

Hacienda

Auteur: Wolfgang Kramer

Een spel voor 2 – 5 grootgrondbezitters vanaf 10 jaar

Speelduur 60 – 90 minuten

Speelmateriaal

1 speelbord:

Stelt een gebied voor met markten, pampa's, landvelden en 4 watervelden. In de loop van het spel worden op de pampavelden de dierenschijfjes en op de landvelden de landschijfjes geplaatst. De markten worden niet bedekt. Rondom het speelbord is de puntentabel aangegeven. Het speelbord heeft aan de voor en achterzijde twee verschillende kaarten, een symmetrische en een asymmetrische kaart. De asymmetrische heeft 11 markten, de symmetrische heeft er 10. Elke kaart vereist een andere tactische benadering. Alle voorbeelden in deze spelregels verwijzen naar de symmetrische kaart.

80 landkaarten

(telkens 14x berg, bos, weide, rotsen, veen en 10x pampa's)

72 dierenkaarten

(telkens 18x rund, paard, varken en schaap)

80 zeshoekige landschijfjes

(langs beide zijden bedrukt met verschillende kleuren van de spelers)

18 waterschijven in verschillende vormen

9x enkelvoudig veld, 4x 2-velden, 2x 3-velden en 3x 4 velden

150 ronde dierenschijfjes in 5 kleuren

(per kleur 30 stuks, langs beide zijden bedrukt met dieren)

9 neutrale hacienda's

8 oogtschijfjes

5 hacienda's

dienen als telsteen in de 5 speelkleuren

72 speelgeld kaarten (Peso's)

20x 1, 16x 2, 12x 5, 10x 10, 8x 20 en 6x 50

5 kaarten met de samenvatting van de spelregels

1 spelregelboekje

Doel van het spel.

De spelers zijn Estanzieros (grootgrondbezitters) in Argentinië. Ze verwerven land en dieren, bouwen Estanzias (hacienda's), oogsten en verkopen kuddes op de markt. Winnaar is hij die de belangrijkste Estanziero wordt, dus hij die de meeste punten behaalt. Punten bekomt men voor toegangswegen naar markten en water, voor landkettingen en hacienda's alsook voor geld.

Spelvoorbereiding

Speelbord: kies een van beide zijden en legt het in het midden van de tafel. We raden wel aan om eerst de symmetrisch kaart te gebruiken.

Elke speler ontvangt 1 hacienda en 30 dierenschijfjes in zijn speelkleur, 20 Peso's startkapitaal en 1 kaart met de samenvatting van de spelregels.

De hacienda wordt als telsteen op de puntentabel geplaatst. De dierenschijfjes tonen op de voor en achterzijde verschillende dieren.

De 80 landkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt 8 kaarten in de hand. De overige landkaarten worden als een verdekte stapel (voorraad) naast het speelbord gelegd.

De bovenste 4 kaarten worden open naast het speelbord gelegd.

De 72 dierenkaarten worden geschud en naar gelang het aantal spelers wordt er een bepaald aantal kaarten uit het spel genomen zonder ze te bekijken (zie verder)

Iedere speler ontvangt 4 dierenkaarten in de hand en 4 dierenkaarten worden open naast het speelbord gelegd.

De overige dierenkaarten worden in twee gelijke grote stapels verdeeld. Een van de stapels wordt verdekt naast de 4 open liggende dierenkaarten gelegd (voorraad) de andere stapel wordt voorlopig even opzij gelegd.

Alle zeshoekige landschijfjes worden als een voorraad naast het speelbord gelegd.

4 Waterschijfjes (enkelvoudige) worden op de 4 watervelden op het speelbord gelegd. Alle overige waterschijven komen naast het speelbord te liggen.

De neutrale haciënda's en de oogtschijfjes worden naast het speelbord gelegd.

Het speelgeld wordt door een speler bijgehouden.

