

## 1 ERNTECHIP SETZEN (1x pro Zug)



Ein Spieler kann auf zwei Arten zu Geld kommen. Entweder er bringt eine Herde zu einem Markt (siehe oben) oder er setzt 1 Erntechip. Der Spieler nimmt 1 Erntechip vom Vorrat und legt ihn auf ein beliebiges Landplättchen einer eigenen Landkette, auf der noch **kein** Erntechip liegt. Dafür erhält der Spieler Geld nach folgender Formel:

**Anzahl Landplättchen der Kette mal 3 Pesos.**

*Beispiel: 7 Landplättchen  $\times$  3 Pesos = 21 Pesos.*

Wenn alle Erntechips eingesetzt sind, kann ein Spieler dennoch ernten. Er nimmt dann einen beliebigen Chip von einer **fremden Kette** und legt ihn auf eine eigene Kette. Landketten, die auf diese Weise „frei“ geworden sind, können wieder mit einem Chip belegt werden.

## WERTUNGEN

### Stapel mit Tierkarten aufgebraucht

Wenn die letzte Karte des ersten Tierkarten-Stapels gekauft oder aufgedeckt wurde, wird sofort der zweite Tierkarten-Stapel aktiviert und an den Platz des ersten Stapels gelegt. **Am Ende dieser Runde**, wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, findet die **Zwischenwertung** statt. Wenn der zweite Tierstapel auch aufgebraucht ist, wird die Runde ebenfalls zu Ende gespielt und das Spiel mit der **Schlusswertung** beendet.

Zwischen- und Schlusswertung laufen in gleicher Weise ab. Zuerst werden die Punkte für die Märkte, dann für die Landketten, für die Haziendas, für das Wasser und am Schluss für das Geld vergeben, das ein Spieler besitzt. Die Punkte werden mit dem Zählstein des Spielers auf der Punkteskala festgehalten. Nehmen Sie die Kurzspielregel (Wertungen) zur Hand.



### Punkte für angeschlossene Märkte



Je mehr Märkte ein Spieler angeschlossen hat, desto mehr Punkte gibt es dafür. Dabei ist es gleichgültig, wie viele Herden ein Spieler zu einem Markt gebracht hat, bzw. wie viele Marktseiten belegt sind. Reihum werden die Punkte für jeden Spieler nach folgender Tabelle ermittelt:

Anzahl der angeschlossenen Märkte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Punkte	1	5	6	10	15	21	28	36	45	55	66

*Beispiel: Ein Spieler, dessen Herden an 7 Märkten angeschlossen sind, erhält 28 Punkte.*

### Punkte für Landketten



Reihum werden die Punkte für jeden Spieler ermittelt. Es werden alle Landplättchen addiert, die in einer Kette enthalten sind, die aus **mindestens 3 Landplättchen** besteht. Einzelne Landplättchen und 2er-Ketten werden nicht gewertet! Die Punkte werden nach folgender Formel errechnet: **Anzahl Landplättchen mal 2 Punkte.**

*Beispiel: Ein Spieler besitzt eine 7er-Kette und zwei 5er-Ketten. Außerdem besitzt er eine 2er-Kette und 5 einzelne Landplättchen. Er zählt zusammen  $7 + 5 + 5 = 15 \times 2 = 26$  Punkte. Für die 2er-Kette und die 5 einzelnen Landplättchen erhält er keine Punkte.*

### Punkte für Haziendas



Reihum werden die Punkte für jeden Spieler ermittelt. Es werden alle Land- und alle Tierplättchen addiert, die zu einer Kette bzw. Herde gehören, auf denen eine Hazienda steht.

**Beachte:** Durch die Verbindung zweier eigener Landketten können mehrere Haziendas auf einer Landkette stehen, diese zählen nur einfach.

*Beispiel: Ein Spieler besitzt 2 Haziendas; eine steht auf einer 7er-Landkette und die andere steht auf einer Herde, die aus 6 Tieren besteht. Er erhält  $7 + 6 = 13$  Punkte.*

### Punkte für Wasserplättchen



Jedes Wasserplättchen auf dem Spielplan wird einzeln gewertet. Für jedes Land- und Tierplättchen, das an das Wasserplättchen angrenzt, erhält der Besitzer 1 Punkt, egal, ob das Wasserplättchen bereits bei Beginn auf dem Spielplan lag oder später durch einen beliebigen

Spieler auf den Spielplan gelegt wurde. Nachdem ein Wasserplättchen gewertet wurde, wird es umgedreht. Nach der Zwischenwertung werden alle Wasserplättchen wieder auf ihre Vorderseite gedreht.

