

En kvegtyv som driver med seg flere stjalne kvegflokker, behøver bare levere tilbake kveget til den rancheieren som klarer å innhente han. Med resten av kveget kan han fortsette til Beefy Town. Blir en kvegtyv innhentet av en rancheier som han har stjålet to forskjellige kvegflokker fra, (fra to forskjellige rancher) må han som straff betale 10 000 kroner.

#### Hvem vinner.

En må på forhånd avtale hvor lenge en skal spille, f. eks. 1 eller 2 timer. Den som har størst formue etter å ha lagt sammen verdien av ranchen(e), pengene og kveget (egne og stjalne kvegbrikker  $\times$  500) har vunnet spillet.



## Spilleregler **COWBOY**

Cowboy er et spennende terningspill for 2—4 spillere.

#### Til spillet hører:

1 spilleplan, 4 cowboys, 160 små brikker (en brikke er 100 kveg), 20 store brikker (en brikke er en ranch). De små og store brikkene er i fire farger. En liten rød brikke markerer kveg som tilhører ranchen med stor rød brikke. Videre inneholder spillet pengesedler og en terning.

#### Spilletets hensikt.

Å skaffe seg flest mulige rancher med tilhørende beiteland og kvegflokker. De store kvegflokkene skal selges videre til kvegoppkjøpere i Beefy Town. Gjennom ulendt og vilt terreng må kveget drives til Beefy Town, og hyppige besøk av kvegtyver gjør det ekstra vanskelig. Rancheerne selv er ikke stort bedre. Det eneste de tenker på er å komme hurtigst mulig til Beefy Town med mest mulig kveg.

#### Forberedelser.

Hver spiller mottar en cowboy som plasseres på start (pilen ved Beefy Town). En spiller må ta hånd om banken. Vedkommende må fordele penger og ta hånd om kjøp og salg av rancher og kveg.

#### Kjøpesum på ranchene:

Hell's Gate	kr. 5000	Green Valley	kr. 3000
Devil's Creek	» 5000	Red River	» 2400
Glover Leaf	» 4400	Three Oaks	» 2000
Blue Bell Ranch	» 3800		

Kjøps- og salgspris for kveg: 100 kveg = en liten brikke = kr. 500. Før spillet starter får hver spiller kr. 15 000.

#### **Spilletets begynnelse.**

Starten foregår altså i Beefy Town, og hver spiller kaster terningen en gang. Den som får høyest verdi starter og setter av gårde i retning av Hell's Gate. De andre følger etter i tur og orden i henhold til verdien av sitt førstekast.

Spillerne fortsetter så etter tur og flytter det antall felt som terningen viser. En cowboy som rir uten kveg kan benytte alle veier, f. eks. også snarveien forbi Fort Laramie.

En cowboy som driver en kvegflokk, kan ikke benytte seg av snarveiene (gule felt).

#### **Kjøp av rancher og kveg.**

Kommer en spiller på et orange felt, kan han kjøpe den tilliggende ranch med beiteland og minst hundre kveg. Dette gjelder bare hvis ranchen ikke allerede er kjøpt av en annen.

Spilleren betaler bankieren kjøpesummen og mottar i sin farge 1 stor brikke for ranchen og 1 liten brikke for 100 kveg.

Den store brikken blir lagt på ranchbygningen. Den lille brikken blir lagt på et av feltene som markerer kvegflokkene.

#### **Eks.:**

Den røde cowboyen når et av de to orange feltene ved Glover Leaf. Han kjøper ranchen og tre hundre kveg. Han betaler kr.  $4400 + 3 \times 500 =$  kr. 5900. Han mottar for denne handelen en stor rød brikke og tre små røde brikker som han legger ut.

#### **Kveget formerer seg.**

Har en spiller kommet rundt hele spilleplanet med sin cowboy og nådd eller passert et av de to orange feltene ved en ranch han selv eier, skal han av bankieren motta like mange kvegbrikker som han allerede har på vedkommende ranch. Økningen av kvegbestanden skyldes naturlig formering. Spilleren kan altså

for hver runde øke kvegbestanden sin, men bare inntil en viss grense som vi skal se i følgende eksempel: . . .

#### **Eks.:**

På ranchen Red River er det nok beiteland til 800 kveg (8 små brikker). Samtidig som han erhvervet seg ranchen kjøpte en spiller 300 kveg. Etter en runde er denne kvegbestanden vokst til 600 stk. kveg. Etter enda en runde vokser kvegbestanden med 200 kveg til 800. På denne ranchen er det ikke beiteland til mer enn 800 kveg.

#### **Kvegdrift og salg av kveg.**

Hver gang en spiller kommer på et av de orange feltene som markerer en ranch han selv eier, kan han ta en del av, eller også hele kvegflokken med til Beefy Town og selge den der. Driver han med seg alt kveget på ranchen, må han imidlertid også selge ranchen.

Da gir han brikken som markerer ranchen tilbake til bankieren og får den fulle kjøpesummen tilbake. Kvegbrikkene legger han foran seg. Det betyr at han har en kvegdrift underveis til Beefy Town. Kommer han på en av de fire orange feltene i Beefy Town, kan han selge kveget til bankieren for samme pris han ga for det. Kommer han ikke på et av disse fire feltene, må han fortsette å gå rundt brettet til han kommer på et av dem.

#### **Kvegtyveri.**

Kommer en spiller på et av de orange feltene som markerer en ranch som eies av en motspiller, kan han stjele kveget og selv selge det i Beefy Town. Kvegtyven legger da de stjalne brikkene (kveget) foran seg. En spiller (rancheier) som er blitt frastjålet kveget sitt, må selge ranchen tilbake til bankieren til halv pris. En rancheier som er blitt bestjålet, kan imidlertid ta opp jakten på kvegtyvene, og klarer han å ta igjen eller komme forbi kvegtyven, får han kveget tilbake, og kvegtyven må betale han kr. 5000 som straff.