Overzicht startvoorbereiding

| Aantal spelers | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------------------------|--|----------|----------|----------|
| Dierenkaarten uit het spel | 30 | 20 | 10 | 0 |
| Haciënda's naast het speelbord | 5 | 7 | 8 | 9 |
| Oogtschijfjes naast het speelbord | alle | | | |
| Water op het speelbord | telkens 1-enkelvoudige op de 4 watervelden | | | |
| Water naast het speelbord | alle overige | | | |
| open dierkaarten en landkaarten | telkens 4 | | | |
| stapel dierenkaarten halveren | | | | |

Iedere speler ontvangt: 1 Haciënda (telsteen), 30 dierenschijfjes, 8 landkaarten, 4 dierenkaarten, 20 Peso's, 1 samenvatting van de spelregels.

Verloop van het spel.

De jongste speler begint vervolgens wordt er in wijzerzin verder gespeeld.

Wie aan beurt is voert 3 van de volgende acties in willekeurige volgorde uit:

1 object kopen (landkaart, dierenkaart, haciënda of waterschijf)

1 kaart uitspelen (landkaart of dierenkaart)

1 oogtschijfje plaatsen

1 Object kopen

men kan van de bank kopen:

1 landkaart van de verdekte stapel: 2 Peso's

1 openliggende landkaart 3 Peso's

1 dierenkaart van de verdekte stapel 2 Peso's

1 openliggende dierenkaart 3 Peso's

1 Haciënda 12 Peso's

1 Waterschijfje 12 Peso's

1 landkaart kopen (meermaals per beurt)

De speler betaalt het bedrag aan de bank en neemt de kaart in de hand. Hij kan die kaart ook onmiddellijk uitspelen. Dit is echter een bijkomende actie! Zie 1 kaart uitspelen. Koopt men

een openliggende landkaart dan wordt er onmiddellijk van de verdeckte stapel een nieuwe landkaart omgedraaid die de speler in een volgende actie eveneens kan kopen.

1 dierenkaart kopen (meermaals per beurt)

De speler betaalt het bedrag aan de bank en neemt de kaart in de hand. Hij kan die kaart ook onmiddellijk uitspelen. Dit is echter een bijkomende actie! Zie 1 kaart uitspelen. Koopt men een openliggende dierenkaart dan wordt er onmiddellijk van de verdeckte stapel een nieuwe dierenkaart omgedraaid die de speler in een volgende actie eveneens kan kopen.

1 haciënda kopen (1x per beurt)

Per beurt mag men slechts één haciënda kopen. De speler betaalt 12 Peso's aan de bank en neemt 1 haciënda (zolang de voorraad strekt) die hij onmiddellijk op een willekeurig schijfje van een landketting of kudde plaatst waar er zich nog geen haciënda bevindt. 1 Hacienda brengt bij een waardering evenveel punten op als de grootte van de landketting respectievelijk kudde.

1 waterschijfje kopen.

Per beurt mag men slechts één waterschijfje kopen. Alle waterschijfjes, om het even hoe groot ze zijn, kosten 12 Peso's. De speler betaalt het bedrag aan de bank en neemt 1 waterschijfje naar keuze (zolang de voorraad strekt) en legt dit onmiddellijk op een vrij pampaveld, wanneer het een enkelvoudig schijfje betreft, respectievelijk op vrije pampavelden wanneer het om een grotere waterschijf gaat. Een waterschijf brengt voor alle aangrenzende land- en dierenschijven bij iedere waardering telkens 1 punt op.

1 kaart uitspelen

Landkaart: wie een landkaart uitspeelt neemt een zeshoekige landschijfje van zijn speelkleur uit de voorraad en plaatst dit op een vrij landveld naar keuze, dat hetzelfde landschapstype aangeeft als wat er op de uitgespeelde kaart staat.

