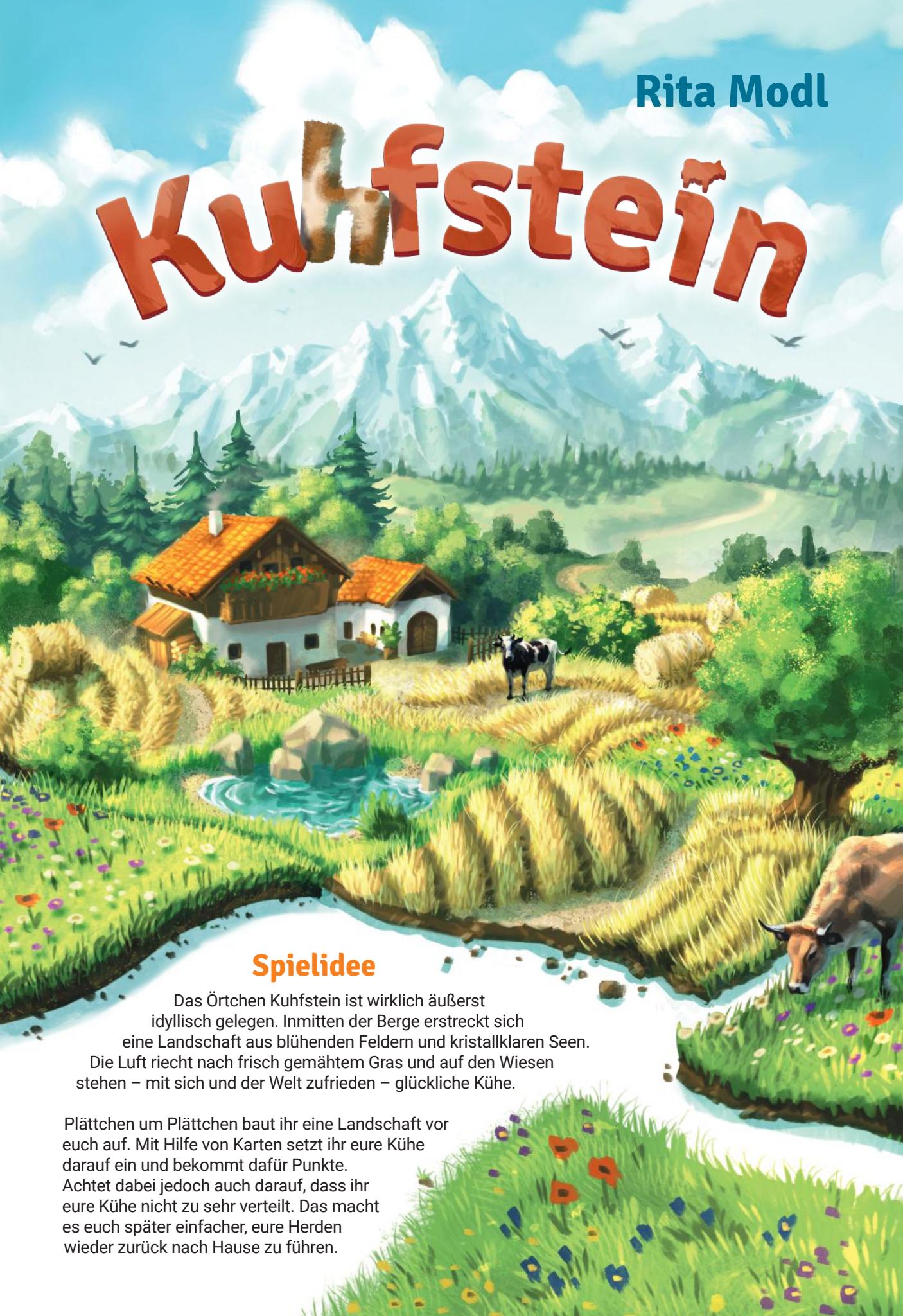


Rita Modl

Kuhfstein



Spielidee

Das Örtchen Kuhfstein ist wirklich äußerst idyllisch gelegen. Inmitten der Berge erstreckt sich eine Landschaft aus blühenden Feldern und kristallklaren Seen.

