatori.

Se la carta Terreno giocata mostra il tipo di terreno "Pampa" (Pampakarte), il giocatore deve piazzare il segnalino Terreno su uno spazio "Pampa" libero del piano di gioco, adiacente ad un suo segnalino Terreno già piazzato.

Verso la fine della partita può accadere che non ci siano più spazi Terreno liberi del tipo corrispondente alla carta giocata. In questo caso la carta si considera come una carta di tipo Pampa. Ad esempio, se un giocatore gioca una carta di tipo "Montagna" ma non ci sono spazi Montagna liberi sul piano di gioco, il giocatore piazza un proprio segnalino su uno spazio Pampa libero, adiacente ad un proprio segnalino Terreno.

Tutte le carte giocate vanno poste nella pila degli scarti.

Possedimenti Terrieri: diversi segnalini Terreno dello stesso colore piazzati sul piano di gioco, adiacenti l'uno all'altro, formano un "possedimento". Nel corso dell'assegnazione dei punti, un Possedimento Terriero produce Punti Vittoria soltanto se è formato da almeno 3 segnalini Terreno. I Possedimenti formati da uno o due segnalini non producono Punti Vittoria.

Suggerimento: cercate di formare Possedimenti composti da 3 o più segnalini.

Carta Animale

Il giocatore che gioca una carta Animale prende un proprio segnalino Animale, raffigurante lo stesso animale riportato sulla carta, e lo piazza su uno spazio Pampa libero del piano di gioco, adiacente ad un proprio segnalino Terreno o segnalino Animale dello stesso tipo. Una Mandria (uno o più segnalini Animale dello stesso tipo adiacenti l'uno all'altro) può essere formata soltanto da una specie animale.

Una Mandria può toccare le altre Mandrie.

Tutte le carte Animale giocate vanno poste nella pila degli scarti.

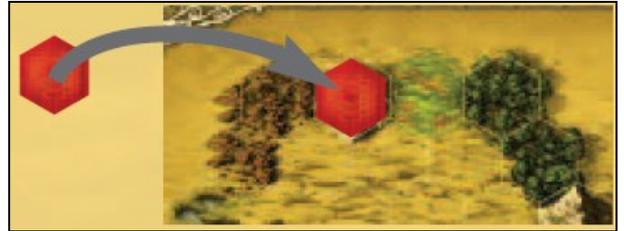
Nota: i segnalini Animale mostrano diversi animali su entrambi i lati.

Suggerimento: fate attenzione, nel piazzare i vostri segnalini Animale, agli spazi Pampa che lasciate liberi, in quanto successivamente vi potrete piazzare una tessera Lago.

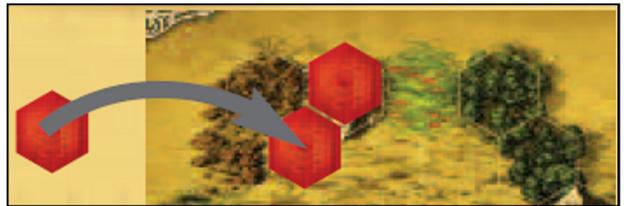
Mercato

Se una Mandria raggiunge un lato di un Mercato, il giocatore proprietario della Mandria riceve del denaro dalla banca. Se nel corso di un round una Mandria raggiunge diversi lati di un Mercato, il giocatore proprietario della Mandria riceve del denaro per ogni lato del Mercato raggiunto. Per ogni lato di un Mercato, un giocatore riceve del denaro una volta soltanto.

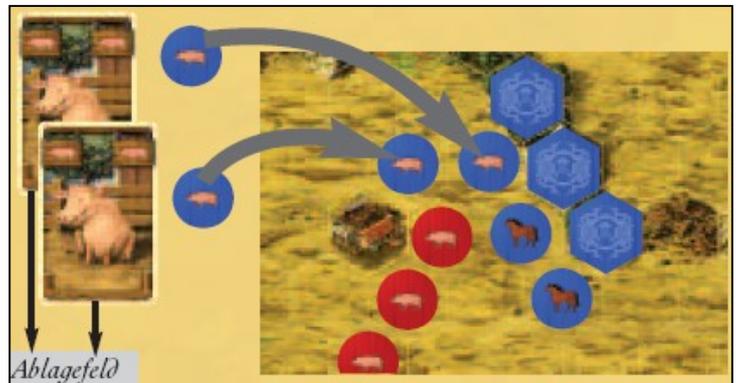
L'ammontare di denaro che il giocatore riceve si calcola secondo la seguente formula: numero di segnalini Animale che formano la Mandria + numero di segnalini



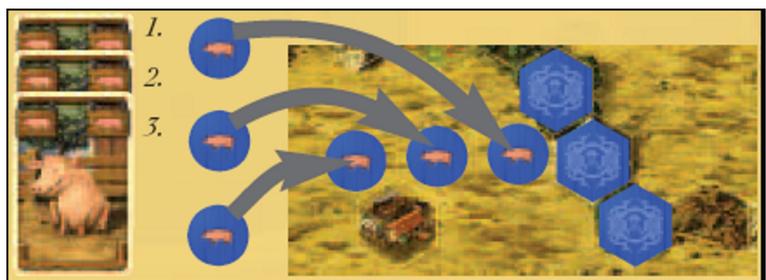
Il Rosso gioca una carta Montagna e piazza uno dei suoi segnalini Terreno su uno spazio Montagna del piano di gioco.