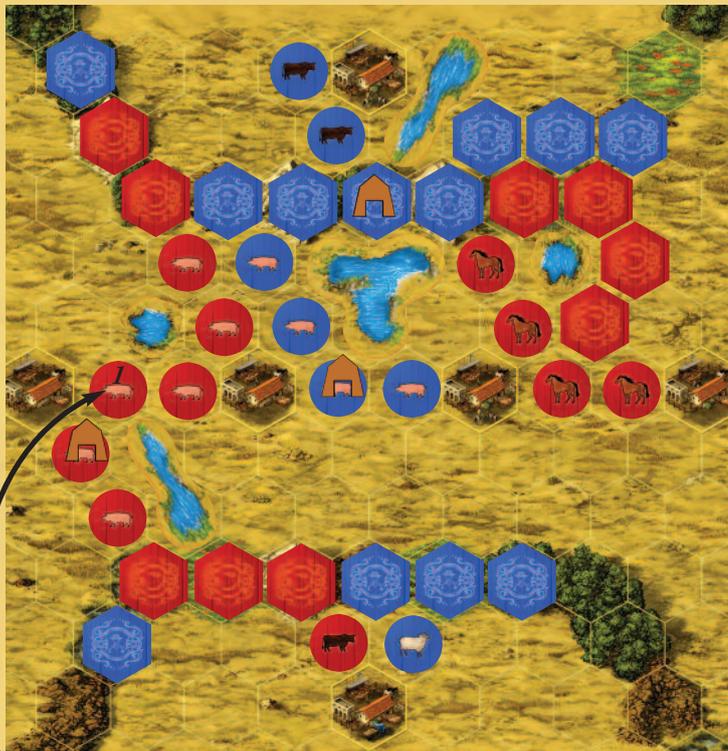
### Punkte für Geld



Jeder Spieler zählt sein Geld. Für jeweils 10 Pesos erhält ein Spieler 1 Punkt.

Beispiel: Am Spielende besitzt ein Spieler noch 28 Pesos. Er erhält dafür 2 Punkte.

### Beispiel für eine Wertung



#### Wertung für Rot im Detail

**Märkte:** Rot hat 5 Märkte abgeschlossen. Er hat nur den Markt oben in der Mitte nicht erreicht. Das ergibt 15 Punkte.

**Landketten:** Rot hat rechts oben eine 4er-Kette und links unten eine 3er-Kette. Die insgesamt 7 Landplättchen ergeben 14 Punkte. Die 2er-Kette links oben wird nicht gewertet.

**Haziendas:** Rot hat eine Hazienda auf seiner 6er-Schweineherde. Das ergibt 6 Punkte.

**Wasserplättchen:** Das 1er-Wasserplättchen links bringt Rot 4 Punkte, das 2er-Wasserplättchen darunter 6 Punkte. Das 3er-Wasserplättchen in der Mitte bringt 1 Punkt und das 1er-Wasserplättchen rechts 6 Punkte. (Die Tiere zwischen zwei Wasserplättchen bringen für beide Wasserplättchen Punkte.)



Die beiden Schweine in der Mitte bringen je 1 Punkt sowohl für das obere als auch für das untere Wasserplättchen. Sie bringen also insgesamt 4 Punkte.

**Geld:** Wir nehmen an, dass Rot 12 Pesos besitzt. Das ergibt 1 Punkt.

#### Ein weiteres Beispiel für den Markt, Seite 4:

Rot setzt das Schwein 1 an den Markt. Er verbindet damit die zuvor getrennten Schweineherden und erhält für sämtliche der nun verbundenen Schweine und alle an diese Herde angeschlossenen Landplättchen 11 Pesos (6 Tierplättchen + 5 Landplättchen).

Spieler	Rot		Blau	
angeschlossene Märkte	5	15 Punkte	4	10 Punkte
Landketten	7 (5 + 4)	14 Punkte	10 (7 + 5)	20 Punkte
Haziendas	6	6 Punkte	7 + 4	11 Punkte
Wasserplättchen	4 + 6 + 1 + 6	17 Punkte	7 + 4	11 Punkte
Geld	12 Pesos	1 Punkt	8 Pesos	0 Punkte
Summe		53 Punkte		52 Punkte

## SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach der Schlusswertung. Wer jetzt auf der Punkteskala vorne liegt, ist der Sieger. Bei Gleichstand entscheidet das Barvermögen.

