

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Je hebt onlangs grond geërfd aan de beroemde Moon River en wil die nu uitbreiden met maïsvelden, weides en bossen. Verken het gebied en vind de beste percelen. Ontgin hun waardevolle grondstoffen en verzorg je kuddes. Maar let op: het Wilde Westen is meedogenloos! Bij de uitbreiding van je vruchtbare grondgebied zal je het hoofd moeten bieden aan outlaws, dieven en droogtes!

INHOUD

★ 4 Reservaatborden, met een 'Kamp'-zijde en een zijde 'Legendes van het Westen'



★ 8 Rancheromeeples:
2 paarse, 2 oranje,
2 groene, 2 witte



★ 96 puzzelstukken
(percelen) om 48
domino's mee te
vormen



★ 20 Partnerfiches, met een 'Cowboy'-zijde en een 'Specialist'-zijde

★ 32 Koeienmeeples



★ 2 Landschapsbonustegels
(voor het spel met 2 spelers),
met op elke zijde een
verschillend landschap



★ 1 Saloonbord



★ 1 Scoreblok



DOEL VAN HET SPEL

Creëer domino's door je percelen te combineren. Stel je ranch samen door je domino's zo slim mogelijk aan te leggen. Scoor zoveel mogelijk punten door je kuddes uit te breiden en je grondgebied maximaal te benutten.



TERMINOLOGIE

Reservaatborden

Alle spelers hebben een spelersbord dat de maximale breedte van hun ranch bepaalt. Dit Reservaatbord heeft een **'Kamp'-zijde** (die gebruikt wordt in **'Variant Moon River - Basisspel'**) en een zijde **'Legendes van het Westen'** (die gebruikt wordt in **'Variant Legendes Van Het Westen - Expertspeel'**). Elke zijde vertoont een specifieke opslagcapaciteit voor percelen.

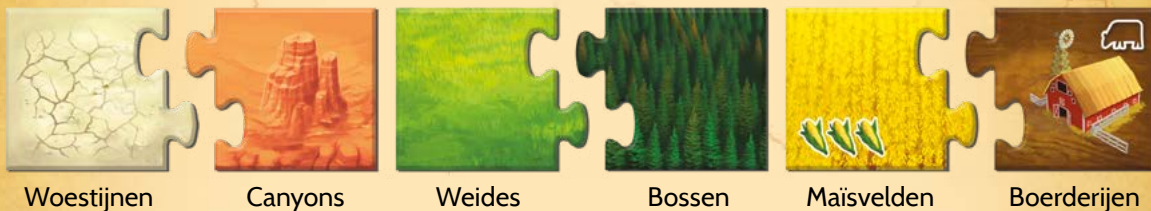


Een perceel

Elk puzzelstuk noemen we een 'perceel'.

Elk perceel vertoont een Landschapszijde en een genummerde zijde.

Er zijn 6 soorten percelen:



Een domino

Een domino is een combinatie van 2 percelen, met hun Landschapszijdes naar boven. De oriëntatie van de illustraties op de percelen is niet van belang.



Een ranch

Doorheen het spel verzamel je percelen en creëer je domino's om je eigen ranch mee te creëren. Een ranch kan maximaal 12 domino's bevatten (24 percelen). Een ranch bestaat uit 5 rijen van percelen, die de breedte van je spelersbord niet mogen overschrijden (zie afbeelding).

Een territorium

Een territorium is een set van percelen van dezelfde soort, die allemaal via minstens één zijde met elkaar verbonden zijn.

Voorbeeld van 1 territorium dat uit 3 weides bestaat, en 1 territorium dat uit 1 bos bestaat.

Je mag je ranch met zoveel verschillende soorten territoria bouwen als je maar wil. Je mag ook meerdere territoria van dezelfde soort hebben.



Grondstoffen

Verschillende percelen bevatten grondstoffen. Er zijn 3 verschillende soorten grondstoffen:



Goudklompjes vind je in woestijnen, weides en canyons.



Bevers vind je in bossen.



Maïskolven vind je in maïsvelden.

Elk van deze grondstoffen levert aan het einde van het spel 1 overwinningspunt op.

Nu ben je klaar voor de voorbereiding!

Moon River heeft 2 spelvarianten. Voor de beste spelervaring raden we aan om ze in deze volgorde te spelen:

★ **Variant Moon River - Basisspel**

★ **Variant Legendes van het Westen - Expertspel**

Deze spelregels zijn voor 3 en 4 spelers. De spelregels voor 2 spelers vind je aan het einde van deze handleiding.

