

## **SPELREGELS COLORADO COUNTY**

Voor 2 - 4 spelers, vanaf 10 jaar.

De grootste uitdaging van de nieuwe wereld!

*We schrijven het jaar 1876. 100 jaar daarvoor tekende de president de onafhankelijkheidsverklaring - maar nog altijd is Amerika in tweeën gedeeld. Het ene deel is geciviliseerd, het andere is wild; de 98e lengtegraad is de grens.*

*In de hoop op een beter leven op de weidse vlaktes in het westen, gaan we met 14, 15 mijlen per dag voor een grote trek op weg. Want de "thuislandwet" uit 1862 draagt aan iedereen die het land cultiveert, dat stuk land kosteloos over. En als men de beloftes gelooft, dan is het beste land dat men zich maar kan voorstellen. Kortweg: we zijn op weg in...*

### **Het land, waar melk en honing vloeien (speelidee en speeldoel)**

Na vele, vele weken modder en stof bereiken we Colorado County. Wat een aanblik: sappige grasvelden en weelderige bossen zover als men kan zien, alles opgedeeld in enkele percelen, zeker en beschermd door gigantische bergen rondom. Vanaf hier is ieder zijn geluk gesmeed: want met hulp van zijn cowboys gaat het er nu om, om meer en meer land in bezit te nemen. Met de heerschappij over hele meren en het bezit van beschermde grensvelden aan de voet van de bergen, krijgt men net zo goed punten als met de vereniging van enkele percelen tot machtiger grondgebied. Of de verwachtingen een bittere teleurstelling worden, omdat niet iedereen vruchtbaar land houdt, wat er was beloofd, of dat men tot de machtigste heerser over Colorado County en daarmee tot winnaar is geworden, laten de grondbezittingen op het succespad na vier waarderingen zien. Duidelijk, wie hier bij het speeleinde helemaal vooraan ligt, is de winnaar.

### **Onze uitrusting (het speelmateriaal)**

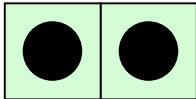
- 1 Colorado County-speelbord
- 6 verschillend grote merenkaartjes
- 4 zichtschermen
- 66 cowboys (dit zijn de kaartjes met cowboyhoed, ze hebben de waardes 1 t/m 6)
- 4 speelfiguren (telkens één in oranje, rood, zwart en bruin)
- 160 markeringsstenen (telkens veertig in dezelfde kleur als de speelfiguren)
- 16 landverkoopkaartjes (kaartjes met "For Sale")
- 48 landkaarten
- 12 vlaggenstenen met 12 vlaggenstickers erop geplakt
- 1 zak
- 1 spelregels

### **We onderzoeken het onbekende dal (het speelbord en de belangrijkste begrippen)**

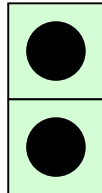
- \* Het speelbord laat Colorado County zien, zoals wij het aangetroffen hebben. Het is in tien keer vijftien percelen opgedeeld, dus in totaal 150 velden. 128 daarvan kunnen we ontginnen - we noemen ze landvelden. De overigen zijn (na de speelvoorbereiding) met water bedekt. Rondom het speelbord loopt het succespad; dat zijn de speelvelden met de getallen erop. Je begint op het "Go!"-veld.
- \* De landvelden aan de voet van de bergen, dus aan de rand van het speelveld, noemen we grensvelden.

- \* Om een land- of grensveld in bezit te nemen, legt men één van zijn markeringsstenen erop. Let op: op ieder landveld mag altijd maar één markeringssteen liggen. Deze kan noch worden aangevallen, noch op welke manier dan ook worden verdrongen.
- \* Heeft een speler precies twee velden bezet, die horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen, dan noemen we dat een dubbelveld. Bijvoorbeeld:

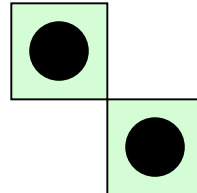
Dit is een dubbelveld:



Dit ook:



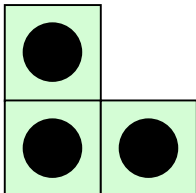
Dit niet:



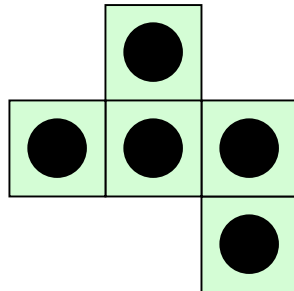
Iedereen kan meerdere (niet aan elkaar grenzende) dubbelvelden bezitten.