Bitte beachten Sie auch die Hinweise auf dem Beiblatt.

Schauen Sie auch auf unserer Homepage [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de) vorbei.

Dort finden Sie ein Programm zur Generierung eigener Spielpläne für Hazienda.

Verwirklichen Sie Ihre Wünsche und entdecken Sie weitere taktische Möglichkeiten.



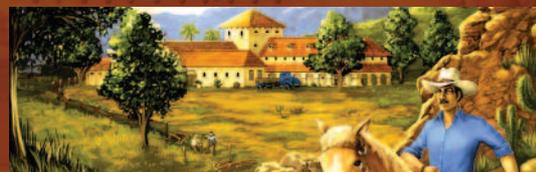
Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Reinhard, Regina und Matthias Kramer, Gerhard und Christel Kühnle, Steffen Klotz, Moritz Eggert, Annette Eggerl-Rothe, Ingo Rothe, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß und den Mitgliedern der Spieleclubs Uni Stuttgart, Tamm, Gerlingen und Ludwigsburg. Ein ganz besonderer Dank geht wie immer an Uschi Kramer und Dieter Horning.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de) oder

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

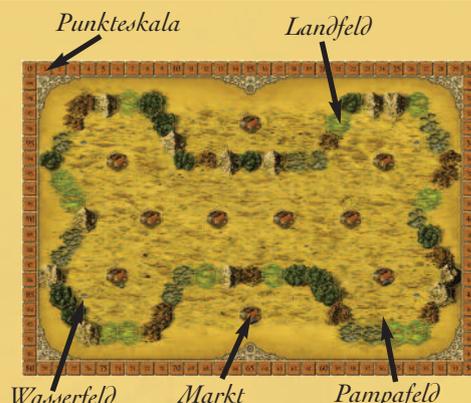
# Wolfgang Kramer HAZIENDA



Ein Spiel für 2-5 Großgrundbesitzer ab 10 Jahren - Spieldauer 60-90 Minuten

## SPIELMATERIAL

**1 Spielplan:** Er zeigt Märkte, Pampa-, Land- und vier Wasserfelder. Im Verlauf des Spiels werden auf die Pampafelder die Tierplättchen und auf die Landfelder die Landplättchen gelegt. Die Märkte werden nicht belegt. Außen um den Spielplan verläuft die Punkteskala. Der Spielplan zeigt auf Vorder- und Rückseite zwei unterschiedliche Pläne, einen symmetrischen und einen asymmetrischen Plan. Der asymmetrische Plan hat 11 Märkte, der symmetrische Plan hat 10 Märkte. Jeder Plan erfordert ein anderes taktisches Verhalten. Alle Beispiele verwenden den symmetrischen Plan.



**80 Landkarten** (je 14x, Pampa 10x):



**72 Tierkarten** (je 18x):



**80 sechseckige Landplättchen** (beidseitig unterschiedlich mit den Farben der Spieler bedruckt):



**18 Wasserplättchen** in verschiedenen Formen:



**150 runde Tierplättchen** in 5 Farben (pro Farbe 30 Stück, beidseitig mit Tieren bedruckt):



**9 neutrale Haziendas:**



**8 Erntechips:**



**5 Haziendas** als Zählsteine in 5 Farben:



**72 Scheine Spielgeld** (Pesos):



**5 Kurzspielregeln:**



**1 Spielregel:** Sie gilt für beide Spielpläne (Vorder- und Rückseite).

## SPIELZIEL

Die Spieler sind Estanzieros (Großgrundbesitzer) in Argentinien. Sie erwerben Land und Tiere, bauen Estanzias (Haziendas), ernten und verkaufen Viehherden am Markt. Sieger wird, wer der bedeutendste Estanziero wird, d.h. über die meisten Punkte verfügt.

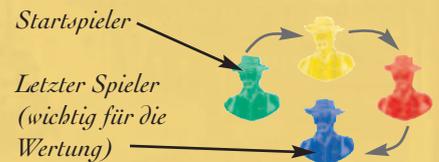
**Punkte** erhält man für **Zugänge zu Märkten** und **zu Wasser**, für **Landketten** und **Haziendas** und für **Geld**.



