

# KUHLE KÜHE

## INHALT



## SPIELZIEL

Jeder Spieler möchte eine große Herde mit möglichst langen Kühen vor sich auslegen. Es gibt drei verschiedene Kuhrassen, die ihr – ergänzt um Jokerkarten und Kälber – spielen könnt. Allerdings funken euch eure Mitspieler immer mal wieder dazwischen, wenn sie z. B. Angriffskarten spielen, um eure Herde zu schrumpfen. Achtet auf die Auszeichnungen, mit denen ihr Zusatzpunkte für die erste Kuh, die größte Herde und die längste Kuh erzielen könnt. Denn jeder Spieler erhält am Spielende für seine Herde Punkte – und wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mischt alle Karten und verteilt **6 Handkarten** an jeden Spieler.
- 2 Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- 3 Legt die Auszeichnungen und die Muhdose bereit.

## SPIELABLAUF

Es beginnt, wer als Letzter eine echte Kuh gesehen hat. Danach seid ihr einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### PHASE 1: Neue Karten erhalten

Wer am Zug ist, muss eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

- 🎲 **Zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen**
- 🎲 **Eine beliebige Kuhkarte (Kopf, Mitte oder Hinterteil) vom offenen Ablagestapel nehmen.** Der Ablagestapel darf dabei durchsucht werden. Es ist nicht erlaubt ein Kalb oder eine Aktionskarte vom Ablagestapel zu nehmen.
- 🎲 **Kuhhandel auslösen**  
Der Spieler nimmt die Muhdose und dreht sie um. Jeder Spieler muss dann seinem linken Nachbarn zwei beliebige Karten aus seiner Hand geben. Hat ein Spieler keine (oder nur eine) Karte, nimmt er sich eine (oder zwei) Karten vom Stapel, damit er den Kuhhandel mitmachen kann. **Hinweis: In der allerletzten Spielrunde ist ein Kuhhandel nicht erlaubt.**

### PHASE 2: Karten ausspielen

Der Spieler spielt in beliebiger Reihenfolge so viele Kuh- und Aktionskarten aus, wie er möchte. Dabei darf er mehrere Kuhkarten von verschiedenen Rassen ausspielen, **aber jede ausgespielte Kuh muss mindestens aus einem Kopf und einem Hinterteil bestehen.** Wer keine Karten ausspielen möchte oder mit dem Ausspielen fertig ist, sagt laut „Muh!“ – dann weiß der nächste Spieler, dass er dran ist.

**Achtung:** Jeder Spieler darf am Ende seines Zuges höchstens 8 Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten muss er am Ende seines Zuges auf den offenen Ablagestapel legen.

## DIE KARTEN

Die genaue Aufteilung der Karten findet sich auf dem Schachtelboden.



### KÜHE

Es gibt drei Kuhrassen: Longhorn, Holstein und Hochland. Um eine Kuh auszuspielen, legst du die passenden Teile einer Rasse offen vor dir auf den Tisch. Dort entsteht deine Herde.

**Reinrassige Kühe sind am Spielende 2 Punkte pro Karte wert.**



### JOKER



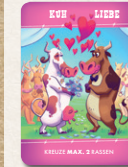
Joker-Kuhteile können mit jeder Rasse kombiniert werden. Es gibt Köpfe, Mittelteile und Hinterteile. Du darfst sie beim Ausspielen einer Kuh auslegen oder in eine bereits ausliegende Kuh einbauen (Mittelteil). Dafür benötigst du keine Futter-Karte. Sie gehören zu keiner Rasse, deshalb erhältst du am Spielende für gemischte Kühe, in denen mindestens ein Joker liegt auch nur 1 Siegpunkt pro Karte!

### KÄLBER



Ein Kalb darf als einzelne Karte ausgespielt werden, aber erst, wenn der Spieler schon mindestens eine erwachsene Kuh ausgelegt hat. Jedes Kalb ist am Spielende 1 Punkt wert und gilt als 1 Kuh innerhalb der Herde (siehe Auszeichnung DIE GRÖSSTE HERDE) bei der Zählung.

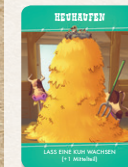
### RASSEN-KREUZUNG



Diese Karten erlauben ausnahmsweise eine Kreuzung verschiedener Kuhrassen beim Auslegen einer Kuh. Mit der KUH LIEBE kannst du zwei Rassen kreuzen, mit VERRÜCKTER PROFESSOR und der FRANKEN-KUH sogar bis zu drei. Joker zählen dabei nicht als andere Rassen. Eine Rassen-Kreuzung-Karte wird beim Ausspielen einer gekreuzten Kuh vorgezeigt und dann auf den Ablagestapel gelegt.

**Achtung:** Eine Rassen-Kreuzung ist nur beim Auslegen der Kuh mit dem Ausspielen der Aktionskarte möglich. Eine nachträgliche Rassen-Kreuzung ist im weiteren Spielverlauf nicht möglich.

### FUTTER



Mit Futter-Karten (HEU, WASSER, MAIS usw.) kannst du eine bereits ausliegende Kuh wachsen lassen. Du wirfst die Futter-Karte auf den Ablagestapel und darfst dafür ein passendes Mittelteil aus deiner Hand in eine deiner ausliegenden Kühe einfügen.