Variant Moon River - Basisspel

VOORBEREIDING

A. Elke speler kiest een kleur en ontvangt hiervan de overeenkomstige onderdelen:

- ★ Een Reservaatbord, met de 'Kamp'-zijde naar boven
- ★ Een Rancheromeeple

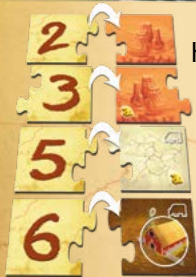
B. Verzamel alle Koeienmeeples en leg ze in een algemene voorraad naast het speelveld.

C. Leg het scoreblok aan de kant: je hebt hem pas nodig aan het einde van het spel.

D. Leg het Saloonbord naast de doos. Schud de Partnerfiches met hun 'Cowboy'-zijde naar boven, en leg ze in 2 stapels bij de ingang van de Saloon op het bord. Draai 5 tokens van 1 van de 2 stapels om naar hun 'Specialist'-zijde, en leg ze op de 5 velden van de Saloon die hiervoor bedoeld zijn.



E. Schud de 96 percelen met hun genummerde zijde naar boven, en stop ze willekeurig in de doos: dit is de trekstapel. Bereid de doos voor zoals in de afbeelding.



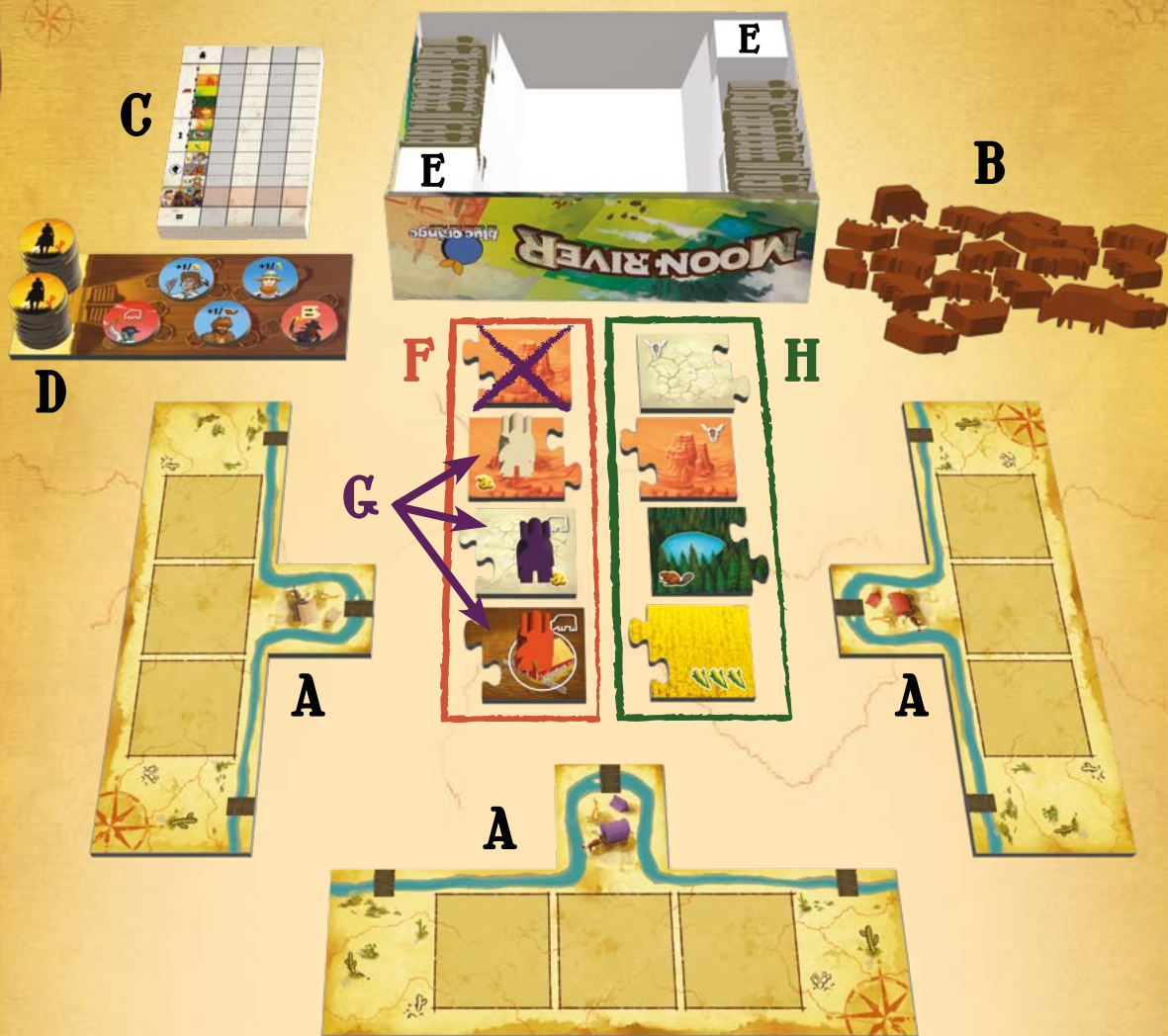
F. Trek willekeurig 4 percelen en leg ze in een kolom naast de doos, met hun genummerde zijde naar boven. Sorteert ze in oplopende volgorde: het laagste cijfer moet altijd het dichtst bij de doos liggen. Als verschillende percelen hetzelfde cijfer vertonen, sorteert ze dan in de volgorde waarin je ze trok. Draai ten slotte alle percelen naar hun Landschapzijdes.

