

Fette Kühe²

von Marion und Andreas Dettelbach
2. überarbeitete Auflage ©2004

Spielerzahl: 3 - 5 Personen ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Spielmaterial:

1 Spielregel

1 Spielplan

20 Wetterplättchen (4x Wolken, 2x Blitz, 4x Regen, 7x Sonne, 3x Wind)
(Vorder- und Rückseite sind vor dem ersten Spiel zu bekleben.)

80 Grasplättchen (grüne Chips)

In den Farben der Spieler:

5x 5 Kühe

5 Sätze Drängelkarten (jeweils Werte 1 - 9)

Worum geht's?

9 Jahre ist es her, da kamen zu später Stunde am gemütlichen Stammtisch ihrer Kneipe ein paar Bauern in Streit, wer wohl im Dorf die fettesten Kühe hätte - natürlich brüstete sich jeder damit. Um endlich wieder Ruhe in seine Kneipe zu bekommen, schlug der Wirt damals folgendes vor:

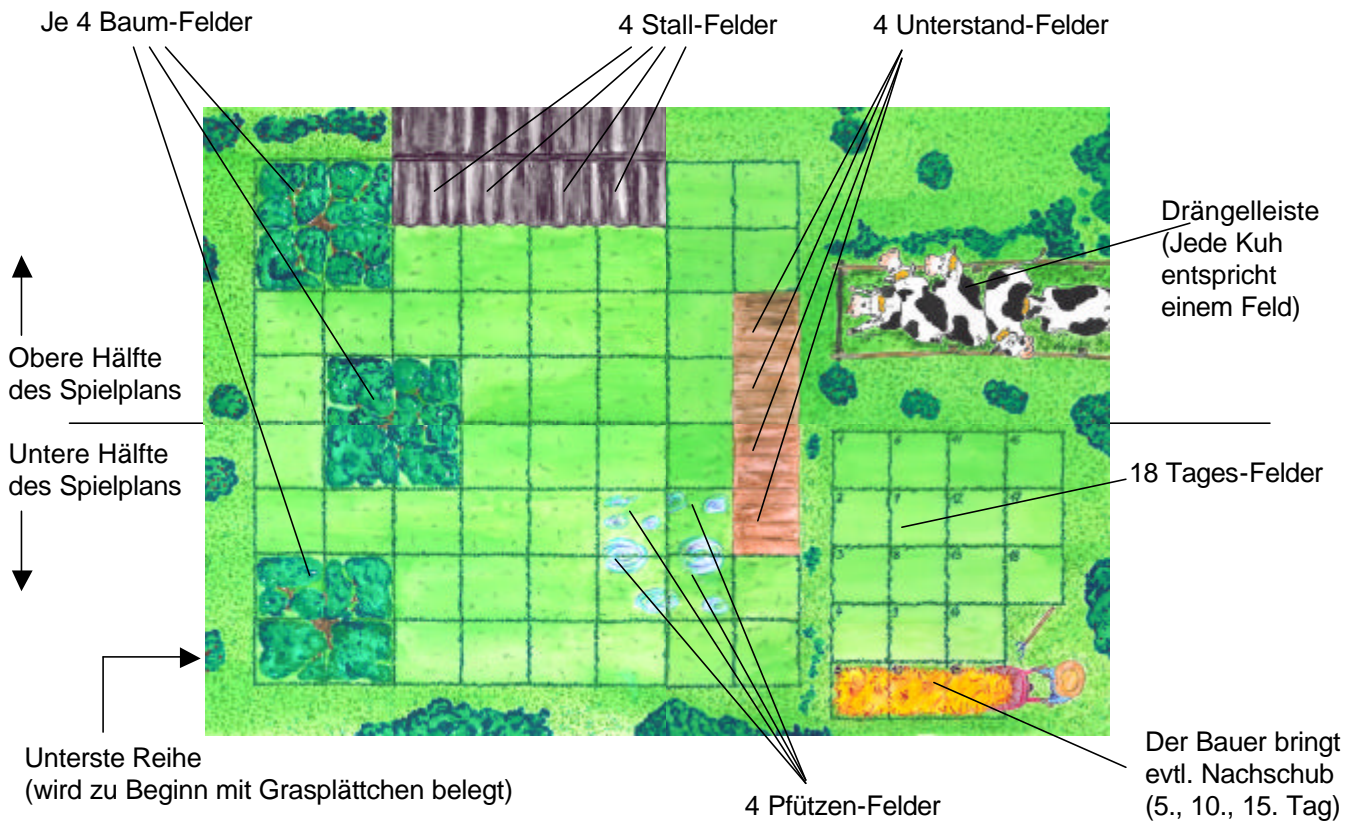
Man entscheide sich für ein Grundstück und jeder Bauer schicke seinen Kuhhirten mit 4 Kühen gleicher Konstitution auf diese Weide. Nach spätestens 18 Tagen soll dann entschieden werden, welcher Bauer die fettesten Kühe hat und mit einem Fest belohnt wird.