Die Luft riecht nach frisch gemähtem Gras und auf den Wiesen stehen – mit sich und der Welt zufrieden – glückliche Kühe.

Plättchen um Plättchen baut ihr eine Landschaft vor euch auf. Mit Hilfe von Karten setzt ihr eure Kühe darauf ein und bekommt dafür Punkte. Achtet dabei jedoch auch darauf, dass ihr eure Kühe nicht zu sehr verteilt. Das macht es euch später einfacher, eure Herden wieder zurück nach Hause zu führen.

Spielmaterial und Aufbau

- 1 Legt die **Punkteleiste** an den Rand des Tisches. Setzt diese **3 rechteckigen Bonusfelder**, wie abgebildet, in die Aussparungen ein. Die Bedeutung der einzelnen Bonusfelder findet ihr unter „*Punkte und die Bonusfelder*“ auf Seite 6.
- 2 Mischt alle **55 Karten**. Legt 4 Karten davon offen in einer Reihe in die Tischmitte. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel daneben.
- 3 Mischt alle **71 Landschaftsplättchen**. Legt 5 Plättchen offen in eine Reihe unterhalb der Karten aus. Die übrigen Plättchen legt ihr in mehrere verdeckte Stapel daneben.
Bei **3 Personen** legt ihr vorab jeweils 1 Plättchen jeder Landschaftsart zurück in die Schachtel,
bei **2 Personen** vorab jeweils 2 Plättchen jeder Landschaftsart.
- 4 Legt von den **8 Bäumen** pro Person 2 Bäume in den allgemeinen Vorrat. Übrige Bäume legt ihr zurück in die Schachtel.
- 5 Wählt eine Farbe und nehmt euch jeweils:

Kuh **6 Kühe** dieser Farbe.

Davon stellt ihr je 1 Kuh auf jedes dieser beiden Sonderfelder die auf der Punkteleiste zu sehen sind. Die übrigen 4 Kühe legt ihr als persönlichen Vorrat vor euch ab.

Kuh **1 Zählstein** derselben Farbe.

Stellt den Zählstein auf das Feld 0/65 der Punkteleiste.

Kuh **2 Wertungsplättchen**.

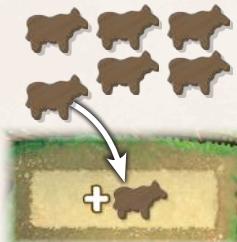
Mischt alle 9 Wertungsplättchen verdeckt und teilt an jede Person 2 aus. Übrige Wertungsplättchen legt ihr ungesiehen zurück in die Schachtel.

Seht euch eure beiden Wertungsplättchen an und legt sie dann verdeckt vor euch ab. Ihr dürft euch euren Wertungsplättchen jederzeit wieder ansehen. Die Bedeutung der Plättchen findet ihr unter „*Spielende und Wertung*“ auf Seite 7.

Kuh **1 Karte vom verdeckten Stapel**.

Nehmt euch jeweils noch 1 Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand.

Wer von euch zuletzt eine Kuh gesehen hat, nimmt sich den Fuchsmarker und beginnt das Spiel.



In späteren Spielen

Wenn ihr Kuhfstein ein paar Mal gespielt habt, könnt ihr mit diesen Regeln Abwechslung ins Spiel bringen:

Zufällige Bonusfelder: Statt die Bonusfelder wie unter 1 beschrieben einzusetzen, könnt ihr sie auch zufällig verteilen. Nehmt dazu einfach alle 3 Plättchen in die Hand und lasst sie auf den Tisch fallen. Setzt dann die Plättchen in die Aussparungen in der Punkteleiste. Beginnt dabei mit dem Plättchen, das am nächsten an der Punkteleiste liegt und setzt es mit der sichtbaren Seite nach oben in die erste freie Lücke ein. (Mit den zufälligen Bonusfeldern kann es sein, dass ihr das Spiel mit 5 Kühen beginnt.)