G. Een van de spelers verzamelt alle Rancheromeeples die in het spel zijn, schudt ze, en trekt ze willekeurig één voor één. Als jouw ranchero getrokken wordt, zet hem dan op een beschikbaar perceel in de kolom die je net hebt gecreëerd (**F**). Een perceel is 'beschikbaar' als er geen Rancheromeeples op staan.

★ *Verwijder in een spel met 3 spelers het perceel dat niet werd gekozen.*

★ *In een spel met 4 spelers heeft de laatste speler geen keuze, en moet die zijn of haar ranchero op het laatste beschikbare perceel zetten. De percelen die verder van de doos liggen, zijn meestal het interessantst. Als je ze kiest, betekent dat echter dat je in de volgende ronde een van de laatste spelers zal zijn die mag kiezen!*

H. Trek zodra alle rancheros geplaatst zijn 4 nieuwe percelen en vorm hiermee een nieuwe kolom naast de eerste kolom, zoals in stap **F**.



Voorbeeld van de voorbereiding bij 3 spelers

Nu zijn jullie klaar om te spelen!

OVERZICHT VAN EEN BEURT

De spelersvolgorde wordt bepaald door de posities van de rancheros op de eerste kolom van percelen. De speler wiens ranchero op het perceel staat dat het dichtst bij de doos ligt, is de startspeler. Daarna is de volgende speler die het dichtst bij de doos staat aan de beurt, enzovoort. De speler die op het perceel staat dat het verst van de doos ligt, is als laatste aan de beurt.

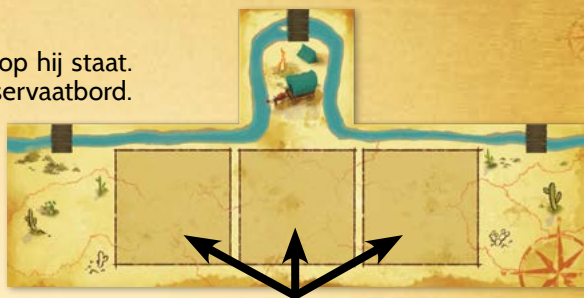
Tijdens je beurt moet je deze acties in volgorde uitvoeren, voordat de volgende speler aan de beurt is:

1. Je perceel nemen (Verplicht)
2. Je ranch uitbreiden (Optioneel)
3. Een nieuw perceel kiezen (Verplicht)

1. Je perceel nemen (Verplicht)

Neem je Rancheromeeple en het perceel waarop hij staat. Leg het perceel op een leeg opslagveld van je Reservaatbord.

→ Als je Reservaatbord geen beschikbare opslagvelden meer heeft, **MOET** je actie **2. Je ranch uitbreiden** uitvoeren, door 2 percelen te kiezen uit de percelen op je Reservaatbord en het perceel dat je zonet nam!



Opslagvelden

2. Je ranch uitbreiden (Optioneel)

Als er minstens 2 percelen op de opslagvelden van je Reservaatbord liggen, mag je ervoor kiezen om je ranch uit te breiden. Om dit te doen, moet je 2 van je percelen combineren tot een domino, en deze domino daarna volgens de verbidingsregels aan je ranch toevoegen.

Verbindingsregels

★ Je moet elke domino boven je Reservaatbord leggen, in een raster van 5x5 perceellocaties, en zonder dit raster te overschrijden.

