

SIMON
& JAN

ANLEITUNG

KUHMILCHSCHAFKÄSEFUß

Kuhmilchschafkäsefuß ist ein Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 7 Jahren. Eine Spielrunde dauert ca. 20 Minuten.

Spielinhalt:

- 2 Kartendecks bestehend aus:
 - 109 Spielkarten und 1 Kuhmilchschafkarte
- 1 lustiges Büchlein mit Spielen und Ausmalbildern
- 1 Spielanleitung

Bei 3 bis 4 Spielern empfehlen wir den Einsatz ausschließlich eines Kartendecks. Hierfür werden alle Karten mit einem Stern auf der Rückseite weggelegt. Bei mehr als 4 Spielern werden beide Kartendecks benutzt.

Spielziel

Sieger ist derjenige Spieler, der es schafft, als Erster alle seine Karten loszuwerden.

Spielvorbereitung

Als Erstes wird das Kuhmilchschaft in die Mitte des Tisches gelegt. Dabei ist darauf zu achten, ausreichend Platz für 4 Ablagestapel einzuplanen (s. Grafik). Alle Spielkarten werden gut gemischt, gleichmäßig verdeckt an die Spieler verteilt und übriggebliebene Karten werden beiseitegelegt. Jeder Spieler positioniert seinen Kartenstapel verdeckt vor sich auf dem Tisch. Dies sind die Ziehstapel.



Spielablauf

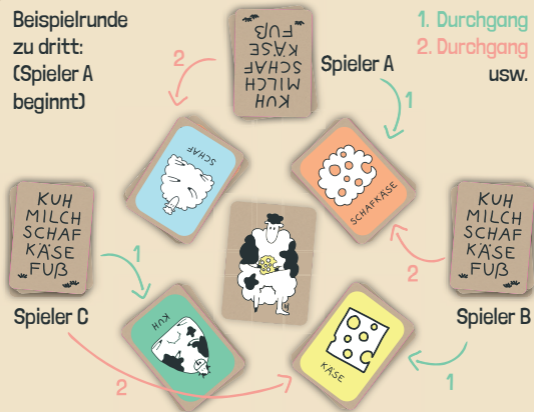
Der Spieler mit den größten Käsefüßen beginnt das Spiel. Reihum wird im Uhrzeigersinn die oberste Karte des eigenen Kartenstapels aufgedeckt. Für das Umdrehen der Karte fasst der Spieler sie am oberen Rand und dreht sie von sich weg zur Tischmitte hin um, damit er sich keinen unfairen Vorteil beim ersten Lesen verschaffen kann. Mit dem

Umdrehen der Karte spricht der jeweilige Spieler laut aus, was auf der Karte zu sehen ist, z. B. „Milch“, „Kuh“, „Schafkäse“ oder „Kuhmilch“.



Unabhängig von der Spieleranzahl werden im Spielverlauf immer 4 offene Ablagestapel gebildet, auf denen die Spieler ihre Karten vom Ziehstapel aufdecken. Alle Mitspieler müssen zu jeder Zeit die oberste Karte aller Ablagestapel sehen können. Die 4 Ablagestapel entstehen rings um das Kuhmilchschaaf in der Tischmitte herum und sind den Spielern nicht fest zugeordnet. Die Ablagestapel werden nacheinander dem Uhrzeigersinn folgend von den Spielern genutzt.

Beispielrunde
zu dritt:
(Spieler A
beginnt)



Jeder Spieler spielt nur entweder mit seiner linken oder rechten Hand, sodass diese „Spielhand“ alle Aktionen im Spiel ausführt.



Das Spiel ist auf eine zügige Spielweise ausgelegt, d. h. die Spieler sollen ihre obersten Karten sehr schnell im Anschluss an die laute Nennung des letzten Wortes ziehen. Die Gruppe wacht über einen raschen Spielverlauf. Nach jeder Spielunterbrechung geht das Spiel in der gewohnten Reihenfolge weiter.



Spielaktionen

1. Sobald einer der 4 zusammengesetzten Begriffe (z. B. „Schafkäse“) gleichzeitig mit den zwei passenden Einzelbegriffen (in dem Fall „Schaf“ und „Käse“) offen auf dem Tisch liegt, erscheint das Kuhmilchschaaf mit seinem stinkenden Käsefuß, mit dem Ziel die Füße der Spieler anzuknabbern.



1. Karte umdrehen
2. Kombination entdecken
3. Kuhmilchschaaf verjagen

Um es aufzuhalten, versucht jeder Spieler als Erster mit der flachen Hand auf das Kuhmilchschaft in der Tischmitte zu schlagen. Wessen Hand das Kuhmilchschaft zuerst berührt, gewinnt alle Ablagestapel und darf die Karten gleichmäßig (nach Augenmaß) an seine Mitspieler verteilen und verhindert auf diese Weise, dass sie ihre Kartenstapel schnell loswerden. Wer Karten fressen muss, legt diese verdeckt und ungemischt unter den eigenen Ziehstapel.



2. Alle offenen Kartenstapel muss auch derjenige fressen, der

- fälschlicherweise auf das Kuhmilchschaft schlägt
- deutlich mit der Hand zuckt
- ein Wort zu langsam vorliest
- sich beim Aufdecken der Karten verspricht
- den falschen Ablagestapel benutzt

3. Wird eine Käsefußkarte aufgedeckt, entfällt das Benennen des Kartentextes. Stattdessen muss jeder Spieler das Kuhmilchschaft imitieren und laut „Müüüh“ rufen. So wird das Kuhmilchschaft irritiert und davon abgehalten an den Füßen der Spieler zu knabbern. Wer dies zuletzt ruft oder verpasst, muss von den anderen Spielern die jeweils oberste Karte des Zugstapels aufnehmen und unter seinen eigenen Zugstapel legen.

Es kann natürlich auch vorkommen, dass „Müüüh“ gerufen

und gleichzeitig auf das Kuhmilchschaaf geschlagen werden muss.



4. In verschiedenen Konstellationen können die obersten Karten der 4 Ablagestapel das Wort „Kuhmilchschaafkäsefuß“ bilden, wie z. B. durch gleichzeitiges Aufdecken der Karten „Kuh“, „Milchschaaf“, „Käse“ und „Fuß“. Wer diese Situation rechtzeitig erkennt und laut und fehlerfrei „Kuhmilchschaafkäsefuß“ ausruft, vertreibt das Kuhmilchschaaf mit dem Käsefuß für immer, gewinnt unmittelbar und beendet die Spielrunde.



Wer seine letzte Karte vom Ziehstapel aufgedeckt hat, bleibt dennoch im Spiel, bis die Ablagestapel das nächste Mal verteilt werden. Dieser Spieler wird beim Aufdecken übersprungen, darf aber weiterhin auf das Kuhmilchschaaf schlagen. Es gewinnt, wer keinen Ziehstapel mehr hat und bei der nächsten Unterbrechung auch keine Karten mehr aufnehmen muss. Die Spielrunde ist beendet.

Für eine bessere Lesbarkeit haben wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet.