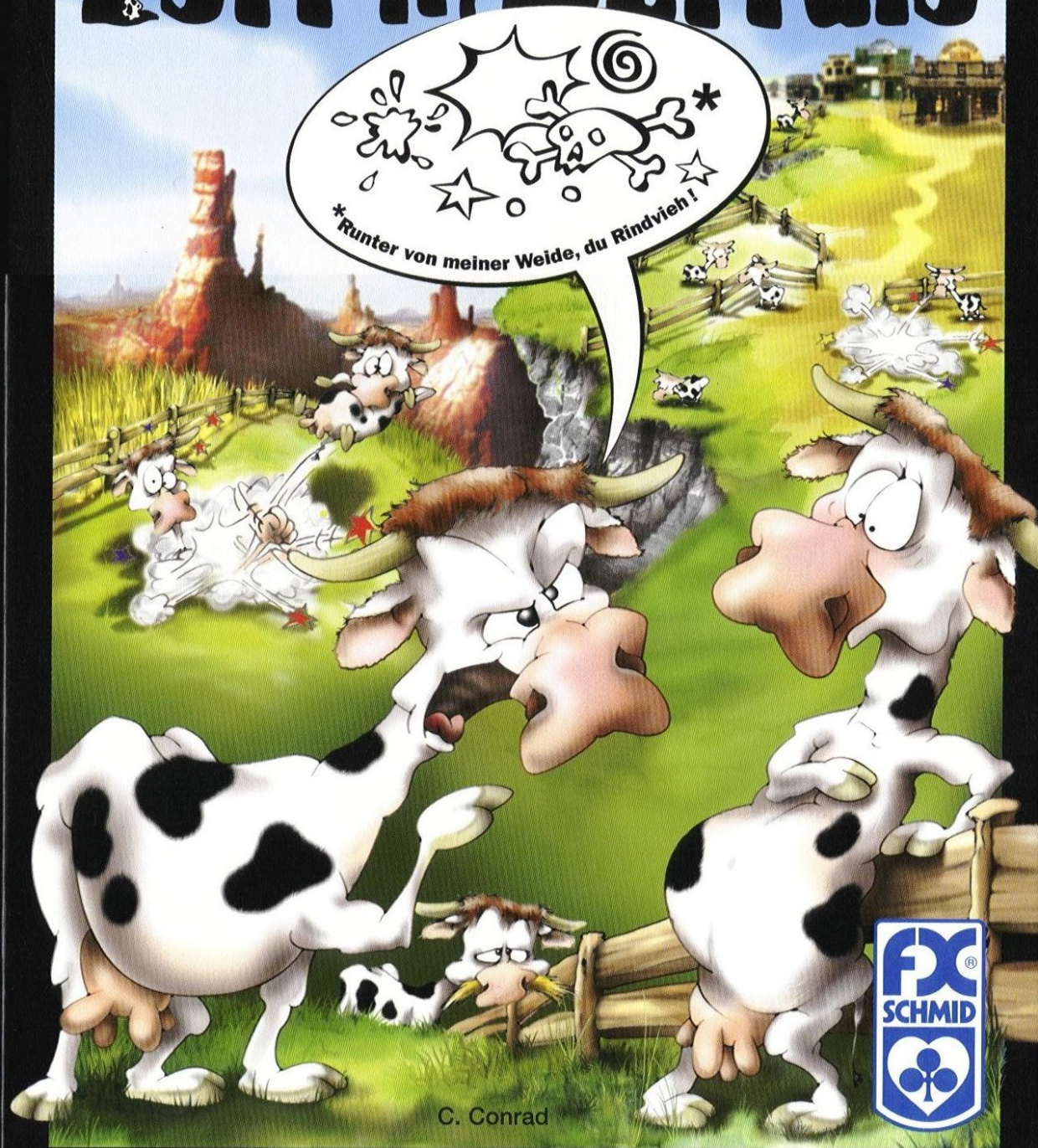


# Zoff in Buffalo



Zoff in Buffalo  
FX Schmid, 1998  
CONRAD C.  
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

# Inleiding

"Scheer je weg uit mijn wei stom koebeest of ik laat je kennismaken met mijn horens !"

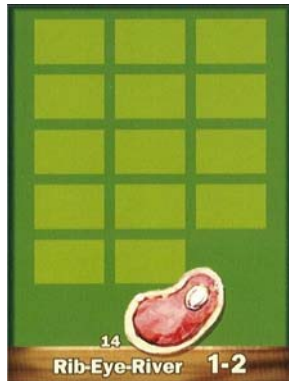
Eenmaal per jaar is Buffalo City in de ban van de runderen. Van alle hoeken en kanten drijven cowboys hun koeien hierheen voor de grootste veiling in het wilde westen.

De spelers moeten proberen om zoveel mogelijk van hun koeien op de schaarse weiden onder te brengen. Maar zoals het gezegde "Eén koe loeit, vele koeien geven last !" al aangeeft is dit helemaal niet eenvoudig.

Welke runderbaron speelt zijn kaarten verstandig uit. Wie kan het best voorzien wat zijn tegenspelers gaan uitvoeren ? Wie pakt de koe bij de horens ? Na vijf snelle rondes is het spel afgelopen. Winnaar is de speler die de meeste koeien op de weiden heeft geplaatst.

## Spelmateriaal

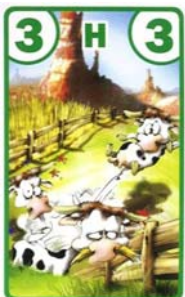
- **11 dubbelzijdige weiden** (de ene weide is kriskras geordend, de andere is gestructureerd) ;



- **55 weidekaarten** ;



- **54 koeienkaarten** ;



- **240 koeienplaatjes** ;



- **1 handleiding.**

Voor het allereerste spel moeten alle delen voorzichtig uit de stanskaarten worden losgemaakt.

# Spelvoorbereiding

De weiden worden op deze manier aan elkaar gelegd.



In een spel met 3 of 4 spelers wordt de grootste weide, 'Hang-Man-Mountains', weggelaten.

In een spel met 3 spelers wordt bovendien ook de op één na grootste weide, 'Dynamite-Mine', niet gebruikt. Voor 2 spelers gelden bijzondere regels die aan het einde van dit reglement zijn te vinden.

## Opmerking

De weiden zijn dubbelzijdig. De spelers moeten vooraf bepalen of ze willen spelen met de stemmingsvolle, maar niet zo overzichtelijke zijde, of liever met de duidelijk gestructureerde, maar niet zo attractieve zijde.



Iedere speler krijgt telkens van dezelfde kleur :

- de 48 koeienplaatjes ;
- de 11 weidekaarten (rugzijde zonder koe) ;
- en de 10 koeienkaarten (rugzijde met koe).

De koeienplaatjes legt de speler voor zich neer, de kaarten neemt hij in de hand.

Als er minder dan 5 spelers zijn dan worden de kaarten van de weiden die niet werden aangelegd, opzij gelegd.

Dat betekent dat in een spel met 4 spelers elke speler slechts met 10 weidekaarten speelt en in een spel met 3 spelers elke speler slechts met 9 weidekaarten speelt.

De 4 koeienkaarten waarvan de letters tussen haakjes staan : blauw 2 (N), blauw 4 (M), rood 2 (S) en rood 4 (F) worden alleen in het spel met 2 spelers gebruikt. In het andere geval worden ze opzij gelegd.

Voor het eigenlijke spel begint, is er een voorronde.

De (9 tot 11) weidekaarten van een willekeurige speler worden goed geschud en gelijkmatig verdeeld over de andere spelers. De overtollige kaarten worden niet verdeeld. Elke speler plaatst nu 1 eigen koe in de weiden waarvoor hij de kaarten heeft gekregen. Vervolgens krijgt de speler al zijn weidekaarten terug en neemt die in de hand.

Bij 5 spelers bevinden zich nu op 10 van de 11 weiden een koe, bij 4 spelers op 8 van de 10 en bij 3 spelers op alle 9 weiden telkens 1 koe.

## Spelverloop

Alle spelers spelen gelijktijdig.

Iedere speler zoekt in het geheim 2 weiden uit waarop hij enkele van zijn koeien wil onderbrengen. Daartoe legt hij, eerst verdekt, één van zijn weidekaarten voor zich neer en legt daarbovenop, eveneens verdekt, één van zijn koeienkaarten. Hetzelfde doet hij ook met een tweede weidekaart en een tweede koeienkaart.