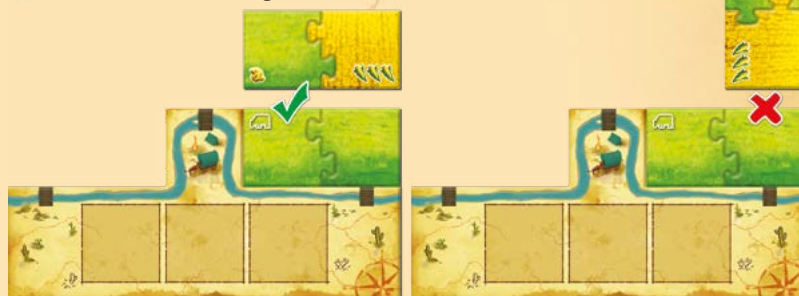


★ Je moet elke domino verbinden met ofwel:

→ een van de bruggen op je Reservaatbord. Je mag alle soorten percelen met deze bruggen verbinden,

of

→ een domino die al in je ranch ligt. Minstens 1 soort territorium moet orthogonaal overeenkomen.



★ Je mag geen enkelvoudige percelen in je ranch leggen.

★ Nadat je de domino hebt gelegd, mag je hem niet meer verplaatsen.

★ Als je tijdens je beurt 4 percelen bezit, mag je tot 2 domino's creëren en ze na elkaar aan je ranch toevoegen.

★ Als je je ranch wil uitbreiden maar geen domino op een geldige manier kan aanleggen, moet je 2 van je percelen die je nog niet in je ranch hebt geplaatst voorgoed uit het spel verwijderen. Deze percelen leveren geen punten op.

★ Acties van de percelen: sommige percelen vertonen speciale symbolen. Elk symbool staat je toe de bijbehorende actie uit te voeren. Er zijn 3 verschillende symbolen: een koe, een schedel, en een cirkel.



Voer nadat je een domino aan je ranch hebt toegevoegd onmiddellijk de actie van elk symbool in deze volgorde uit:

A. Voer eerst de actie van alle 'koe'-symbolen uit

B. Voer daarna de actie van alle 'schedel'-symbolen uit

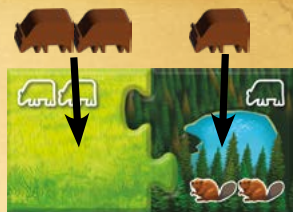
C. Voer ten slotte de actie van alle 'cirkel'-symbolen uit

A. Koeien

Sommige percelen vertonen 1 of 2 symbolen van koeien.

Als je een domino met zo'n perceel aan je ranch toevoegt, moet je voor elk symbool van een koe:

- ★ een Koeienmeeple uit de algemene voorraad nemen, en
- ★ hem op het overeenkomstige perceel zetten.



B. Schedels

Elk symbool van een schedel vertegenwoordigt een geval van droogte.

Als je zo'n domino aan je ranch toevoegt, moet je voor elk symbool van een schedel:

- ★ een Koeienmeeple van dit territorium verwijderen, en
- ★ hem terug in de algemene voorraad leggen.

→ Als het territorium verschillende Koeienmeeples bevat, mag je kiezen welke meeples(s) je verwijdert.
→ Als er geen Koeienmeeples op het getroffen territorium staan, mag je de symbolen van schedels negeren.

Nadat je het effect van de droogte hebt toegepast, wordt het symbool van de schedel voor de rest van het spel genegeerd.

Voorbeeld 1: omdat je deze domino aan je ranch hebt toegevoegd, moet je 1 van de 2 koeien van je canyon verwijderen. In de woestijn gebeurt er niets, want dit territorium bevat geen koeien.



Voorbeeld 2: omdat je deze domino aan je ranch hebt toegevoegd, moet je beide koeien van je canyon verwijderen.

C. Cirkels

Elk symbool van een cirkel vertegenwoordigt een actie waarmee je een partner rekruteert die je zal helpen je ranch te beheren. Als je zo'n domino aan je ranch toevoegt, moet je voor elk symbool van een cirkel deze 3 stappen uitvoeren:

C.1. Kies een Partnerfiche uit de 5 beschikbare fiches in de Saloon.

C.2. Laat het fiche op zijn 'Specialist'-zijde liggen, of draai het terug naar zijn 'Cowboy'-zijde. Leg het daarna op de cirkel van het perceel dat je zonet hebt aangelegd.