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.  
Wer an der Reihe ist, führt bis zu **3 der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge** aus:

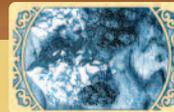
- 1 **Objekt kaufen** (Land-, Tierkarte, Hazienda, Wasserplättchen)
- 1 **Karte ausspielen** (Land- oder Tierkarte)
- 1 **Erntechip setzen**



## 1 OBJEKT KAUFEN

Von der Bank kann gekauft werden:

- |                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| 1 Landkarte vom verdeckten Stapel | 2 Pesos  |
| 1 offen ausliegende Landkarte     | 3 Pesos  |
| 1 Tierkarte vom verdeckten Stapel | 2 Pesos  |
| 1 offen ausliegende Tierkarte     | 3 Pesos  |
| 1 Hazienda                        | 12 Pesos |
| 1 Wasserplättchen                 | 12 Pesos |



Verdeckt  
2 Pesos



Offen liegend  
3 Pesos



Hazienda  
12 Pesos



Verdeckt  
2 Pesos



Offen liegend  
3 Pesos



Wasserplättchen  
12 Pesos

### 1 Landkarte kaufen (mehrmals pro Zug)

Der Spieler bezahlt den Betrag an die Bank und nimmt die Karte auf die Hand. Er kann die Karte auch sofort ausspielen. **Dies ist aber eine weitere Aktion!** Siehe 1 Karte ausspielen. Wurde eine offen ausliegende Landkarte gekauft, wird sofort vom verdeckten Stapel eine neue Landkarte aufgedeckt, die der Spieler in einer weiteren Aktion ebenfalls kaufen kann.

### 1 Tierkarte kaufen (mehrmals pro Zug)

Der Spieler bezahlt den Betrag an die Bank und nimmt die Karte auf die Hand. Er kann die Karte auch sofort ausspielen. **Dies ist aber eine weitere Aktion!** Siehe 1 Karte ausspielen. Wurde eine offen ausliegende Tierkarte gekauft, wird sofort vom verdeckten Stapel eine neue Tierkarte aufgedeckt, die der Spieler in einer weiteren Aktion ebenfalls kaufen kann.

### 1 Hazienda kaufen (1x pro Zug)

Pro Zug kann man nur 1 Hazienda kaufen. Der Spieler bezahlt 12 Pesos an die Bank, nimmt sich 1 Hazienda (solange der Vorrat reicht) und stellt sie sofort auf ein beliebiges eigenes Plättchen einer Landkette oder Herde, auf der noch keine Hazienda steht. 1 Hazienda bringt bei einer Wertung so viele Punkte ein, wie die Landkette bzw. die Herde groß ist.

### 1 Wasserplättchen kaufen (1x pro Zug)

Pro Zug kann man nur 1 Wasserplättchen kaufen. Alle Wasserplättchen, egal wie groß sie sind, kosten 12 Pesos. Der Spieler bezahlt den Betrag an die Bank, nimmt 1 Wasserplättchen seiner Wahl (solange der Vorrat reicht) und legt es sofort auf ein freies Pampafeld, wenn es ein 1er-Wasserplättchen ist bzw. auf freie Pampafelder, wenn es sich um ein größeres Plättchen handelt. Ein Wasserplättchen bringt für alle angrenzenden Land- und Tierplättchen bei jeder Wertung je 1 Punkt.

## 1 KARTE AUSSPIELEN

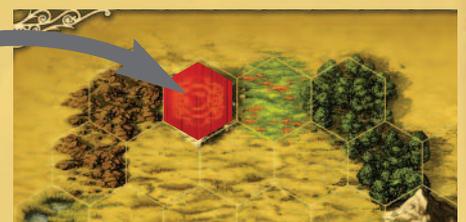
### Landkarte

Wer eine Landkarte ausspielt, nimmt ein sechseckiges Landplättchen mit seiner Spielerfarbe vom Vorrat und legt es auf ein leeres Landfeld seiner Wahl, das dieselbe Landschaft wie die ausgespielte Landkarte zeigt.

**Beachte:** Die Landplättchen sind beidseitig mit verschiedenen Spielerfarben bedruckt.



Ablagefeld

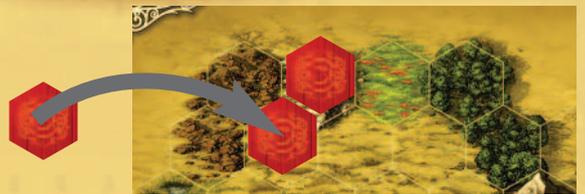


Rot spielt eine Landkarte (Berg) aus und legt eines seiner Landplättchen auf ein Bergfeld auf dem Spielplan.

Zeigt die ausgespielte Landkarte die Landschaft Pampa (Pampakarte), muss man ein Landplättchen auf ein Pampafeld legen, das direkt an ein eigenes Landplättchen angrenzt.