Il Rosso gioca una carta Terreno "Pampa" e piazza uno dei suoi segnalini Terreno su uno spazio Pampa adiacente ad un proprio segnalino Terreno.



Le proprie mandrie e quelle appartenenti agli avversari possono essere adiacenti. La Mandria di maiali blu è adiacente alla Mandria di cavalli blu e alla Mandria di maiali rossa.



Il giocatore Blu gioca 3 carte Animale (Maiale) e piazza 3 tessere Maiale (3 azioni). Il primo Maiale è adiacente ad una propria tessera Terreno. Con il secondo Maiale egli porta una Mandria di Maiali al Mercato. Per essa egli riceve 5 Pesos (3 tessere Terreno + 2 tessere Animale = 5). Egli piazza inoltre il 3° Maiale adiacente al Mercato e guadagna 6 Pesos (3 tessere Terreno + 3 tessere Animale = 6).

Terreno: ognuno 1 Peso. Per “numero di segnalini Terreno” si intendono tutti i segnalini Terreno collegati alla Mandria.

Nota: ogni lato di un Mercato può essere valutato soltanto una volta.

Nota: il giocatore che estende la propria Mandria e non raggiunge alcun lato di un Mercato non riceve denaro.

Nota: il giocatore che raggiunge un Mercato con una Mandria (anche se questa è composta da un solo animale), si collega ad esso, e questo gli farà guadagnare dei punti.

Suggerimento: tentate di raggiungere il maggior numero possibile di Mercati con i vostri segnalini Animale.

PIAZZARE UN SEGNALINO RACCOLTO

Un giocatore può guadagnare denaro in due modi: o portando una Mandria al Mercato (vedi prima), o facendo il Raccolto. Per fare il Raccolto, il giocatore prende un segnalino Raccolto e lo piazza su un qualsiasi segnalino Terreno di un suo Possedimento di Terreni, sul quale ancora non è presente un segnalino Raccolto. Egli guadagna 3 Pesos per ogni segnalino Terreno presente nel suo Possedimento.

Esempio: se il Possedimento di Terreni scelto è composto da 7 segnalini, il giocatore riceve $7 \times 3 \text{ Pesos} = 21 \text{ Pesos}$.

Se tutti i segnalini Raccolto si trovano sul tabellone, un giocatore può fare il Raccolto ugualmente: egli prende un segnalino Raccolto già presente su un altro Possedimento di Terreni e lo piazza su un proprio Possedimento. Il Possedimento così liberato può essere nuovamente occupato da un segnalino Raccolto.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Fine del mazzo delle carte Animale

Quando l'ultima carta del primo mazzo di carte Animale è stata acquistata o giocata, il secondo mazzo di carte Animale viene immediatamente piazzato al posto del mazzo che si è appena esaurito. **Alla fine di questo round**, dopo che l'ultimo giocatore ha terminato il proprio turno, si svolge subito la fase di assegnazione intermedia dei punti. Allo stesso modo, quando il secondo mazzo di carte Animale si esaurisce, il gioco prosegue fino alla fine del round e termina con l'assegnazione finale dei punti.

L'assegnazione dei punti (intermedia e finale) si svolge nello stesso modo. I giocatori ricevono i punti assegnati da Mercati, Terreni, Haciendas, Laghi e Denaro posseduto, nell'ordine indicato. L'Hacienda di ciascun giocatore viene spostata in avanti del numero dei punti guadagnato, sul percorso dei punti ai bordi del tabellone di gioco. Prendete in mano la scheda riassuntiva del gioco.

Punti per i Mercati Adiacenti

Un giocatore riceve dei punti per ogni Mercato al quale è collegato con i propri Terreni e Animali (cioè adiacenti al Mercato). Quindi non è importante, per un giocatore, portare tanti Animali allo stesso Mercato, né occupare più lati dello stesso Mercato. I Mercati faranno guadagnare dei punti ai giocatori secondo la seguente tabella:

<i>Numero di Mercati raggiunti:</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<i>Punti:</i>	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66

Esempio: un giocatore, le cui Mandrie sono collegate a 7 Mercati, guadagna 28 punti.

