

# Blöde Kuh

...keiner will sie haben!

60888-0026

Autor: Florian Racky  
 Illustrationen: Florian Biege  
 Grafik und Redaktion: Drei Hasen Werkstatt  
 © 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, D-91486 Uehlfeld

Spieler: 3-6  
 Alter: ab 8 Jahren  
 Spieldauer: 15-25 min.



## Spielmaterial:

- 99 Spielkarten
- 72 Handkarten: je 18 x Schaf, Schwein, Pferd, Kuh
- 12 „Will-keiner-haben“-Karten: je 3 Karten pro Tierart
- 15 Minuspunkte-Karten: 12 x 2 Punkte, 3 x 4 Punkte
- Spielanleitung



Minuspunkte der „Will-keiner-haben“-Karten

Rundenanzeige  
 ●●● 1. Spielrunde  
 ●●● 2. Spielrunde  
 ●●● 3. Spielrunde

## Geschichte

Was für ein Durcheinander! Eine Herde Kühe ist ausgebüxt und viele Pferde, Schweine und Schafe sind ebenfalls durch das Loch im Zaun entkommen. Die meisten Tiere sind zum Glück handzahn und schnell wieder eingefangen. Sie werden nun von ihren Besitzern hin- und her verteilt. Aber es gibt drei von jeder Tierart, die ausgesprochen störrisch sind. Keiner will sie so richtig haben – und so beginnt der trickreiche Tierhandel!

## Ziel des Spiels

Das Spiel verläuft über 3 Spielrunden. Jeder Spieler versucht, pro Runde möglichst wenig Minuspunkte einstreichen zu müssen, um am Ende zu gewinnen.

## Spielvorbereitung

- Alle 15 Minuspunkte-Karten werden sortiert (nach Zweien und Vieren) und in zwei offenen Stapeln in der Tischmitte bereit gelegt.
- Alle 12 „Will-keiner-haben“-Karten werden ebenfalls (nach Tieren und Runden) sortiert und in vier offenen Stapeln bereit gelegt. (s.o.)  
 1. Spielrunde ganz oben und 3. Spielrunde unten.

- Der älteste Spieler mischt alle Handkarten und verteilt an jeden Mitspieler, angefangen beim linken Nachbarn, verdeckt 9 Karten, die jeder geheim auf die Hand nimmt.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.



## Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt die erste Runde.

Wer am Zug ist, muss eine dieser drei Möglichkeiten wählen:

- [eine Handkarte ablegen](#) oder
- [zwei Handkarten ablegen \(Pärchen\)](#) oder
- [passen](#)

### Eine Handkarte ablegen

Der Spieler legt ein Schaf, ein Schwein, ein Pferd oder eine Kuh offen neben den verdeckten Nachziehstapel und beginnt damit den Ablagestapel.

Anschließend muss die zum ausgespielten Tier gehörende Aktion ausgeführt werden:

- **Schaf:** Keine Aktion. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Schwein:** Der linke Nachbar muss entweder die oberste Karte des Nachziehstapels oder die oberste Karte des Ablagestapels (Schwein) auf die Hand nehmen.
- **Pferd:** Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Erst dann schieben alle Spieler gleichzeitig ihre ausgewählte Karte an ihren jeweils linken Nachbarn weiter, der diese auf die Hand nehmen muss.

**Hinweis:** Spielt ein Spieler ein Pferd als seine letzte Karte aus, werden keine Karten mehr zugeschoben.

**Kuh:** Wer sie ablegt, muss die oberste Karte des Nachziehstapels selbst auf die Hand nehmen ...



### Zwei Handkarten ablegen (Pärchen)

Wirft der Spieler zwei gleiche Karten ab, wird keine der vorher genannten Aktionen durchgeführt! Dafür kommt die zugehörige „Will-keiner-haben“-Karte ins Spiel (oder wird weitergereicht). Von ihnen gibt es pro Tierart für jede Runde genau eine Karte (siehe oben).

1. Liegt die „Will-keiner-haben“-Karte dieser Tierart und Runde noch auf ihrem Stapel, bekommt sie immer der linke Nachbar des Spielers, welcher das Pärchen ausgespielt hat. Dieser muss sie offen vor sich ablegen.

### Beispiel in Spielrunde 1:

Maya hat 2 Schweine abgeworfen. Jetzt muss ihr linker Nachbar Max die Schweine-„Will-keiner-haben“-Karte vom Schweine-Stapel nehmen und offen vor sich ablegen.

2. Befindet sich diese „Will-keiner-haben“-Karte schon bei einem beliebigen Spieler, wandert sie immer zu dessen linkem Nachbarn weiter. Dabei spielt es keine Rolle, wer das Pärchen abgeworfen hat.

### Beispiel in Spielrunde 2:

Linus hat 2 Pferde abgeworfen, doch die Pferde-„Will-keiner-haben“-Karte liegt schon bei Max. Der schiebt sie schnell zu seinem linken Nachbarn weiter. Pub, erst mal weg!

### Passen

Der Spieler sagt: „Ich passe!“ und nimmt entweder die oberste Karte des Nachzieh- oder des Ablagestapels auf die Hand. Damit ist sein Zug beendet. Immer, wenn eine Aktion ausgeführt ist, kommt der nächste Spieler an der Reihe.

**Hinweis:** Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gut gemischt und wieder als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.



## Ende + Wertung einer Runde

Eine Runde endet, sobald ein Spieler am Ende seines Zugs keine Karte mehr auf der Hand hält!

- Wer jetzt die meisten Karten auf der Hand hält, muss eine 4-Minuspunkte-Karte nehmen.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Karten muss eine 2-Minuspunkte-Karte nehmen.

Haben einmal mehrere Spieler am Ende einer Runde gleich viele „meiste“ Karten auf der Hand, erhält keiner die 4-Minuspunkte-Karte, sondern jeder von ihnen lediglich eine 2-Minuspunkte-Karte. Der Spieler mit den zweitmeisten Karten bekommt in diesem Fall keine Minuspunkte – Glück gehabt!

Haben mehrere Spieler am Ende einer Runde gleich viele „zweitmeiste“ Karten auf der Hand, erhält jeder von ihnen eine 2-Minuspunkte-Karte.

„Will-keiner-haben“-Karten und Minuspunkte-Karten, die man nehmen musste, dreht jeder auf die Rückseite und behält sie bis zum Ende des Spiels.

Ist eine für diese Spielrunde bestimmte „Will-keiner-haben“-Karte nicht ins Spiel gekommen, wird die Karte aussortiert.

Danach mischt der Spieler, welcher die Runde beendet hat, alle Handkarten und teilt dann an jeden Spieler wieder verdeckt 9 Karten aus. Die nächste Runde beginnt der linke Nachbar des Kartengebers.

## Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet nach der dritten Spielrunde.

Jeder Spieler zählt nun die Punkte seiner „Will-keiner-haben“- und Minuspunkte-Karten aus allen drei Runden zusammen.

Wer insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. **Herzlichen Glückwunsch!**

Am besten gleich noch einmal ... immer wieder viel Spaß bei dem etwas fiesem Tierhandel!