Heute ist dieser Wettstreit zu einer Tradition geworden und so übernehmen die Spieler wieder die Rolle der Kuhhirten, die ihre Kühe auf dem Areal zu den Grasbüscheln zum Fressen führen und sie bei Blitzschlag in Sicherheit bringen, darauf achten, dass sie bei windigem und regnerischem Wetter nicht krank werden ...



Spiel Aufbau zu Beginn des Spieles

- Die 20 Wetterplättchen werden verdeckt gemischt und je 1 Plättchen auf jedes der 18 Tagesfelder verdeckt gelegt. Die 2 übrig bleibenden Wetterplättchen werden verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Wetterplättchen bestimmen das Wetter jeweils für den Tag, an dem sie aufgedeckt werden und sind am Ende der Spielregel beschrieben.
- 8 Grasplättchen werden in die unterste Reihe des Spielplans gelegt (pro Feld 1 Grasplättchen), der Rest als Vorrat griffbereit neben den Spielplan.



Alle Spieler erhalten folgendes Spielmaterial ihrer Farbe



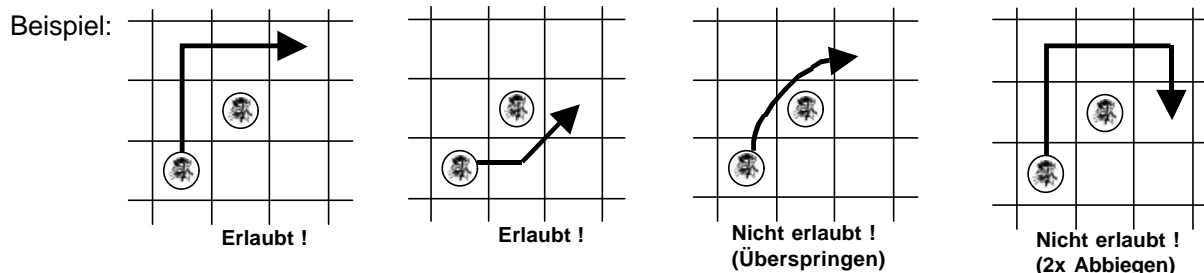
5 Kühe, eine davon wird als Drängelstein auf der Drängelleiste verwendet



1 Satz Drängelkarten (Werte 1-9)

Zugmechanismus

Die Spieler können eine oder mehrere ihrer Kühe ziehen (es besteht kein Zugzwang!). Es darf 5 Felder diagonal, waagrecht oder senkrecht gezogen werden. Dieses kann mit einer Kuh oder aufgeteilt auf mehrere Kühe der eigenen Farbe erfolgen. Ein Überspringen ist nicht erlaubt - es kann pro Zug mit jeder Kuh einmal abgelenkt werden. Nicht benötigte Bewegungspunkte verfallen.



Die Spieler ziehen ihre Kühe in der Reihenfolge der von ihnen am jeweiligen Tag ausgespielten Drängelkarte.