C.3. Voer onmiddellijk het effect van het fiche uit (zie **Partners**).

BELANGRIJK: de fiches worden pas aan het **Einde van de ronde** aangevuld.

→ Als beide percelen van je domino het symbool van een cirkel vertonen, voer dan beide rekruteringen uit in een volgorde naar keuze.

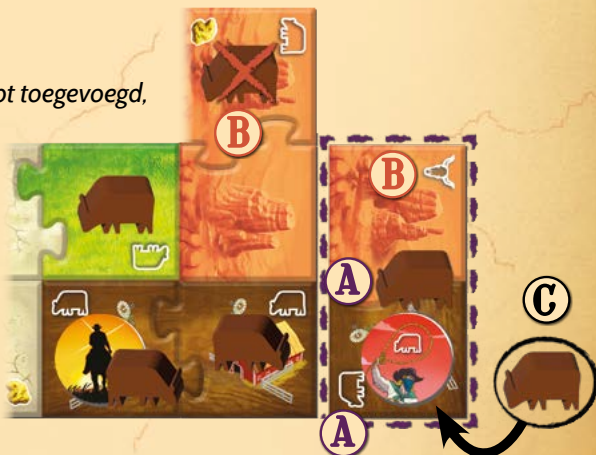
→ Als de 5 velden met Partnerfiches van de Saloon leeg zijn, dan mag je voor dit symbool van een cirkel niet rekruteren.

Voorbeeld:

A. KOEIEN: nadat je deze domino aan je ranch hebt toegevoegd, moet je eerst 1 Koeienmeeple op het perceel van de boerderij zetten.

B. SCHEDELS: daarna moet je 1 Koeienmeeple uit je canyon verwijderen.

C. CIRKELS: ten slotte staat de cirkel je toe om 1 van de 5 partners op het Saloonbord te rekruteren. Je draait hem naar de 'KOEIENDIEF'-zijde en voert het bijbehorende effect uit (zie 'Koeiendief').



Partners

Elke partner die je toevoegt aan je ranch, heeft 2 effecten:

1. Algemene effecten van de partners: Herder

Alle partners - ongeacht of ze met hun 'Cowboy'-zijde of 'Specialist'-zijde naar boven liggen - zijn herders in het territorium. Met andere woorden, een partner beschermt alle koeien in dat territorium tegen de **Koeiendief**.

Voorbeeld: deze Goudzoeker beschermt alle koeien in de weide tegen de Koeiendief.



2. Specifieke effecten van de partners:

★ **Partners met een onmiddellijk effect:** activeer het effect van de partner zodra je hem of haar op je perceel legt. Het effect van deze partners is optioneel: je mag kiezen of je het al dan niet activeert.



De Cowboy

Deze partner staat je toe maximaal 3 verplaatsingen met koeien uit te voeren naar orthogonaal aangrenzende percelen.

★ Je mag dezelfde koe meerdere keren verplaatsen.

Let op: koeien mogen niet door een maïsveld bewegen, en er ook niet op stoppen.

★ **Belangrijk:** symbolen van schedels (droogte) activeren enkel op het moment dat je ze aan je ranch toevoegt. Later in het spel worden ze beschouwd als normale territoria, en mogen ze dus koeien bevatten!

Voorbeeld: je legt een Cowboy op je ranch en kiest ervoor om 1 koe over 1 perceel te verplaatsen, en een andere koe over 2 percelen.



De Desperado

Deze partner staat je toe een perceel op je Reservaatsbord om te wisselen met een perceel op het Reservaatsbord van een tegenstander.

Je kan deze actie enkel uitvoeren als zowel jij als je tegenstander minstens 1 perceel op jullie Reservaatsborden hebben.



De Koeiendief

Deze partner staat je toe 1 onbeschermd koe van de ranch van een tegenstander te stelen. Plaats deze koe op het perceel met je Koeiendief.

Onthoud: koeien in een territorium met minstens 1 partner zijn beschermd tegen de Koeiendief.

★ **Partners zonder onmiddellijk effect:** deze partners scoren bonuspunten aan het einde van het spel, afhankelijk van de grondstoffen die je nog overhebt in je ranch.



De Goudzoeker

Elke Goudzoeker scoort aan het einde van het spel 1 punt per symbool van een goudklompje in je gehele ranch.



De Pelsjager

Elke Pelsjager scoort aan het einde van het spel 1 punt per symbool van een bever in je gehele ranch.



De Boer

Elke Boer scoort aan het einde van het spel 1 punt per symbool van een maïskolf in je gehele ranch.



