

Blöde Kuh - KSR

72 Handkarten: je 18x Schaf, Schwein, Pferd, Kuh. 12 "Will-keiner-haben"-Karten mit Minuspunkten je Tierart. 15 Minuspunkte-Karten (Werte -2 / -4). Das Spiel verläuft über 3 Runden. Ziel: möglichst wenige Minuspunkte. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Vorbereitungen: Minuspunkte-Karten nach Wert sortieren. Alle "Will-keiner-haben"-Karten nach Tieren + Runden (1 - 3) sortieren und dann in 4 offenen Stapeln bereitlegen. Der Startspieler mischt alle Handkarten und verteilt ab seinem linken Nachbarn an jeden Spieler verdeckt 9 Karten (= auf die Hand). Die restlichen Handkarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

Ablauf:

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt.
Bist Du am Zug, musst 1 von 3 Möglichkeiten wählen:

EINE HANDKARTE ABLEGEN:

➔ Lege 1 Tier offen auf den Ablagestapel neben verdecktem Nachziehstapel. Danach musst Du die zugehörige Aktion ausführen.

GESPIELT AKTION

Schaf	-
Schwein	Dein linker Nachbar muss die oberste Karte vom Nachziehstapel* / Ablagestapel (=Schwein) auf die Hand nehmen.
Pferd	Wenn ein Pferd Deine letzte Karte ist: kein Effekt SONST: Jeder Spieler legt 1 Handkarte verdeckt vor sich. Danach schiebt jeder gleichzeitig seine gewählte Karte nach links. Diese Karten kommen auf jeweil. Spielerhand.
Kuh	Du musst die oberste Karte vom Nachziehstapel* selbst auf die Hand nehmen.

2 HANDKARTEN (Pärchen) ABLEGEN:

➔ Wirf 2 gleiche Karten ab.
a) Ist die "Will-keiner-haben"-Karte der gespielten Tierart **noch nicht** im Spiel, erhält Dein linker Nachbar diese offen vor sich ausgelegt.
b) Ist die Karte aber **schon im Spiel**, wandert sie einfach nach links zum nächsten Spieler weiter. Ggf. kommt sie nun wieder zu Dir.

PASSEN:

➔ Sage "PASSEN" an und nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel* oder vom Ablagestapel auf die Hand. Dein Zug ist vorbei.

Rundenende:

♦ Sobald ein Spieler am Ende seines Zugs keine Handkarte mehr hält, endet die Runde. Wer der die meisten/zweitmeisten Handkarten hat, erhält die 4-Minuspunkte-Karte / 2-Minuspunkte-Karte.
Patt bei meisten: Jeder erhält 2-Minus-Punkte-Karte, Zweiter erhält nichts!
Patt bei zweitmeisten: Jeder erhält 2-Minuspunkte-Karte.

♦ Evtl. in dieser Runde nicht ins Spiel gekommene "Will-keiner-haben"-Karten werden aussortiert. Für jedes Tier lag eine Karte bereit.
♦ Erhaltene Minuspunkte-Karten dreht man auf die Rückseite.
♦ Spielbeender mischt ALLE 72 Handkarten und gibt verdeckt an jeden Spieler 9 Karten aus. Sein linker Nachbar beginnt die nächste Runde.

Spielende:

♦ Nach der 3. Runde addiert jeder Spieler die Minuspunkte seiner Karten: "Will-keiner-haben", "2-Minuspunkte" und "4-Minuspunkte".
♦ Der/die Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnen.

*Ist Nachziehstapel leer, wird gemischter Ablagestapel nun Nachziehstapel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.08.19