

# BÖSE KUH

WER VERPASST WEM DIE  
MEISTEN MINUSPUNKTE?

Ein lässiges Kartenspiel  
für 2 bis 5 Kuhliebhaber ab 8 Jahren

Gut gespielt oder Steilvorlage für die Mitspieler? Da ist guter Rat teuer. Denn nur wer als Erster einen Auftrag erfüllt, staubt die heiß umkämpften Punkte ab. Pluspunkte behältst du natürlich für dich. Und lästige Minuspunkte? Die jubelst du einfach den Mitspielern unter! Na, wer ist die *Böse Kuh* auf dieser Spielwiese? Muh-Haha!

**Das ist drin:**

66 Karten

je 10 Kuhkarten (mit den Zahlen von 1 bis 10) in 6 Farben  
6 Auftragskarten

20 Punkteplättchen

rote Plättchen (Werte von -1 bis -5)  
grüne Plättchen (Werte von +1 bis +5)



  
**moses.**



## So macht ihr das Spiel startklar:

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Plättchen aus den Stanztafeln.

- Mischt die **Punkteplättchen** und legt sie verdeckt, also mit der Zahlenseite nach unten, als Punktevorrat bereit.
- Mischt dann die **60 Kuhkarten** und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** in die Tischmitte. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel.
- Schnappt euch nun die **Auftragskarten** und verteilt sie kreisförmig um den Nachziehstapel. Dabei ist es egal, welche Seite nach oben zeigt.
- Nehmt **sechs Punkteplättchen** vom Punktevorrat. Verteilt je eines – zufällig und offen – auf die Auftragskarten. Das sind eure Aufträge, für die ihr Plus- oder Minuspunkte bekommen könnt.
- Zum Schluss zieht jeder von euch **5 Kuhkarten** vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

## Worum geht's?

In der Mitte seht ihr nun die sechs Auftragskarten mit den jeweiligen Aufträgen liegen. Wer an der Reihe ist, legt mindestens eine passende Kuhkarte an eine der Auftragskarten. So liegen im Laufe des Spiels immer mehr Kuhkarten in der Mitte aus. Wer schließlich die letzte passende Kuhkarte an eine Auftragskarte legt, erfüllt den Auftrag und bekommt die Punkte. Also passt auf und spielt euren Mitspielern nicht in die Hände!

## So wird's gespielt:

Wer zuletzt eine Kuh gesehen hat, beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Du musst jetzt mindestens eine deiner Kuhkarten an eine Auftragskarte anlegen. Welche Kuhkarten du an welche Auftragskarten legen kannst, erfährst du im Abschnitt *Die Aufträge*. Bist du an der Reihe? Dann schaue dir deine Handkarten an. Für deinen Spielzug gilt:

- ▶ Du **musst mindestens** eine Kuhkarte ausspielen.
- ▶ Du darfst **nur an eine einzige** Auftragskarte Kuhkarten anlegen.
- ▶ Du darfst **beliebig viele** deiner Kuhkarten an diese Auftragskarte anlegen.
- ▶ Du darfst **nur Kuhkarten anlegen, die zur Auftragskarte passen**.  
(Liegen an einer Auftragskarte bereits Kuhkarten? Dann schränken diese Kuhkarten ein, was du hier noch anlegen kannst!)

*Hinweis:* Ihr müsst die Kuhkarten **nicht** in der Reihenfolge anlegen, in der sie auf der Auftragskarte abgebildet sind.

Beendest du deinen Zug? Dann ziehe vom Nachziehstapel so viele Kuhkarten nach, bis du wieder 5 auf der Hand hast. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du kannst in deinem Zug keine deiner Kuhkarten an eine der Auftragskarten anlegen? Dann zeige sie deinen Mitspielern. Sie müssen bestätigen, dass du keine Kuhkarten anlegen kannst. Lege erst dann deine Kuhkarten auf den Ablagestapel und ziehe 5 neue vom Nachziehstapel nach. Danach bist du nochmal an der Reihe und musst mindestens eine Kuhkarte ausspielen.

## Wie erfüllt ihr die Aufträge?

Jeder Auftrag erfordert eine bestimmte Kombination an Kuhkarten. Eine Übersicht der verschiedenen Aufträge findet ihr unter *Die Aufträge*.



Legst du in deinem Zug die **letztmögliche** Kuhkarte an einen Auftrag an? Dann hast du ihn erfüllt und erhältst das darauf liegende **Punkteplättchen**.

**Grüne** Punkteplättchen bringen **Pluspunkte**. Lege sie **verdeckt** vor dir ab. **Rote** Punkteplättchen bringen **Minuspunkte**. Das Gemeine an der Sache ist: Du gibst sie einem beliebigen Mitspieler. Dieser **muss** das Punkteplättchen **verdeckt** vor sich ablegen. Muh-Haha!



Anschließend räumst du die angelegten Kuhkarten **des erfüllten Auftrags** ab und legst sie auf den Ablagestapel. **Drehe die Auftragskarte um**. Nimm ein Punkteplättchen vom Punktevorrat und lege es offen zum neuen Auftrag.

*Hinweis: Ihr dürft jede Auftragskarte im Laufe des Spiels beliebig oft umdrehen.*

## Nachziehstapel aufgebraucht?

Hast du die letzte Kuhkarte vom Nachziehstapel gezogen? Dann mische den Ablagestapel und bilde daraus den neuen Nachziehstapel.