- \* Bezit een speler drie of meer velden, die telkens horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen, is dit een samenhangende landvlakte. Bijvoorbeeld:

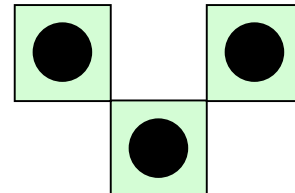
Dit is een samenhangende landvlakte:



Dit ook:

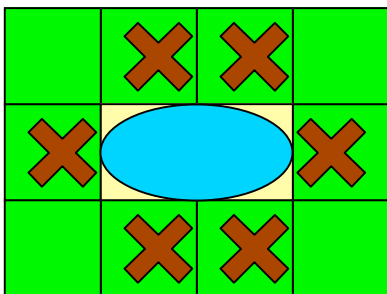


Dit niet:



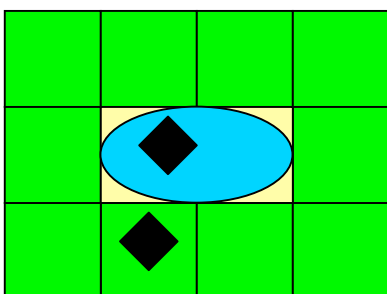
Ook hier geldt: een speler kan meerdere samenhangende landvlaktes bezitten.

- \* Aan ieder meer grenzen meerdere horizontale of verticale velden. Bijvoorbeeld:

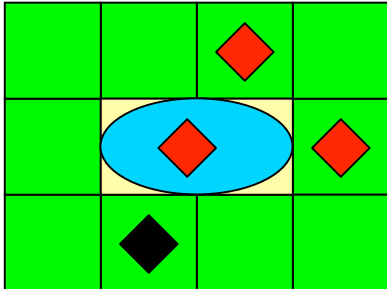


Aan dit meer grenzen zes velden horizontaal of verticaal.

- \* Zodra een speler één of meerdere van deze horizontale of verticale aangrenzende velden met één of meer van zijn markeringsstenen bezet, behoort ook het meer aan hem. Om iedereen op de hoogte te laten zijn aan wie het meer behoort, legt deze speler *meteen* een extra markeringssteen op het meer. Bijvoorbeeld zo:



- \* De heerschappij over het meer verliest men, zodra een andere speler *meer* horizontale of verticale aangrenzende velden heeft bezet. De nieuwe heerser over het meer, verwijdert dan meteen de markeringssteen van de vorige bezitter en legt een eigen steen op het meer.
- Velden die *diagonaal* aan een meer grenzen hebben op het *geen* invloed op het bezit van het meer.



### **We vestigen ons (de speelvoorbereiding)**

- \* Het speelbord uitleggen.
- \* De kleine en de grote merenkaartjes over het speelbord verdelen. En wel zo, dat ze precies op de landvelden liggen - soms dekken ze twee velden af, soms vijf. Speel eerst met de volgende speelopbouw (zie plaatje blz. 5) (hoe men de merenkaartjes ook kan verdelen, staat op blz. 10).
- \* Iedereen krijgt een zichtscherf, die hij voor zich neerzet.
- \* De kleine kaartjes met de cowboyhoeden (dat zijn onze cowboys) gaan in de zak, aansluitend trekt ieder er "blind" vijftien uit en legt ze achter zijn zichtscherf.
- \* De markeringsstenen verdelen: iedereen krijgt alle stenen in één kleur en legt die naast zijn zichtscherf; de speelfiguur met dezelfde kleur komt op het startveld (GO!) van het succespad.
- \* Iedereen krijgt vijf landverkoopkaartjes (bij vier spelers vier) met het opschrift: "For Sale"; ze komen eveneens naast het zichtscherf. (Bij twee of drie spelers blijven er een aantal kaartjes over - die spelen niet mee en gaan terug in de doos).
- \* De landkaarten splitsen naar hun vlaggenkleuren, telkens schudden en als vier dichte, qua kleur gesplitste stapels met wat afstand van het speelbord klaarleggen. Aansluitend de bovenste drie kaarten van iedere stapel trekken, tezamen schudden en als dichte "stapel van twaalf" kaarten naast het speelbord leggen.
- \* De vlaggenstenen verdelen (de kleuren spelen daarbij geen rol); ze geven aan welke twaalf velden tot aan de volgende waardering in ieder geval kunnen worden bezet: bij twee spelers krijgt ieder zes stenen, speelt men met z'n drieën, dan krijgt iedereen er vier en bij vier spelers krijgt iedereen drie stenen in zoveel mogelijk verschillende kleuren. Om de beurt worden deze stenen, één voor één op willekeurige velden gelegd. Dus: de eerste legt er één, dan de volgende, enz. Daarbij geldt het volgende: vlaggenstenen komen altijd op willekeurige, vrije velden en er mogen nooit twee vlaggenstenen direct horizontaal of verticaal naast elkaar worden gelegd.

