

KUH & KOMPAGNON

**Ein spannendes Spiel um grünen Klee, stachelige Disteln und eine gefräßige Kuh.
Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.**

Inhalt:

1 Säckchen
6 Wiesen-Karten
1 Kuh
120 Spielsteine (bestehend aus grünem Klee, angeknabbertem Klee und Disteln)
110 Spielkarten

Spielidee:

Wer es als erster schafft, seine Wiese mit schönem, frischem Klee zum Blühen zu bringen, damit die Kuh in Ruhe darauf weiden kann, hat gewonnen!

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält eine Wiesen-Karte und 5 der 110 Spielkarten, die vorher gut gemischt werden. Die restlichen Spielkarten werden als ein Stapel mit der Bildseite nach unten in die Tischmitte gelegt. Alle Spielsteine werden aus der Stanzform gedrückt, in das Säckchen gegeben und gut durchgeschüttelt. Die Kuh wird neben den Karten-Stapel gestellt.

Spielanleitung:

Mit den Karten auf der Hand versucht jeder Spieler, seine Wiese möglichst mit schönem, grünem Klee auszustatten und die anderen genau daran zu hindern. Jedes Mal, wenn er eine Karte abgelegt hat und dafür einen Spielstein aus dem Säckchen gezogen hat, zieht er eine neue Karte vom Stapel, so daß jeder Spieler immer 5 Karten auf der Hand hält. Sollte der Stapel im Laufe des Spiels aufgebraucht werden, so werden die bereits gespielten Karten gemischt und als neuer Stapel zur Verfügung gestellt. Der jüngste Spieler darf beginnen. Jetzt fragst Du Dich bestimmt, was mit welcher Karte passiert. Dafür gibt es hier nun unsere

Kartenerklärung:

- Kleekarte:** Wenn Du diese Karte ablegst, kannst Du einen Spielstein aus dem Säckchen ziehen und diesen auf die eigene Wiese legen. Sollte es ein grüner Klee sein – Glück gehabt! Dann kannst Du ihn auf ein freies Feld Deiner Wiese legen oder aber einen angeknabberten Klee, der bereits auf Deiner Wiese liegt, damit ersetzen. Der angeknabberte Klee wandert dafür wieder ins Säckchen.
- Ziehst Du aber eine Distel oder einen angeknabberten Klee, mußt Du Dich erstmal damit zufrieden geben und diesen Spielstein auch auf Deine Wiese legen.
- Kuhkarte:** Wenn Du die Kuhkarte ablegst, kannst Du die Kuh auf die Wiese eines beliebigen Mitspielers stellen – oder am Ende des Spiels auf die eigene Wiese, um das Spiel zu gewinnen. Dein Vorteil: Solange die Kuh auf der Wiese eines Mitspielers steht, muß dieser aussetzen, bis er ebenfalls eine Kuhkarte zieht und so die Kuh auf eine andere Wiese stellen kann. Vor der Kuh schützt nur die Gatterkarte.
- Gatterkarte:** Diese Karte ist zur Verteidigung gegen die Kuh gedacht. Sobald ein Spieler die Kuh auf Deine Wiese stellen will, kannst Du eine Gatterkarte ausspielen (falls Du diese auf der Hand hast) und die Kuh wandert auf die Wiese des Spielers, der eben die Kuhkarte gespielt hatte und Dir so Schaden zufügen wollte. Wenn dieser nun aber auch wieder eine Gatterkarte ausspielt, kommt die Kuh doch wieder auf Deine Wiese

zurück. Das bedeutet also, daß immer der Spieler, der die letzte Gatterkarte ausspielt, die Kuh abweisen kann.

- Brennesselkarte:** Mit diesem natürlichen Unkraut-Vernichtungsmittel kann eine Distel von Deiner Wiese getilgt werden. Wenn Du sie ausspielst, wandert eine Distel von Deiner Wiese zurück in das Säckchen. Oder aber Du verwendest Deine Brennessel dafür, einem beliebigen Mitspieler einen grünen Klee von dessen Wiese zu mopsen. Auch dann wandert dieser grüne Klee ins Säckchen. Damit ist dieser Spielzug aber auch beendet. Du kannst die entfernte Distel z. B. nicht sofort mit einem grünen Klee ersetzen. Das ist erst in einem der nächsten Spielzüge möglich.
- Kompostkarte:** Mit diesem natürlichen Dünger wächst der Klee doppelt so schnell, wenn Du diese Karte ausspielst, dürfen deshalb auch 2 Spielsteine aus dem Säckchen gezogen werden.
- Vierblättriges Kleeblatt:** Glück gehabt! Diese Karte ist wie ein Joker zu behandeln und kann jede beliebige Karte ersetzen. Du mußt nur sagen, als welche der Karten Du sie einsetzen möchtest. Dann gilt die Regel für eben diese Karte.

Und so ist die Bedeutung der Spielsteine:

- Grüner Klee:** Den brauchst Du, um Deine Wiese zum Grünen zu bringen. Der Klee kann auf jedes beliebige Feld Deiner Wiese gelegt werden. Wenn auf jedem Feld Deiner Wiese ein grüner Klee liegt, hast Du schon fast gewonnen.
- Angeknabberter Klee:** Wenn Du diesen Klee aus dem Säckchen ziehst, mußt Du ihn erstmal auf Deine Wiese legen. Aber um zu siegen, darf nur grüner Klee auf Deiner Wiese sein. Deshalb mußt Du versuchen, diesen angeknabberten Klee mit der Zeit durch grünen Klee zu ersetzen. Dies kann Dir gelingen, indem Du eine Kleekarte oder das vierblättrige Kleeblatt spielst, einen grünen Klee aus dem Säckchen ziehst und den angeknabberten Klee so ersetzt. Die Regeln gelten dann wie bei den Karten oben beschrieben.
- Distel:** Für die Distel gilt das gleiche wie für den angeknabberten Klee. Aber die Distel kann nur getilgt werden, wenn Du eine Brennessel-Karte spielst oder die Karte mit dem vierblättrigen Kleeblatt. Für jede dieser beiden Karten darf eine Distel von Deiner Wiese verschwinden.

Die Kuh:

Ein Spieler, der eine Kuh auf der Wiese stehen hat, darf solange keine Spielsteine sammeln, bis er eine Kuhkarte oder ein vierblättriges Kleeblatt gezogen hat und die Kuh so auf eine andere Wiese stellen kann. Der Spieler darf also weiter Karten ziehen – und muß auch immer eine Karte wieder ablegen. Denk daran, daß Dich eine Gatterkarte vor der Kuh schützen kann, wenn Du sie in dem Moment ausspielst, wo die Kuh auf Deine Wiese gestellt werden soll. Wenn sie erst mal auf Deiner Wiese steht, nützt Dir die Gatterkarte nichts mehr!

Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler seine Wiese voller grünen Klee gesammelt hat, muß er versuchen, die Kuh mit Hilfe der Kuhkarte zu ergattern und auf seine Wiese zu stellen. Der erste, dem dies gelingt, ist Sieger. Um am Ende des Spiels die Kuh zu erwischen, darf er nicht das vierblättrige Kleeblatt ausspielen, sondern nur die Kuhkarte. So kann ein fast sicherer Gewinn im letzten Moment noch an einen anderen Spieler gehen!

ASS wünscht viel Spaß!

© C. Lowe in association with Games Talk

**Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS**
Postfach 10 03 52
70747 Leinfelden-Echterdingen