## Ende des Spiels:

Hast du einen Auftrag erfüllt und kannst **anschließend kein** Punkteplättchen mehr aus dem Punktevorrat nachlegen? Dann endet das Spiel sofort.

Nun zählt jeder seine Plus- und Minuspunkte zusammen. Hast du insgesamt die meisten Punkte? Glückwunsch, diese Partie geht an dich!

Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl an Punkteplättchen. Hast du von den Beteiligten mehr Punkteplättchen? Dann gewinnst du. Habt ihr immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.

## Die Aufträge:

*Hinweis:* Kannst du die Farben der Kuhkarten nur schwer voneinander unterscheiden? Dann achte auf die Symbole am unteren Rand!



### Drollige Dreißig

Die **Summe** aller Kuhkarten muss **exakt 30** ergeben. Farbe und Anzahl der angelegten Kuhkarten spielen keine Rolle.

*Hinweis:* Ihr dürft hier keine Kuhkarten anlegen, mit denen ihr die Summe 30 überschreitet!

*Beispiel:* Beim Auftrag „Drollige Dreißig“ liegen schon Kuhkarten mit der Summe 28. Ihr könnt hier nur eine einzelne 1 anlegen. Oder mit zwei 1en bzw. einer 2 den Auftrag erfüllen. Größere Zahlen könnt ihr hier nicht anlegen.



### Formvollendete Fünfundvierzig

Die **Summe** aller Kuhkarten muss **exakt 45** ergeben. Farbe und Anzahl der angelegten Kuhkarten spielen keine Rolle.



### Drilling

Ihr braucht 3 Kuhkarten mit **derselben Zahl**. Farben spielen keine Rolle.

*Beispiel:* Diane hat drei 7en und zwei 9en auf der Hand. Bei der Auftragskarte „Drilling“ liegt bereits eine 4. Diane kann den Auftrag nicht erfüllen, obwohl sie mit drei 7en einen Drilling auf der Hand hat. Sie kann hier nur noch 4en anlegen.



### Vierling

Ihr braucht 4 Kuhkarten mit **derselben Zahl**. Farben spielen keine Rolle.





## Zwei unterschiedliche Paare

Ihr braucht zweimal 2 Kuhkarten mit **jeweils gleichen Zahlen**. Farben spielen keine Rolle.

*Hinweis: Kein Vierling! Die beiden Paare müssen verschiedene Zahlen aufweisen.*



## Full House

Ihr braucht **einmal 3 gleiche Zahlen** (Drilling) und **einmal 2 gleiche Zahlen** (Paar). Farben spielen keine Rolle.

*Hinweis: 5 Kuhkarten mit derselben Zahl sind hier nicht erlaubt!*



## Farben Full House

Ihr braucht 3 Kuhkarten **einer Farbe** und 2 Kuhkarten **einer anderen Farbe**. Zahlen spielen keine Rolle.



## Lieblingsfarbe

Ihr braucht 5 Kuhkarten **einer Farbe**. Zahlen spielen keine Rolle.



## Ungerade Zahlen

Ihr braucht 5 Kuhkarten mit **beliebigen ungeraden Zahlen**. Farben spielen keine Rolle.

*Hinweis: Ihr könnt jeden ungeraden Wert in beliebiger Reihenfolge anlegen, z. B. „3, 5, 9, 1, 1“.*



## Gerade Zahlen

Ihr braucht 5 Kuhkarten mit **beliebigen geraden Zahlen**. Farben spielen keine Rolle.

*Hinweis: Ihr könnt jeden geraden Wert in beliebiger Reihenfolge anlegen, z. B. „10, 2, 6, 4, 10“.*



## Große Straße

Ihr braucht 5 Kuhkarten mit **aufeinanderfolgenden Zahlen** (z. B. „1, 2, 3, 4, 5“ oder „4, 5, 6, 7, 8“).  
Farben spielen keine Rolle.

**Hinweis:** Ihr könnt die 5 Zahlen in beliebiger Reihenfolge anlegen.

**Achtung:** Die Zahlenfolge geht nie über die 10 hinaus!  
Eine Folge wie „8, 9, 10, 1, 2,“ ist also nicht möglich!

**Beispiel:** Beim Auftrag „Große Straße“ liegen bereits eine 2 und eine 5. Hier passen in jedem Fall eine 3 und eine 4. Außerdem könnt ihr wahlweise eine 1 oder eine 6, aber nicht beide legen. Die Zahlen 7, 8, 9 und 10 könnt ihr hier auf keinen Fall mehr anlegen.



## Farbensalat

Ihr braucht **jede Farbe genau einmal**.  
Zahlen spielen keine Rolle.

**Hinweis:** Ihr müsst die Kuhkarten **nicht** in der Reihenfolge anlegen, in der sie auf der Auftragskarte abgebildet sind.

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Antdorf, Bödefeld und Kempen. Besonderer Dank geht an Anja, Anneli und Daniel.

Autor: Marco Teubner  
Illustration: Monika Suska  
Grafik: Kreativbunker / Volker Maas  
Lektorat: Birgit Irgang  
Herstellung: Anja Trentepohl  
Redaktion: Adrian Nuber



© 2020 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d - 47906 Kempen  
CH: Dessauer • 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90368