Punti per le Tessere Terreno

Adesso si calcolano i punti per i segnalini Terreno piazzati dai giocatori sul tabellone. Ogni giocatore calcola il numero dei propri segnalini Terreno all'interno dei Possedimenti di Terreni **formati da almeno 3 segnalini**. I segnalini Terreno singoli e i Possedimenti formati da 2 Terreni non danno punti. I Punti sono calcolati secondo la seguente formula: **numero di segnalini Terreno moltiplicato per 2 Punti**.

Esempio: un giocatore possiede un Possedimento di Terreni formato da 7 tessere e due Possedimenti da 3 tessere. Inoltre possiede un Possedimento composto da 2 tessere e 3 tessere Terreno singole. Egli riceve $7 + 3 + 3 = 13 \times 2 = 26 \text{ Punti}$. Per il Possedimento composto da 2 tessere e i 3 Terreni singoli il giocatore non riceve Punti.

Punti per le Haciendas

Ogni giocatore quindi riceve dei punti per i Possedimenti di Terreni e le Mandrie sulle quali è stata piazzata un'Hacienda. Ogni giocatore calcola il numero di tutte le tessere Terreno e Animale appartenenti ai Possedimenti di Terreni e/o Mandrie sulle quali è stata piazzata un'Hacienda, e riceve il numero corrispondente di Punti (1 Punto per ogni tessera).

Nota: può accadere che un giocatore unisca diversi Possedimenti di Terreni sui quali sono piazzate delle Haciendas, formando così un unico Possedimento; in tal caso, il nuovo Possedimento di Terreni viene valutato soltanto una volta.

Punti per i Laghi

Ogni tessera Lago presente sul piano di gioco viene valutata separatamente. Il proprietario di ogni tessera Animale e Terreno adiacente ad un Lago guadagna 1 Punto per tessera, indipendentemente dal fatto che il Lago fosse presente sul piano di gioco dall'inizio della partita o sia stato costruito in seguito da un giocatore qualsiasi. Dopo che un Lago è stato valutato, viene capovolto a faccia in giù. Dopo l'assegnazione intermedia dei Punti, voltate nuovamente tutti i Laghi a faccia in su.

Punti per il Denaro Posseduto

Ogni giocatore conta il proprio denaro. Un giocatore riceve 1 Punto per ogni 10 Pesos in suo possesso.

Esempio: alla fine del gioco un giocatore possiede 28 Pesos. Egli riceve 2 Punti.

Esempio di Assegnazione dei Punti



Un altro esempio relativo al Mercato: il giocatore Rosso piazza un Maiale accanto al Mercato. Egli lo collega con le due Mandrie di Maiali prima separate e riceve 11 Pesos per tutte le tessere Maiale e Terreno collegate al Mercato (6 tessere Animale + 5 tessere Terreno).

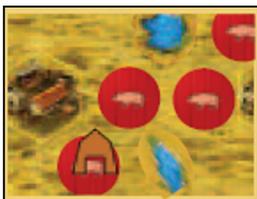
Assegnazione dei punti per il giocatore Rosso, in dettaglio:

Mercati: il giocatore Rosso è collegato a 5 Mercati. Non è riuscito a raggiungere soltanto il Mercato in alto, al centro, per cui riceve 15 Punti.

Possedimenti di Terreni: il giocatore Rosso ha un Possedimento di Terreni composto da 4 tessere, in alto a destra, e un Possedimento composto da 3 tessere, nella parte inferiore sinistra. Queste 7 tessere Terreno danno al giocatore Rosso 14 Punti. Il Possedimento in alto a sinistra, formato da 2 tessere, non viene valutato.

Haciendas: il giocatore Rosso ha un'Hacienda su una Mandria composta da 6 tessere Animale (Maiali). Egli riceve 6 Punti.

Laghi: il Lago da 1 spazio, a sinistra, fa guadagnare al giocatore Rosso 4 Punti, mentre il Lago da 2 spazi sotto di esso fa guadagnare 6 Punti. Il Lago al centro da 3 spazi vale soltanto 1 Punto, mentre il Lago da 1 spazio alla sua destra vale ben 6 Punti (gli Animali tra i due Laghi danno Punti per ogni Lago al quale sono adiacenti).



I due Maiali al centro danno Punti sia al Lago superiore che al Lago inferiore. Di conseguenza i due Maiali fanno guadagnare 4 Punti al giocatore Rosso.

Denaro: consideriamo che il giocatore Rosso abbia 12 Pesos. Egli guadagnerebbe 1 Punto.

Giocatore	Rosso		Blu	
Mercati Raggiunti	5	15 Punti	4	10 Punti
Possedimenti di Terreni	7 (3 + 4)	14 Punti	10 (7 + 3)	20 Punti
Haciendas	6	6 Punti	7 + 4	11 Punti
Laghi	4 + 6 + 1 + 6	17 Punti	7 + 4	11 Punti
Denaro	12 Pesos	1 Punto	8 Pesos	0 Punti
Totale		53 Punti		52 Punti

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo l'assegnazione finale dei punti. Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più Denaro in suo possesso.