3. Een nieuw perceel kiezen (Verplicht)

Plaats je Rancheromeeple op een beschikbaar perceel in de nieuwe kolom van percelen.

Einde van de ronde

★ Vorm nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd een nieuwe kolom van 4 percelen, zoals beschreven in stap **F** van de **Voorbereiding**.

★ Als er tijdens deze beurt partners gerekruteerd werden, vul dan de rij van Partnerfiches aan door fiches van de stapel te trekken tot er weer 5 partners beschikbaar zijn. Vergeet ze niet naar hun 'Specialist'-zijde te draaien.

EINDE VAN HET SPEL

Als je een nieuwe kolom van percelen moet vormen maar de trekstapel in de doos leeg is, dan mogen de spelers nog 1 laatste beurt uitvoeren. Vul de beschikbare velden van het Saloonbord aan met Partnerfiches, en voer dan de laatste beurt uit.

Voer aan het einde van je laatste beurt actie **2. Je ranch uitbreiden** zo vaak uit als nodig, tot je Reservaatbord leeg is. Respecteer hierbij de verbindingsregels.

→ Als je volgens de verbindingsregels een domino kan aanleggen, moet je dat doen, ook al past dit niet in je plannen.

→ Als je geen domino's kan aanleggen, leg dan je ongebruikte percelen af. Als je 1 of meer domino's moest afleggen, is je ranch niet helemaal afgewerkt.

Hierna is het spel afgelopen. Voordat de spelers overgaan tot de eindtelling, moeten ze eerst nog het evenement 'overbevolking' afhandelen:

Er mag slechts 1 Koeienmeeple per perceel op je ranch staan. Verwijder alle extra koeien van je percelen.

Voorbeeld: er staat 1 extra koe op een van je weides, dus moet je hem weer in de doos stoppen.



Eindtelling

Nu is het tijd om de scores van de spelers te berekenen! Noteer de punten van je ranch als volgt op het scoreblok:

Punten voor Territoria

Elk territorium scoort net zoveel punten als het aantal percelen waaruit het bestaat, vermenigvuldigd met het aantal Koeienmeeples in dat territorium.

Let op! Symbolen van koeien op je percelen tellen niet mee. Hou enkel rekening met de Koeienmeeples op je domino's. Territoria zonder koeien scoren geen punten.

Onthoud:

- ★ Je ranch mag meerdere territoria van dezelfde soort bevatten. Bereken de punten die je voor elk territorium scoort.
- ★ Maïsvelden scoren geen punten, omdat er op deze percelen geen koeien mogen staan.

→ Noteer de punten van al je soorten territoria op het scoreblok.

1 Punten voor Grondstoffen

Elk symbool van een goudklompje, bever en maïskolf in je ranch scoort 1 punt.

Punten voor Partners

Elke Goudzoeker, Pelsjager en Boer scoort 1 bonuspunt voor elk symbool dat aan hen gerelateerd is.

→ Tel al je punten bij elkaar op: dit is je eindscore. De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler met het grootste territorium. Dat mag ook een territorium zonder koeien zijn.

Is de stand nog steeds gelijk, dan wint de speler met de meeste koeien.

Als ook dat geen winnaar oplevert, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

Voorbeeld van de eindtelling

Nadat ze het evenement 'overbevolking' heeft toegepast, berekent Charlie haar eindscore.

Punten voor Territoria

Ze heeft een woestijn gecreëerd die bestaat uit 5 percelen en die 1 Koeienmeeples bevat: dit levert **5 punten** op (5 x 1).

Op deze manier scoort ze **21 punten** voor haar canyon (7 x 3), **6 punten** voor haar weide (3 x 2) en **16 punten** voor haar boerderij (4 x 4).

Ze scoort geen punten voor haar bos, want op dat territorium staan geen Koeienmeeples.

Punten voor Grondstoffen

De ranch van Charlie bevat in totaal 4 goudklompjes, 1 bever en 18 maïskolven. Deze grondstoffen leveren haar respectievelijk **4 punten**, **1 punt**, en **18 punten** op.

Punten voor Partners

Tijdens het spel wist Charlie een Boer op een van haar domino's te leggen. Dit fiche levert **18 bonuspunten** op, danzij de 18 symbolen van maïskolven in haar ranch.

#	C	B	Y
x	5		
x	21		
x	6		
x	/		
x	16		
x	4		
1 x	1		
x	18		
x	/		
x	18		
x	/		
=	89		



Charlie's eindscore is **89 punten**.