**Achtung:** Joker-Mittelteile können ohne Futter-Karte in ausliegende Kühe eingebaut werden.





## ANGRIFF

Mit Angriffskarten kannst du während deines Zuges die Herden deiner Mitspieler angreifen. Einige Karten schaden einer ganzen Kuh, einige lassen dich ein oder mehrere Mittelteil(e) aus einer Mitspieler-Kuh oder ein Kalb entfernen. Benutzte Angriffskarten werden zusammen mit den entfernten Kuhkarten auf den Ablagestapel gelegt. Die Ausnahme bildet der VIEHDIEB. Er wird nach dem Spielen zwar auch auf den Ablagestapel gelegt. Die gestohlene Kuh wird aber vor dem neuen Besitzer ausgelegt.

**Achtung:** Zur besseren Übersicht legt ihr abgelegte Kuhteile auf einen separaten Stapel.



## VERTEIDIGUNG

Um Angriffe von Mitspielern abzuwehren, spielst du die Verteidigungskarten sofort, wenn du angegriffen wirst. Ist eine solche Verteidigung erfolgreich, legst du die Karte zusammen mit der (erfolglosen) Angriffskarte auf den Ablagestapel.



## SCHUTZ

BRANDEISEN und STALL spielst du in deinem Zug und legst die Karte zu einer deiner Kühe, um sie dauerhaft vor Angriffen zu schützen. Eine Schutzkarte kann jeweils nur durch die andere Schutzkarte entfernt werden.



## SPEZIAL

Einige Karten haben spezielle Funktionen wie „Du bist noch mal dran.“ oder „Stiehl 1 beliebige Handkarte von einem Mitspieler.“ Sie werden nach dem Ausführen auf den Ablagestapel gelegt.

**Achtung:** Spezialkarten sind immun gegen Verteidigungskarten!



## AUSZEICHNUNGEN

Während des Spiels werden für besondere Leistungen Auszeichnungen verteilt. Sie bringen am Spielende Punkte für den jeweiligen Besitzer:



### DIE ERSTE KUH 1 Punkt

Diese Auszeichnung erhält, wer als Erster eine Kuh (mindestens Kopf und Hinterteil) auslegt. Der Spieler behält sie bis zum Spielende.



### DIE GRÖSSTE HERDE 2 Punkte

Diese Auszeichnung erhält, wer aktuell die meisten Kühe vor sich ausliegen hat, wobei ein Minimum von drei Kühen gilt. Auch Kälber zählen zur Anzahl von Kühen dazu. Der Spieler behält die Auszeichnung, bis ein anderer Spieler eine größere Herde hat.



### DIE LÄNGSTE KUH 3 Punkte

Diese Auszeichnung erhält, wer aktuell die Kuh mit den meisten Teilen vor sich ausliegen hat (Minimum 5 Karten). Der Spieler behält die Auszeichnung, bis ein anderer Spieler eine längere Kuh besitzt.



## SPIELEND E UND WERTUNG

Das Spiel geht zu Ende, sobald ein Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel nimmt. Jetzt sind die anderen Spieler noch jeweils einmal am Zug. Dann zählen alle Spieler die Punkte der Kühe, Kälber und Auszeichnungen, die vor ihnen ausliegen. Handkarten haben keinen Wert. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

### Die Punktwerte sind wie folgt:

### GEMISCHTE/GEKREUZTE KÜHE 1 Punkt für jede Karte

Kühe, die aus verschiedenen Rassen zusammengesetzt sind und/oder Joker enthalten.

### REINRASSIGE KÜHE 2 Punkte für jede Karte

Kühe, die aus nur einer Rasse bestehen und keine Joker enthalten.

### KÄLBER 1 Punkt für jede Karte

### AUSZEICHNUNGEN 1-3 Punkte

Die Punkte findest du auf den Auszeichnungen oder in der Übersicht.

### Wertungsbeispiel:



A: Auszeichnungen	3 Punkte
B: Holstein-Kuh	10 Punkte
C: Gemischte Kuh (mit Joker)	3 Punkte
D: Gekreuzte Kuh	5 Punkte
E: Kalb	1 Punkt

**Gesamt: 22 Punkte**

Es sollte nicht überraschen, dass der Erfinder dieses kühlen Spiels, David Yakos, die Idee dazu in seinem heimatlichen US-Bundesstaat Montana hatte, wo sehr viele Kühe leben. Es sind sogar so viele, dass es dort weniger Menschen als Kühe gibt! David hat mit „Kuhle Kühe“ ein humorvolles, interaktives Kartenspiel geschaffen, das für mächtig Stimmung am Spieltisch sorgt.



**Autor:** David Yakos  
**Grafik:** Gamewright / Game Factory  
**Illustration:** Steve Downer  
**Redaktion:** Rolf Mutter  
**Übersetzung:** Jürgen Valentiner-Branth  
**Game Factory Version:** © 2019 Game Factory

@gamefactoryspiele

@game\_factory\_spiele

**Unter Lizenz von:** Gamewright  
Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
www.gamewright.com  
© 2018 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All rights reserved.



**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH | Albert-Einstein-Str. 32  
D-63128 Dietzenbach | www.carletto.de  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch  
www.gamefactory-spiele.com

