

Spieler ab 8 Jahren

Spielanleitung

Spielmaterial:

- 4 beidseitig bedruckte Spielpläne
- 16 Holzkühe in 4 Farben
- 116 Bewegungskarten mit
 - 4 Sets à 29 Karten,
 - bestehend aus:
 - 2 "1-5er HÜH!"
 - 4 "1er STOSS"
 - 2 "2er STOSS"
 - 2 "1er PLATSCH"
 - 2 "2er PLATSCH"
 - 2 "3er PLATSCH"
 - 3 "1er MUH!"
 - 2 "2er MUH!"
 - 3 "1er GRR!"
 - 2 "2er GRR!"

 - 3 "4er ZIG ZAG"
 - 2 "5er ZIG ZAG".



Hintergrund:

Nach einem langen Tag auf der Weide müssen die Kühe in den Stall zurückgetrieben werden. Jede Herde will als Erste im Stall sein. Auf der engen Weide voller Kuhfladen führt dies zu einem wilden Schieben, Schubsen und Muhen.



Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Herde mit vier Kühen ins Ziel zu treiben. Dafür muss man seine Bewegungskarten optimal einsetzen.

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält vier Kühe einer Farbe und einen Satz Bewegungskarten.
- Die vier **Spielpläne** werden laut Aufbauregel in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler mischt seinen Kartensatz und legt diesen als Nachziehstapel verdeckt vor sich ab.
- Jeder Spieler zieht sich fünf Karten vom eigenen Stapel und hält sie verdeckt auf der Hand.
- Die Spieler einigen sich, in welche Richtung sie die Weide entlanglaufen wollen, und stellen die Kühe vor die Startreihe.

Aufbauregel:

Auf den Spielplänen sind unterschiedlich viele Kuhfladen eingezeichnet. Die Pläne können beliebig zusammengelegt werden, damit ein gerader, fünf Felder breiter und zwölf Reihen langer Weg entsteht. **Wichtig: Die Startreihe darf keine Kuhfladen enthalten!** Dies ermöglicht eine Auswahl von insgesamt fünf Feldern beim Einsetzen der eigenen Kühe.

Spielbeginn:

Der Spieler, der am lautesten "muht", darf das Spiel beginnen.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten:

1. Eine Karte ausführen:

Der Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel.

Die Karte enthält zwei wichtige Informationen:

- Die Anzahl der Schritte, die man laufen muss.
- Die Sondereigenschaft, die man ausführen darf.













Beim Bewegen der Kuh müssen a) die Bewegungsregeln und

b) die Herdenregel beachtet werden:

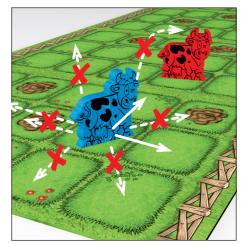
a) Bewegungsregeln:

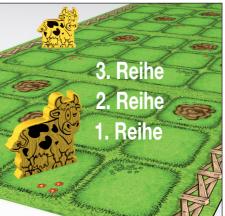
- Eine Kuh darf in einem Zug nur in eine einzige Richtung bewegt werden.
- Die Kuh darf nur vorwärts oder seitwärts, niemals rückwärts oder diagonal bewegt werden. Man darf sich nicht über Kuhfladen oder Kühe hinweg- oder hineinbewegen.



Kühe sind Herdentiere und ein Tier würde sich niemals allzu weit von seiner Herde entfernen.

- Der Spieler darf darum keine Züge machen, in der seine Kuh am Ende des Zuges zu seinen eventuell nachfolgenden Kühen einen größeren Abstand als drei Reihen hat.
- Man muss deshalb immer wieder neue Kühe ins Spiel bringen, um die erste Kuh voranzubringen.
 Nur die letzte Kuh hat keine Nachfolger und kann sich immer weiter bewegen.





Die Bewegungskarten geben 1–5 Schritte vor. Falls man die angegebene Zahl nicht laufen kann, darf man die Karte nicht ausführen.

Um den Stall (hinter der Zielreihe) zu betreten, muss man die Zahl **nicht genau** erreichen. Man darf auch eine höherwertige Karte spielen. Man muss aber weiterhin die Herdenregel berücksichtigen.

2. Bewegungskarten auf der Hand tauschen:

Kann der Spieler keine seiner fünf Karten auf der Hand einsetzen, darf er diese tauschen. Hierzu muss er eine dieser Karten auf den eigenen Ablagestapel ablegen; diese Karte ist aus dem Spiel. Der Spieler mischt nun 1–4 seiner restlichen Karten in den eigenen Nachziehstapel. Anschließend zieht er von oben Karten nach, bis er wieder fünf Bewegungskarten auf der Hand hält.





Sondereigenschaften:

Es gibt **sechs besondere Aktionen**, die man in seinem Zug ausführen **darf**, falls man die entsprechende Karte gespielt hat:

STOSS:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein bereits von einer Kuh besetztes Feld hinbewegen. Der Kuh wird ein dezenter Stoß mit den Hörnern versetzt und sie damit in Zugrichtung auf das nächste Feld geschoben Falls dort bereits eine Kuh steht, wird auch diese Kuh ein Feld verschoben etc. Steht eine Kuh auf einem Feld mit Kuhfladen, darf das Feld betreten werden, als wäre kein Kuhfladen vorhanden. Falls eine Kuh durch diese Aktion seitwärts aus dem Seitenrand hinausgeschoben würde, darf diese Aktion nicht durchgeführt werden. Kühe können dadurch in Kuhfladen hineinverschoben werden, die sie normalerweise nicht freiwillig betreten würden. Es ist auch erlaubt, eigene Kühe zu stoßen. Ganz schön drängend.