Variant Legendes van het Westen

- Expertspeel -



In deze variant spelen jullie een gedeeld scenario. Elk van jullie kruipt in de huid van een van de verschillende legendarische personages.

VOORBEREIDING

Bereid het spel op dezelfde manier voor als in het basisspel, met één uitzondering: alle spelers draaien hun Reservaatborden om naar de zijde 'Legendes van het Westen'.

Deze borden vertonen verschillende aantallen en plaatsingen van bruggen, en verschillende opslagcapaciteiten voor percelen:

Mary (paars): 1 brug en 4 opslagvelden
Wesley (wit): 2 bruggen en 3 opslagvelden
Calamity (oranje): 2 bruggen en 3 opslagvelden
Big Jo (groen): 3 bruggen en 2 opslagvelden



HET SCENARIO KIEZEN

Jullie kunnen ofwel:

- ★ Kiezen welk scenario jullie willen spelen, of
- ★ Willekeurig een scenario bepalen.

In dat laatste geval ontvangt een van de spelers de percelen met cijfers 1, 2, 3 en 4. Die schudt de tegels en trekt er willekeurig eentje. Het cijfer op dit perceel bepaalt welk scenario jullie zullen spelen:

1. De Vlotterij
2. Goudkoorts
3. Outlaws
4. Moon River City

Schud deze 4 percelen terug door de andere percelen in de doos.

Elk scenario omvat een extra manier om punten te scoren aan het einde van het spel:

➔ Na de afhandeling van het evenement 'overbevolking' noteren alle spelers hun punten op de onderste rij van het scoreblok.

OVERZICHT VAN EEN BEURT

De regels voor de variant 'Legendes van het Westen' zijn identiek aan die van het basisspel.

1. DE VLOTTERIJ

Houthandel is een lucratieve stiel! Als je je graantje wil meepikken, moet je beschikken over een groot houthakkersgebied naast de rivier.

Houthakkersgebied: een houthakkersgebied is een groep van minstens 3 orthogonaal aangrenzende bossen, waarvan er minstens eentje de rivier raakt.

Punten voor het scenario 'De Vlotterij'

Aan het einde van het spel scoort elk houthakkersgebied 10 punten + 10 punten per extra perceel met een bos in het gebied.



Voorbeeld: voor een houthakkersgebied van 6 percelen met een bos scoor je 40 punten.



Voor twee houthakkersgebieden van 3 percelen met een bos scoor je 20 punten.

2. GOUDKOORTS

Het gerucht doet de ronde dat er op jullie ranches niet enkel goudklompjes te vinden zijn, maar ook heuse goudaders! Slaag jij erin ze te ontginnen?

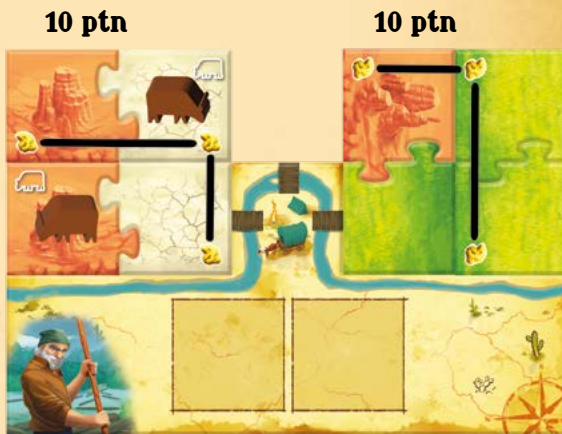
Goudader: een goudader is een groep van minstens 3 orthogonaal aangrenzende percelen met een goudklompje.

Punten voor het scenario 'Goudkoorts'

Aan het einde van het spel scoort elke goudader 10 punten + 10 punten per extra goudklompje in de ader.



Voorbeeld: voor een ader met 6 goudklompjes scoor je 40 punten.



Voor twee aders met 3 goudklompjes scoor je 20 punten.

3. OUTLAWS

Er zijn goudmijnen ontdekt op jullie ranches, en dat trekt verschillende bendes van outlaws aan!

Bende: een bende is een groep van minstens 3 orthogonaal aangrenzende partners. De soorten territoria waar ze op liggen zijn niet van belang, maar minstens 1 van de partners moet een personage van het type '**bandiet**' zijn (een **Desperado** of een **Koeiendief**).

Punten voor het scenario 'Outlaws'

Aan het einde van het spel scoort elke bende 10 punten + 10 punten per extra partner in de bende.