Bemerk dat de landschijfjes langs beide zijden met verschillende speelkleuren zijn bedrukt. Toont de uitgespeelde kaart een pampa (pampakaart) dan moet men een landschijfje op een pampaveld leggen dat onmiddellijk aan een eigen landschijfje grenst

Bij het einde van het spel kan het gebeuren dat er van de uitgespeelde landkaart geen vrij landveld meer aanwezig is. In zo'n geval wordt de uitgespeelde kaart als een pampakaart beschouwd. Wordt er bijvoorbeeld een bergkaart uitgespeeld en er is geen vrij bergveld meer op het speelbord dan legt men zijn schijfje op een pampaveld, aangrenzend aan een eigen landschijfje.

Alle uitgespeelde landkaarten worden op een aflegstapel gelegd.

Landketting: meerdere naast elkaar liggende landschijfjes van een zelfde kleur op het speelbord stellen een ketting voor. Enkel wanneer de ketting uit minstens 3 schijfjes bestaat krijgt men bij een waardering punten. Voor kettingen van 2 schijfjes en individuele schijfjes krijgt men geen punten.

Tip: probeer om landkettingen van 3 of meer schijfjes te vormen.

Dierenkaart: wie een dierenkaart uitspeelt neemt een eigen dierenschijfje met hetzelfde dier en legt dit op het speelbord op een leeg pampaveld, aangrenzend aan een eigen landschijfje of een eigen dierenschijfje dat hetzelfde dier toont. Een kudde (een of meerdere aaneengrenzende gelijke dierenschijfjes) kan enkel uit één diersoort bestaan. Een kudde kan naast andere kuddes liggen. Alle uitgespeelde dierenkaarten komen op de aflegstapel te liggen.

Bemerk: de dierenschijfjes tonen op de voor en achterzijde verschillende dieren.

Tip: denk bij het plaatsen van de dierenschijfjes eraan om pampavelden vrij te laten om daar later een waterschijfje te plaatsen.

Markt: bereikt een kudde een zijde van een markt dan bekommt de speler geld van de bank. Bereikt een kudde in zijn beurt meerdere marktzijden dan ontvangt hij meermaals geld. Voor iedere marktzijde bekommt men eenmaal geld. Het bedrag, dat de speler ontvangt, wordt als volgt berekend: **het aantal dierenschijfjes van de kudde + het aantal landschijfjes: telkens 1 Peso**. Bij “het aantal landschijfjes” tellen alle landschijfjes, die met de kudde verbonden zijn;

Vb pag. 4 Duitse spelregels

Blauw speelt 3 dierenkaarten (varkens) uit (3 acties) en plaatst 3 dierenschijfjes. Het eerste varken grenzend aan een eigen landschijfje. Met het tweede varken brengt hij een kudde varkens naar een markt. Hij krijgt hiervoor 5 Peso's (3 landschijfjes + 2 dierenschijfjes = 5) ook het derde varken legt hij aan bij de markt en krijgt hiervoor nogmaals 6 Peso's (3 landschijfjes + 3 dierenschijfjes = 6)

Bemerk: iedere zijde van een markt kan slechts eenmaal gewaardeerd worden

Bemerk: wie een kudde vergroot en hiermee geen nieuwe zijde van een markt bereikt ontvangt hiervoor geen geld

Bemerk: een speler die met een kudde, zelfs al bestaat die uit slechts één dierenschijfje, een markt bereikt, heeft hiermee de markt aangesloten. Hiervoor ontvangt hij punten bij de waardering.

Tip: probeer om met je dierenschijfjes zoveel mogelijk markten te bereiken.

1 oogtschijfje inzetten

Een speler kan op twee manieren geld bekomen. Ofwel brengt hij een kudde bij een markt (zie hiervoor) ofwel zet hij een oogtschijfje in. De speler neemt een oogtschijfje uit de voorraad en legt dit op een willekeurig landschijfje van een eigen landketting, waar er zich nog geen oogtschijfje bevindt. Hiervoor ontvangt de speler geld wat als volgt wordt berekend:

Aantal landschijfjes van de ketting x 3 Peso's

Wanneer alle oogtschijfjes zijn ingezet kan de speler toch nog oogsten. Hij neemt hiervoor een willekeurig schijfje van een vreemde ketting en legt dit op een eigen ketting.