Als iedere speler op deze manier twee dergelijke kaartenparen heeft afgelegd, worden ze omgedraaid en uitgevoerd.

Het uitvoeren van de gespeelde kaarten verloopt volgens de volgende regels :

- Men begint altijd met de kleinste weide, 'Lone-Star-Valley'. Er wordt dus nagekeken of één of meerdere spelers de betreffende weidekaart hebben gespeeld. Zo ja, dan plaatsen deze spelers daar meteen hun koeien (zie verderop). Daarna wordt de op één na kleinste weide, 'Powder-Prairie', gecontroleerd. Zo gaat men verder tot uiteindelijk ook de grootste weide aan de beurt komt.
- Elk weideveld biedt plaats voor precies één koe. Is er op een weide geen veld meer vrij, dan kan hier geen koe meer worden geplaatst (zie 'Bonus'). Het kleine getal op de weidekaarten en op de weiden zelf geeft aan, hoeveel koeien daar maximaal kunnen worden geplaatst. Als een weide is volzet, dan kunnen de spelers de overeenstemmende weidekaart opzij leggen omdat die niet meer kan worden ingezet.
- Een speler plaatst zoveel koeien als zijn koeienkaart aangeeft (dus 2 tot 5). Hij mag echter ook, als hij dat wil, minder koeien inzetten. Vaak zal hij verplicht zijn dat te doen (zie verderop). Het is aanbevolen, omwille van de overzichtelijkheid, alle eigen koeien in een weide altijd als een samenhangende kudde te groeperen.
- De koeien worden altijd uit de eigen voorraad genomen. De koeien die op een weide werden geplaatst, blijven daar voor de rest van het spel liggen. Ze kunnen niet meer op andere weiden worden gezet.

Hebben 2 of meer spelers in dezelfde ronde dezelfde weidekaart uitgespeeld, dan geldt voor deze spelers bij het plaatsen van hun koeien op die weide de volgende, strikt na te leven, volgorde :

- 1. De speler die tot nu toe de meeste koeien in die weide heeft staan, plaatst als eerste zijn koeien, daarna volgt de speler die de op één na meeste koeien heeft geplaatst, daarna de speler die op twee na meeste koeien heeft geplaatst ... enzovoort. Tot we eindelijk komen bij de spelers die nog geen koeien op die weide hebben geplaatst.
- 2. Van de spelers zonder koeien, begint degene die de koeienkaart met het kleinste getal heeft gespeeld, daarna de speler met het op één na kleinste getal ... enzovoort.
- 3. Wordt een getal meerdere keren gespeeld, dan begint hier degene, van wie de letter op de koeienkaart het eerste in het alfabet staat, daarna de speler van wie de letter als tweede in het alfabet staat ... enzovoort.

**Op geen enkel moment in het spel** (uitzondering : zie 'Einde van het spel') **mogen 2 of meer spelers, aan het einde van hun spelbeurt, een even grote kudde in een wei hebben staan.** Zo kan het gebeuren dat, naargelang de volgorde van spelen, een speler die later aan de beurt komt niet het gewenste aantal koeien kan plaatsen.

### Voorbeeld

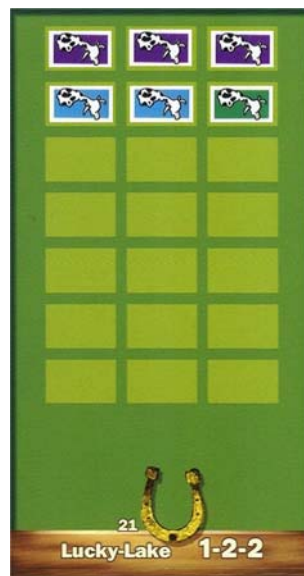
In de weide 'Lucky-Lake' bevinden zich (uit de vorige rondes) drie paarse, twee blauwe en één groene koe. Speler oranje wil hier ook nog meedoen en heeft het kaartenpaar 'Lucky-Lake' en 4 koeien 'M' gespeeld. Maar ook speler rood heeft voor 'Lucky-Lake' en 4 koeien 'G' gekozen. Bovendien wil ook speler groen zijn positie hier verbeteren en speelt 'Lucky-Lake' en 3 koeien 'S'. Paars en blauw hebben voor andere weiden gekozen.

