

Tanz der Hornochsen - KSR

Hinweis: Alle Reihen mit Plättchen gelten als aktiv.

1.) Plättchen kaufen:

- Vor dem eigenen Ausspielen kann man *1-3 Plättchen kaufen*, Kosten je 1 Minuspunkt. Wer zuerst einen Kauf ansagt, kauft auch zuerst. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig kaufen, beginnt, wer mehr Minus-Punkte hat.
- Der Kauf muss in einem Satz erfolgen, d.h., man kann sich nicht erst etwas ansehen.
- Reichen die Plättchen im Vorrat nicht aus, weil gerade das letzte gekauft wurde, werden weitere aus der Schachtel genommen. In der Folgerunde kann nicht mehr gekauft werden, außer im Falle des Doppelfeldes.
- Jeder Spieler hat ein Bestandslimit: 9 Plättchen.

2.) Plättchen aussuchen:

- Alle Spieler wählen *gleichzeitig verdeckt* 1 Plättchen aus und decken dann zusammen auf.

3.) Plättchen ausspielen:

- Plättchen mit *niedrigster Zahl*: zuerst legen, danach zweitniedrigste usw. alle weiteren.
- Anlegen: *Gelegtes Plättchen muss höher* sein als letzte Zahl einer Reihe und die Differenz zum letzten Plättchen muss die kleinste von allen aktiven Reihen sein. Wer eine kleinere Zahl spielt, als in allen aktiven Reihen angelegt werden kann, legt an die höchste Zahl an.

Kuhfladen-Feld: Wer ist belegt, erhält die angegebenen Minus-Punkte.

Doppel-Feld: Ist diese Reihe aktiv + mind. 1 Feld zu sehen, spielen alle Spieler baw. 2 Plättchen aus. Evtl. muss man dann 1 Plättchen zukaufen, wenn man nur eines hat.

Happy Kuh: Ist so eine Reihe aktiv + mind. 1 Kuh zu sehen, gibt es baw. PLUS-Punkte bei jeder Wertung. Auch Plättchen-Kauf bringt dann PLUS-Punkte.

4.) Minus-Punkte kassieren:

- Wird ein Hornochsenfeld belegt, erhält man entsprechende Minus-Punkte. Das Plättchen wird in die nächste freie Reihe als Starter gelegt. Man muss 1 oder 2 Plättchen aus der gewerteten Reihe hinter seinen Sichtschirm legen, der Rest kommt in die Ablage.

Wer am Ende einer Runde kein Plättchen besitzt, zieht 6 Plättchen kostenlos.

Punkte-Skala:

Wer auf einem besetzten Feld landen würde (auch bei Kauf), zieht weiter, bis ein freies Feld kommt. Sobald die 1. Figur* *vorwärts* auf/über ein **Ochsenauge** zieht, findet in der Folgerunde eine Runde mit *offener* Plättchenauswahl statt. Es beginnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten usw.. Mehrfach-Auslösungen sind möglich = mehrere offene Runden. Haben alle ausgewählt => Phase 3.

Spiel-Ende tritt ein...

am Ende der Runde, wo ein Spieler auf/über Misthaufen-Feld zieht **oder** es gibt keine Plättchen mehr im Vorrat **und** 1 Spieler besitzt kein Plättchen mehr und erhält auch keines (Phase 4).

Es gewinnt, wer die wenigsten Minus-Punkte hat.

*die mit den meisten Minus-Punkten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Tanz der Hornochsen - KSR

Hinweis: Alle Reihen mit Plättchen gelten als aktiv.

1.) Plättchen kaufen:

- Vor dem eigenen Ausspielen kann man *1-3 Plättchen kaufen*, Kosten je 1 Minuspunkt. Wer zuerst einen Kauf ansagt, kauft auch zuerst. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig kaufen, beginnt, wer mehr Minus-Punkte hat.
- Der Kauf muss in einem Satz erfolgen, d.h., man kann sich nicht erst etwas ansehen.
- Reichen die Plättchen im Vorrat nicht aus, weil gerade das letzte gekauft wurde, werden weitere aus der Schachtel genommen. In der Folgerunde kann nicht mehr gekauft werden, außer im Falle des Doppelfeldes.
- Jeder Spieler hat ein Bestandslimit: 9 Plättchen.

2.) Plättchen aussuchen:

- Alle Spieler wählen *gleichzeitig verdeckt* 1 Plättchen aus und decken dann zusammen auf.

3.) Plättchen ausspielen:

- Plättchen mit *niedrigster Zahl*: zuerst legen, danach zweitniedrigste usw. alle weiteren.
- Anlegen: *Gelegtes Plättchen muss höher* sein als letzte Zahl einer Reihe und die Differenz zum letzten Plättchen muss die kleinste von allen aktiven Reihen sein. Wer eine kleinere Zahl spielt, als in allen aktiven Reihen angelegt werden kann, legt an die höchste Zahl an.

Kuhfladen-Feld: Wer ist belegt, erhält die angegebenen Minus-Punkte.

Doppel-Feld: Ist diese Reihe aktiv + mind. 1 Feld zu sehen, spielen alle Spieler baw. 2 Plättchen aus. Evtl. muss man dann 1 Plättchen zukaufen, wenn man nur eines hat.

Happy Kuh: Ist so eine Reihe aktiv + mind. 1 Kuh zu sehen, gibt es baw. PLUS-Punkte bei jeder Wertung. Auch Plättchen-Kauf bringt dann PLUS-Punkte.

4.) Minus-Punkte kassieren:

- Wird ein Hornochsenfeld belegt, erhält man entsprechende Minus-Punkte. Das Plättchen wird in die nächste freie Reihe als Starter gelegt. Man muss 1 oder 2 Plättchen aus der gewerteten Reihe hinter seinen Sichtschirm legen, der Rest kommt in die Ablage.

Wer am Ende einer Runde kein Plättchen besitzt, zieht 6 Plättchen kostenlos.

Punkte-Skala:

Wer auf einem besetzten Feld landen würde (auch bei Kauf), zieht weiter, bis ein freies Feld kommt. Sobald die 1. Figur* *vorwärts* auf/über ein **Ochsenauge** zieht, findet in der Folgerunde eine Runde mit *offener* Plättchenauswahl statt. Es beginnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten usw.. Mehrfach-Auslösungen sind möglich = mehrere offene Runden. Haben alle ausgewählt => Phase 3.

Spiel-Ende tritt ein...

am Ende der Runde, wo ein Spieler auf/über Misthaufen-Feld zieht **oder** es gibt keine Plättchen mehr im Vorrat **und** 1 Spieler besitzt kein Plättchen mehr und erhält auch keines (Phase 4).

Es gewinnt, wer die wenigsten Minus-Punkte hat.

*die mit den meisten Minus-Punkten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de