

Kuhfstein - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte. Startspieler wechselt nicht.
 Folgende Landschafts-Plättchen gibt es:
 16-mal Heu, 15-mal Wiese, 15-mal Wald, 13-mal See, 12-mal Haus.

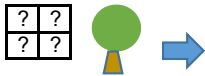
Wer am Zug ist, DARF genau 2 Aktionen ausführen, ggf. 2-mal die selbe.

A: Landschafts-Plättchen anlegen:

- NIMM 1 der offen ausliegenden Landschafts-Plättchen aus der allg. Auslage und LEGE es in Dein Spielfeld.
- AUSTAUSCH: Liegen VOR Deiner Aktion 4 - 5 Plättchen selber Sorte aus, darfst Du die gesamte* Auslage abwerfen und 5 neue Plättchen aufdecken. Du darfst sie erneut austauschen, wenn die gleiche Situation eintritt.
- Ist das letzte Plättchen aufgedeckt, werden abgeworfene Plättchen gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

PLATZIERUNG:

- Das erste platzierte Plättchen beginnt Dein Spielfeld. Jedes weitere Plättchen muss waagrecht oder senkrecht mit mind. 1 Seite an ein beliebiges Plättchen in Deinem Spielfeld angrenzen.
- Sobald Du 1 Quadrat aus 4 unterschiedlichen ODER 4 gleichen Plättchen bildest, darfst Du 1 Baum (wenn vorhanden) in deren Mitte setzen und **ERHÄLTST 5 SP**.
- Jedes Plättchen darfst Du nur für genau 1 Baum nutzen.
- Nach Deinem Zug verfällt evtl. Baurecht für den Baum.



B: 1 Karte auf die Hand nehmen:

- NIMM 1 der offen ausliegenden Karten aus der Auslage auf die Hand (kein Handlimit).
- ZEIGEN alle 4 Karten der Auslage VOR Deiner Aktion mind. 1 gleiche Landschaft**, darfst Du die gesamte* Auslage austauschen + ersetzen. Du darfst auch erneut austauschen, wenn die gleiche Situation eintritt.
- Gehen die Karten aus, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

C: 1 Karte aus der Hand ausspielen, KÜHE setzen + WERTEN:

- SPIELE 1 Karte a.d. Hand aus, um Kühe Deines Vorrats auf Dein Spielfeld zu setzen. Erfülle ALLE Bedingungen:
 - 1) Dein Spielfeld enthält die auf der Karte abgebildete gesamte Form in beliebiger Ausrichtung der Karte.
 - 2) Die offen abgebildeten Landschaften sind alle an der richtigen Stelle, so wie es die Karte verlangt.
 - 3) Auf offen abgebildeten Landschaften ist KEINE Kuh.
 - 4) Du hast genug Kühe frei, um alle offen abgebildeten Landschaften **mit je 1 Kuh** zu bestücken.
 Plättchen-Rückseiten auf der Karte erlauben beliebige Landschaften und auch 1 anwesende Kuh darauf.
- SETZE entsprechend der Karte die Kühe ein.
- ERHALTE die SP der Karte und wirf sie offen ab.

D: 1 Herde zurück-nehmen:

- NIMM genau 1 Herde (1 - 6 Kühe) zurück in Deinen Vorrat. Die Kühe müssen waagrecht oder senkrecht benachbart sein, um als Herde zu gelten.

BONUS-FELDER auf der Punkteleiste:

- Erreichst oder passierst Du ein solches Feld, ERHALTE sofort dessen Bonus. Es gibt diese Möglichkeiten:

- ➔ NIMM sofort 1 Kuh vom Bonusfeld und habe ab jetzt 1 Kuh mehr.
- ➔ NIMM sofort 1 Landschafts-Plättchen aus der Auslage und lege es an.
- ➔ NIMM sofort 1 Karte aus der Auslage auf Deine Hand.
- ➔ NIMM sofort alle Deine eingesetzten Kühe zurück in Deinen Vorrat.
- ➔ FÜHRE sofort 1 weitere Aktion (freie Wahl aus A - D) aus.

Ende Deines Spielzuges:

FÜLLE Die Kartenauslage auf 4 Karten auf bzw. die Plättchen-Auslage auf 5 Plättchen - je nach Erfordernis.

Spielende und Wertung:

- Sobald jemand am Ende seines Zuges **mind. 65 SP** hat, wird die laufende Runde noch regulär beendet.
Vorzeitiges Ende:

... Wenn nach einem Zug die Auslage der Landschafts-Plättchen nicht mehr auf 5 aufgefüllt werden kann UND noch keine 65 SP erreicht sind, wird nur noch die aktuelle Runde beendet. Danach endet die Partie.

- Jeder Spieler wertet GENAU 1 seiner beiden Wertungs-Plättchen.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie,
Patt: Der Beteiligte mit mehr ausgelegten Landschafts-Plättchen siegt.

Beispiel:



*und nicht weniger

**Haus gilt auch als Landschaft

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.12.23