Drängelkarten

... geben die Futtergier der Kühe wieder. Jeder Spieler besitzt einen Satz mit Drängelkarten der Werte 1-9. Je höher der Wert der Karte, umso hungriger ist die Kuh, und umso eher bewegt sie sich. Ausserdem erlauben die Karten der Werte 6 - 9 eine Wetter-Vorausschau und zwar wie folgt:

Die Spieler, die ihre Karte 9 spielen, dürfen vor der Bewegung ihrer Kühe sich entweder

- die Wetterplättchen der beiden nächsten Tage,
- die 2 neben dem Spielplan liegenden Plättchen oder
- das Wetterplättchen des nächsten Tages und eines der 2 neben dem Spielplan liegenden Plättchen anschauen.

Die Spieler, die Karten mit dem Wert 6, 7 oder 8 spielen, dürfen sich entweder

- das Wetterplättchen des nächsten Tages oder
- 1 der neben dem Spielplan liegenden Plättchen anschauen.

Ausgespielte Karten werden verdeckt beiseite gelegt. Erst wenn die Spieler alle ihre Drängelkarten gespielt haben, erhalten sie die ausgespielten Karten wieder alle zurück. Drängelkarten erhält man somit frühestens nach dem 9. Tag zurück.

Grasplättchen fressen

Kommt eine Kuh auf ein Feld mit Grasplättchen, endet der Zug dieser Kuh, indem sie sofort das ausliegende Grasplättchen frisst. Der Spieler nimmt das Grasplättchen in seinen eigenen Vorrat. Ein Ziehen über Felder mit Grasplättchen ist somit nicht möglich.

Die restlichen Bewegungspunkte dürfen nun noch mit allen anderen Kühen der eigenen Farbe gezogen werden.

In einer Spielrunde, in der kein Fressen erlaubt ist, darf mit den Kühen nicht auf Felder mit Grasplättchen gezogen werden.

Spielablauf

Der 1. Tag ...

- Der jüngste Spieler setzt seine erste Kuh auf ein freies Feld in der oberen Hälfte des Spielplans (die je 8 Felder der oberen vier Reihen). Danach folgen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn. Als freies Feld zählt jedes Feld, sofern sich keine Kuh darauf befindet. Pro Weidefeld darf nur eine Kuh stehen.
- Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler ihre 4 Kühe auf dem Spielplan platziert haben.
- Das Wetterplättchen auf dem obersten linken Ablagefeld (Tages-Feld des ersten Tages) neben der Weide wird aufgedeckt. Sollte es sich dabei um einen „Blitz“ handeln, wird sofort die Aktion „Blitz“ (siehe letzte Seite) durchgeführt und das nächste Plättchen aufgedeckt.

- Beginnend mit dem jüngsten Spieler legen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine ihrer Drängelkarten offen vor sich aus. Dabei gilt: es darf keine Karte mit gleichem Wert bereits ausgelegter Karten gespielt werden.
- Haben Spieler Karten der Werte 6 bis 9 gespielt, so dürfen sie sich jetzt – wie im Abschnitt „Drängelkarten“ beschrieben - die entsprechenden Wetterplättchen ansehen.
- Die Spieler bewegen ihre Kühe in der Reihenfolge des ausgespielten Kartenwerts. Wer die höchste Karte gespielt hat, beginnt. Dann der Spieler mit der zweithöchsten Karte usw.
- In der Reihenfolge, in der die Spieler gezogen sind, werden die Drängelsteine auf der Drängelleiste platziert. Der Spieler, der zuerst gezogen hat, setzt eine seiner Kühe an 1. Position; wer als zweiter gezogen hat, an 2. Position usw.. Spielen nur 3 oder 4 Spieler, so bleiben auf der Drängelleiste 2 bzw. 1 Felder frei.
- Die ausgespielten Drängelkarten legt jeder Spieler danach verdeckt bei sich ab.

Alle weiteren Tage ...