Startkarte auswählen: Statt bei Spielbeginn eine Karte vom verdeckten Stapel zu ziehen, könnt ihr euch auch dafür entscheiden, eine Karte aus der offenen Auslage zu wählen.

Zuvor muss der Fuchsmarker vergeben werden. Dann wählt die Person rechts davon eine Karte aus der offenen Auslage und nimmt diese auf die Hand. Danach folgen alle anderen gegen den Uhrzeigersinn. Die Person mit dem Fuchsmarker wählt zuletzt eine Karte. Erst nachdem alle eine Karte gewählt haben, füllt ihr die Kartenauslage wieder auf 4 auf und beginnt das Spiel.



1



2

3

4

5

Aufbau der Karten

Diese Farbfelder dienen nur der besseren Übersicht.

Sie zeigen, welche Landschaften auf der Karte dargestellt sind.

Das blaue Farbfeld zeigt beispielsweise, dass auf der Karte ein See gefordert ist.

In dieser Form ist die Bedingung dargestellt, die ihr erfüllen müsst, um Kühe einzusetzen.

Die Landschaften auf den Karten sind durch vereinfachte Symbole dargestellt.

Genaueres unter „**Karte aus der Hand ausspielen**“ auf Seite 5.

Punktwert der Karte



3

Die Landschaftsplättchen

Folgende Landschaftsplättchen sind im Spiel:

Kleine Unterschiede in der Darstellung haben für die Spielmechanik keine Bedeutung.
Die Landschaft soll ja auch schön aussehen.



Spielablauf

Wenn du am Zug bist, darfst du **genau 2 Aktionen** ausführen. Dabei hast du die Wahl aus den folgenden Zugmöglichkeiten:

- A. Landschaftsplättchen anlegen
- B. Karte auf die Hand nehmen
- C. Karte aus der Hand ausspielen (Werten)
- D. Herde zurücknehmen

Du darfst **2 verschiedene** Aktionen **oder** zweimal **dieselbe** wählen.

Wenn du alle deine Aktionen ausgeführt hast, füllst du die offene Plättchen- und Kartenauslage wieder auf.

Dann endet dein Zug und die Person links von dir ist an der Reihe.



A. Landschaftsplättchen anlegen

Nimm 1 der offen ausliegenden Landschaftsplättchen aus der allgemeinen Auslage und lege es in dein Spielfeld. Dein erstes Landschaftsplättchen legst du vor dich.

Jedes weitere Plättchen legst du waagerecht oder senkrecht so an, dass es mit mindestens einer Seite an deine anderen Plättchen (dein Spielfeld) angrenzt.

Du darfst dabei beliebige Landschaften aneinanderlegen.



Wenn du ein Quadrat aus **4 unterschiedlichen** oder **4 gleichen** Landschaften bildest, darfst du in die Mitte der 4 Plättchen einen Baum stellen.

Du rückst dafür sofort mit deinem Zählstein auf der Punkteleiste um 5 Felder nach vorne.



Achtung!

- Jedes Landschaftsplättchen darf nur für 1 Baum genutzt werden.
- Du musst dich in der selben Aktion, in der du das Landschaftsplättchen angelegt hast, entscheiden, ob du einen Baum einsetzen möchtest. Du darfst den Baum nicht nachträglich einsetzen.
- Sind keine Bäume mehr im allgemeinen Vorrat, kannst du auch keinen Baum mehr einsetzen.
- Du darfst auf diese Plättchen auch weiterhin Kühe einsetzen (C. Karte aus der Hand ausspielen, Seite 5).

Sonderfall: Wenn du die Aktion „1 Landschaftsplättchen anlegen“ gewählt hast und in der Auslage 4 oder 5 Landschaftsplättchen derselben Sorte liegen, **darfst** du die gesamte allgemeine Plättchenauslage austauschen, **bevor** du ein Plättchen nimmst.

Lege dazu **alle 5** offen liegenden Landschaftsplättchen zur Seite und decke 5 neue Landschaftsplättchen auf. Sollten danach wieder 4 oder 5 Landschaftsplättchen derselben Sorte ausliegen, darfst du erneut austauschen.