### **Vanaf hier is ieder zijn geluk gesmeed (het spelverloop)**

*Het leven in de Nieuwe Wereld heeft geheel zijn eigen wetten. Wie het hier tot iets wil brengen, moet absoluut de vier volgende artikelen in acht nemen. Ze delen het spelverloop in en worden zolang herhaald, totdat alle kaarten van de "stapel van twaalf" opgedraaid, verdeeld, uitgevoerd en uit het spel genomen zijn. Aansluitend volgt de eerste van de in totaal vier waarderingen. De vier artikelen zijn per stuk:*

## Artikel 1

De bovenste kaarten van de dichte "stapel van twaalf" kunnen worden opgedraaid en open naast elkaar op de tafel worden gelegd, en wel:

- \* twee kaarten bij twee of drie spelers, en
- \* drie kaarten bij vier spelers.

## Artikel 2

De cowboys worden ingezet. Ze staan ons hulpvol bij en worden in het land gestuurd, om het voor ons in bezit te nemen. In het geheim neemt iedere speler een *willekeurig* aantal van zijn cowboys in zijn hand, waarbij men uit tactische overwegingen ook geen enkele cowboy in zijn hand kan nemen, dus nul cowboys biedt. Tegelijkertijd openen dan alle spelers hun hand en het laat zich zien, wie met zijn cowboys de machtigste is, en de op één na machtigste, enz.

Hoe machtig men is, laat het aantal cowboykaartjes, dat men in de hand heeft, zien. Natuurlijk: met twee is men machtiger dan met één, met drie machtiger dan met twee, enz. Hebben meerdere spelers evenveel cowboys in het spel gebracht, dan geldt als machtigste, degene die de hoogst genummerde cowboy (de getallen gaan overigens van 1 tot 66) heeft. Bij vier spelers kan dat er bijvoorbeeld als volgt uitzien:

*Nelly heeft drie cowboys met de waarden: 16, 21 en 43 in de hand.*

*Joe heeft vier cowboys met de waarden: 2, 7, 29 en 32 in de hand.*

*Daisy heeft drie cowboys met de waarden: 4, 5 en 55 in de hand.*

*Bill heeft twee cowboys met de waarden: 62 en 63 in de hand.*

*Joos bod is met vier cowboys het hoogste.*

*Daisy en Nelly hebben beide drie cowboys geboden.*

*Maar Daisy heeft een cowboy met het getal 55 en heeft daarmee het op één na hoogste bod, terwijl Nelly slechts met het getal 43 kwam; Daisy is dus tweede en Nelly derde.*

*Bills bod is het laagste.*

Nadat de beurtvolgorde van de biedingen is bepaald, gaan *alle* geboden cowboys in de zak.