- Das Wetterplättchen auf dem nächsten Tagesfeld wird zu Beginn der Spielrunde von einem beliebigen Spieler aufgedeckt. Das aufgedeckte Plättchen beeinflusst das Spielgeschehen für die laufende Runde.
- Alle Spieler legen eine ihrer Drängelkarten aus ihrer Hand verdeckt vor sich ab.
- Es wird gleichzeitig aufgedeckt.
- Haben Spieler Karten der Werte 6 bis 9 gespielt, so dürfen sie sich jetzt – wie im Abschnitt „Drängelkarten“ beschrieben - die entsprechenden Wetterplättchen ansehen.
- Die Spieler können ihre Kuh bzw. Kühe ziehen (Ausnahme „Blitz“). Es beginnt der Spieler, der die Drängelkarte mit dem höchsten Wert gelegt hat. Die anderen folgen wiederum gemäß den Werten ihrer ausgespielten Drängelkarten. Haben 2 oder mehr Spieler die gleiche Karte ausgespielt, ziehen diese Spieler gemäß der Position ihrer Drängelsteine auf der Drängelleiste. Wer am weitesten vorne steht, beginnt.
- Sofern beim Aufdecken der Karten ein Gleichstand bestanden hat, werden nun die Positionen der Spieler auf der Drängelleiste verändert.

Dies geschieht gemäß folgendem Ablauf:

1. Der Drängelstein des Spielers, der von den Spielern mit dem gleichen Kartenwert als letztes zog, wird aus der Drängelleiste entfernt.
2. Die entstehende Lücke wird durch Aufrücken der Drängelsteine von den nachfolgenden Positionen gefüllt.
3. Der entfernte Drängelstein wird an die letzte Position der Drängelleiste gesetzt.
4. Die Schritte 1-3 werden nun mit den Drängelsteinen aller weiteren Spieler mit gleichem Kartenwert wiederholt, bis alle Drängelsteine dieser Spieler von der Drängelleiste entfernt und am Ende wieder eingereiht wurden. Das Entfernen und Einsetzen der Drängelsteine erfolgt dabei in umgekehrter Zugreihenfolge (siehe Beispiel 1).

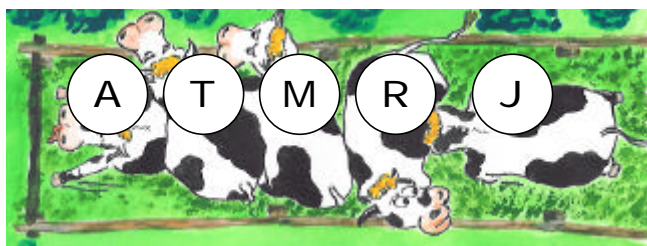
Sollten in einer Spielrunde mehrere Gleichstände mit unterschiedlichen Kartenwerten auftreten, wird zuerst der Gleichstand mit den höchsten Werten gemäß dem beschriebenen Verfahren aufgelöst, dann der nächst niedrigere Gleichstand usw. (siehe Beispiel 2).

- Die ausgespielten Drängelkarten legt jeder Spieler verdeckt bei sich ab. Sie dürfen erst dann wieder auf die Hand genommen werden, wenn die Spieler all ihre Drängelkarten ausgespielt haben. Dies ist frühestens nach dem 9. Tag der Fall.

Zwei Beispiele für die Zugreihenfolge sowie das Verändern der Positionen auf der Drängelleiste

Beispiel 1:

Situation auf der Drängelleiste vor dem Tag:



Auf der Drängelleiste stehen die Drängelsteine zu diesem Zeitpunkt an folgenden Positionen:

1. Alexander, 2. Tim, 3. Martina, 4. Raymond, 5. Jasmin

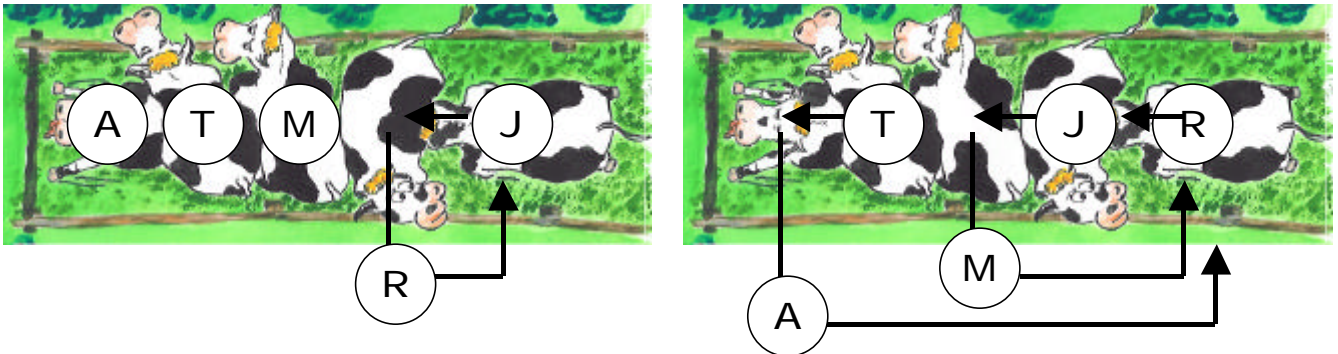
Von den Spielern werden folgende Karten gespielt und aufgedeckt:

Alexander 5	Jasmin 6	Tim 3
Raymond 5	Martina 5	

An diesem Tag darf Jasmin als erstes ihre Kühe ziehen, da sie die höchste Drängelkarte gespielt hat. Jetzt gibt es einen Gleichstand zwischen Alexander, Raymond und Martina.

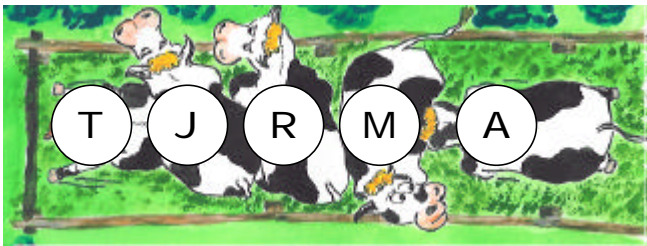
Dies bedeutet, dass die Spieler mit der ausgespielten Drängelkarte 5 in folgender Reihenfolge ihre Kühe bewegen können: zuerst Alexander, dann Martina und dann Raymond. Zuletzt bewegt noch Tim seine Kühe (er hat die niedrigste Drängelkarte gespielt).

Nun werden die Positionen auf der Drängelleiste verändert. Zunächst wird der Drängelstein von Raymond auf der Leiste entfernt, da er als letzter der Spieler mit gleichen Kartenwerten gezogen ist. Dadurch rückt Jasmins Drängelstein eine Position auf. Raymond setzt seinen Drängelstein an die letzte (jetzt freie) Position. Analog wird danach mit den Drängelsteinen von Martina und dann von Alexander verfahren.



Nach Abschluss der Positionsveränderungen ergibt sich somit auf der Drängelleiste folgende Reihenfolge:

1. Tim, 2. Jasmin, 3. Raymond, 4. Martina, 5. Alexander



Beispiel 2:

Die Ausgangssituation auf der Drängelleiste vor dem Tag entspricht der Situation am Ende des Tages in Beispiel 1:

Auf der Drängelleiste stehen die Drängelsteine also in folgenden Positionen:

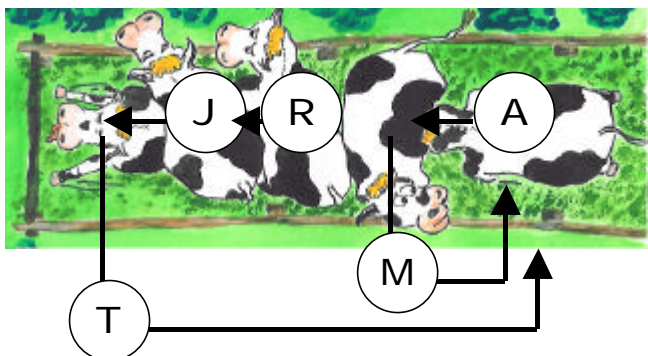
1. Tim, 2. Jasmin, 3. Raymond, 4. Martina, 5. Alexander

Von den Spielern werden folgende Karten gespielt und aufgedeckt:

Alexander 2	Jasmin 2	Tim 8
Raymond 6	Martina 8	

An diesem Tag gibt es zunächst einen Gleichstand zwischen Martina und Tim. Da Tims Stein vor dem Drängelstein von Martina steht, zieht er zuerst - dann kann Martina ihre Kühe bewegen.

Nach dem Gleichstand werden zunächst die Positionen auf der Drängelleiste verändert. Martinas Stein wird zuerst entfernt und hinten angefügt, dann Tims Stein.



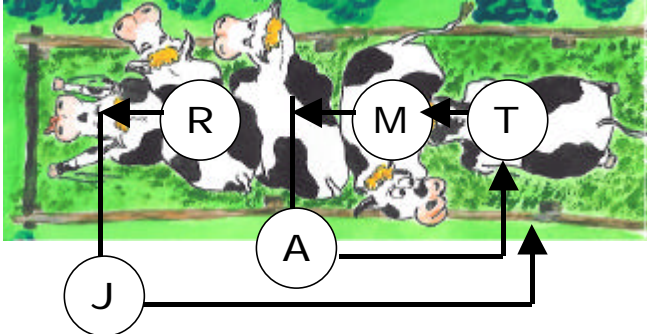
Dadurch ergibt sich folgende Reihenfolge in der Drängelleiste:

1. Jasmin, 2. Raymond, 3. Alexander, 4. Martina, 5. Tim

Raymond hat die zweithöchste Drängelkarte gespielt und zieht somit als nächstes seine Kühe.

Nun gibt es zwischen Jasmin und Alexander einen weiteren Gleichstand: Jasmins Drängelstein befindet sich vor Alexanders; sie zieht somit als nächstes. Dann folgt Alexander.

Ein weiteres Mal werden die Positionen an diesem Tag auf der Drängelleiste verändert.



Am Ende dieses Tages ergibt sich auf der Drängelleiste somit folgende Reihenfolge:

1. Raymond, 2. Martina, 3. Tim, 4. Alexander, 5. Jasmin

Der Bauer kommt ...

Am Morgen des 5., 10. und 15. Tages kommt der Bauer nach dem Aufdecken des Wetterplättchens zum Grundstück und schaut, ob noch Gras vorhanden ist. Wenn sich zu diesem Zeitpunkt keine Grasplättchen auf dem Grundstück befinden, stellt der Bauer an einer Grundstücksseite frisches Futter bereit, indem er alle freien Felder dieser Seite mit je 1 Grasplättchen aus dem Vorrat belegt. Die Grundstücksseite wird - wie beim Plättchen „Sonne“ beschrieben – bestimmt.

Ende des Spiels / Gewinnsituation

Das Spiel endet,

- wenn alle Grasplättchen auf dem Grundstück gefressen wurden und auch kein weiteres Gras mehr ins Spiel kommen kann. Dies ist dann der Fall, wenn bereits alle Plättchen „Sonne“ aufgedeckt wurden und auch das eventuell bereit gestellte frische Futter des Bauern vom 15. Tag vollständig gefressen wurde.
- nach Ablauf der 18 Tage, sobald die 18 Wetterplättchen durchgespielt sind. Auch falls dann noch Grasplättchen auf der Weide liegen, wird nicht mehr weiter gespielt!

Es gewinnt der Spieler, dessen Kühe am meisten Grasplättchen gefressen haben.

Bei Punktegleichstand entscheidet zwischen diesen Bauern derjenige die Wette für sich, der am wenigsten Kühe auf der Weide hat. Sollte auch hier noch Gleichstand bestehen, gibt es eben ein gemeinsames Fest. Viel Spaß!