Groen mag beginnen (omdat hij 1 koe meer in de weide heeft staan dan oranje en rood) en plaatst zijn 3 koeien, zodat hij in totaal op 4 komt. Nu volgt rood (de 'G' komt voor de 'M' in het alfabet). Hij mag echter geen 4 koeien plaatsen (want groen heeft er 4), geen 3 (omwille van paars) en geen 2 (omwille van blauw). Hij kan dus slechts 1 koe plaatsen, de 3 overige koeien vervallen.

Daarna volgt oranje, voor wie hetzelfde geldt.

Maar omwille van de ene rode koe kan hij zelfs geen enkele van zijn 4 koeien in de weide plaatsen.

Hij heeft dus zijn waardevolle kaart van 4 koeien nutteloos ingezet. Hij had beter een andere weide gekozen.



Nadat alle gespeelde kaarten zijn uitgevoerd, neemt iedere speler zijn beide weidekaarten weer in de hand. De twee gespeelde koeienkaarten legt iedere speler op een duidelijk zichtbare aflegstapel. Deze kaarten zijn uit het spel en mogen door de medespelers ook niet meer worden bekeken.

Een nieuwe ronde kan beginnen. Opnieuw kiest iedere speler een verdeckte set van 2 x 2 kaarten uit. Tegelijk worden ze omgedraaid en weide voor weide uitgevoerd ... enzovoort.

## De bonus

De grote cijfers op de weiden geven de bonus aan die elke speler hier kan winnen. Op het moment dat in een weide het laatste veld wordt bezet, eventuele overtollige koeien vervallen, wordt het spel onderbroken en wordt de op de weide aangegeven bonus verdeeld in een bepaalde volgorde.

De speler die de meeste koeien in deze weide heeft, begint en plaatst meteen 1 koe uit zijn voorraad (= het eerste bonuscijfer) in een andere weide naar keuze. Daarna is de speler met de op één na grootste kudde aan de beurt. Het tweede bonuscijfer (1 of 2) geeft aan hoeveel koeien hij vanuit zijn voorraad extra in willekeurige weiden mag plaatsen. Als er ook nog een derde bonuscijfer is (bij alle weiden vanaf 'Fire-Fields'), dan mag vervolgens de speler met de op twee na grootste kudde nog een bijkomend aantal koeien (volgens het bonuscijfer) in weiden naar zijn keuze plaatsen.

Als het om de weide 'Hang-Man-Mountains' gaat (0-1-2-3) mag zelfs de vierde geplaatste speler zich op een dikke bonus verheugen. Hier krijgt degene met de grootste kudde niets.

## Opmerking

Als een deel van de bonus van een weide niet kan worden opgenomen, omdat er niet genoeg verschillende kuddes aanwezig zijn, dan vervalt de bonus.

## Voorbeeld

Eén speler is er in geslaagd de gehele weide 'Dead-Bull-Desert (1-2)' te bezetten. Hij krijgt één 'bonus-koe'. Het tweede deel van de bonus (twee koeien) krijgt hij niet omdat er maar één kudde op de weide was. De bonus voor de tweede plaats vervalt.

Als de bonus twee of drie koeien omvat, dan kunnen deze ook over verschillende weiden worden verdeeld.

Ook bij het plaatsen van 'bonus-koeien' geldt, dat er zich geen kuddes van dezelfde grootte in een weide mogen bevinden.

In het slechtste geval kan het zijn dat een speler zijn 'bonus-koeien' helemaal niet kan plaatsen omdat hij ze in geen enkele weide volgens de regels kwijt kan.

Als er door de plaatsing van de 'bonus-koeien' andere weiden volledig bezet geraken, dan worden eerst hun bonussen (in de volgorde waarin de weiden vol raakten) verdeeld. Pas daarna gaat het oorspronkelijke spelverloop verder.