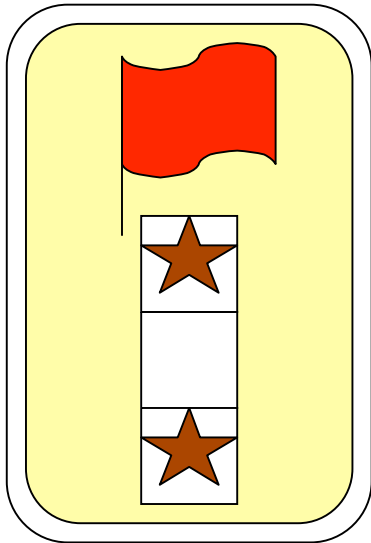
## Artikel 3

Velden bezetten. Wie met zijn cowboys de hoogste macht heeft geboden (zie artikel 2), mag nu als eerste één van de opgedraaide landkaarten uitkiezen. Hij neemt hem, bezet de overeenkomende velden met zijn markeringsstenen (koel blijven, hoe dat gaat, komt nog) en legt de kaart aansluitend opzij - de kaart gaat uit het spel.

Aansluitend is de speler met het op één na hoogste bod aan de beurt. Net zoals de eerste speler kiest hij één van de overblijvende open kaarten uit, bezet de overeenkomende velden en legt de kaart af. Bij vier spelers komt uiteindelijk ook nog degene met het op twee na hoogste bod aan de beurt, hij neemt de laatste kaart, enz.

Bij drie of vier spelers komt er altijd één speler niet aan de beurt, dat betekent dat hij geen kaart krijgt en daarom ook geen veld kan bezetten. Daarentegen wordt het voor de andere spelers nu ernst: want met behulp van **de landkaarten** wordt nu bepaald wie welk land in bezit kan nemen.

- \* Het aantal sterren op de landkaarten geeft aan, hoeveel velden er bezet moeten worden: één ster komt overeen met één veld; twee sterren zijn twee velden.
- \* De positie van de sterren geeft aan op welke afstand de te bezetten velden zich moeten bevinden.
- \* De kleur van de afgebeelde vlag geeft aan, dat één van de te bezette velden een veld met een vlaggensteen in de overeenkomende kleur moet zijn. (Bij één ster moet één veld met de afgebeelde vlaggenkleur bezet worden; bij twee sterren één veld met de afgebeelde vlaggenkleur en een extra vrij veld).



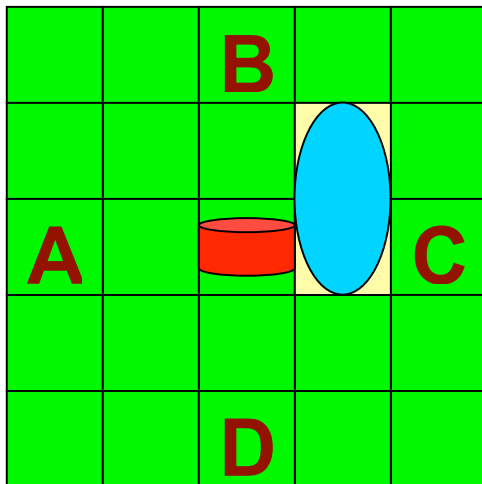
*Eens kijken wat Joe doet.*

*Hij heeft deze kaart gekozen: hij moet daarmee twee velden bezetten, omdat er twee sterren staan afgebeeld.*

*De te bezetten velden moeten zich op de afgebeelde afstand bevinden.*

*Eén van de te bezetten velden moet één veld met een rode vlaggensteen zijn, en het andere veld moet een vrij veld - dus zonder vlaggensteen of markeringssteen - zijn.*

Het is uitdrukkelijk toegestaan om de kaart te draaien, voordat men de landvelden bezet (90° naar links of naar rechts of helemaal 180° omgedraaid).



*Met zijn kaart bezet Joe het veld met de rode vlag en één van de velden A, B, C of D naar keuze.*

*Zoals men ziet, is het ook toegestaan om over een meer te springen, als de afstand van de sterren op de landkaart dit toelaat.*

*Nadat Joe zijn beide markeringsstenen heeft gezet, gaat de vlaggensteen van het bord.*

Zijn op het speelveld meerdere vlaggenstenen in de op de landkaart aangegeven kleur, dan kiest men er één uit, bij welke daarvan men zijn velden wil bezetten.

Opmerking: heeft een speler geen cowboy geboden, dan krijgt hij in geen enkel geval een landkaart en kan dus ook geen velden bezetten. Hebben meerdere spelers (of alle) geen cowboys geboden, dan kan het voorkomen dat er opengedraaide kaarten overblijven. In dit geval worden deze simpelweg opzij gelegd - ze zijn niet meer nodig.