Landkettingen die op deze manier “vrij” gekomen zijn kunnen later terug met een schijfje belegd worden.

Waarderingen

De stapel met dierenkaarten is op.

Wanneer de laatste kaart van de eerste stapel dierenkaarten gekocht of omgedraaid wordt, wordt de tweede stapel dierenkaarten onmiddellijk geactiveerd en in de plaats van de eerste stapel gelegd. Op het einde van deze ronde, wanneer de laatste speler zijn beurt beëindigd heeft vindt er **een tussenwaardering** plaats. Is de tweede stapel ook opgebruikt, wordt de ronde eveneens tot het einde uitgespeeld en eindigt het spel met **een slotwaardering**.

De tussenwaardering en de slotwaardering verlopen op dezelfde wijze. Eerst worden de punten voor de markten, dan voor de landkettingen, voor de haciënda's, voor het water en tenslotte voor het geld gegeven welke een speler bezit. De punten worden met de telsteen van de speler op de puntentabel aangegeven. Neemt de samenvatting van de spelregels (waarderingen) ter hand.

Punten voor aangesloten markten.

Hoe meer markten een speler heeft kunnen aansluiten hoe meer punten hij ontvangt. Hierbij is het om het even hoeveel kuddes een speler naar een markt heeft gebracht respectievelijk hoeveel marktzijden er bereikt zijn. Om beurt worden de punten voor elke speler volgens onderstaande tabel gegeven

| | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Aantal aangesloten markten | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| punten | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 |

Punten voor landkettingen.

Om beurt worden de punten voor elke speler berekend. Eerst worden alle landschijfjes opgeteld die een ketting vormen uit **minstens 3 landschijfjes**. Enkelvoudige en kettingen die uit 2 landschijfjes bestaan worden niet gewaardeerd! De punten worden volgens de volgende formule berekend: **aantal landschijfjes x 2 punten**

Vb. een speler bezit een ketting van 7 en twee kettingen van 3 schijfjes. Hij bezit eveneens een ketting van 2 en 3 afzonderlijke landschijfjes. Hij bekommt $7 + 3 + 3 = 13 \times 2 = 26$ punten .

Voor de ketting van 2 en de 3 afzonderlijke schijfjes ontvangt hij geen punten.

Punten voor de hacienda's

Om beurt worden de punten voor elke speler berekend. Nu worden alle land en dierenschijfjes opgeteld die tot een ketting respectievelijk een kudde behoren waar een hacienda staat.

Bemerk: door de verbinding van twee eigen landkettingen kunnen meerdere hacienda's op een landketting staan deze tellen slechts eenmaal.

Vb. een speler bezit 2 hacienda's, een staat op een ketting van 7 landschijfjes en de andere staat op een kudde, die uit 6 dieren bestaat. Hij krijgt $7 + 6 = 13$ punten

Punten voor de waterschijfjes.

Elk waterschijfje wordt afzonderlijk gewaardeerd. Voor elk land en dierenschijfje dat aan het water grenst bekommt de bezitter 1 punt om het even of dit waterschijfje bij het begin op het speelbord lag of later door een willekeurige speler op het speelbord werd gelegd. Nadat een waterschijfje gewaardeerd werd wordt deze omgedraaid. Na de tussenwaardering worden alle waterschijfjes terug zichtbaar op het speelbord omgedraaid.

Punten voor geld

Iedere speler telt zijn geld. Voor elke 10 Peso's bekommt de speler 1 punt

Einde van het spel

Het spel eindigt na de slotwaardering. Wie nu vooraan op de puntentabel staat is de winnaar. Bij een gelijke stand beslist het geld.