Spielvariante bei 3 und 4 Spielern

Die Kühe der Farben, die für das Spiel nicht benötigt werden, setzen die Spieler vor Spielbeginn reihum auf Felder des Spielplanes. Dabei müssen alle Felder des Spielplans jedoch nach wie vor erreichbar bleiben. Diese Kühe bleiben während des gesamten Spielverlaufes auf ihren Feldern und blockieren diese somit. Ausnahme: bei einem Blitzschlag werden diejenigen, die unter Bäumen bzw. in den Pfützenfeldern stehen, ebenso entfernt wie die Kühe der am Spiel beteiligten Spieler.

Je nach Setzen der Kühe kann durch diese Variante auch bei 3 und 4 Spielern das Fressen sowie das Erreichen freier Stall- und/oder Unterstandsfelder deutlich kniffliger werden. Alle weiteren Regeln bleiben bestehen.

Wir bedanken uns bei allen, die dazu beigetragen haben, dass die Kühe noch fetter wurden!



© 1995 Spielteufel GmbH Gesellschaftsspiele
Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart

© 2004 2. Überarbeitete Auflage

Fragen/Anregungen? Kontakt unter www.spielteufel-stuttgart.de

Kurzspielregel und Bedeutung der Wetterplättchen

Kurzspielregel

- Wetterplättchen des Tages aufdecken
- Drängelkarten ausspielen (ab der 2. Runde verdeckt). Spieler, die Karten mit dem Wert 6-9 spielen, dürfen eine entsprechende Wettervorausschau durchführen.
- Bewegen der Kühe in der Reihenfolge der ausgespielten Karten. Sofern möglich Gras fressen.
- Bei gleichen Kartenwerten in Reihenfolge gemäß der Drängelleiste. Danach Positionen auf der Drängelleiste verändern.
- Drängelkarten erhalten die Spieler erst wieder zurück, wenn sie alle gespielt haben.
- Spielende: 1. Wenn kein frisches Futter mehr kommen kann und auf dem Grundstück alles Gras gefressen wurde.
2. Nach dem 18. Tag (egal wie viel Futter noch bereit liegt).
- Der Bauer gewinnt, dessen Kühe am meisten Gras gefressen haben.

Bedeutung der Wetterplättchen



Wolken (4x)

Es darf gezogen und gefressen werden.



Blitz (2x)

Kühe, die bei Aufdecken des Blitz-Plättchens auf einem der 12 Baumfelder oder der 4 Pfützenfelder stehen, müssen sofort vom Spielplan genommen werden und scheiden für den Rest des Spieles aus. Es darf nicht gezogen und nicht gefressen werden! An diesem Tag werden somit auch keine Drängelkarten gespielt. Derselbe Spieler deckt das Wetterplättchen des nächsten Tages auf.



Regen (4x)

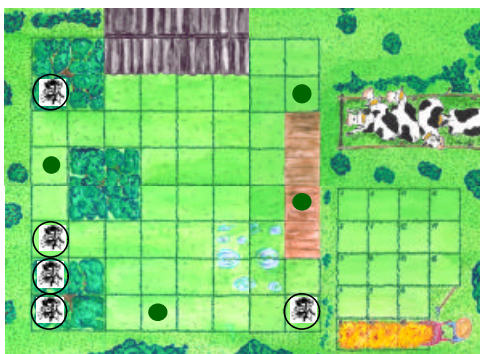
Es darf nur gezogen, nicht gefressen werden. Haben alle Spieler gezogen, werden die Setzsteine derjenigen Kühe, die nicht auf einem der 4 Stallfelder, auf einem der 12 Baumfelder oder auf einem der 4 Felder des Unterstands stehen, umgedreht (Bildseite nach unten!). Sie dürfen in der nächsten Runde, in der Fressen erlaubt ist (also bei Wind, Sonne oder Wolken) nicht fressen – danach werden die Setzsteine wieder gewendet (Bildseite nach oben!).