#### **Artikel 4**

Nieuwe cowboys zetten. Wie het minst aantal cowboys heeft ingebracht, dus het laagste bod had gedaan (artikel 2), trekt één cowboy uit de zak en legt deze achter zijn zichtscherf. Heeft een speler geen enkele cowboy geboden, dan geldt dat als laagste bod; hij mag twee cowboys uit de zak trekken. En hebben meerdere spelers geen cowboy geboden, dan mogen al deze spelers ieder twee cowboys uit de zak trekken.

## Het loon voor onze arbeid (de waarderingen)

Land te bezetten is het ene, goed land te bezitten is het andere... Zodra alle twaalf kaarten van de "stapel van twaalf" zijn opengedraaid, verdeeld, uitgevoerd en opzij zijn gelegd, volgt de eerste waardering. Hoeveel punten men waarvoor krijgt, staat aan het einde van dit hoofdstuk en nog een keer op de binnenkant van de zichtschermen.

Overeenkomend aan het puntenaantal worden de figuren op het succespad naar voren gezet; per punt één veld.

Aansluitend gaat het naar de tweede ronde: de twaalf vlaggenstenen werden weer gelijkmatig over de spelers verdeeld en dan, net zoals aan het begin van het spel, om de beurt, één voor één op willekeurige vrije velden gelegd. Van elk van de vier dichte stapels worden weer de bovenste drie kaarten afgenomen, goed geschud en als nieuwe "stapel van twaalf" naast het bord gelegd. Ook het verdere spelverloop is zoals hiervoor beschreven. Zodra de "stapel van twaalf" weer is opgebruikt, volgt de tweede waardering - in ieder geval veranderen de punten die men voor zijn bezit krijgt van ronde tot ronde. Aansluitend komt er nog een derde en een vierde waarding.

<b>1e WAARDERING</b>	<b>2e WAARDERING</b>	<b>3e WAARDERING</b>	<b>4e WAARDERING</b>
<b><u>Grensvelden:</u></b> Voor de meeste krijgt men <b>6 punten</b> , voor de op één na meeste, <b>2 punten</b> .	<b><u>Grensvelden:</u></b> Voor de meeste krijgt men <b>9 punten</b> , voor de op één na meeste, <b>3 punten</b> .	<b><u>Grensvelden:</u></b> Voor de meeste krijgt men <b>4 punten</b> , voor de op één na meeste, <b>2 punten</b> .	<b><u>Grensvelden:</u></b> Voor de meeste krijgt men <b>2 punten</b> , voor de op één na meeste, <b>1 punt</b> .
<b><u>Meren:</u></b> Voor ieder meer krijgt men <b>1 punt</b> .	<b><u>Meren:</u></b> Voor ieder meer krijgt men <b>2 punten</b> .	<b><u>Meren:</u></b> Voor ieder meer krijgt men <b>3 punten</b> .	<b><u>Meren:</u></b> Voor ieder meer krijgt men het <b>overeenkomende aantal punten</b> dat erop staat.
<b><u>Dubbelvelden:</u></b> Voor ieder dubbelveld krijgt men <b>2 punten</b> .	<b><u>Dubbelvelden:</u></b> Voor ieder dubbelveld krijgt men <b>3 punten</b> .	<b><u>Dubbelvelden:</u></b> Voor ieder dubbelveld krijgt men <b>2 punten</b> .	<b><u>Dubbelvelden:</u></b> Voor ieder dubbelveld krijgt men <b>1 punt</b> .
<b><u>Samenhangende landvlaktes:</u></b> Voor het grootste samenhangende landvlak krijgt men <b>0 punten</b> , voor het op één na de grootste eveneens <b>0 punten</b> .	<b><u>Samenhangende landvlaktes:</u></b> Voor het grootste samenhangende landvlak krijgt men <b>4 punten</b> , voor het op één na de grootste eveneens <b>0 punten</b> .	<b><u>Samenhangende landvlaktes:</u></b> Voor het grootste samenhangende landvlak krijgt men <b>7 punten</b> , voor het op één na de grootste eveneens <b>2 punten</b> .	<b><u>Samenhangende landvlaktes:</u></b> Voor het grootste samenhangende landvlak krijgt men <b>11 punten</b> , voor het op één na de grootste eveneens <b>5 punten</b> .