Ablagefeld



Rot spielt eine Landkarte (Pampa) aus und legt eines seiner Landplättchen auf ein Pampafeld angrenzend an ein eigenes Landplättchen.

Gegen Spielende kann es vorkommen, dass es von der ausgespielten Landkarte kein freies Landfeld mehr gibt. In diesem Fall wird die Landkarte wie eine Pampakarte behandelt. Wird z.B. eine Bergkarte gespielt und es gibt kein freies Bergfeld mehr, legt man sein Plättchen auf ein Pampafeld, angrenzend an ein eigenes Landplättchen.

Alle ausgespielten Landkarten werden auf das Ablagefeld gelegt.

**Landkette:** Mehrere nebeneinander liegende Landplättchen einer Farbe auf dem Spielplan stellen eine Kette dar. Nur wenn die Kette mindestens 3 Plättchen umfasst, gibt es bei einer Wertung Punkte. Für 2er-Landketten und Einzelplättchen gibt es keine Punkte.

**Tipp:** Versuchen Sie, Landketten mit 3 und mehr Plättchen zu bilden.

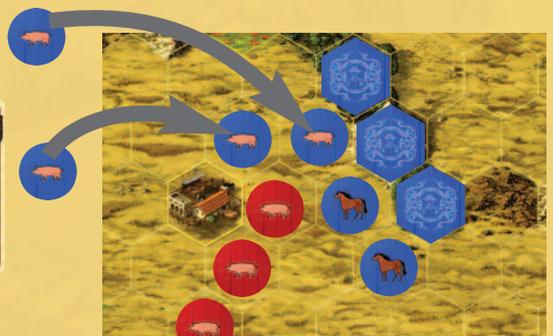
### Tierkarte



Wer eine Tierkarte ausspielt, nimmt ein eigenes Tierplättchen mit demselben Tier und legt es auf dem Spielplan auf ein leeres Pampafeld, angrenzend an ein eigenes Landplättchen oder ein eigenes Tierplättchen, welches dasselbe Tier zeigt. Eine Herde (eines oder mehrere aneinandergrenzende gleiche Tierplättchen) kann immer nur aus einer Tierart bestehen. Eine Herde kann andere Herden berühren. Alle ausgespielten Tierkarten werden auf das Ablagefeld gelegt.



Ablagefeld



Eigene und fremde Herden dürfen sich berühren. Die blaue Schweineherde grenzt sowohl an die blaue Pferdeherde als auch an die rote Schweineherde.

**Beachte:** Die Tierplättchen zeigen auf der Vorder- und Rückseite verschiedene Tiere.

**Tipp:** Achten Sie beim Legen der Tierplättchen darauf, dass Pampafelder frei bleiben, auf die Sie dann später ein Wasserplättchen legen können.

### Markt



Erreicht eine Herde die Seite eines Marktes, erhält der Spieler Geld von der Bank. Erreicht eine Herde in einem Zug mehrere Marktseiten, gibt es auch mehrfach Geld. Für jede Marktseite erhält man einmal Geld. Der Betrag, den der Spieler erhält, wird nach folgender Formel berechnet:

**Anzahl Tierplättchen der Herde + Anzahl Landplättchen: je 1 Peso.**

Bei „Anzahl Landplättchen“ zählen alle Landplättchen, die mit der Herde verbunden sind (siehe auch Seite 6).

**Beachte:** Jede Seite eines Marktes kann nur einmal gewertet werden.

**Beachte:** Wer seine Herde vergrößert und dabei keine neue Marktseite erreicht, erhält kein Geld.

**Beachte:** Ein Spieler, der mit einer Herde - auch wenn sie nur aus 1 Tierplättchen besteht - einen Markt erreicht, hat diesen Markt angeschlossen. Dafür gibt es Punkte bei der Wertung.

**Tipp:** Versuchen Sie, mit ihren Tierplättchen möglichst viele Märkte zu erreichen.



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



Blau spielt 5 Tierkarten (Schweine) aus (5 Aktionen) und legt 5 Tierplättchen (Schweine). Das erste Schwein angrenzend an ein eigenes Landplättchen. Mit dem zweiten Schwein bringt er seine Schweineherde zu einem Markt. Er erhält dafür 5 Pesos (5 Landplättchen + 2 Tierplättchen = 5). Auch das dritte Schwein legt er an den Markt und erhält nochmals 6 Pesos (5 Landplättchen + 5 Tierplättchen = 6).