## Voorbeeld

De speler met de grootste kudde op de weide 'Fire-Fields (1-2-1)' mag eerst 1 'bonus-koe' plaatsen, daarna diegene met de op één na grootste kudde 2 'bonus-koeien' en ten slotte ook diegene met de op twee na grootste kudde 1 'bonus-koe'.

Door het plaatsen van deze 'bonus-koeien' worden ook de weide 'Drunk'n-Creek' en even later de weide 'Coffee-Canyon' compleet bezet, zodat nu hun bonussen (1-1-2) en daarna (1-1) worden afgewikkeld. En eventueel raken ook hierdoor weer andere weiden volzet en weer levert dat de overeenstemmende bonussen op. Pas daarna gaat men met de eigenlijke uitvoering van de volgende weide verder.

Het spel eindigt na de vijfde ronde (alle 10 koeienkaarten zijn gespeeld).

Als er nu nog niet compleet bezette weiden zijn dan wordt er een bijzondere slotbonus uitgedeeld.

In tegenstelling tot de normale bonus worden de 'bonus-koeien' nu in de weide geplaatst, waarvoor ze worden gegeven. Zodra een weide compleet is bezet, vervallen hier verder alle 'bonus-koeien'.

Bovendien geldt hier de gelijkheidsregel niet meer, dat wil zeggen dat er nu ook kuddes van gelijke grootte mogen ontstaan.

De winnaar is de speler die de meeste koeien in de weiden kon plaatsen (of omgekeerd : die nu nog de minste koeien voor zich heeft liggen).

Bij een gelijke stand wint van deze spelers diegene die, voor het toekennen van de slotbonus, op de grootste weide het grootste aantal koeien heeft ondergebracht.

### **Opmerking**

Het spel eindigt voortijdig als alle velden op de weiden zijn bezet of als een speler er in slaagt om alle 48 koeien te plaatsen. Hij wint dan onmiddellijk het spel.

## Het spel voor twee spelers

### Spelvoorbereiding

De volgende 7 weiden worden in de gewone volgorde uitgelegd : die met 6, 8, 10, 12, 16, 18 en 24 vakjes.

Eén speler krijgt de blauwe kaartenset : zeven weidekaarten (voor de hierboven genoemde weiden) en alle twaalf koeienkaarten (dus inclusief de beide kaarten met haakjes) en alle blauwe en groene koeienplaatjes.

De andere speler krijgt de rode speelkaarten en alle rode en oranje koeienplaatjes.

De koeienplaatjes van beide kleuren legt iedere speler in twee duidelijk van elkaar gescheiden hoopjes voor zich neer.

Ook nu wordt een willekeurige set kaarten geschud en aan beide spelers worden er drie kaarten uitgedeeld. Iedere speler plaatst in de betreffende weiden telkens één koe. In totaal moet er van elke kleur minstens één koe in het spel komen.

### Spelverloop

Alle regels voor het spel met 3 tot 5 spelers gelden nu ook, met de volgende aanvullingen :

- Omdat iedere speler nu twaalf kaarten bezit, worden in totaal zes rondes gespeeld.
- Er wordt net zoals in het basisspel door de beide spelers een set van 2 x 2 kaarten per ronde gespeeld. Daarbij moet erop worden gelet dat een speler per ronde altijd koeien van beide kleuren in het spel moet brengen. Dat wil zeggen dat hij het ene kaartenpaar duidelijk herkenbaar naast de ene stapel koeienplaatjes aflegt en het tweede kaartenpaar naast de andere stapel koeienplaatjes.
- De beide kleuren van een speler worden in elk opzicht (grootte van de kudde, volgorde van de beurt, bonus, ... enzovoort) als twee verschillende kuddes beschouwd.
- Mocht er nog slechts één enkele weide met vrije velden ter beschikking staan, dan mogen de spelers bij wijze van uitzondering koeien van beide kleuren in deze weide plaatsen. Dit wil ook zeggen dat van het uitspelen van de weidekaart wordt afgezien. In dit geval wordt er slechts één koeienkaart naast de beide stapels koeienplaatjes gelegd.

De winnaar is degene die van zijn beide kleuren samen de meeste koeien heeft ondergebracht. Bij een gelijke stand wint degene die op de weide met 24 vakjes, vóór de slotbonus, de grootste kudde in één enkele kleur heeft.