Voorbeeld: voor een bende met 6 partners scoor je 40 punten.



Voor twee bendes met 3 partners scoor je 20 punten.

4. MOON RIVER CITY

Jullie ranches worden met de dag welvarender. Jullie zullen steden moeten ontwikkelen om nieuwe inwoners te kunnen verwelkomen.

Stad: een stad is een groep van minstens 3 orthogonaal aangrenzende boerderijen.

Punten voor het scenario 'Moon River City'

Aan het einde van het spel scoort elke stad 10 punten + 10 punten per extra boerderij in de stad.



Voorbeeld: voor een stad met 6 boerderijen scoor je 40 punten.



Voor twee steden met 3 boerderijen scoor je 20 punten.

Speciale regels voor een spel met 2 spelers

Zowel het basisspel als de variant 'Legendes van het Westen' zijn speelbaar met 2 spelers.

Ranch

In een spel met 2 spelers proberen de rancheros de grootste ranch te creëren, en gebruiken ze alle 96 percelen.

Beide spelers zullen hun ranches bouwen op een gebied dat binnen een raster van 5 x 10 ligt. Dit omvat ook het midden van hun bord.

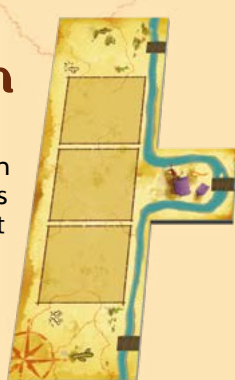
Vorbereiding

Bereid het spel voor zoals bij de variant 'Moon River' of de variant 'Legendes van het Westen', met de volgende 3 uitzonderingen:

- ★ In stap **A** ontvangen beide spelers 2 Rancheromeeples van dezelfde kleur en het overeenkomstige Reservaatbord.
- ★ In stap **G** kiest de speler wiens Rancheromeeples als eerste wordt getrokken 1 van de 4 beschikbare percelen en plaatst er zijn of haar ranchero op. De tweede speler neemt meteen 2 Rancheromeeples, kiest 2 beschikbare percelen in de kolom, en zet daar zijn of haar rancheros op. Ten slotte plaatst de eerste speler zijn of haar tweede Rancheromeeples op het laatste beschikbare perceel van de kolom.
- ★ Leg de 2 Landschapsbonustegels naast het speelveld.

Overzicht van een beurt

Voor elke kolom van percelen voeren de spelers elk 2 beurten uit: 1 beurt per Rancheromeeples.



1



2



2



1



Landschapsbonustegels

Elke speler plaatst maximaal 24 domino's (48 percelen). Hun ranches bevatten echter 49 beschikbare velden. Op het laatste veld komt een Landschapsbonustegel.

Veroovering van het Westen: een Landschapsbonustegel claimen

De speler die als eerste de 10^e en laatste rij van zijn of haar ranch bereikt, moet (nadat de effecten op de domino zijn afgehandeld):

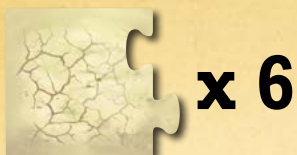
- ★ 1 van de 2 beschikbare Landschapsbonustegels claimen
- ★ Een van de zijdes kiezen
- ★ Deze tegel onmiddellijk op zijn of haar ranch leggen. Respecteer hierbij de verbindingsregels en voer het effect van de rekrutering uit.

Als je deze tegel niet kan plaatsen, moet je hem uit het spel verwijderen.

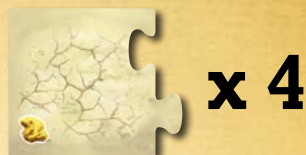
Als de tweede speler de 10^e en laatste rij van zijn of haar ranch bereikt, claimt en gebruikt die de resterende Landschapsbonustegel op dezelfde manier.



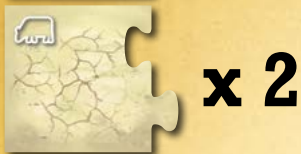
x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



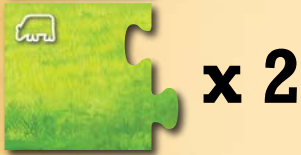
x 3



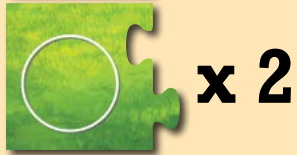
x 4



x 4



x 2



x 2



x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2