

RANCHER



Spielanleitung „Rancher“

„Rancher“ ist ein spannendes Würfelspiel für die ganze Familie.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 4 Spielfiguren (Reiter), 160 kleine Chips (Rinder), 20 große Chips (Farmen), jeweils in vier gleichen Farben, 2 Pakete Spielgeld, 1 Würfel. Außerdem natürlich 2-4 Spieler.

Sinn des Spiels:

Möglichst viele Farmen zu besitzen und auf den dazugehörigen saftigen Weideland große Rinderherden heranzuzüchten, das ist das Ziel eines jeden Ranchers. Aber die riesigen Viehherden müssen auch verkauft werden. Durch zerklüftetes Gelände hat sie der Rancher nach Beefy Town zu treiben. Nur dort wird das Vieh aufgekauft.

Unter den Ranchern herrschten damals jedoch rauhe Sitten. Sie stahlen sich einander das Vieh von den unbewachten Weiden. Die Viehbesitzer wiederum versuchten, dem Viehdieb die Rinder abzufragen. Jeder wollte eben möglichst viel Vieh in Beefy Town verkaufen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Reiter, den er auf den Startpunkt (Pfeil) in Beefy Town stellt.

Ein Mitspieler verwaltet die Bank. Er verteilt und kassiert während des Spiels das Geld, kauft oder verkauft die Farmen und das Vieh.

Kaufpreis der Farmen:	Hell's Gate	5000 Spielmark	Green Valley	3000 Spielmark
	Devil's Creek	5000 Spielmark	Red River	2400 Spielmark
	Glover Leaf	4400 Spielmark	Three Oaks	2000 Spielmark
	Blue Bell Ranch	3800 Spielmark		

Kauf- und Verkaufspreis der Rinder: 100 Tiere = ein kleiner Chip = 500 Spielmark. Vor Spielbeginn bekommt jeder Spieler 15.000 Spielmark.

Spielbeginn:

Start in Beefy Town. Jeder würfelt einmal. Wer die höchste Augenzahl würfelt, reitet in Richtung „Heils Gate“ los. Die übrigen Spieler würfeln im Uhrzeigersinn weiter und folgen ihm.

So wird gezogen:

Immer im Uhrzeigersinn mit der gewürfelten Augenzahl.

Reiter ohne mitziehende Herde können sich auf allen Wegen bewegen, z. B. auch über die Abkürzung an Fort Laramie vorbei.

Mit einer Herde darf der Reiter den Abkürzungsweg (gelbe Punkte) nicht reiten.

Weideland- und Herdenkauf:

Erreicht ein Reiter ein dunkelorangees Feld, kann er die in einem Kreis abgebildete Farm samt Weideland und mindestens 100 Rindern kaufen. Natürlich nur, wenn kein anderer Spieler sie besitzt. Er zahlt dem Bankhalter die entsprechende Kaufsumme und erhält in seiner Farbe

1 großen Chip für die Farm

1 kleinen Chip für je 100 Rinder.

Der große Chip wird auf dem Farmkreis abgelegt. Die kleinen Chips kommen auf die Rinderkreise.

Beispiel:

Der rote Reiter erreicht einen der beiden dunkelorangeen Punkte bei „Glover Leaf“. Er kauft die Farm und 300 Rinder, bezahlt $4.400 + 3 \times 500 = 5.900$ Spielmark. Er bekommt einen großen roten Chip und drei kleine rote Chips und legt sie aus.

Viehvermehrung:

Hat ein Spieler mit seinem Reiter das Spielfeld umrundet und ein dunkelorangees Feld seiner Farm erreicht oder überschritten, erhält er vom Bankhalter so viele Rinderchips, wie bereits auf seiner Weide sind. Er verdoppelt also nach jeder Runde seine Herde, denn inzwischen hat er weitere Rinder herangezüchtet und gemästet.

Ein Beispiel:

Auf der Ranch „Red River“ können 800 Rinder (8 Chips) gemästet werden. Beim Erwerb der Farm kauft ein Spieler 300 Rinder (3 Chips). Nach einer Runde verdoppelt sich seine Herde auf 600 Rinder. Nach einer weiteren Runde wächst die Herde nur noch um 200 auf 800 Rinder an. Die Weide ist voll.

Viehabtrieb und Verkauf:

Kommt ein Spieler auf ein dunkelorangees Feld seiner Farm, kann er jederzeit einen Teil oder die gesamte Herde nach Beefy Town mitnehmen. Treibt er alle Rinder ab, muß er seine Farm verkaufen.

Den Farm-Chip gibt er dem Bankhalter und erhält den vollen Kaufpreis zurück. Die Rinder-Chips legt er vor sich ab. Das bedeutet: er treibt seine Herde über den Herdenpfad nach Beefy Town zum Verkauf. Hat er in Beefy Town eines der dunkelorangeen Felder erreicht, verkauft er seine Vieh-Chips an den Bankhalter. Kommt der Spieler auf keinen der vier dunkelorangeen Punkte in Beefy Town, muß er mit seiner Herde so lange weiterziehen, bis er einen dieser vier Punkte in Beefy Town erreicht.

Viehdiebstahl:

Kommt ein Spieler auf ein dunkelorangees Feld einer fremden Farm, kann er die Herde stehlen und in Beefy Town verkaufen. Er nimmt die Herden-Chips an sich. Der bestohlene Farmer muß seine Farm zum halben Kaufpreis an die Bank zurückgeben. Jeder Rancher, der auf diese Weise eine Herde verliert, kann sie dem Viehdieb wieder abjagen. Er muß ihn nur ein- oder überholen. Gelingt das, erhält er seine Herde zurück und der Viehdieb muß 5.000 Spielmark Strafe an ihn zahlen.

Ein Viehdieb, der mehrere gestohlene Herden mit sich treibt, muß immer nur dem bestohlenen Rancher die Herde zurückgeben, der ihn ein- oder überholt. Mit den anderen Herden kann er in Richtung Beefy Town weiterziehen. Wird ein Dieb von einem Reiter eingeholt, dem er gleich zwei Herden gestohlen hat, muß er 10.000 Spielmark Strafe zahlen.

Spielende:

Am Schluß des Spiels rechnet jeder Rancher sein Vermögen auf. Er addiert: Besitz seiner Farmen zum Kaufpreis, Bargeld, Zahl der eigenen und gestohlenen Vieh-Chips x 500 = Vermögen. Der reichste Rancher ist Sieger. Die Spielzeit (z. B. 1 oder 2 Stunden) wird vor dem Spiel festgelegt.