Wenn du das letzte verdeckte Landschaftsplättchen aufdeckst, mischt du die zur Seite gelegten Landschaftsplättchen und legst diese als neuen verdeckten Stapel bereit.



B. Karte auf die Hand nehmen

Nimm 1 der offen ausliegenden Karten aus der Auslage auf deine Hand.

Es gibt kein Handkartenlimit. Du darfst also beliebig viele Karten auf der Hand halten.

Sonderfall: Wenn du die Aktion „1 Karte auf die Hand nehmen“ gewählt hast und alle 4 Karten in der Auslage mindestens 1 gleiche Landschaftsart zeigen, **darfst** du die gesamte Kartenauslage austauschen, **bevor** du eine Karten nimmst.

Lege alle 4 Karten auf einen offenen Ablagestapel und decke 4 neue Karten auf. Sollten danach wieder alle 4 Karten mindestens 1 gleiche Landschaftsart zeigen, darfst du erneut austauschen.

Um schneller zu erkennen, welche Landschaften auf den Karten abgebildet sind, ist links auf der Karte eine Farbleiste.

Ist der Nachziehstapel leer, mischt du den offenen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.



Beispiel: Alle vier ausliegenden Karten zeigen dieselbe Landschaft (in diesem Fall den See). Du darfst deshalb die gesamte Auslage austauschen, bevor du eine Karte nimmst.



C. Karte aus der Hand ausspielen (Werten)

Du spielst 1 Karte aus deiner Hand, um Kühe aus deinem Vorrat auf dein Spielfeld zu setzen. Dafür bekommst du die Punkte, die auf der Karte angegeben sind. Jede Karte zeigt Landschaftsplättchen, die eine bestimmte Form bilden.

Du darfst eine Karte nur ausspielen, wenn du **alle Bedingungen** erfüllst:



Dein Spielfeld enthält die auf der Karte abgebildete Form.



Die offen abgebildeten Landschaften sind dabei an den richtigen Stellen.



Auf den offen abgebildeten Landschaftsplättchen steht **keine** Kuh.



Du hast genügend Kühe in deinem Vorrat, um auf die offen abgebildeten Landschaften jeweils 1 Kuh einzusetzen.

Auf den meisten Karten sind auch **Rückseiten der Landschaftsplättchen** abgebildet. An diesen Stellen kann eine beliebige Landschaftsart liegen und du darfst die Karte auch ausspielen, wenn auf diesen Landschaften bereits eine Kuh steht.

Du darfst die Karte beliebig drehen um die Bedingungen zu erfüllen. Du darfst die Form jedoch nicht spiegeln.

Wenn du alle nötigen Bedingungen erfüllt hast, darfst du die Karte ausspielen und **musst auf jedes** der offen abgebildeten Landschaftsplättchen 1 Kuh aus deinem Vorrat stellen.

Auf Landschaftsplättchen, die mit der Rückseite abgebildet sind, stellst du keine Kuh!

Dann rückst du mit deinem Zählstein auf der Punkteleiste um die auf der Karte angegebenen Punkte nach vorne und legst die Karte offen auf den Ablagestapel.



Beispiel: Du möchtest diese Karte spielen. Dein Spielfeld zeigt die abgebildete L-Form. 1 See und 1 Feld sind an den korrekten Positionen. Beide Plättchen sind leer und du hast 2 Kühe im Vorrat. Du setzt diese Kühe ein und bekommst dafür 8 Punkte.



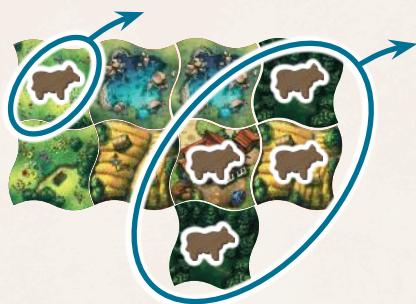
D. Herde zurücknehmen

Wenn du Kühe zurücknimmst, schaffst du wieder freie Plätze auf deinem Spielfeld und füllst gleichzeitig deinen Vorrat auf.