## We doen afstand van ons land (landverkoop)

Soms heeft het bezette land simpelweg niet wat het beloofde... Iedere speler heeft daarom in totaal vijf keer (bij vier spelers vier keer) de gelegenheid om land te verkopen. En wel op een willekeurig tijdstip, echter maximaal twee velden per ronde.

### **De verkoophandelingen**

De verkoper geeft luid en duidelijk aan dat hij wil verkopen, neemt zijn markeringssteen van het betreffende veld en legt daar zijn landverkoopkaartje ("For Sale") erop. Hij vraagt nu aan *alle medespelers*, of iemand dit stuk land wil kopen. Het kan of door een medespeler worden gekocht, of - als niemand interesse heeft - naar de staat terug gaan.

- \* Wil niemand kopen, dan moet de verkoper zijn landverkoopkaartje van het betreffende veld terugnemen (het veld is dan weer vrij) en aansluitend twee cowboys uit de zak trekken; zijn landverkoopkaartje gaat uit het spel.
- \* Is er een koper, dan neemt de verkoper zijn landverkoopkaartje van het betreffende veld terug (het gaat uit het spel) en de koper bezet het veld met één van zijn markeringsstenen. De verkoper trekt twee cowboys uit de zak en krijgt daarnaast nog een extra willekeurige cowboy van de koper.
- \* Willen er meerdere spelers het land kopen, dan moeten ze telkens een willekeurig aantal cowboys (minstens één) daarvoor bieden (zoals in artikel 2 staat beschreven). Degene die de hoogste cowboymacht heeft geboden, krijgt het land. De verkoper neemt zijn landverkoopkaartje van het veld weg (het gaat zoals altijd uit het spel) en de koper bezet het veld met één van zijn markeringsstenen. De verkoper trekt aansluitend twee cowboys uit de zak en krijgt daarnaast *extra alle cowboys*, die de koper heeft geboden. (Degene die niet het hoogste bod hebben gedaan, nemen hun geboden cowboys weer in de hand).

**Heel belangrijk:** direct voor een waardering mag geen veld worden verkocht. Verkopen kan men dus alleen zolang de huidige "stapel van twaalf" in een ronde nog niet volledig is opgebruikt.

### **Van pionier tot grootgrondbezitter (het speleinde)**

Het spel eindigt nadat de vierde "stapel van twaalf" volledig is opgebruikt en de vierde waardering is uitgevoerd. Wie nu op het succespad helemaal voorin staat, heeft gewonnen.

### **Hoe we er nog beter uitkomen (een paar tactische tips)**

- \* Bezitten bij een waardering meerdere spelers de meeste grensvelden, dan krijgen al deze spelers de punten voor de meeste grensvelden. In dit geval worden er sowieso voor de op één na de meeste grensvelden geen punten gegeven. Bezit één speler de meeste grensvelden en meerdere spelers de op één na de meeste grensvelden, dan krijgen al deze laatstgenoemde spelers de punten voor de op één na de meeste grensvelden. En wat voor de grensvelden geldt, geldt ook voor de puntenverstrekking bij gelijkheid van de grootste en op één na de grootste landvlaktes.
- \* De punten die bij de in totaal vier waarderingen worden verstrekt, veranderen van waardering tot waardering. Deze veranderingen moet men steeds in zijn tactische en strategische overdenkingen meenemen.
- \* Mocht het voorkomen dat men een kaart heeft, waarop twee velden staan gemarkeerd, die niet meer overeenkomend bezet kunnen worden (omdat alle velden om de vlaggensteen heen bezet zijn), dan bezet men alleen het veld met de vlaggensteen.
- \* Omdat de cowboys achter de zichtschermen soms heel snel schaars worden, moet men het niet schuwen om af en toe ook soms nul cowboys te bieden, om twee nieuwe cowboys uit de zak te kunnen trekken.
- \* De verkoop van een veld kan men soms zeer effectief gebruiken, om een eigen kleine samenhangende vlakte weer te splitsen - en zich op deze wijze extra dubbelvelden te verschaffen. Juist bij een spel met twee spelers, hebben de dubbelvelden een grote, vaak beslissende betekenis.
- \* Bij drie of vier spelers ligt het veel meer voor de hand om een veld te verkopen, dat direct horizontaal of verticaal aan een (door meerdere spelers omgeven) meer grenzen. Op deze manier kan men in ieder geval een hele hoop cowboys voor zich winnen.
- \* Verdeelt u bij het volgende spel COLORADO COUNTY de merenkaartjes eens op de volgende manier: het meer met het getal 3 legt u over drie grensvelden - echter niet in de hoeken van het speelbord. De overige merenkaartjes verdeelt u zo gelijkmatig mogelijk over het totale bord, echter in ieder geval niet over grensvelden en niet zo, dat twee meren aan elkaar grenzen. U zult zien: COLORADO COUNTY wordt zo nog spannender.