GRR!:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein bereits von einer Kuh besetztes Feld hinbewegen. Der entsprechenden Kuh wird klar gemacht, wer hier der eigentliche Chef bzw. die Chefin ist, und dass sie sich hinten anzustellen hat. Die eigene Kuh wird auf das Feld gestellt. Die Kuh, die dadurch ihren Platz verliert, wird ein Feld zurückgestellt, und zwar in die Richtung, aus der die Kuh kam. Steht eine Kuh auf einem Feld mit Kuhfladen, darf das Feld betreten werden, als wäre kein Kuhfladen vorhanden. Das darf auch eine eigene Kuh sein, ist aber meistens nicht sinnvoll. *Ganz schön frech.*

MUH!:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein freies Feld hinbewegen. Nachdem man den Zug beendet hat, lässt die Kuh ein lautes "Muh" ertönen (das vom entsprechenden Spieler intoniert werden sollte) und erschreckt dadurch alle umstehenden Kühe. Alle Kühe, die um das Feld herumstehen (auch diagonal!), dürfen ein Feld vorwärts, seitwärts oder ausnahmsweise rückwärts verschoben werden. Falls diese Kühe dadurch eine weitere Kuh anstoßen, darf diese entsprechend der "Stoß-Sondereigenschaft" verschoben werden. Eine erschreckte Kuh darf maximal einmal pro Muh-Karte verschoben werden. Ganz schön schreckhaft.





PLATSCH:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein freies Feld hinbewegen.

Diese Karte erlaubt die Aufhebung der Regel, weder in ein Feld mit einem Kuhfladen, noch darüber hinweg ziehen zu dürfen. Unsere Kühe haben nämlich ihre Stiefel angezogen und machen ihre glänzenden Hufe deshalb nicht schmutzig. Ganz schön hygienisch.



ZIG-ZAG:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein **freies Feld** hinbewegen.

Ganz so dumm sind unsere Kühe auch nicht. Mit dieser Aktion dürfen sie in ihrem Zug beliebig oft die Richtung wechseln, solange sie folgende Regeln berücksichtigen: niemals rückwärts oder diagonal laufen und kein Feld ein zweites Mal betreten. Felder mit Kühen und/oder Kuhfladen bleiben weiterhin tabu.

Ganz schön clever.



HÜH!:

Um diese Aktion ausführen zu können, muss man sich auf ein freies Feld hinbewegen.

Diese Karte erlaubt die Aufhebung der Regel, dass man eine bestimmte Anzahl an Feldern laufen muss.

Dies ermöglicht zwar lediglich die Bewegung in eine Richtung, aber man darf sich aussuchen, ob man 1, 2, 3, 4 oder gar bis zu 5 Felder weit gehen möchte. Die Herdenregel muss weiterhin eingehalten werden, Kuhfladen sind ebenfalls tabu.

Ganz schön flexibel.



Bewegungskarten nachziehen:

Falls eine Bewegungskarte gespielt wurde, zieht man am Ende seines Zuges eine Karte nach und hat deshalb wieder fünf Karten auf der Hand. Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, dürfen keine Karten mehr nachgezogen werden. **Der Ablagestapel wird nicht neu gemischt.**





Spielende:

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ein Spieler bringt seine vierte Kuh in den Stall.
- Alle Spieler haben ihre letzte Handkarte gespielt.

Sieger:

Bringt ein Spieler seine vierte Kuh in den Stall, wird er **sofort** zum Sieger des Spiels erklärt. Es darf um den zweiten und dritten Platz weiter gespielt werden. Wurden alle Karten gespielt, so gewinnt der Spieler, der **am meisten** Kühe im Stall hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der seine restlichen Kühe am weitesten in Richtung Stall gebracht hat: Hierzu vergleicht man den Abstand zwischen dem Stall und den am weitesten nach vorne gelangten Kühen. Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Sonderregel für zwei Spieler:

Es wird lediglich auf vier Spalten gespielt; der linke oder der rechte Rand wird nicht benutzt.

Noch fiesere Variante für erfahrene Kuhhirten:

Betritt man mit einer Kuh einen Kuhfladen ohne Benutzung der Platsch-Karten (dies kann passieren, wenn man selbst ein bereits besetztes Kuhfeld betritt, oder wenn man hineingeschoben wird), so wird diese Kuh mit dem Kopf in Richtung Startreihe gedreht. Sie darf im darauffolgenden Zug des Spielers nicht bewegt werden, weil sie ausrutscht. Erst am Ende des darauf folgenden Zuges des Spielers darf sie wieder zurückgedreht werden.

viel vergnügen wünscht das spielspass-Team

> Illustration: Dennis Lohausen Grafik: Kurt Gall

© 2008 W&L Verlagsgesellschaft mbH Nußbaumweg 4 D-71720 Oberstenfeld www.spielspass-verlag.de



Bitte aufbewahren!