Sonne (7x)

An den Grundstücksgrenzen wächst neues Gras. Mit Ausnahme der Stallseite werden an derjenigen Grundstückseite neue Grasplättchen auf die freien Felder gelegt, wo derzeit am wenigsten Grasplättchen liegen. Bei Gleichstand wird die Seite gewählt, an der zudem noch die wenigsten Kühe stehen. Bei erneutem Gleichstand bestimmt der Spieler, der auf der Drängelleiste an letzter Position steht, die Grundstückseite. Es darf gezogen und gefressen werden.

Beispiel:



An der Seite des Unterstands liegen 2 Gräser, an der linken und unteren Seite je 1 Gras. Da an der unteren Seite weniger Kühe als an der linken Seite stehen, werden die freien Felder (d.h. die Felder auf denen kein Grasplättchen liegt und auf denen keine Kuh steht) der unteren Seite mit neuen Grasplättchen belegt.

An der Seite des Stalles (oben) gibt es nie frisches Futter.



Wind (3x)

Alle Tiere, die alleine stehen (d.h. kein benachbartes Feld - waagrecht oder senkrecht - ist mit einer Kuh besetzt) werden krank. Für jede kranke Kuh muss der Spieler ein Grasplättchen aus seinem Vorrat an seinen linken Nachbarn geben. Dieser setzt das Grasplättchen auf ein beliebiges freies Feld des Spielplanes. Alle kranken Kühe, für die kein Grasplättchen abgegeben werden kann, müssen auf je ein freies Stallfeld gesetzt werden.

Sind alle Stallfelder belegt, kommen sie auf ein beliebiges an den Stall angrenzendes Feld und ziehen von dort beim nächsten Mal weiter. Sollten auch alle direkt angrenzenden Felder belegt sein, werden die nächst angrenzenden Felder belegt. Es darf gezogen und gefressen werden.

Originelles
aus dem
Kleinstverlag

Weitere Spiele aus
dem Spielteufel-Verlag:



Schwimmer in der Wüste



Kairo, 25. September 1933. Schon morgen werden wir eine weitere Expedition in die Wüste nahe dem großen Sandmeer unternehmen.

Vielleicht gelingt es mir diesmal die legendäre Oase Zarzura zu entdecken. Etwa einen Monat später stossen wir auf das Unglaubliche - Höhlenbilder schwimmender Menschen mitten in der Wüste!

für 2 - 4 Abenteurer
ab 12 Jahren

Dauer ca. 60 Min.

Spielidee: Marion und Andreas Dettelbach
Grafik: Andreas Dettelbach

WESTWÄRTS!



Auf seiner letzten langen Fahrt durch den weiten und wilden Westen stellt der erfahrene Treckführer Mc Trucker fest, daß er für diesen Job allmählich zu alt wird. Doch wer soll seinen Job übernehmen?

Etwa die Greenhorns, die den Treck ebenfalls begleiten?

für 2 - 6 Greenhorns
ab 12 Jahren

Dauer ca. 60 Min.

Spielidee: Marion und Andreas Dettelbach
Grafik: Christel Bewersdorff-Meyer,
Andreas Dettelbach

Welt der Winde



Millionen Lichtjahre entfernt - weit außerhalb unseres Sonnensystems - findet sich die Welt der Winde; eine Welt bestehend aus 4 Teilwelten.

Wichtigster Rohstoff dieser Welten ist Cuprit, ein bräunlich-rotes Kupfererz, dessen Vorkommen auf einer separaten, zentralen Insel vorhanden sind.

Die Versorgung mit Cupriten wird durch speziell ausgebildete und wagemutige Piloten vorgenommen, die diese mit ihren Windgleitern von der zentralen Insel zu den Teilwelten befördern.

für 2 - 6 Windbeutel
ab 10 Jahren

Dauer ca. 75 Min.

Spielidee: Marion und Andreas Dettelbach
Grafik: Andreas Dettelbach