## **Spelregels in het kort**

### **Speelvoorbereiding**

- \* Speelbord neerleggen.
- \* Merenkaartjes verdelen.
- \* Zichtschermen neerzetten.
- \* "Blind" 15 cowboys uit de zak trekken en achter het zichtscherm leggen.
- \* Markeringsstenen verdelen.
- \* Ieder krijgt vijf landverkoopkaartjes.
- \* Landkaarten naar vlaggenkleuren splitsen, schudden en per kleur een stapel maken. De bovenste drie kaarten van iedere stapel samenvoegen, schudden en als "stapel van twaalf" naast het speelbord klaarleggen.
- \* De vlaggenstenen verdelen en om de beurt één voor één op willekeurige vrije velden leggen.

### **Speelverloop**

- \* Een ronde duurt altijd net zo lang, totdat alle kaarten van de "stapel van twaalf" opendraaid, verdeeld, uitgevoerd en uit het spel genomen zijn.
- \* De bovenste kaarten van de "stapel van twaalf" opendraaien en naast elkaar leggen.
- \* Cowboys bieden en de beurtvolgorde van de biedingen bepalen.
- \* De beurtvolgorde blijkt uit het aantal geboden kaarten of bij gelijkstand uit het hoogste cowboygetal op de kaartjes.
- \* De geboden cowboys verdwijnen in de zak.
- \* Wie de hoogste cowboymacht heeft geboden, begint.
- \* Landkaarten uitzoeken, velden bezetten, kaart opzij afleggen.
- \* Bij drie of vier spelers kan de speler met het laagste bod geen velden bezetten.
- \* De landkaarten: het aantal sterren geeft aan, hoeveel velden er moeten worden bezet. De positie van de sterren geeft aan op welke afstand van elkaar de velden zich moeten bevinden. De kleur van de vlag geeft aan, welke kleur de te bezetten vlaggensteen moet hebben.
- \* Landkaarten kunnen in iedere richting worden gedraaid.
- \* Bij meerdere vlaggenstenen in dezelfde kleur, heeft men de vrije keus.
- \* Wie geen cowboys heeft geboden, krijgt ook geen landkaart. Overgebleven landkaarten worden opzij afgelegd.
- \* Wie het laagste bod heeft gedaan, trekt één cowboy uit de zak. En wie geen cowboys heeft geboden, trekt twee cowboys uit de zak.

### **De waarderingen**

- \* Zodra alle kaarten van de "stapel van twaalf" zijn gespeeld, volgt de eerste waardering. Overeenkomend aan het aantal verkregen punten, worden de speelfiguren op het succespad vooruit gezet.
- \* In totaal zijn er vier waarderingen, waarbij de puntenaantallen zich van ronde tot ronde veranderen.

### **Landverkoop**

- \* Per ronde mag een speler twee velden verkopen.
- \* Verkoopwens duidelijk uiten en landverkoopkaartje uitspelen.
- \* Koopt er geen enkele speler, dan trekt men twee cowboys uit de zak.
- \* Is er één koper, dan trekt men twee cowboys uit de zak en krijgt één cowboy van de koper.
- \* Mochten er meer spelers kopen, dan krijgt de speler met het hoogste bod het land. De verkoper trekt twee cowboys uit de zak en krijgt alle geboden cowboys van de koper.
- \* Direct voor een waardering mag geen veld worden verkocht.

### **Speeleinde**

- \* Het spel eindigt na de vierde waardering.
- \* Wie op het succespad helemaal voorin staat, is winnaar.