Du darfst mit dieser Aktion genau 1 Herde zurücknehmen. Eine Herde ist eine Gruppe von Kühen, die direkt waagerecht oder senkrecht benachbart stehen.

Eine Herde kann aus 1–6 Kühen bestehen.

Nimm 1 gesamte Herde von deinem Spielfeld und lege sie zurück in deinen Vorrat.



Beispiel: Auf deinem Spielfeld stehen 2 „Herden“. Du kannst entweder die 4er Herde oder die einzelne Kuh mit einer Aktion zurück nehmen.

Wenn du alle deine Aktionen ausgeführt hast, füllst du die offene Plättchen- und Kartenauslage wieder auf.

犏牛 Punkte und die Bonusfelder auf der Punkteleiste

Immer, wenn du Punkte bekommst, rückst du deinen Zählstein auf der Punkteleiste um so viele Felder nach vorne. Erreichst oder überschreitest du dabei eines der Bonusfelder, bekommst du sofort den abgebildeten Bonus.



Beispiel: Du bekommst durch das Ausspielen dieser Karte **8** Punkte. Du rückst deinen Zählstein auf der Punkteleiste um 8 Felder nach vorne und überschreitest dabei ein Bonusfeld. Du bekommst dafür sofort den abgebildeten Bonus (+犏牛).



Nimm sofort deine Kuh von diesem Bonusfeld und lege sie in deinen Vorrat. Du hast für den Rest des Spiels eine weitere Kuh zur Verfügung.



Führe sofort eine weitere Aktion (Landschaftsplättchen anlegen, Karte auf die Hand nehmen oder ausspielen, Herde zurück nehmen) aus.



Nimm dir sofort ein Landschaftsplättchen aus der Auslage und lege es an dein Spielfeld an.



Nimm dir sofort eine Karte aus der Auslage auf deine Hand.



Nimm sofort **alle** deine eingesetzten Kühe von deinem Spielfeld zurück in deinen Vorrat.

Spielende und Wertung

Sobald jemand am Ende des Zuges mindestens 65 Punkte erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet.

Ihr spielt die laufende Runde noch zu Ende, so dass alle gleich oft am Zug waren. Die Person rechts vom Fuchsmarker, macht also den letzten Zug.



Wählt nun **eines eurer beiden** Wertungsplättchen und deckt es auf. Habt ihr die angegebene Bedingung erreicht, rückt ihr um die angegebene Punktzahl nach vorne. (Bonusfelder, die ihr dadurch erreicht, haben keinen Effekt mehr.)

Das andere Wertungsplättchen legt ihr ab. Dafür bekommt ihr keine Punkte.



Hast du mindestens 2 Seen am Rand deines Spielfelds (mindestens 1 Seite offen), bekommst du 4 Punkte.



Hat niemand mehr Heu/Wiesen/Wälder, als du (Gleichstand genügt), bekommst du 4/5/5 Punkte.



Hast du mindestens 65 Punkte erreicht, bekommst du zusätzlich 3 Punkte.



Hast du mindestens 3 Bäume auf deinem Spielfeld, bekommst du 6 Punkte.



Hast du mindestens 4 Kühe in deinem Vorrat, bekommst du 4 Punkte.



Hat dein Spielfeld mindestens 13 Landschaftsplättchen, bekommst du 5 Punkte.



Hast du mindestens 1 Haus, das komplett mit Landschaftsplättchen umbaut ist, bekommst du 5 Punkte.

Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl der ausgelegten Landschaftsplättchen.

Achtung! Sollte der Fall eintreten, dass ihr am Ende eines Zuges die Auslage der Landschaftsplättchen nicht mehr auf 5 auffüllen könnt, bevor jemand 65 Punkte erreicht hat, endet das Spiel vorzeitig.





Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:
kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Die Autorin dankt allen, die unermüdlich getestet haben, vor allem Familie Ruff, den Spieleguppen Augsburg, Seeshaupt, Krumbach, Lieberhausen, Mallorca Gathering, der Münchner Autorengruppe und den Autorentreffen in Brixen und Plankstetten, sowie Zoe.

Autorin: Rita Modl
Illustration: Stefan Sonnberger
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Georg Wild

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

